



Actionbound – eine digitale Schnitzeljagd

Alexander Pekarek
Christina Kavroulakis
Manuele Molinari
Rafaela Neuhold

1. Was ist Actionbound?

Action? Hört sich schon mal nicht schlecht an! Aber was soll bitte "bound" bedeuten? Wenn du dich das auch gerade gefragt hast, bist du hier genau richtig. Vorerst mal, Achtung Verwechslungsgefahr! Actionbound hat nichts mit Fast & Furious, James Bond oder Ähnlichem zu tun. Hierbei handelt es sich lediglich um eine App, die bei näherer Betrachtung aber auch so einiges zu bieten hat.

Mit dieser App kannst du sogenannte Handy-Rallys, namens "Bounds" spielen oder selbst erstellen. Das bereits bekannte Prinzip von Schnitzeljagden und Geocaching wird bei Actionbound durch Medienanhalte, sowie durch die Möglichkeit, den Spieler selbst etwas einbringen zu lassen, erweitert. Die flexible Anwendung der App ermöglicht uns, sie für jegliche Interessen und Themengebiete anzuwenden. Actionbound ist seit 2013 aktiv und wurde im Rahmen des

Projekts "Web 2.0 in der politischen Bildung" der deutschen Bundeszentrale für politische Bildung vorgestellt. Sie wurde 2013 mit dem "Pädi Sonderpreis 2013" und 2016 mit dem Deutschen Bildungsmedienpreis ausgezeichnet.

Die App ist auf iOS und Android verfügbar. Für die private Nutzung sowie für Primar- und Sekundarstufe ist die App kostenlos, für Institutionen aber nicht.

2. Unterschiede zu normalen Schnitzeljagden?

Zukünftige, altgediente oder gerade eben eingestiegene LehrerInnen aufgepasst! Die App eignet sich hervorragend, um Lerninhalte digital und mit Spaßfaktor zu vermitteln. Im Unterschied zu normalen Schnitzeljagden mit Papierkarte und verstecktem Schatz im Wald, können mit der Actionbound-App solche auch mit GPS-Locations und QR-Codes überall und jederzeit durchgeführt werden!

Das praktische dabei ist, dass man während der Rallye keine Internetverbindung braucht. Die Frage nach dem WiFi-Passwort und den unnötigen Aufenthalten bei McDonalds haben sich somit erledigt.

Die Bound-Inhalte, wie Fragen, Aufgaben, Bild- Audio- und Videodateien werden bereits beim Start heruntergeladen und sind offline zugänglich.

Ausnahmen sind Inhalte von externen Servern, eingebettete YouTube-Videos oder Karten, welche nur mithilfe der Internetverbindung heruntergeladen bzw. angezeigt werden können.

3. Welche Möglichkeiten bietet die App?

Wie bereits erwähnt, kann man mit der App entweder spielen oder selbst Spiele, Rallys usw. erstellen.

BOUNDS SPIELEN

Erstmal die App am Handy heruntergeladen, hat man schon die Qual der Wahl zwischen zahlreichen Bounds in den folgenden Kategorien:

Einzel-Bounds (führt man alleine durch) oder **Gruppen-Bounds** (führt man in der Gruppe durch):

- Städte (GPS-Stadtrallyes)
- Outdoor (Spaziergänge...)
- Spaß (Junggesellenabschiede, Schnitzeljagden für Geburtstage...)
- Lernen (Campus-Touren, Bibliotheksrallyes, Lernbuffets...)
- Quiz
- Sightseeing (Museumsführungen)

Gruppen-Bounds eignen sich sehr gut für Klassen. Dabei benützen mehrere Spieler ein Smartphone und spielen als Gruppe um eine gute Platzierung. Drei bis sechs Spieler pro Gruppe werden empfohlen.

BOUNDS ERSTELLEN

Um Bounds erstellen zu können, muss man sich zuerst einmal auf actionbound.de einen Account

zulegen. Dazu braucht man einen Benutzernamen, eine E-Mail-Adresse und ein Passwort. Ganz easy!

Davor kann man bereits auswählen, wie man die App verwenden möchte:

- Geschäftlich (Team-Building-Events, Schulungen, Präsentationen, Werksführungen)
- Bildung (Campus-Touren, Museumsführungen, Bibliotheksrallyes, Lernbuffets...)
- Privat (Schnitzeljagden für Geburtstage, Stadtrallyes, Junggesellenabschiede, Spaziergänge...)

4. Was brauchen SchülerInnen, um mit Actionbound arbeiten zu können?

CHECKLISTE FÜR LEHRERINNEN

1. Die SchülerInnen brauchen entweder Smartphones oder Tablets.
2. Auf den Smartphones/Tablets muss die App "Actionbound" installiert sein.
3. Die Kinder die von der Lehrperson erstellte oder vertraute Rallye suchen und durchführen lassen.
4. Vor dem Start: Wichtige Regeln und Handhabungen klären! Wie gehe ich mit der App um? Was darf ich? Was darf ich nicht? ->Proberunden in vertrauter Umgebung mit den Kindern, bevor die App in der Stadt/im Museum etc. durchgeführt wird.
5. Ort, Sozialform (Einzel- oder Gruppenbound), Dauer, Anwendung, evtl. Punktevergabe, Ziele müssen mit den KK besprochen und abgeklärt werden.
6. Unklarheiten, Fragen der Kinder klären.
7. Auswertung, Ziel der Durchführung besprechen.

Ein ausführliches Tutorial für LehrerInnen ist hier downloadbar.

Zum Ausprobieren gibt es einen Bound zur Ausstellung "in Motion" im Technischen Museum Wien, online unter: <https://actionbound.com/bound/inmotion> (letzer Zugriff: 23.08.2016).

Quellen:

www.actionbound.de (letzer Zugriff: 23.08.2016).

Actionbound für iOS, online unter: <https://itunes.apple.com/at/app/actionbound/id582660833?mt=8> (letzer Zugriff: 23.08.2016).

Actionbound für Android, online unter: <https://play.google.com/store/apps/details?id=de.actionbound&hl=de> (letzer Zugriff: 23.08.2016).