Actionbound

Actionbound – das interaktive Smartphone-Edu-Game

Praxisprojekt des Kurses MaC*plus 2012
am Studienzentrum für evangelische Jugendarbeit in Josefstal e. V.

von Simon Zwick

Inhalt

1. Einleitung 3
2. Themenfindung 3
3. Vorbereitung 4
3.1. Zielgruppe und Überlegungen im Vorfeld 4
3.2. Inhaltliche Konzeption und Themenwahl 5
3.3. Recherche 6
3.4. Auswahl der Route und Erstellung der Spielinhalte 7
3.5. Begehung mit dem Programmierer 9
3.6. Die „Actionbound-App-App“ 9
3.7. Debugging, Tests mit ausgedachten Spielergruppen 11
3.8. Finden einer „echten“ Gruppe 12
4. Durchführung 12
5. Reflexion 12
5.1. Die Vorbereitungsphase 12
5.2. Beobachtung des Testlaufs 13
5.3. Feedback der Gruppe 14
5.4. Pädagogische Aspekte 15
6. Ausblick 16
6.1. Umsetzung der Webseite actionbound.de 16
6.2. Öffentlichkeitsarbeit 17
6.3. Actionbounds mit Gruppen erstellen 17
6.4. Zukünftige Anwendungsmöglichkeiten 17
7. Persönliche Bemerkung 18
8. Fazit 18

Anlagen

- Screenshots der Actionbound-App
- Technische Realisierung Actionbound *von Jonathan Rauprich*

Zur besseren Lesbarkeit wird im Folgenden verallgemeinernd das Wort „Spieler.“ verwendet. Selbstverständlich sind damit auch Spielerinnen gemeint.

1. Einleitung

Actionbound ist ein interaktives Smartphone-Edu-Game in Form einer App. Auf den Prinzipien von Outward- und City-Bound aufbauend bewegen sich die Spieler selbstständig, von Station zu Station, erhalten dort Informationen und lösen verschiedene Aufgaben für die Punkte vergeben werden. Die Spielanleitung erfolgt ausschließlich durch die App.

Die Actionbound-App wird durch einen Generator erstellt, welcher ohne Programmierkenntnisse bedient werden kann.

Es ist möglich Actionbounds zu den verschiedensten Themen, Ortsübergreifend (Stadt, Land, Indoor) für unterschiedliche Anforderungen der Zielgruppe zu erstellen.

Das von mir exemplarisch entwickelte, mit einer Gruppe gespielte und im Folgenden vorgestellte Spiel weist folgende Eigenschaften auf:

- Behandeltes Thema: Kreuzberg 36 vor, während und nach der deutschen Teilung
- Empfohlene Spielerzahl: sechs
- Empfohlenes Spieleralter: ab 16 Jahren
- Spieldauer: ca. zwei Stunden

2. Themenfindung

Mobilität, Partizipation, Bewegung, Smartphones, Augmented Reality. Dies waren einige der Themen die zur Vorbereitung auf das Beratungsgespräch zum Praxisprojekt mit Prof. Dr. Roland Bader und Teilnehmern des MaC-Kurses relevant waren.

In der Gesprächsrunde wurden meine Überlegungen in Richtung Geo-Caching gelenkt, eine Art GPS-gestützte Schnitzeljagd. Eine Erweiterung dieser Methode stellt das so genannte Edu-Caching dar, bei dem die Spieler an Orte geführt werden, die inhaltlichen Wert haben und es nicht nur um das Wandern und die Schatzsuche an sich geht.

Dadurch inspiriert war die Idee nun einen Schritt weiter zu gehen und das mittlerweile gut ausgebaute mobile Internet zu nutzen um an den Spielorten zusätzlich Informationen in Form von Texten und Audiovisuellen Medien abrufen zu können.

Die Möglichkeiten die das mobile Internet bietet begeistern nicht nur mich sondern auch Kinder und Jugendliche. Jeder vierte zwischen 12 und 19 Jahren hat heute ein Smartphone und Internetzugang, Tendenz steigend.[1]

Doch die Nutzung von Smartphones statt klassischen GPS-Empfängern hat einen weiteren Vorteil. Inhalte können nicht nur abgerufen werden, sondern auch selbst produziert und publiziert werden.

Das Ziel des Projektes war es also eine Smartphone-App zu entwickeln welche den Spielern eine Route vorgibt, auf der sie etwas lernen und selbst Inhalte erstellen können.

3. Vorbereitung

3.1. Zielgruppe und Überlegungen im Vorfeld

Zunächst sollte die App zusammen mit Jugendlichen aus der Naunynritze, einem offenen Jugendtreff in Berlin-Kreuzberg realisiert werden und zwar als eine Art Stadtführung für andere Jugendliche, die nicht aus der Gegend kommen. Die Jugendlichen sollten sich Gedanken machen, was ihnen in ihrem Kiez besonders gefällt, welche Orte sie gerne zeigen möchten um dann raus zu gehen, Fotos zu schießen und Aufgaben zu erarbeiten. Mir war wichtig den Jugendlichen zu vermitteln, dass sich Smartphones nicht nur zum Medienkonsum eignen, sondern dass man auch selbst produktiv damit arbeiten kann. Leider hatte die Naunynritze und andere Einrichtungen nicht die erforderlichen Kapazitäten sodass keine Zusammenarbeit zustande kam.

Im Gespräch mit Prof. Dr. Roland Bader löste ich mich von der Vorstellung mit einer Einrichtung zusammen arbeiten zu müssen und setzte neu an: Ich würde selbst eine App für Jugendliche erstellen. Die Idee den Inhalt der App von Jugendlichen entwickeln zu lassen parkte ich erst einmal.

Was wirklich realisierbar sein würde ist zunächst vernachlässigt worden um sich davon erst einmal nicht einschränken zu lassen. Wichtiger waren Überlegungen zur Zielgruppe in zweierlei Hinsicht. Auf der einen Seite ging es um die Art des Spiels, die Inhalte und das „Drumrum“, auf der anderen Seite um die technologischen Anforderungen und Kenntnisse die die Zielgruppe mitbringen würde.

Da ich die App nicht nur für eine feste Einrichtung sondern für „Alle“ machen wollte war es notwendig auf ein sehr niederschwelliges Ergebnis hinzuarbeiten.

Smartphones sind unter älteren Jugendlichen mehr verbreitet[1], deswegen wählte ich für mein Spiel die Altersgruppe ab 16 Jahren. Die Spieldauer setzte ich auf zwei Stunden an aufgrund meiner persönlichen Erfahrung mit Jugendlichen in diesem Alter.

Da nur 35 Prozent der Smartphones Jugendlicher mit GPS ausgerüstet sind[1] und außerdem der Betrieb eines GPS-Empfängers die Akkulaufzeit stark verkürzt (was gerade bei einem Spiel wie diesem von großem Nachteil wäre) habe ich mich dazu entschieden ohne GPS zu arbeiten. Das bedeutet allerdings auch, dass die Orte an denen sich die Spieler befinden anders verifiziert werden müssen. Dazu mehr unter Punkt 3.3. Recherche.

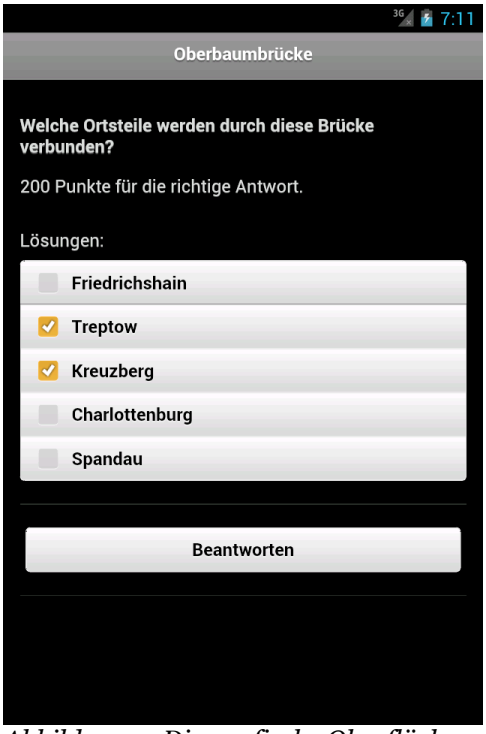

Abbildung 1: Die grafische Oberfläche der Actionbound-App

Damit die App ein hohes Maß an Kompatibilität erfüllen würde, wurde eine Umsetzung als Web-App gewählt, die im Gegensatz zur Native-App steht. Eine Native-App ist eine Anwendung die entweder für iOS (z. B. iPhone) aus dem Apple-Store oder für Android (z. B. Samsung Galaxy) aus dem Google Play Store geladen wird. Da das von mir gewählte Projekt in der gegebenen Zeit ohnehin schwer zu realisieren sein würde und auf jeden Fall Kompatibilität für beide Plattformen, iOS und Android geboten werden sollte fiel die Entscheidung nach Beratung mit einem befreundeten Programmierer, Jonathan Rauprich, auf die Web-App.

Hierbei handelt es sich um eine Anwendung, die über HTML5 direkt im Browser ausgeführt wird und somit auf beiden Systemen läuft. Außerdem stellt eine Web-App kein Sicherheitsrisiko für den User dar, wie es oft vor allem bei Android-Apps der Fall ist, da sie nicht auf das System und die Daten des Nutzers zugreifen kann. Vom „look and feel“ steht eine Web-App einer aus einem Store geladenen App in nichts nach.

Obwohl es ersichtlich war, dass es innerhalb des Projektrahmens nicht mehr möglich sein würde mit Jugendlichen zusammen zu arbeiten nahm ich zusammen mit Jonathan Rauprich die Idee wieder auf, zukünftig die Möglichkeit zu bieten, die App von Jugendlichen selbst erstellen zu lassen. Da das nötige Know-How für eine Programmierung einer Web-App auf sehr hohem Niveau sein muss war klar, dass es dafür am Besten eine What-You-See-Is-What-You-Get (WYSIWYG) Anwendung geben sollte, eine Software mit der man eine Schnitzeljagd-App generieren kann, eine wie wir sie nennen App-App. Mit dieser habe ich dann auch das Spiel generiert. Dazu mehr im Punkt 3.6. Die „Actionbound-App-App.“

3.2. Inhaltliche Konzeption und Themenwahl

Nun, da das Thema und die Inhalte von mir bestimmt werden sollten, wurde auf folgende Punkte besonders viel Wert gelegt:

- Spannung
- Spielspaß
- Abwechslung
- Teambuilding

- Inhaltlicher Lernprozess

Es war wichtig, dass die App zukünftig öfter gespielt wird deshalb wurde die potentielle Zielgruppe der vielen Schulklassen und Gruppen die nach Berlin kommen gewählt.

Zunächst wurde der Lehrplan für die Klassenstufen 8 bis 13 als Orientierung zu Rate gezogen. Den Transfer des Inhalts zur App wurde mit der Recherche geschichtsträchtiger Orte und Ereignisse im dritten Reich begonnen. Nach einer intensiven Auseinandersetzung mit dem Thema wurde aber klar, dass dieses Thema zum Einen ohne pädagogische Begleitung schwierig zu behandeln wäre (da geplant war die Gruppe unabhängig von Lehrern spielen zu lassen) zum Anderen würde durch die Schwere der Thematik ein großer Teil des Spielspaßes verloren gehen, auf den auf keinen Fall verzichtet werden sollte.

Der Stoff des dritten Reiches als Inhalt wurde verworfen und das Thema an sich erst einmal hinten an gestellt. Die Überlegungen konzentrierten sich zunächst auf ein modulares Grundgerüst für ein Spiel, egal wie die tatsächlichen Inhalte später sein mochten.

Durch das Ziel das Spiel für die unterschiedlichsten Gruppen spielbar zu machen war es auch wichtig, es mit so wenigen aber gleichzeitig auch mit so vielen Spielern wie möglich spielen zu können. Deshalb wurde die Entscheidung gegen die Variante, dass zwei Teams zur selben Zeit gegeneinander spielen gefällt, hätte dies doch die Mindestspielerzahl ungefähr verdoppelt. Die Lösung des Problems ist folgende: Das Spiel zu spielen ist ab drei Spielern möglich, idealerweise sind ungefähr sechs Spieler anwesend. Wenn mehr Spieler da sind, teilt man sich selbstständig in Kleingruppen auf, die unter einem jeweils eigenen Teamnamen das Spiel nebeneinander spielen.

Um den Charakter eines Wettkampfes nicht aufzugeben wurde ein Punktesystem mit einer ewigen Bestenliste eingeführt, welches unter Punkt 3.6. „Die Actionbound-App-App“ beschrieben ist.

3.3. Recherche

Aus Büchern[2] und durch Tipps von befreundeten Pädagogen und Jugendleitern wurden Spiele gesucht, die die folgenden Kriterien erfüllen sollten: Kurze Spieldauer, einfach zu verstehendes Regelwerk (welches durch die App selbst angeleitet werden kann), gerade und ungerade Spielerzahlen müssen funktionieren. Außerdem sollten viele verschiedene Fähigkeiten der unterschiedlichen Spieler angesprochen werden, z. B. Körperliche Leistung, logische und kreative. Gleichzeitig sollten alle eingebunden werden und keiner durfte „hinten runter fallen.“

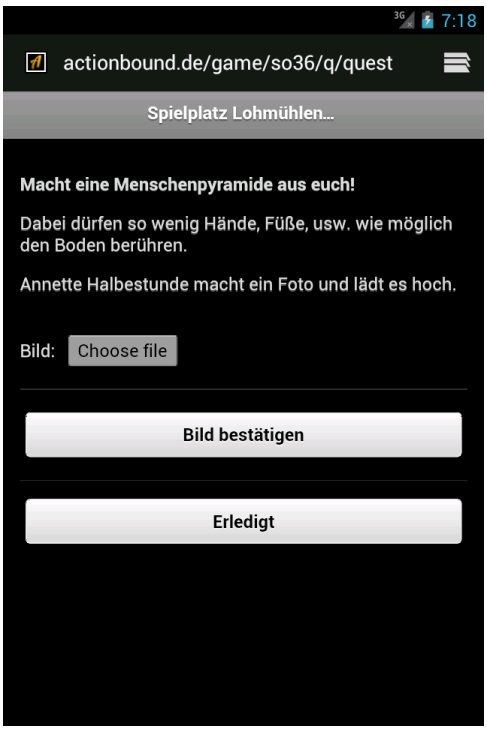

Abbildung 2: Actionbound-App mit Screen "Menschenpyramide"

Da es schwer ist Spiele zu finden, die diese Anforderungen erfüllen hat es auf diesem Weg tatsächlich nur eines, hier abgebildet, bis in die fertig entwickelte App geschafft.

Die übrigen Spiele sind bei den Begehungen der Route vor Ort und der inhaltlichen Recherche erdacht worden.

3.4. Auswahl der Route und Erstellung der Spielinhalte

Ein Grundsatz war ein anderes Bild von Berlin zu zeigen, nicht das touristische Standardprogramm (Reichstag, Brandenburger Tor, Friedensengel) sondern das spannende Berlin abseits des Massentourismus.

Auf Grundlage der gesetzten 2-Stunden-Grenze wurde eine Route durch Kreuzberg (ehem. West-Berlin) gewählt, beginnend in Friedrichshain (ehem. Ost-Berlin) entlang Orten die in Bezug auf die Berliner Teilung viel geschichtlichen Wert haben und mir persönlich gut gefallen. Anfang und Ende sollten mit öffentlichen Verkehrsmitteln gut erreichbar sein.

Die Orte und die Aktionen an den selbigen sollten zum Nachdenken über die Teilung anregen ohne dabei zu sehr im Vordergrund zu stehen.

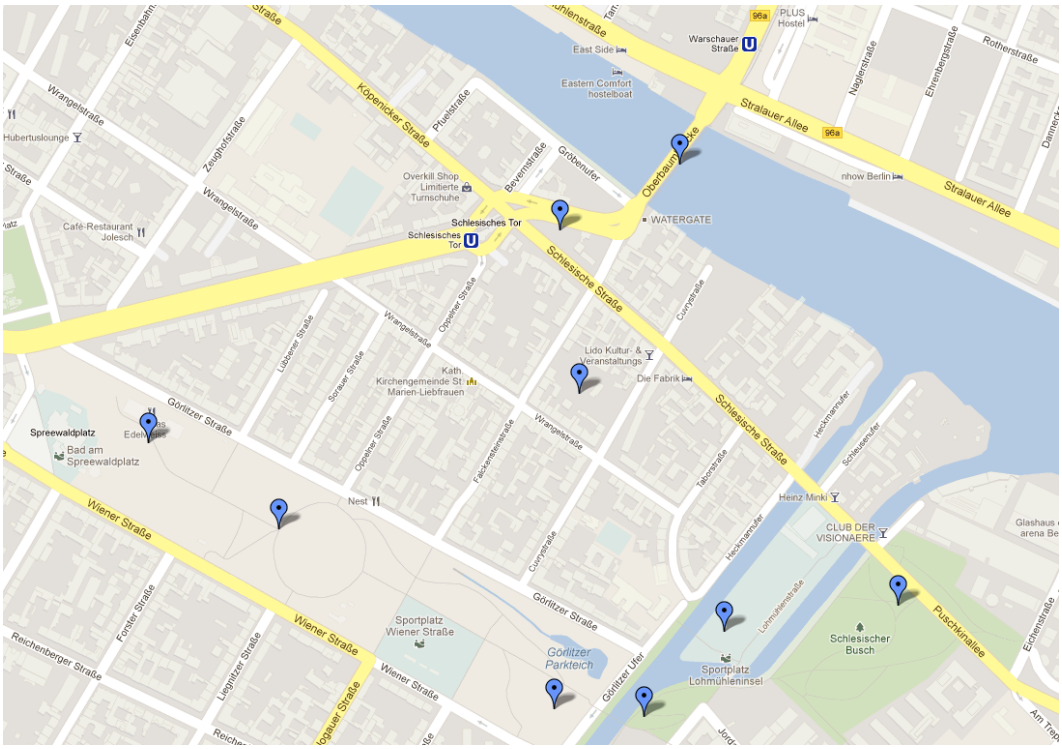

Abbildung 3: Interessante Punkte wurden auf einer Karte markiert

Bei den ersten eigenen Begehungen wurden die Dauer und die Orte genau geprüft. Es wurden Fotos geschossen und Überlegungen zu den Stationen angestellt. Die Ergebnisse wurden als vorläufiger Spielplan gesammelt:

Screens
- Info & weiter
- Frage + Eingabe
- Lösung
  - Richtig
  - Falsch
- evtl. Route (Map/GPS) Google Maps oder OpenStreetMap?

muss noch ausformuliert / recherchiert werden muss noch draußen recherchiert werden

Location	Screen	Input der Gruppe	Punkte	Anmerkung
U Warschauer	Kommt zum U-Bahnhof Warschauer Straße. Hier beginnt das Spiel. Was trägt die Meerjungfrau in ihrer linken Hand?	Schild		Case-insensitive, auch „ein schild“ etc.

Abbildung 4: Ausschnitt aus dem vorläufigen Spielplan

Da wie eingangs erläutert auf den Gebrauch von GPS verzichten werden sollte, musste ein System zur Standortüberprüfung entwickelt werden: Die Spieler müssen wie im Beispiel der ersten Station (oben abgebildet) ab und zu Details entlang der Route finden um zur nächsten Aufgabe zu kommen. Für den Fall, dass eine Gruppe den Hinweis nicht findet, bzw. dieser durch die Veränderung des Stadtbildes nicht mehr vorhanden sein sollte, ist es trotzdem möglich sein weiter zu spielen, allerdings gibt es dann nicht die volle Punktzahl zu holen.

3.5. Begehung mit dem Programmierer

Als zehn Stationen mit insgesamt ca. 50 Anweisungen erarbeitet waren, machte ich mich mit Jonathan Rauprich auf den Weg um die Route gemeinsam abzugehen. Ich erklärte ihm meine Vorstellungen, er wies mich auf Schwierigkeiten hin und brachte neue Ideen ein. Zu meiner Erleichterung stellte sich mein Vorhaben im Großen und Ganzen als durchaus machbar heraus, wenn doch nicht ohne größeren Aufwand. Bis hier war ich, im Nachhinein betrachtet, sehr optimistisch gewesen.

Für mich galt es nun die erforderlichen inhaltlichen Anpassungen an die zukünftige Software vorzunehmen, Jonathan Rauprich machte sich ans Programmieren.

3.6. Die „Actionbound-App-App“

Die Browseranwendung „Actionbound-App-App“ (im Folgenden AAA abgekürzt) erzeugt, wie der Name schon vermuten lässt, Actionbound-Apps.

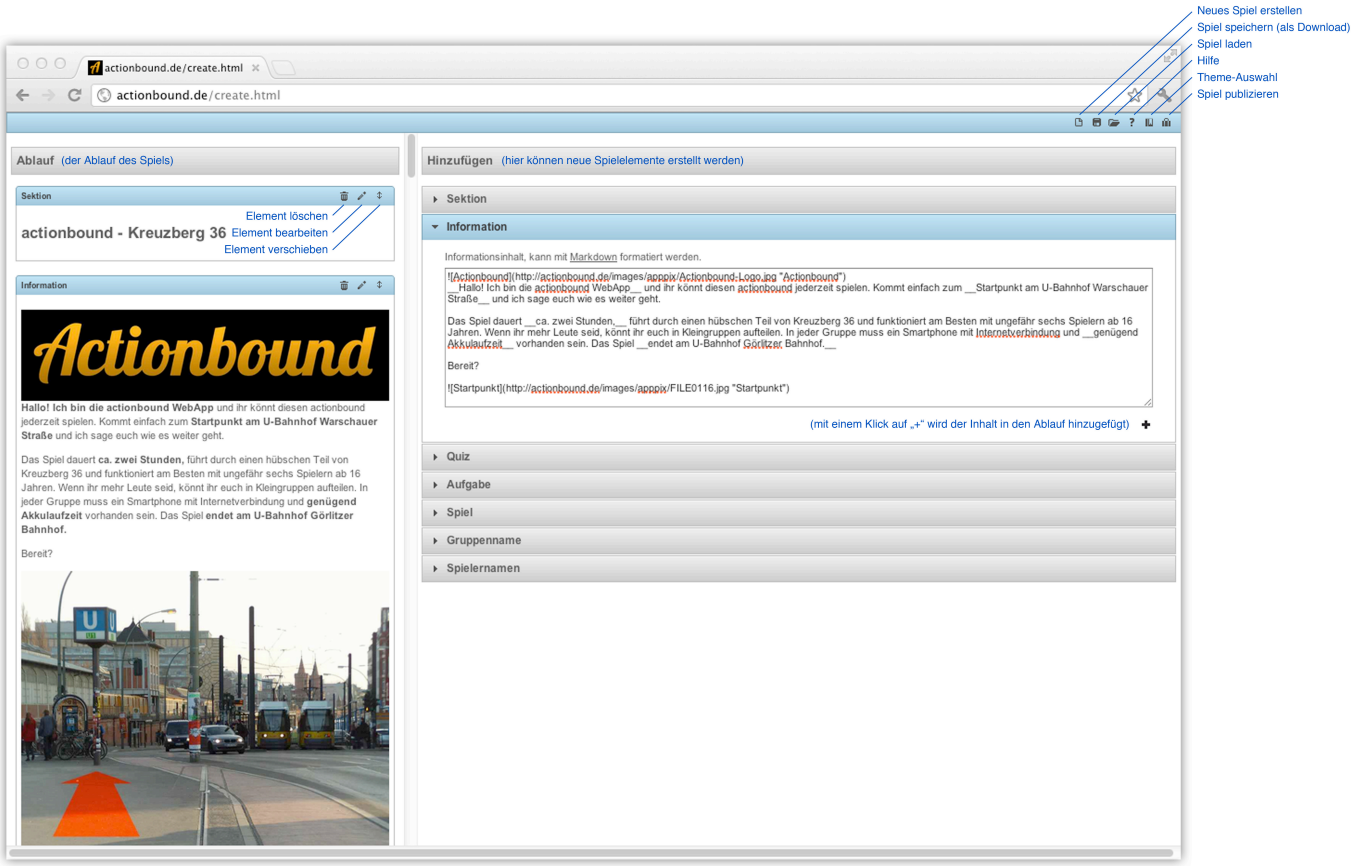

Abbildung 5: Screenshot der Actionbound-App-App

Durch Aufrufen der Adresse http://actionbound.de/create.html gelangt man zur Benutzeroberfläche der Actionbound-App.

Es ist keine Installation oder dergleichen notwendig, man sollte lediglich einen aktuellen Browser nutzen. Die AAA ist also auf den meisten Computern direkt einsetzbar, was besonders in Jugendtreffs mit oftmals recht betagter Hardware von Vorteil ist.

Die Oberfläche der AAA unterteilt sich in zwei Spalten: Die Ablauf-Spalte und die Hinzufügen-Spalte.

In der Hinzufügen-Spalte kann man Elemente wählen um verschiedene Inhalts-Arten zu erstellen.

Element	Funktionen
Sektion	Der Titel für den aktuellen Abschnitt des Spiels, wird in der Titelleiste angezeigt.
Information	Dient zur Eingabe von allgemeinen Informationen und Anweisungen, die von den Spielern mit „Weiter“ bestätigt werden. Es können Texte, Bilder, Videos, Links etc. eingegeben werden.
Quiz	Hier können Aufgaben gestellt werden auf die es eine vorgegebene Antwort gibt (richtig oder falsch). Es kann sich hierbei um eine Lösung als Text, Multiple Choice, oder Zahlenbereich handeln. Außerdem wird hier die erreichbare Punktzahl und eine eventuelle zeitliche Begrenzung angegeben, bei der es Punktabzüge gibt.
Aufgabe	Wie bei „Quiz“ können hier Aufgaben gestellt werden, mit dem Unterschied, dass es hier kein richtig oder falsch gibt. D. h. es können kreative Antworten eingegeben werden oder Bilder hochgeladen werden.
Spiel	Hier besteht die Möglichkeit z. B. ein Schere-Stein-Papier, Wettrutschen oder dergleichen zu erstellen. Der Server wählt dann beim Spielen nach einem Doppel-K.O.-System immer zwei Spieler aus, die gegeneinander antreten müssen.
Gruppenname	Hier kann man eine Einleitung zur Eingabe des Gruppennamens eingeben.
Spielernamen	Hier kann eine Einleitung zur Eingabe der Spielernamen eingeben werden.

Bis auf das Feld „Sektion“ können alle Eingaben mit „Markdown“ formatiert werden. Markdown ist eine einfach Auszeichnungssprache, mit der man z. B. fett gedruckte Buchstaben schreiben kann, ohne programmieren können zu müssen. Hier einige Beispiele von http://de.wikipedia.org/wiki/Markdown

Textgestaltung	
Ausgangsform	**Zielform**

`Normaler Text wird so dargestellt wie eingegeben.`
 	
`Eine Leerzeile erzeugt einen Absatz.`
	Normaler Text wird so dargestellt wie eingegeben.
	Eine Leerzeile erzeugt einen Absatz.

`*Kursiv*, **Fett** und ***Fett kursiv***`	*Kursiv*, **Fett** und ***Fett kursiv***
`Markiert Text als `Quelltext``	Markiert Text als `Quelltext`

`* Ein Punkt in einer ungeordneten Liste`
`* Ein weiterer Punkt in einer ungeordneten Liste`
`* Statt * funktionieren auch + oder -`
	• Ein Punkt in einer ungeordneten Liste
	• Ein weiterer Punkt in einer ungeordneten Liste
	• Statt * funktionieren auch + oder -

`8. Ein Punkt in einer geordneten Liste`
`1. Ein weiterer Punkt, wobei keine Reihenfolge zu beachten ist, sondern nur beliebig und auch doppelt Ziffern`
`1. weiterer Punkt`
	1. Ein Punkt in einer geordneten Liste
	2. Ein weiterer Punkt, wobei keine Reihenfolge zu beachten ist, sondern nur beliebig und auch doppelt Ziffern
	3. weiterer Punkt

HTML-Überschriften werden erzeugt, indem man die Zeile mit Doppelkreuzen beginnt - ihre Anzahl gibt die Ebene der gewünschten Überschrift an.	
`# Überschrift in Ebene 1` `#### Überschrift in Ebene 4`	Überschrift in Ebene 1 **Überschrift in Ebene 4**
Für die ersten zwei Ebenen ist auch eine alternative Schreibweise möglich:	

`Überschrift in Ebene 1`
`==========`
 	
`Überschrift in Ebene 2`
`----------`
	Überschrift in Ebene 1
	Überschrift in Ebene 2

`> Dieses Zitat wird in ein HTML-Blockquote-Element gepackt.`	Dieses Zitat wird in ein HTML-Blockquote-Element gepackt.
`[Beschriftung des Hyperlinks](http://de.wikipedia.org/ "Titel, der beim Überfahren mit der Maus angezeigt wird")`	Beschriftung des Hyperlinks
`![Alternativtext](Bild-URL "Bildtitel hier")`	Bindet ein Bild von der Quelle *Bild-URL* ein.

Abbildung 6: Beispiel von Markdown-Befehlen

In der Spalte „Ablauf“ werden nach Eingabe der Inhalte in die rechte Spalte alle Elemente in Spielreihenfolge angezeigt. Diese können jederzeit bearbeitet, verschoben und gelöscht werden.

Sind alle Eingaben beendet kann mit einem klick auf das Symbol „Publizieren“ ein Spielname und eine URL (bei mir z. B. so36) eingegeben werden. Der Server generiert nun die Actionbound-App welche in diesem Beispiel sogleich unter http://actionbound.de/game/so36 erreichbar ist und gespielt werden kann.

3.7. Debugging, Tests mit ausgedachten Spielgruppen

Das von der AAA publizierte Spiel wurde zunächst einige Male von Jonathan Rauprich und mir mit verschiedenen Mobilgeräten, Browsern und Internetverbindungen getestet ohne eine echte Spielgruppe zu haben.

Dabei fiel uns auf, dass es Aufgrund von Beschränkungen von Apple auf iOS leider nicht möglich ist auf lokal gespeicherte Bilder zuzugreifen. Das bedeutet, es können keine selbst geschossenen Bilder hochgeladen werden. Das Problem ist bekannt könnte mit PhoneGap[3] behoben werden. Dafür ist allerdings zusätzlich eine Apple-Entwicklerlizenz für US $ 100 notwendig, die wir nicht bereit waren zu zahlen.

3.8. Finden einer „echten“ Gruppe

Bei der Suche nach einer Testgruppe für das Spiel empfahl mich Prof. Dr. Roland Bader an Wolfgang Schill und Jürgen Thiele von der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK) worauf ich mich dort ankündigte. Wegen meines engen Zeitplanes und einigen leider nicht verschiebbaren Terminen konnte ich schwer abschätzen wann das Spiel wirklich spielbar sein würde und habe bis heute keinen weiteren Kontakt mehr zum GMK aufgenommen. Es ist aber geplant dem GMK das Spiel, jetzt da es fertiggestellt ist, noch anzubieten.

Da die Anwendung zum Abgabetermin erst sehr knapp fertig wurde, ist ein Facebook-Event erstellt worden in dem Freiwillige für das Spiel gesucht wurden. Es meldeten sich fünf Freunde, die sich am Sonntag, den 13. Mai um 15 Uhr am Startpunkt einfanden.

4. Durchführung

Die Gruppe, bestehend aus fünf Freunden, alle Mitte 20 (ich gehe später genauer auf die Gruppe ein) wurde von mir begrüßt. Es wurde erklärt dass das Spiel eigentlich für jüngere gedacht sei und die Gruppe gebeten, sich trotzdem darauf einzulassen. Es wurde klargestellt, dass Jonathan Rauprich und ich von Spielbeginn an nur noch in beobachtender Funktion anwesend sein würden und nur im Fall einer technischen Panne angesprochen werden dürften. Es wurde abgefragt wer ein Smartphone mit Kamera und genügend Akkulaufzeit dabei hatte. Zur Sicherheit hatte ich mein eigenes Telefon dabei, doch es fand sich eines aus der Gruppe. Der Handybesitzer bekam die URL des Spiels und es ging los.

Den Rest des Spiels erledigte die Gruppe selbstständig.

Als das Spiel beendet wurde bedankte ich mich und holte mir Rückmeldungen ein. Mehr dazu im Punkt „5.2. Beobachtung des Testlaufs“

5. Reflexion

5.1. Die Vorbereitungsphase

Das Einhalten der Meilensteine in der Entwicklung stellte das größte Problem für mich dar.

Der Hauptgrund dafür war, dass der zeitliche Aufwand stark unterschätzt wurde. Im Projektzeitraum mussten zudem drei einwöchige Seminare und eine Umzug eingeschoben werden, was vorher nicht eingeplant war.

Außerdem bedurfte es großer Anstrengung den Programmierer, der mir half ohne einen finanziellen Gewinn davon zu tragen, immer wieder zu

motivieren und zur Weiterarbeit anzuregen.

Je näher der Abgabetermin rückte, desto enger wurde es und so war es bis heute nicht mehr möglich die statistische Übersicht für bereits gespielte Spiele zu erstellen und auch für diese Dokumentation ist nur wenig Zeit geblieben.

Die Lehre die daraus gezogen wird ist in Zukunft den zeitlichen Aspekt in der Projektplanung detaillierter und realistischer und mit höchster Priorität zu behandeln, und evtl. kleinere Ziele zu stecken.

5.2. Beobachtung des Testlaufs

Die Gruppe bestand aus fünf Personen, alle Mitte 20. Zwei von ihnen, Lorenz und Franz, kannten sich bereits gut, die anderen, Simone, Dennis und Martin kannten sich vom Sehen. (Namen geändert.)

Der Besitzer des Smartphones, Dennis, der gerade frisch nach Berlin gezogen war, rief die Seite auf und begann leise vorzulesen. Lorenz, eine Person die viel Autorität ausstrahlt nahm Dennis das Telefon aus der Hand und las die Begrüßung laut für die Gruppe vor. Dennis verschränkte die Arme vor der Brust. Nachdem Lorenz die erste Seite vorgelesen hatte gab er es an Dennis zurück, der dann die erste Aufgabe vorlas: „Bevor es wirklich los geht, bestimmt jetzt bitte einen der die Anweisungen laut für die Gruppe vorliest." Lorenz schlug sofort Dennis vor, was von der Gruppe bestätigt wurde. Von dem Moment an war geklärt wer die Ansagen macht und eine Situation wie gerade eben wiederholte sich nicht. Allerdings hielt sich Lorenz von nun an eher im Hintergrund und es fiel ihm schwer sich konstruktiv einzubringen. In der Folge schwankte er zwischen einer mitläuferischen und einer leicht störenden Rolle.

Die Spieler waren sehr motiviert und engagiert dabei und brachten Vorschläge ein welche Dennis, der von der Gruppe bis zum Spielende als Leiter nicht mehr in Frage gestellt wurde, sehr demokratisch zusammen mit der Gruppe diskutierte.

Es fiel positiv auf, dass sich die unterschiedlichen Persönlichkeiten an den verschiedenen Aufgaben tatsächlich je nach Kompetenz mehr einbringen konnten. Franz führte die Lösung der logischen Aufgaben stark an, z. B. beim Schätzen von Größen und Entfernungen oder beim Lösen von Aufgaben unter Zeitdruck. Martin war Wortführer wenn es um das Lösen von kreativen Aufgaben wie z. B. die Menschenpyramide oder das ausdenken von Namen ging. Simone hingegen war besonders gut darin versteckte Hinweise zu finden.

Im Allgemeinen funktionierten die Aufgaben hervorragend. Alle Verstecke wurden gefunden, alle Aufgaben mehr oder weniger richtig gelöst.

Es traten nur zwei technische Probleme auf.
Die Bilder, die mit der Handykamera aufgenommen wurden, waren so groß, dass der Upload ein paar Minuten in Anspruch nahm, was die

Gruppe in dieser Wartezeit ohne nächste Anweisung unruhig werden ließ. Die Spieler bewiesen allerdings Medienkompetenz, da sie beim dritten Upload selbst darauf kamen, die Auflösung der Bilder zu reduzieren. Bei den kommenden Spielen soll trotzdem ein Hinweis eingebaut werden, dass besser mit einer niedrigen Auflösung fotografiert werden soll.
Das zweite Problem war, dass zwei Aufgaben aus Versehen übersprungen wurden, da zu schnell hintereinander auf den Bildschirm getippt wurde. Die Lösung des Problems ist eine sehr kurze Wartezeit nach jeder neuen Seite bevor eine Eingabe erfolgen kann, welche Jonathan Rauprich demnächst implementieren wird.

Die Gruppengröße stellte sich als nahezu ideal für die gestellten Aufgaben heraus. Mehr Personen können sich zudem schwerlich um ein kleines, spiegelndes Handydisplay drängen.

Die Stimmung war trotz stellenweise nieseligen Wetters ausgelassen, die Einleitung des Spiels mit dem Hinweis es sei eigentlich für Jugendliche gedacht, tat ihr übriges.

Das Spiel dauerte fast genau die zwei geplanten Stunden und hätte meiner Einschätzung nach auch nicht länger sein dürfen. Die reine Spieldauer betrug dabei ca. 90 Minuten, der Rest ging für von der Gruppe selbst gewählte Pausen aufs Zeitkonto.

Die letzte Anweisung war: „Die Reise ist nun fast zu Ende. Sucht euch einen Platz und gestaltet aus Dingen die ihr in der Umgebung findet eine Skulptur die den Namen „der Weg ist das Ziel“ trägt.“ Lorenz, der von Beginn an hungrig war und immer wieder von Hühnchen sprach, was schon ein kleiner Running-Gag in der Gruppe geworden ist, brachte auf die Aufgabe den Vorschlag endlich Hühnchen essen zu gehen und die Knochen zu fotografieren. Die Idee wurde begeistert angenommen und so endete das Spiel bei einem gemütlichen Essen im Warmen.

5.3. Feedback der Gruppe

Die Gruppe bestätigte meine Beobachtungen weitgehend. Beim gemeinsamen Essen sprachen wir auch über Lorenz' Rolle, der durchaus selbstreflektiert meinte er könne sich eben nur schwer unterordnen. Trotzdem hatte er nach eigener Aussage Spaß am Spiel, genau wie alle anderen Spieler.

Hier einige Stimmen der Spieler:

- Die Spiele waren abwechslungsreich.
- Die Software hat super funktioniert.
- Geil, dass es eine Web-App ist, da muss man sich nichts runterladen.
- Schön, dass die Bilder nach dem Upload angezeigt wurden.
- Ein Ladebalken für den Upload wäre vielleicht nicht schlecht gewesen.
- Die Oberfläche war gut bedienbar.

- Die Oberfläche zu bedienen hat gut geklappt.
- Es hat Spaß gemacht zu spielen, die Bedienung war sehr intuitiv.
- Für mich als Neuling in Berlin war es gut schöne Ecken zu sehen, an die ich sonst nicht gekommen wäre.
- Ich habe einiges über Berlin gelernt, hätte aber gerne noch mehr gelernt.
- Die Aufgaben bei denen man etwas suchen soll waren mir ein bisschen zu viel, hier hätte ich mir mehr Abwechslung gewünscht.
- Die Gruppengröße war genau richtig.
- Das Ende war super.
- Eine Gruppe mit ausschließlich Ortsunkundigen würde sich vielleicht schwer tun den richtigen Weg zu finden.
- Man hat sich gerne durch die Stadt bewegt.

5.4. Pädagogische Aspekte

Das Spiel kann entweder ein erstes Kennenlernen, bzw. ein Kennenlernen neuer Facetten von Einzelpersonen oder eines Teams ermöglichen („die Karten werden immer neu gemischt“); Jede Aufgabenstellung braucht einen „Experten“, d. h. es wird innerhalb der Teammitglieder ein ständiger Rollenwechsel stattfinden, entsprechend des Anspruchs und der Anforderungen der Aufgabe. Mögliche Rollen sind in dem Fall wie die Rollen in einer Gruppe zu erklären (Leader, Macher, Mitläufer, Außenseiter, …). Auch wenn sich eine spielende Gruppe (beispielsweise in der Erwachsenenbildung) dieser Rollen bewusst ist, kann dies neue Möglichkeiten für ein Team aufzeigen, das im Alltag miteinander arbeiten muss und außerordentlicher Erfahrungen im Team bedarf, um besser miteinander kommunizieren und kooperieren zu können.
Dieser Umstand wird besonders durch das Fehlen einer klassischen Gruppenleitung begünstigt.

Denkt man an pädagogische Praxis die ermöglicht zu erleben, sich zu verbessern, zu reflektieren, Natur, Kultur und die eigenen Bedürfnisse und Grenzen miteinander in Beziehung zu setzen, dann fallen sofort die Begriffe „Erlebnispädagogik“ oder „Coaching.“ Es wird mit meinem Spielansatz versucht die neueste Technik damit in Einklang zu bringen. Für sämtliche Zielgruppen ist dieses Spiel aus immer unterschiedlichen Gesichtspunkten geeignet, besonders aber für die Zielgruppe der Jugendlichen von 16 – 21 Jahren, da diese Zielgruppe sich statistisch besonders viel mit den Möglichkeiten des Internets und Mobilfunks auseinandersetzt und gerne noch mehr Möglichkeiten der Vernetzung und Kooperation in dem Bereich aufgezeigt bekommt.

Ohne Spaß keine Motivation, ohne Motivation weniger Erkenntnisse, Weiterentwicklung und Veränderung. Demnach hat Spaß bewusst einen

hohen Stellenwert in meinem Spiel, weil mir klar ist, dass dies oftmals die erste Priorität gerade für junge Menschen ist, Dinge auf freiwilliger Basis auszuprobieren. Der positive Nebeneffekt tritt erst währenddessen bzw. danach ein.

„Ich habe da vor zwei Monaten so ein Spiel gespielt …“ Interaktivität durch Spiel erzeugt interaktive visuelle Erinnerung. Ich möchte mit meinem Spiel alle Sinne aktivieren zusätzlich zu einer positiven Gruppenerfahrung, denn dann kann eine Methode oder ein Spiel Eventcharakter gewinnen und nachhaltig sein.

Mithilfe meines Spiels soll folgendes gefordert und gefördert werden:

- körperliche Bewegung
- geographisches Wissen
- Kenntnisse über die eigene Heimat
- Kenntnisse über fremden städtischen oder ländlichen Raum
- das logische Denken
- Teambuilding
- Solidarität
- soziales Verhalten
- Gesundes Ermessen der Einheiten Zeit, Effektivität, Aktivität und eigener Leistung

Zudem wird die Wahrnehmung auf einen möglichen kreativeren Umgang mit dem Medium Smartphone, wie auch auf die positive Nebenwirkung einer möglichen erkennbaren individuellen Ressource (Was brauche ich gerade in meinem Leben und was bringt mir das?) gerichtet.

6. Ausblick

6.1. Umsetzung der Webseite actionbound.de

Bislang ist auf der Seite actionbound.de nur eine Platzhalterseite zu sehen. Hier wird das Actionbound Portal entstehen, welches drei wichtige Punkte enthält:

- Ein Index aller verfügbaren Actionbounds, nach verschiedenen Kategorien sortierbar wie z. B. Ort, Dauer, Altersgruppe etc.
- Die Ergebnis-Seite mit Statistiken und ewiger Bestenliste je Actionbound.
- Eine einfache Anleitung um selbst Actionbounds erstellen zu können.

6.2. Öffentlichkeitsarbeit

Die von den Spielern generierten Inhalte eignen sich besonders für eine Vernetzung in sozialen Medien wie Facebook und Twitter.

Es ist geplant dies umzusetzen um mehr Menschen auf Actionbound aufmerksam zu machen und die Sichtweisen der Spieler auf bearbeitete Themen für andere zugänglich zu machen.

Ein Konzept zur Schulung von Multiplikatoren zur weiteren Verbreitung von Actionbound wird angestrebt.

6.3. Actionbounds mit Gruppen erstellen

Der Ursprüngliche Plan das Spiel mit einer Gruppe zu entwickeln ist leider nicht zu Stande gekommen. Es wird geplant demnächst mit einer FSJ-Gruppe ein Spiel für Görlitz oder München zu kreieren.

6.4. Zukünftige Anwendungsmöglichkeiten

Aus der jetzt gesammelten Erfahrung ergeben sich folgende Einsatzmöglichkeiten:

- Wandertag (Stadt, Land, Wald)
- Stadtführungen
- Museumsführungen
- Themenwochen
- Schulungen
- Stadtteilfeste
- Messen
- Kulturtage
- Behandlung von komplexen inhaltlichen Themen

Vorstellbar ist außerdem eine Erweiterung und Intensivierung des Spiels in den Bereichen Kultur, Geschichte, Umwelt und Kommunikation. Denkbar wäre auch ein auf Langfristigkeit angelegtes städtespezifisches Networking (Betriebsconsulting, Berufsausbildung oder Praktika finden; Firmenmarketing, soziale Interaktivität mithilfe des Internets, die andere zum Mitmachen bewegt und anspornt).

Auch in technischer Hinsicht lässt sich positiv in die Zukunft blicken. Mit voranschreitender Entwicklung von Hardware und mobilen Technologien werden immer mehr Möglichkeiten gegeben sein wie z. B. die Implementierung von Ortungssystemen wie GPS oder Galileo, 3D-Modellen, Augmented Reality und vieles mehr.

7. Persönliche Bemerkung

Die Umsetzung des Praxisprojekts war intensiv und aufwändig. Es war mir eine umso größere Freude die Spieler beim tatsächlichen Spielen der App zu beobachten und zu sehen, dass die Gruppe das Spiel gerne spielte und meine vorher angestellten Überlegungen aufgingen.

Für mich habe ich neue Strategien zum Projektmanagement gelernt und erste Erfahrungen in der Entwicklung mobiler Software gemacht. Bei der inhaltlichen Recherche habe ich vieles neues über meinen Stadtteil erfahren.

Ich wünsche mir, dass Actionbound in Zukunft oft in der Jugendarbeit eingesetzt wird und Jugendliche dadurch zum aktiven Mitgestalten unserer sich immer mehr vermischenden Online- und Offline-Welt angeregt werden.

8. Fazit

Neue Medien bieten auch neue Formen der pädagogischen Arbeit. Jugendliche können durch den Einsatz neuer Medien in ihrer Lebenswirklichkeit angesprochen werden und ein erweiterter Zugang zum Erreichen pädagogischer Ziele geschaffen werden.

Endnoten und Abbildungen

1 Vgl. JIM-Studie 2011 S. 57 f
2 Scheffbuch, Ruth: 5-Minuten-Spiele: 44 Ideen für witzige & spontane Aktionen. 2. Auflage. Neukirchener Aussaat 2010; Bonkowski, Frank: Spiele für wenige. 44 Spiele für kleine Gruppen. Neukirchener Aussaat 2011; Baer, Ulrich: 666 Spiele. Für Jede Gruppe für alle Situationen. Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung. 9. Auflage 1999
3 PhoneGap is an HTML5 app platform that allows you to author native applications with web technologies and get access to APIs and app stores. PhoneGap leverages web technologies developers already know best... HTML and JavaScript. http://phonegap.com/start#ios-x4

1 Die grafische Oberfläche der Actionbound-App 5
2 Actionbound-App mit Screen "Menschenpyramide" 7
3 Interessante Punkte wurden auf einer Karte markiert 8
4 Ausschnitt aus dem vorläufigen Spielplan 8
5 Screenshot der Actionbound-App-App 9
6 Beispiel von Markdown-Befehlen 11