

QR-Code-Rallye/Geocaching

In einem Satz

„Schatzsuche“ mit dem Handy: Die Gruppe sucht und findet gemeinsam einen „Schatz“ und lernt dabei die Teammitglieder, die mobilen Geräte und die Umgebung kennen.

Schlagworte

Kennenlernen, Technik benutzen, größeres Projekt: Thema erarbeiten, vertiefen

Zielgruppe

Ältere Kinder ab ca. 10 Jahren, Jugendliche

Gruppengröße

von 3 bis 30 – je nach Gruppengrößen bilden alle ein Team oder spielen gegeneinander

Zeitlicher Rahmen

von einer Stunde bis 2 Tage

Material- und Technikbedarf

Smartphones/Tablets mit entsprechenden Apps (c:geo, Actionbound); werden eigene Routen erstellt, können dafür auch Laptops (mit Internetzugang!) zur Verfügung gestellt werden.

Beschreibung

Mit Straßenkreisen und Wollfäden durch den Wald rennen war früher – wir machen Schnitzeljagd 2.0 – mit Handy oder Tablet, GPS-Daten oder QR-Codes, mit oder ohne Bildungsinhalten, selbstgemacht oder vorbereitet, aber auf jeden Fall mit Spaß-, Action- und Erfolgs-Faktor.

Zu Beginn eines Projektes eine gute Möglichkeit die Gruppe auf eine erste „gemeinsame Mission“ zu schicken und so das Eis zu brechen und/oder die Technik kennenzulernen; lässt sich mit vorbereiteten Routen als relativ kurze Einstiegsphase realisieren, wenn eigene Rallyes erstellt werden kann es auch eine größere Aktion sein in der die Teilnehmenden lange und selbständig an ihren Routen arbeiten und diese dann gegenseitig präsentieren. Bei Projekten mit Themenbezug kann auch das Thema in einer Rallye gut angestoßen oder – später im Verlauf – das neu erworbene Wissen umgesetzt werden.

- Je nach zeitlichem Rahmen und sonstigen Inhalten des Projektes kann eine QR-Code Rallye oder eine Geocaching-Aktion als relativ kurze Einstiegsphase (ca. eine Stunde Zeit sollte man dennoch mindestens einplanen) genutzt werden, um die Gruppe aufzuwärmen, eine erste gemeinsame Aktion zu starten und sich gegenseitig kennenzulernen.

Dazu bietet es sich an in einer Geocaching-App (relativ einfach und stabil für Android-Geräte ist etwa c:geo; einfach, ansprechend und pädagogisch wertvoll ist Actionbound) eine vorgegebene Route auszuwählen, die sich in kurzer Laufdistanz vom Projektort befindet. Soll der Einstieg schnell gehen und keine eigene Erarbeitungsphase haben, kann die Gruppe mit einem Handy ausgerüstet werden, auf dem App und Cache schon geöffnet sind, und muss dann „nur noch“ die Rallye bzw. den Weg selbst bewältigen und den „Schatz“ heben. Je nach Gruppengröße können alle gemeinsam den Weg suchen oder zwei Teams um die Wette loslaufen.

Bleibt mehr Zeit bzw. soll die Rallye nicht nur durchgeführt, sondern als eigenständiges Projekt selbst erarbeitet und angelegt werden, bietet sich die Arbeit mit Actionbound an:

- Die Teilnehmer bilden ein oder mehrere Teams, in denen Rallyes vorbereitet werden können. Wenn möglich, können die Gruppen mit ihren eigenen Geräten arbeiten, sich die Actionbound-App herunterladen und einen Zugang erstellen; geht das nicht, muss pro Gruppe ein Smartphone oder Tablet gestellt werden.
- Alle Team-Mitglieder einigen sich auf eine Route – diese kann frei wählbar sein, auf einen geografischen Bereich wie das eigene Stadtviertel begrenzt sein oder einen thematischen Bezug haben (etwa wichtige Punkte zur Stadtgeschichte).
- Die Route kann auf der Actionbound-Homepage mit Hilfe von Ortsbeschreibungen („Gehe zum Marktplatz!“) oder GPS-Daten angelegt werden.
- Zu jedem Punkt der Route können die Teammitglieder Informationen eingeben, Fragen stellen, die beantwortet werden müssen oder sich Aufgaben überlegen – dabei sind der Fantasie kaum Grenzen gesetzt: Es können Wissensfragen beantwortet werden, Aktionen eingefordert werden, die live per Foto- oder Videobeweis gelöst werden oder Turniere ausgefochten werden. Auch QR-Codes können an den Orten angebracht werden, die gescannt werden müssen, damit die Station „geschafft“ ist. Hier ist Actionbound sehr einfach und hilfreich: Alle Möglichkeiten werden beim Erstellen angeboten und können ausgefüllt oder ignoriert werden. Gibt es ein zentrales Thema im Projekt, so kann dieses Thema auch in der Rallye im Mittelpunkt stehen, indem dafür relevante Orte aufgesucht werden oder Quizfragen beantwortet werden müssen.
- Schließlich kann die fertige Route an einem letzten Punkt oder wieder am Ausgangspunkt enden, wo die Ergebnisse der Mitspielerinnen und –spieler ausgewertet und belohnt werden.
- Wurde die Route mit der gesamten Gruppe erstellt, kann sie abschließend gemeinsam abgegangen werden; es können ggf. auch Freunde, etc. eingeladen werden, die Route zu „meistern“ und natürlich kann sie bei Actionbound veröffentlicht und anderen Spielerinnen und Spielern zugänglich gemacht werden.
- Wurden in mehreren Teams Routen erstellt, können diese von den jeweils anderen Teams gespielt werden – so können die Teams nicht nur „ihr Werk“ präsentieren, sondern bekommen auch gleich ein Feedback aus der Gruppe.

Tipps und Tricks

- Werden vorhandene Routen oder Rallyes genutzt, sollten diese unbedingt vorher abgegangen werden, um zu testen, in welcher Zeit die Strecke machbar ist, wie leicht/schwer die Aufgaben sind oder ob die Strecke eventuell schon veraltet ist und kein „Schatz“ mehr zu heben ist.
- Wird ein Geocaching-Cache gesucht, sollten möglichst eigene „Schätze“ mitgebracht werden (Gummibärchen o.ä.), da die Schätze nicht immer gruppentauglich sind; gerade wenn in mehreren Teams gesucht wird, kann so jedes Team „belohnt“ werden.
- Es müssen unbedingt genügend funktionierende Geräte vorhanden sein: Smartphones sollten aufgeladen und mit dem Internet verbunden sein, wenn möglich sollte die App schon vor dem Projekt installiert werden. Bringen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ihre eigenen Geräte mit, sollten trotzdem zusätzliche Geräte zur Verfügung stehen, falls die mitgebrachten nicht funktionieren. Wird nur eine vorgegebene Strecke gegangen, kann die Anmeldung und Auswahl der Strecke schon im Vorfeld passieren.
- Werden eigene Routen erstellt, sollen die Kinder und Jugendlichen natürlich möglichst freie Hand haben. Dennoch ist es wichtig ein zeitliches und inhaltliches Limit (etwa: höchstens 5 Stationen, nicht weiter als 3 Kilometer o.ä.) zu besprechen und dies auch zu kontrollieren, damit es bei der Durchführung keine Enttäuschungen gibt.

Links und Downloads

<http://de.actionbound.de>, <http://www.cgeo.org/>