

VORBEREITUNG UND ANMERKUNGEN

Technische Grundlagen

Um das Spiel zu spielen, benötigt jede Spieler:in ein Tablet oder Smartphone und zusätzlich einen Laptop o. ä. für die Videokonferenz.

Actionbound-App aufs Handy/Tablet laden

Am besten laden sich die Schüler:innen schon im Vorfeld die Actionbound-App aus dem Google Play Store, dem Apple App Store oder auf actionbound.com/download herunter.

Wenn in einer anderen Sprache als der voreingestellten gespielt werden soll, kann die App in die entsprechende Sprache umgestellt werden. Die Funktion finden Sie unter "Einstellungen".

Videokonferenz auf einem anderen Gerät einrichten

Für die Videokonferenz ist es notwendig, dass sich die Schüler:innen in ihren Teams in unterschiedlichen Chat-Räumen treffen können.

Das lässt sich entweder mit Zoom oder einer anderen Video-Software lösen, in der Sie Gruppen in Unterräume schicken können.

Oder Sie benutzen den von uns voreingerichteten Wonder-Raum – machen Sie sich gern im Vorfeld mit der Software vertraut. (siehe unten)

Die Vorbereitung

Vor dem Spiel schicken Sie den Link zu den Materialien und der Konzernzentrale an die Spieler:innen.

Drucken Sie die **Lösungen** für sich selbst aus oder halten Sie sie auf Ihrem Computer bereit. Bitte nur im Notfall benutzen – Ihre Schüler:innen sollen ja selber rätseln ...

In dem Dokument finden Sie eine Lösungstabelle sowie 4 Handbuchseiten für den Schluss, falls ein Team vorzeitig ausgestiegen sein sollte.

Vor Beginn des Spiels teilen Sie Ihre Schüler:innen in Gruppen auf (oder die Schüler:innen sich selbst). **Jede Gruppe muss mindestens 4 Spieler:innen umfassen** – die übrigen Schüler:innen verteilen sich gleichmäßig auf die Gruppen.

Mögliche Videokonferenz-Tools

Zoom o. ä.

Sie können gern ein Tool benutzen, mit dem Sie schon vertraut sind. Wichtig ist jedoch, dass es möglich ist, Unterräume bzw. Breakout-Rooms einzurichten. Sie brauchen pro Gruppe zwei Unterräume.

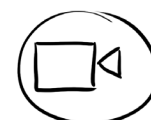
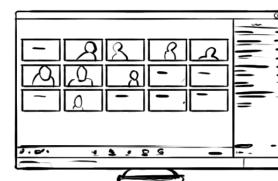
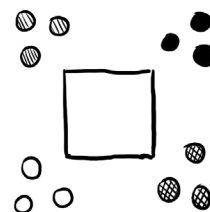
Zu Beginn des Spiels befindet sich jede Gruppe in ihrem Unterraum. Im Verlauf des Spiels teilt sich die Gruppe auf und benötigt einen zweiten Raum. Am Schluss kommt die Gruppe wieder zusammen.

Wonder

Eine andere Möglichkeit ist die Arbeit mit der Video-App Wonder. Die Videochats mit dieser Software ähneln einem echten Raum: Alle Teilnehmenden sind als Kreise sichtbar und können sich durch den „Raum“ bewegen. Befinden sich die Kreise von Teilnehmenden direkt nebeneinander, können diese miteinander reden. Dafür baut sich automatisch eine Video- und Mikrofon-Verbindung auf. Wenn mehrere Personen in der Nähe stehen, werden sie miteinander per Video verbunden.

Sie können das Tool gern im Vorfeld mit Ihrer Klasse oder allein ausprobieren – hier haben wir einen Test-Raum eingerichtet:

<https://www.wonder.me/r?id=993f4477-9400-4039-8d3c-3ba2f5a7fbd>




Bei dieser Software ist der Vorteil, dass die gesamte Klasse gemeinsam im gleichen Raum ist, die Untergruppen begeben sich jeweils in einen separaten Bereich des Raumes. Die Team-Aufteilung in der Mitte des Spiels erledigen die Spieler:innen dann selbstständig.

Für das Spiel selbst können Sie einen der folgenden Links benutzen oder sich auf wonder.me einen eigenen Raum einrichten:

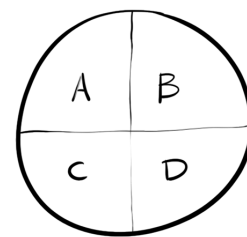
<https://www.wonder.me/r?id=dff86516-dd8d-4ca1-998e-325252f100d2>

<https://www.wonder.me/r?id=d108a018-e42f-4b20-9d95-11928e0251c2>

<https://www.wonder.me/r?id=e4c5521a-4c09-4d83-8a41-d0d7485d4e54>

Wenn Sie oben rechts in den Räumen auf dieses Icon  klicken und das **Passwort wasser** eingeben, können Sie einen sogenannten “Broadcast” senden, d. h. allen Teilnehmenden gleichzeitig etwas mitteilen.

Zu Beginn des Spiels befinden sich die Gruppen in unterschiedlichen Bereichen des Raumes und können so zu viert (oder fünft) mit ihrer Gruppe sprechen.



START MIT DEN SCHÜLER:INNEN

Die Klasse trifft sich gemeinsam in einem Videokonferenz-Tool Ihrer Wahl. Sie lesen den Text zur Spieleröffnung (siehe nächste Seite) und die Aufteilung der Gruppen.

Sie verschicken den Start-QR-Code per Mail an die Schüler:innen oder halten ihn in die Kamera, sodass die Schüler:innen ihn mit ihrem Smartphone einscannen können. Das Einscannen funktioniert direkt über die Actionbound-App. Wenn die Schüler:innen die App starten, sehen sie oben rechts den Knopf “Code scannen”. Mit dieser Funktion scannen sie den Start-QR-Code. Mit dem Start des Spiels sollten sie aber noch warten.



Gibt es noch organisatorische Unklarheiten?

Wenn alle Fragen geklärt sind, schicken Sie den Schüler:innen den Link zum Wonder-Raum oder verschieben sie in die Unterräume.

Die Schüler:innen sammeln sich in den Räumen.

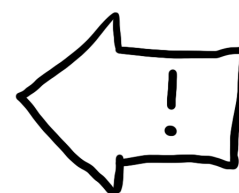
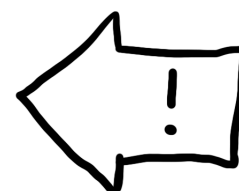
ABLAUF

Die Beschreibung des Ablaufs ist nur zur Info für Sie. Der Ablauf wird den Spieler:innen an den entsprechenden Stellen in der App erklärt.

- Die Spieler:innen beginnen alle gemeinsam, indem sie auf den Start-Button klicken und gehen dann in ihren Gruppen in ihre jeweiligen Bereiche.

- Im Verlauf des Spiels wird die Gruppe sich aufteilen (2 x 2 Personen). Jeweils 2 Personen helfen sich gegenseitig. Falls Teams die Lösung nicht herausfinden, könnte es daran liegen, dass sie nicht mit der anderen Person zusammenarbeiten. Die Paarungen sind: Selma und Ege, Aylin und Berat.

- Am Schluss kommt die ganze Gruppe wieder zusammen. Sie starten im Computerraum und gehen Schritt für Schritt die Anweisungen durch, wie ihre Figuren sich auf dem Plan der Konzernzentrale bewegen müssen. Wichtig ist die Reihenfolge – die Schritte müssen von 1 bis 12 durchlaufen werden.



Falls zum Ende des Spiels einzelne Teams (aus welchen Gründen auch immer) nicht mehr mitspielen, haben Sie im Ordner “Lösungen” die entsprechenden Bilder parat. Sollte am Schluss also ein Gruppenmitglied fehlen, können Sie das Bild des fehlenden Teams an die restliche Gruppe geben, so dass sie weiterspielen können.



TEXTE ZUR SPIELERÖFFNUNG

Bitte lesen Sie die Texte zur Spieleröffnung vor, solange die Klasse noch beieinander ist.

Hallo und herzlich willkommen zu “Helft der Wasser-Task-Force”. Alles, was ihr wissen müsst, habt ihr als Material geschickt bekommen oder wird euch im Verlauf des Spiels erklärt. Seid nett zueinander.

Öffnet jetzt schon mal das Material, das ich euch geschickt habe. Ihr werdet jetzt gleich den QR-Code bekommen. Den scannt ihr mit der Actionbound-App ein, startet das Spiel aber erst, wenn ihr mit eurer Gruppe zusammen seid.

[QR-Code zeigen oder schicken]

Dann öffnet ihr bitte den Link zum Wonder-Raum, den ich euch gleich schicke. Dort trifft ihr euch mit eurer Gruppe in einem Bereich des Raums, in dem keine andere Gruppe steht. Wenn ihr nah genug zusammen steht und euch nicht bewegt, dann kommt ihr in eine gemeinsame Videokonferenz.

Schaut euch um, das sind die Leute, mit denen ihr jetzt das Wasser retten werdet. Viel Spaß!