

Erstellen einer Handy-Rallye

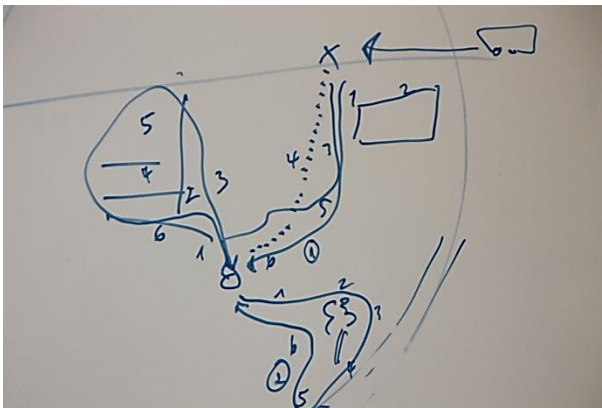
mit der App „Actionbound“

Autorinnen: Maren Risch, Angela Gräsel

Die App "Actionbound" ist auf iOS und Android verfügbar und dient dazu, eine eigene Rallye zu erstellen und mit dem Smartphone oder Tablet auf Entdeckungstour zu gehen. Sie ist unter bestimmten Bedingungen (siehe AGBs) kostenlos. Der Begriff „Bound“ steht für Rallye, Tour oder digitale Schnitzeljagd.

>> *Tipp: Sucht euch am besten vor der Registrierung ein Thema aus, zu dem ihr einen Bound erstellen wollt (z.B. Mainz im Mittelalter). Hierzu könnt ihr dann eine passende Route und passende Fragen erfinden.*

>> *Entwerft Eure Route auf dem Papier und teilt ein, welche Person für welche Station zuständig ist.*



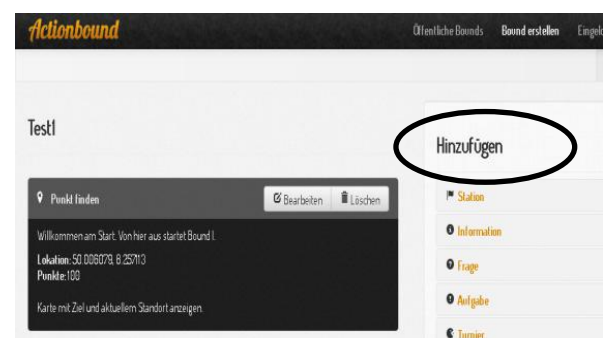
>> *Wenn mehrere Personen gleichzeitig an der Eingabe beteiligt sind, kann es zu Problemen beim Speichern kommen. Zur Sicherheit: Gruppenmitglieder geben ihren Fragen und Antworten nacheinander ein.*

Registrieren:

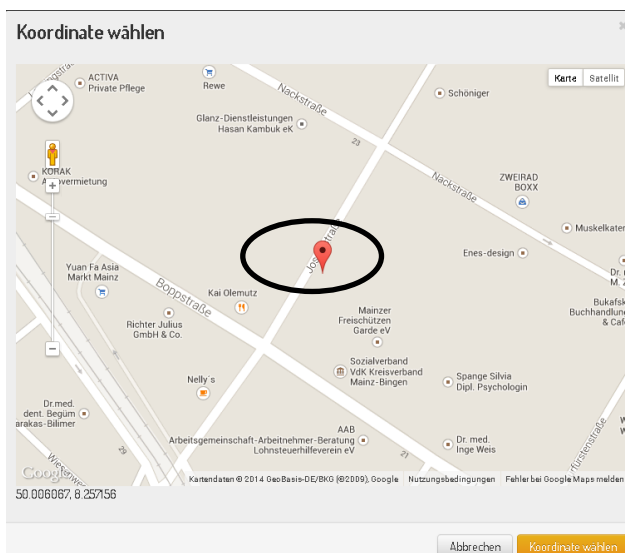
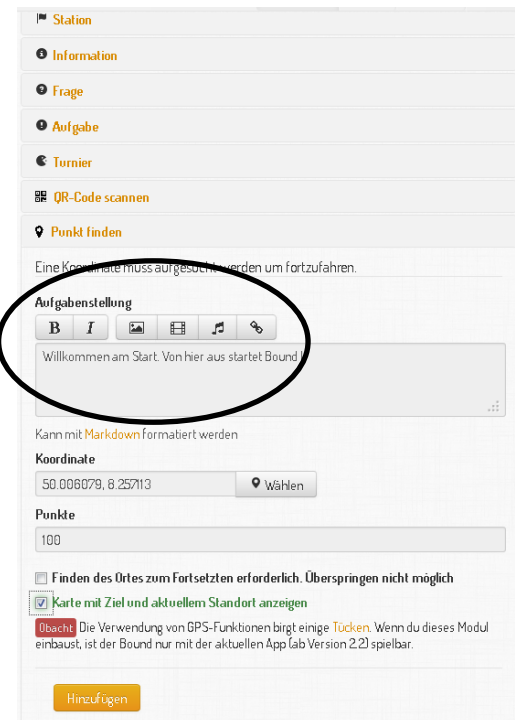
Zum Erstellen eines Bounds ist zunächst eine Registrierung notwendig. Gehe dazu auf: www.actionbound.de. Nach der Anmeldung klickt man oben in der Leiste auf das Feld „Bound erstellen“. Für den Bound ist das Einfügen eines Titels und einer URL notwendig. Dieser Bound ist dann direkt angelegt und ist unter dem Feld „Aktion bearbeiten“ (blauer Button) zur Bearbeitung bereit.

Hier erscheint dann auch ein Video-Tutorial, bei dem man sich zusätzlich anschauen kann, wie ein Bound gestaltet wird.

- 1) Um den Bound zu füllen, kann er unter der rechten Fläche „Hinzufügen“ zusammengebastelt werden. Am besten wählt ihr zunächst „Punkt finden“ aus.



- 2) Hier seht ihr dann das Feld „Aufgabenstellung“. Hier könnt ihr die Spieler kurz begrüßen und den Bound beschreiben (z.B. „Willkommen zu diesem Actionbound“).
- 3) Von hier aus startet ihr die Entdeckungstour (bspw. zum Thema Mittelalter in Mainz“).
- 4) Unter „Koordinate“ könnt ihr den Standpunkt auswählen, wo euer Bound startet. Hierfür klickt ihr auf „wählen“ und bekommt anschließend GoogleMaps geöffnet wo ihr den Standpunkt aussucht. Durch einen Doppelklick setzt ihr eine rote Markierung am jeweiligen Ort (siehe Abbildung unten).
- 5) Anschließend klickt ihr auf das gelbe Feld „Koordinate wählen“ und der Standpunkt wird automatisch übertragen.



>> Ziel während des Spiels ist es, zu den verschiedenen Punkten der Rallye zu gelangen. Deshalb ist es wichtig, die Koordinaten festzulegen, da nur so während des Spiels festgestellt werden kann, ob sich der Spieler mit dem Handy am gesuchten Ort befindet.

>> Bitte legt die Punkte so, dass Spieler/-innen dort nicht gefährdet werden – Ampelkreuzungen, Bahngleise oder Abhänge am Fluss etc. sind strikt verboten.

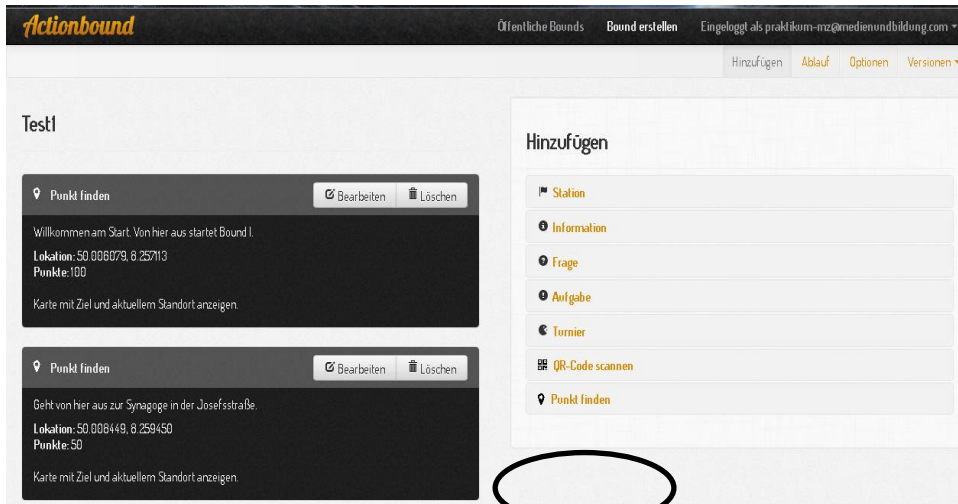
- 6) Tragt bei „Punkte“ die Anzahl der zu erlangenden Punkte ein. Diese Punkte erhält der/die Spieler/in, wenn er/sie den gesuchten Ort erreicht hat. Weiter unten müsst ihr festlegen, ob es erforderlich ist, die Punkte zu finden um weiter zu spielen und ob die Karte angezeigt werden soll. Am besten setzt ihr nur in das zweite Feld einen Haken.

>> Achtung: Einige Geräte zeigen den Ort ungenau an oder haben Schwierigkeiten mit GoogleMaps. Daher ankreuzen, dass der Ort während des Spiels übersprungen werden kann. So stellt ihr sicher, dass alle Spieler/innen das Ziel erreichen und nicht unterwegs verloren gehen.

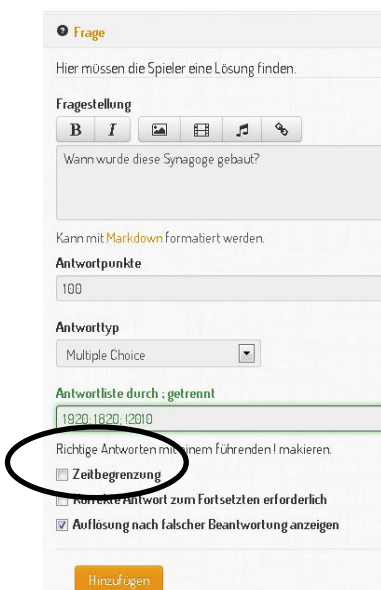
- 7) Klickt ihr jetzt noch auf Hinzufügen, ist euer erster Punkt erstellt.
- 8) Solltet ihr im Nachhinein noch etwas an diesem Punkt verändern wollen, könnt ihr das

ganz einfach unter dem grauen Feld „bearbeiten“ und kommt somit wieder zurück in den Modus von vorher.

9) Jetzt könnt ihr entweder direkt eine Frage stellen oder die Spieler erst zum nächsten Punkt aufbrechen lassen. Wenn ihr die Spieler erst zu einem Punkt laufen lassen wollt, klickt ihr einfach erneut auf Punkt finden und macht dasselbe wie vorher beschrieben.



>> Tipp: ihr könnt bei der Bearbeitung der Punkte unter dem Foto-Zeichen auch Bilder zu den jeweiligen Stationen einfügen.



10) Wenn ihr jetzt eine Frage einfügen wollt, die die Spieler/innen beantworten müssen, nachdem sie den Punkt erreicht haben, klickt ihr auf „Frage“.

Unter „Fragestellung“ gebt ihr die Frage ein und wählt anschließend, um welchen Antworttyp es sich handelt. Damit es nicht zu knifflig wird, wählt ihr hier am besten „Multiple Choice“ – das heißt, dass die Spieler/innen zwischen mehreren Antwortmöglichkeiten auswählen können.

Ihr könnt auch hier wieder wählen, wie viele Punkte die Spieler für die richtige Antwort erhalten. Unter „Antwortliste“ gebt ihr die Antwortmöglichkeiten ein, indem ihr sie durch ein Semikolon „ ; “ trennt und vor die richtige Antwort ein Ausrufezeichen einfügt.

>> Außer Fragen könnt ihr auch noch andere Optionen, wie z.B. „Aufgaben“ hinzufügen. Hier gibt es dann kein richtig oder falsch. Beispielsweise sollen die Spieler ein Foto vom Standort machen.

>> Beim Hochladen von Bildern ist am Ende der Rallye WLAN notwendig!

Ihr könnt so viele Fragen, Aufgaben, Punkte einbauen wie ihr wollt – immer unter dem gleichen Schema wie beschrieben. Am besten wechselt ihr immer zwischen „Frage“ und „Punkt finden“ ab.

>> Achtet darauf, dass die Punkte die gefunden werden sollen, insgesamt eine sinnvolle Strecke ergeben und nicht zu weit voneinander entfernt sind.

11) Ist der letzte Punkt und anschließend die finale Frage erstellt, könnt ihr zum Abschluss noch eine Information (ebenfalls rechts in der Optionsliste) eingeben wie „Herzlichen Glückwunsch, du hast diesen Bound erfolgreich beendet.“

>> Tipp: Damit es eine richtige Schnitzeljagd wird, ist es ratsam, mehrere Bounds zu erstellen. Die jeweiligen QR-Codes, mit denen man den nächsten Bound öffnen kann, könnt ihr ausdrucken und z. B. an einer Stelle am letzten Punkt der vorherigen Runde anbringen. Somit könnte eure Abschlussinformation z. B. „Herzlichen Glückwunsch, du hast diesen Bound erfolgreich beendet. Von hier aus geht es weiter zu Bound II. Den QR-Code von Bound II findet ihr am Spielplatz hinter dem Informationsschild“ lauten.

12) Um den jeweiligen Bound zu veröffentlichen, müsst ihr ganz oben in der Leiste bei eurem Benutzernamen wieder auf „Meine Bounds“ gehen und somit zur Übersicht über all eure erstellten Bounds. Rechts in der Spalte seht ihr dann, dass euer Bound noch nicht veröffentlicht ist und ändert dies zu „aktuelle Version veröffentlichen“. Erst dann erhaltet ihr auch den QR Code, den die Spieler/innen scannen müssen!

Beispiele für fertige Bounds findet ihr hier:

Zum Thema Bienen: <http://bienen-bounds.blogspot.de/>

Zum Thema Fußball: <http://waldhof-tour.de/>

Zum Thema Gutenberg: <http://actionbound.de/bound/gutenbergpfad>