

Miriam Hähnel | Katrin Rouwen
unter Mitarbeit von Karsten Müller

Actionbound

**Smartphone-Abenteuer in der Praxis
mit Kindern und Jugendlichen**

Grundlagen mit 10 fertigen Bounds

plus
digitale
Bounds



buch+
musik

 neukirchener

In unseren Veröffentlichungen bemühen wir uns, die Inhalte so zu formulieren, dass sie allen Menschen gerecht werden, dass sich alle Geschlechter angesprochen fühlen, wo alle gemeint sind, oder dass ein Geschlecht spezifisch genannt wird. Nicht immer gelingt dies auf eine Weise, dass der Text gut lesbar und leicht verständlich bleibt. In diesen Fällen geben wir der Lesbarkeit und Verständlichkeit des Textes den Vorrang. Dies ist ausdrücklich keine Benachteiligung einzelner Geschlechter.

Für in diesem Titel enthaltene Links auf Websites/Webangebote Dritter übernehmen wir keine Haftung, da wir uns deren Inhalt nicht zu eigen machen, sondern sie lediglich Verweise auf den Inhalt darstellen. Die Verweise beziehen sich auf den Inhalt zum Zeitpunkt des letzten Zugriffs: 3.6.2022.

Dieser Titel ist entstanden in Zusammenarbeit mit Actionbound, www.actionbound.com. Die Verwendung von Name, Logo und (bearbeiteten) Screenshots erfolgt mit freundlicher Genehmigung.

Actionbound

Impressum



© 1. Auflage 2022

buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart 2022

Printed in Germany. All rights reserved.

buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart

www.ejw-buch.de

ISBN Buch 978-3-86687-302-5

ISBN E-Book 978-3-86687-303-2

Neukirchener Verlagsgesellschaft mbh, Neukirchen-Vluyn

www.neukirchener-verlage.de

ISBN Buch 978-3-7615-6780-7

ISBN E-Book 978-3-7615-6781-4

Lektorat: buch+musik – Marlen Bleiholder, Stuttgart

Umschlaggestaltung: buch+musik – Daniela Buess, Stuttgart

Satzprogrammierung: X1-Publishing, Stuttgart

Bildrechte Umschlag und Inhalt: iStock: Bigmouse108, Fourleaflover, shapecharge, yudhistirama; Pixabay: jpeter2; Unsplash: Ethan Hoover, Leon Seibert

Bildrechte Autorenfotos: Hähnel: bei der Autorin / Rouwen: Christian Schauderna / Müller: beim Autor

Druck und Gesamtherstellung: Gutenberg Beuys Feindruckerei GmbH, Langenhagen

Miriam Hähnel | Katrin Rouwen
unter Mitarbeit von Karsten Müller

Actionbound

**Smartphone-Abenteuer in der Praxis
mit Kindern und Jugendlichen**

Grundlagen mit 10 fertigen Bounds

plus
digitale
Bounds



buch+
musik

 **neukirchener**



Wenn Orte sprechen könnten ...

Stell dir vor, du begibst dich an einen vorgegebenen Ort und dieser erzählt dir nicht nur seine Geschichte, sondern fordert dich auch noch auf, in ihr mitzuwirken! Der Ort würde dich fast buchstäblich an die Hand nehmen und dich von einer Station zur anderen führen; er würde dir „Schritt für Schritt“ in Wort, Bild oder Film Hintergrundinformationen bieten und dich nach deiner Meinung fragen. Du wärst mittendrin in einer spannenden Story – nur eben nicht als Zuschauerin/Zuschauer, sondern als Hauptdarstellerin/Hauptdarsteller!

Du würdest diesen Ort vermutlich schnell mit anderen Augen sehen und den Inhalt der Geschichte nicht so leicht vergessen. Denn du wärst involviert: Du würdest auf deiner Reise durch die Geschichte Unsichtbares sichtbar machen, Geheimnisse lüften, Turniere spielen, Rätsel lösen, Fotos schießen, Filme drehen, verborgene Schätze finden u. v. m.

Das alles wäre vorstellbar, wenn Orte sprechen könnten. Und das können sie: Actionbound macht es möglich!

Mobile Abenteuer mit dem Smartphone

Die Bezeichnung „Actionbound“ stammt aus dem erlebnispädagogischen Kontext und der Name ist Programm: Actionbound lässt die Spielenden stets in Aktion sein. Das ist nichts für „Stubenhocker“, Langeweile hat hier keine Chance!

Dieses „Mobile Game“ zielt darauf, die eigene Umgebung zu erkunden. Mobile Games sind Smartphone-Spiele, die den Spielenden durch die integrierte Geodaten-Funktion (GPS) ermöglichen, sich in ihrer unmittelbaren Umgebung zu orientieren. Das bietet die Chance für eine digitale Schnitzeljagd, bei der alle notwendigen Informationen auf dem Display erscheinen. Zusätzlich zur bloßen Orientierung bietet die App informierende Texte, veranschaulichendes Material und interaktive Rätsel. Die Spielenden können auch eigene Texte, Bilder, Filme, Audio-Aufnahmen usw. produzieren. Dabei werden sie durch einen narrativen Rahmen auf eine erzählerische Reise mitgenommen oder durch einen interaktiven Gottesdienst mit Stationen geführt.

Ein konkretes Beispiel hilft, sich all das in der Praxis vorzustellen. Als Medienpädagogin konnte ich eine ganze Jahrgangsstufe 8 auf ihrer Fahrt nach Eisenach begleiten ...

Nicht ohne mein Smartphone

„So, Handy raus, Display an: Jetzt werden die Medieninhalte geladen!“ Wie jedes Jahr fahren die Religionsgruppen der Jahrgangsstufe 8 anlässlich des Reformationstages auf die Wartburg. Aber dieses Mal verläuft der Nachmittag anders: Zwar können die Schülerinnen und Schüler wie immer die sehenswerte Altstadt auf eigene Faust erkunden; allerdings

nicht ohne ihr Smartphone. Mithilfe von GPS-Daten werden sie durch die Straßen zu verschiedenen Stationen geführt, wo zuvor ausgewählte Gebäude die Geschichte der Reformation nacherzählen. Der Clou: Für diese digitale Schnitzeljagd ist weder weiteres Arbeitsmaterial noch Kugelschreiber oder Notizblock erforderlich. Durch ihr Smartphone und die App „Actionbound“ werden die Spielenden zu Protagonisten im Mittelalter! An jeder Station gibt es anschauliche Hintergrundinfos, Aufgaben und die Möglichkeit, eigene Beiträge als Text, Foto oder Film zu erstellen. So werden die Schülerinnen und Schüler erzählerisch in das aufregende Leben Luthers hineingenommen.

Faszination „Erweiterte Realität“

Actionbound ist als medienpädagogisches Projekt seit 2012 konsequent mit dem Ziel weiterentwickelt worden, aktuelle digitale Nutzungsszenarien Jugendlicher in einer Anwendung zusammenzuführen und sie unter den Aspekten Partizipation und mobiles Internet für ein spielerisches Lernen nutzbar zu machen. Das bietet aus meiner Sicht ein revolutionäres Potenzial: Wie von „Geisterhand“ deckt das Smartphone-Display eigentlich nicht sichtbare Hintergründe und Geheimnisse eines Ortes auf, den es so zum Sprechen bringt und dadurch die „Realität erweitert“.

Die Entwicklung von Actionbound konnte ich über fast 10 Jahre als Fortbildner sowie Medienpädagoge begleiten und auch wissenschaftlich auswerten¹. Gefördert durch den Digital-Innovationsfonds der EKD gab es für mich die Möglichkeit, ein bundesweites Actionbound-Projekt zu initiieren, durchzuführen und zu evaluieren; in diesem Kontext erhielt ich Einblick in eine Vielzahl von unterschiedlichsten Projekten.

Actionbound ist in meinen Augen ein verheißungsvolles Beispiel dafür, wie digitale Medien und Optionen die (nicht nur) kirchliche Kinder- und Jugendarbeit unterstützen können. Insbesondere ist hier hervorzuheben, dass die Spielenden sich selbst als eigenständige Akteurinnen und Akteure erleben. Und nicht zuletzt macht das Erstellen und Spielen von digital gestützten Abenteuern oder multimedialen Gottesdiensten einfach Spaß!

Damit Actionbound kein „Buch mit sieben Siegeln“ bleibt, habe ich die Realisierung dieser Veröffentlichung gern unterstützt und empfehle sie sehr für die moderne Kinder- und Jugendarbeit: „Und Action!“

KARSTEN MÜLLER

OSTR/MEDIENPÄDAGOGE, HESSISCHE LEHRKRÄFTEAKADEMIE, DEZERNAT MEDIENBILDUNG

¹ Müller, Karsten / Palkowitsch-Kühl, Jens: Virtual and Augmented Reality and Mobile Technologies in Religious Education, in: Transforming Teacher Education with Mobile Technologies, hrsg. v. Kevin Burden, Amanda Naylor, Bloomsbury Academic 2020, S. 131 ff.



Inhaltsverzeichnis

Wenn Orte sprechen könnten ...	4
Einführung	8

Grundlagen

Medienpädagogische Grundlagen	16
Digitalisierung – pädagogisch nutzbar?	16
Medienpädagogik – Was ist das?	17
Medienpädagogik – und Actionbound?	21
„Edu-Games“ – Was bringt’s?	22
Mobile Gaming – Was gibt’s?	23
Actionbound – und sonst?	24
Inhaltliche Grundlagen	26
Einsatz – Wie funktioniert Actionbound?	26
Vielfalt – Wo funktioniert Actionbound?	31
Inklusion – Was leistet Actionbound?	38
Praktische Grundlagen	40
Anleitung – Wie wird Actionbound gespielt?	40
Lizenzmodelle – Was macht Sinn?	44
Rechtliche Grundlagen	47
Datenschutz	47
Medienrecht	48
Aufsichtspflicht	51
Zusammenfassung	53

Bounds

Übersicht über die Bounds	58
Noch ein paar Anmerkungen	61
Unterwegs nach Bethlehem	62
Kreuzweg	68
Sundays for Future – Erntedank	76
Elisabethkirche	82
Bonifatius – Mein Glaube macht mich stark!	90
Reise durch die Bibel	96
Zehn Gebote	102
Jesus von Nazareth	110
Beten	116
Team – Wir gehören zusammen!	122

Anleitung und Entwicklung

Bounds in der Praxis – eine Schritt-für-Schritt-Anleitung	132
1. Bound spielen – die App	133
1.1 Vor dem Spiel – Orientierung in den Menüs	133
1.2 Im Spiel – Orientierung in den Menüs	136
1.3 Im Spiel – Navigation in der App	137
1.4 Nach dem Spiel – Auswertung	138
2. Bound erstellen – der Bound-Creator	140
2.1 Registrierung	140
2.2 Bound-Creator	140
3. Bound verwalten – das Dashbord	158
4. Bound übertragen und anpassen	159
4.1 Bound per Kopierlink übertragen	159
4.2 Bound per Kopierlink zur Verfügung stellen	159
4.3 Bound nach der Übertragung anpassen	160
5. Bound optimieren – optionale Features	161
5.1 Bound-Challenge	161
5.2 Bound-Styler	162
5.3 Sofort-Accounts	162
6. Actionbound vertiefen und weiterentwickeln	163
6.1 Forum und Blog	163
6.2 Academy: Tutorials, FAQ und Workshops	163

Anhang

Wenn du mehr willst	168
Die Autorinnen	172
Wir sagen „Dankel!“	173



Was ist Actionbound?

Actionbound ist eine Schnitzeljagd, eine Rallye, eine spielbasierte Lern-Methode, in der Spiel, Wissensvermittlung, Bewegung, digitale Medien und Spaß miteinander verknüpft werden. Das Prinzip ist dabei ähnlich wie bei einer klassischen Schnitzeljagd oder bei Geocaching, wurde aber erweitert durch Medieninhalte, die Einbeziehung des Internets und die Möglichkeit, als Spielerin oder Spieler selbst etwas beizutragen und aktiv zu werden. Die Bandbreite der Einsatzmöglichkeiten ist dabei groß: Von der multimedialen Museumstour über Stadt-Rallyes und Bibliotheks-Erkundungen bis hin zum gemeinsamen Natur- und Wandererlebnis ist alles möglich.

Wenn man von Actionbound spricht, gibt es genau genommen immer zwei Bestandteile, je nachdem, wie Actionbound konkret genutzt wird:

Zum einen gibt es die **App**, die sich diejenigen, die konkrete **Bounds spielen** wollen, zuvor auf ihrem Smartphone oder Tablet installieren müssen. Mithilfe dieser App erleben die Spielenden vielfältige Elemente einer digitalen Schnitzeljagd, bekommen Informationen und Inhalte vermittelt und Aufgaben gestellt. Bei diesem unterhaltsamen Lernerlebnis erscheinen alle notwendigen Anweisungen auf dem Display, das die Spielenden von Station zu Station führt. So ist es möglich, einen digital vorbereiteten Parcours zu begehen, in dessen Verlauf die Spielenden selbst kreativ werden und eigene Ideen einbringen.

Zum anderen gibt es den Browser-basierten Editor, „**Bound-Creator**“ genannt, mit dem registrierte Nutzerinnen und Nutzer eigene **Bounds erstellen** können. Dazu ist ein PC mit einem Internetbrowser nötig, um sich in das Programm unter www.actionbound.com einzuloggen. Hier wird mithilfe eines vorgefertigten Grundgerüsts ein Bound gebaut, indem Element um Element angefügt wird. Eine Vorschau zeigt dabei an, wie die fertige Optik sein wird.

Was kann Actionbound leisten?

Sollte die Kinder- und Jugendarbeit wirklich verstärkt auch mediale Angebote machen, obwohl junge Menschen ohnehin immer mehr Zeit in virtuellen Räumen verbringen? Wir finden: ja – aber richtig!

Sinnvoll eingesetzt, kann Actionbound eine große Bereicherung für unsere Arbeit werden. Digitale Medien wie Smartphone und Tablet gehören längst ganz selbstverständlich zur Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen. Reflektieren wir die Chancen und Risiken eines Einsatzes, so lässt sich kirchliche Bildungsarbeit modern und motivierend gestalten. Biblische Geschichten, ethische Fragestellungen aber auch spirituelle Übungen können in Bounds integriert und so spannend und lebensnah vermittelt werden. Actionbound hat also etwas mit der Einbindung digitaler Medien in die analoge Arbeit zu tun. In vielfältiger Art und Weise verbindet es diese beiden Lebenswirklichkeiten, in denen sich

Kinder und Jugendliche heute bewegen. Am Beispiel von Actionbound möchten wir Autorinnen exemplarisch zeigen, wie dieser Brückenschlag in der (kirchlichen) Kinder- und Jugendarbeit gelingen kann, welche Hürden beachtet werden müssen und wie die Online-Anwendung aufgebaut ist.

Durch die Nutzung der App kann es z. B. bei Stadt-Rallyes oder Stationen-Gottesdiensten Aufgaben an mehr Stationen geben, als das analog möglich wäre, da für die Erläuterung von Aufgaben nicht zwingend Mitarbeitenden-Power benötigt wird. Diese Funktion übernimmt die App: Sie fungiert als Laufzettel und Moderation gleichermaßen, schickt die Kinder und Jugendlichen zu bestimmten Orten, lässt sie dort QR-Codes scannen (um quasi zu belegen, dass sie dort waren), erläutert Aufgaben und speichert Ergebnisse in Form von Texten, Fotos oder Videos.

Eine mögliche Aufgabe könnte dann zum Beispiel lauten wie folgt: „Ihr seid auf dem Parkplatz angekommen. Nehmt die Kreide und löst das Sudoku, das ihr dort aufgemalt findet. Macht dann ein Foto.“ Die Kreide und anderes Material müssen dazu entweder im Rucksack der Gruppe mitgebracht werden oder sie wurden zuvor an dem Ort versteckt. Den Hinweis auf das Versteck kann die Gruppe zuvor im Bound erhalten. So kann eine Station ganz ohne betreuende Mitarbeitende auskommen. Das ist ein unschlagbarer Mehrwert, den Actionbound liefert.

Was bietet dieses Buch?

Dieses Buch hat aber mehr als „nur“ ein paar digitale Schnitzeljagden samt Beschreibungen zu bieten. Es ist von der Praxis für die Praxis geschrieben. Wir Autorinnen kommen beide aus der Praxis und haben Actionbound in der christlichen Kinder- und Jugendarbeit erprobt. Dabei wurde deutlich, dass Mitarbeitende über die reine Bereitstellung einiger fertiger Bounds hinaus auch dazu ermutigt und befähigt werden sollten, selbst aktiv zu werden, um eigene Bounds zu erstellen. So können sie Actionbound flexibel und passgenau in ihrer Arbeit vor Ort einsetzen. Das dazu nötige Handwerkszeug wird in diesem Buch kompakt und informativ vermittelt. Es ist im Frühjahr 2022 entstanden, demnach basieren alle Erklärungen auf dem redaktionellen, optischen und funktionalen Stand von App und Website zu diesem Zeitpunkt. Da App und Website immer wieder weiterentwickelt werden, kann es zu Veränderungen und Erweiterungen kommen. Mithilfe des Basiswissens, das dieses Buch vermittelt, sollten solche Weiterentwicklungen jedoch problemlos nachvollzogen werden können.

Das Buch vermittelt Grundlagen der Medienpädagogik, bietet eine Einführung in das Mobile Gaming und zeigt die Basics von Actionbound auf, damit Nutzen, Einsatz und Spielregeln deutlich werden und der Einsatz in der Kinder- und Jugendarbeit erleichtert wird. Zehn fertige Bounds warten darauf, in eigene (lizenzierte) Accounts übertragen und gespielt zu werden. So bietet dieses Buch einen Einstieg für Anfängerinnen und Anfänger, liefert aber auch Fortgeschrittenen konkrete Ideen und kann als Nachschlagewerk dienen. Dem eigenen Krea(k)tiv-Werden steht also nichts im Wege.

Wie ist dieses Buch aufgebaut?

Dieses Buch ist in drei Teile unterteilt, die immer wieder einen konkreten Bezug zur Praxis der Kinder- und Jugendarbeit herstellen.

Im ersten Teil sind zunächst im Kapitel „Medienpädagogische Grundlagen“ die für Actionbound relevanten Aspekte der Medienpädagogik grundlegend beschrieben und welchen Nutzen die Mediennutzung für die Kinder- und Jugendarbeit hat. Außerdem werden der Bereich des Mobile Gaming und die Geschichte von Actionbound vorgestellt. Im Kapitel „Inhaltliche Grundlagen“ werden praxisnah vielfältige Einsatzzwecke und die Einbindung der zehn exklusiv nur mit dem Buch erhältlichen Bounds in den eigenen Kontext beschrieben. Das Kapitel „Praktische Grundlagen“ erklärt die Nutzung der App und das Spielen von Bounds. Der erste Teil des Buches wird abgerundet durch das Kapitel „Rechtliche Grundlagen“, das wichtiges Wissen aus diesem Bereich sowohl für das Erstellen als auch für das Spielen der Bounds zusammenfasst. Die Informationen zu den Rechtsfragen stellen hierbei lediglich eine Einführung und keine Rechtsberatung dar. Weder wir als Autorinnen noch der Verlag übernehmen eine Gewähr oder eine Haftung für die Korrektheit, Vollständigkeit und Aktualität der bereitgestellten Informationen.

Der erste Teil liefert einen wichtigen Überblick über die Themen zur Einordnung von Actionbound. Eine vertiefende, umfassende Darstellung der relevanten (medienpädagogischen) Fragestellungen würde den Rahmen dieses Buches sprengen. Lesende, die sich eingehender mit einzelnen Themen beschäftigen möchten, finden im Anhang dieses Buches Material zur Vertiefung (s. Kap. „Wenn du mehr willst“).

Im zweiten Teil geht es dann zur Sache: Zehn fertige Bounds werden hier ausführlich beschrieben. Eine „Übersicht über die Bounds“ zeigt die Charakteristika kompakt in einer Tabelle. Darüber hinaus wird jeder Bound gesondert inhaltlich mit Zielsetzung und Aufgabe für die Spielenden beschrieben und mittels einer Profil-Tabelle charakterisiert. Ein Bound-Schema bietet einen grafischen Überblick über die Gesamtstruktur des jeweiligen Bounds, die Methoden und die konkreten Einzelaufgaben an den Stationen und erleichtert so die Vorbereitung. Hinweise zu Organisation und Vorbereitung sowie einige didaktische Tipps runden die Bound-Beschreibung ab und liefern eine solide Grundlage, um das Spielen des Bounds sinnvoll und methodisch reflektiert in eine Gruppen- oder Unterrichtsstunde einzubinden.

Die Bounds sind digital auf der Actionbound-Website abrufbar und für diejenigen, die dieses Buch besitzen, exklusiv verfügbar. Das bedeutet, dass im Buch neben dem jeweiligen Bound-QR-Code (mit dem man bequem zum Bound gelangt) auch der Start-QR-Code enthalten ist (für nähere Infos zu den QR-Codes s. u., Kap. „Die QR-Codes“). Nur mit diesem lässt sich der Bound vollständig öffnen und spielen. Diese Codes sind denen vorbehalten, die das Buch besitzen und dürfen nicht an andere weitergegeben werden. Auch wenn die Bounds in den eigenen Account übertragen und verändert werden, dürfen sie nicht öffentlich auf der Plattform „Actionbound“ geteilt werden. Stattdessen muss in den Einstellungen zum Bound-Charakter unter dem Stichwort **Sichtbarkeit** die Schaltfläche **GEHEIMER BOUND** angeklickt werden (für eine ausführliche Erläuterung zum Erstellen und Bearbeiten von Bounds s. Kap. „2. Bound erstellen – der Bound-Creator“ und

Kap. „4. Bound übertragen und anpassen“). So können diese thematisch auf die christliche Kinder- und Jugendarbeit abgestimmten, methodisch vielfältigen Bounds ausschließlich von Besitzerinnen oder Besitzern dieses Buches gespielt werden.

Der dritte Teil umfasst eine übersichtliche Schritt-für-Schritt-Anleitung, die dafür sorgt, dass auch absolute Neulinge unter Anleitung ihren ersten eigenen Bound erstellen können. Sie eignet sich aber genauso für Fortgeschrittene, die „nochmal schnell“ eine Erklärung benötigen, wie ein konkreter Schritt – sei es das Einfügen eines Links oder das Vergrößern einer Überschrift – funktioniert. Außerdem werden im dritten Teil die verschiedenen multimedialen Elemente, aus denen sich ein Bound zusammensetzen kann, ausführlich vorgestellt (s. Kap. „Inhaltselemente“). So kann das Buch den Bound-Erstellenden gleichzeitig auch als Lexikon dienen.

Ein wichtiger Part in diesem letzten Teil ist auch die technische Beschreibung der Übertragung und Anpassung (nicht nur) der zehn exklusiven Bounds in den eigenen Account. So können übertragene Bounds individuell auf die eigene Gruppe und deren Bedürfnisse angepasst und verändert werden.

Am Ende des dritten Teils gibt es Tipps, wie man den Inhalt dieses Buches vertiefen und weiterentwickeln kann, z. B. mit den Materialien auf der Website www.actionbound.com (s. dazu auch Kap. „6. Actionbound vertiefen und weiterentwickeln“).

Schließlich sind im **Anhang** unter der Überschrift „Wenn du mehr willst“ für alle diejenigen vertiefende Literatur und weiterführende Links zu finden, die sich gern noch intensiver mit den Themen dieses Buches beschäftigen möchten.

Wir halten Actionbound für ein tolles Beispiel dafür, wie digitale Medien (nicht nur) die kirchliche/verbandliche Kinder- und Jugendarbeit unterstützen kann. Und nicht zuletzt macht das Erstellen und Spielen von Bounds schlicht und einfach Spaß!

Wie funktioniert der Zugang zu den Bounds?

In diesem Buch werden zehn fertige Bounds vorgestellt. Sie dürfen von den Besitzerinnen und Besitzern des Buches kostenlos kopiert und im eigenen Account genutzt werden.

Die QR-Codes



Zum ersten Kennenlernen eines der zehn Bounds muss das Handy entweder über den Zugang zu einem WLAN oder über die Möglichkeit verfügen, mobile Daten zu nutzen. Außerdem muss die App „Actionbound“ installiert sein.


Nun wird in der App der sogenannte „**Bound-QR-Code**“ gescannt (das ist jeweils der erste der drei QR-Codes, die in der Bound-Beschreibung zu finden sind, s. z. B. Kap. „Unterwegs nach Bethlehem“). Dieser QR-Code führt direkt zur Titelseite des Bounds, auch „Bound-Page“ genannt. Dort finden sich allgemeine Informationen zum Bound und die Medieninhalte können geladen werden. Nach der Eingabe von Team- und mindestens zwei Spielernamen sowie der Zustimmung zu den Nutzungsbedingungen (für nähere Infos dazu s. Kap. „1.2 Im Spiel – Orientierung in den Menüs“) geht es los.

Bounds




Übersicht über die Bounds

 	Unterwegs nach Bethlehem	Kreuzweg	Sundays for Future – Erntedank	Elisabethkirche
Thema/ Zielsetzung	Spaziergang, Weihnachtsgeschichte	Kreuzweg, Osterfest	Erntedank, Schöpfung	Kirchenführung
Biblischer Bezug	Lukas 1,5-79; Lukas 2,1-6; Psalm 24	Matthäus 21,1-11; Matthäus 26-27; Lukas 23	1. Mose 1,1-2,4; 1. Mose 2,15; Psalm 139,13-14	Matthäus 25,35-40; Lukas 10,25-37
Alter	ab 4	ab 4	ab 5	ab 5
Zielgruppe	Kinder, Familien	Kinder, Familien	Kinder, Familien	Kinder, Familien
Schwierigkeitsgrad	leicht	leicht	leicht	leicht
Vorbereitungsaufwand	gering	gering	mittel	gering
Materialaufwand	mittel	gering	mittel	gering
Kosten	gering	gering	mittel	gering
Kategorie(n)	Outdoor, Lernen, Events	Outdoor, Lernen, Events	Lernen, Events, Spaß	Lernen, Quiz, Sightseeing
Dauer eines Durchgangs in Minuten	ca. 60	ca. 60	75	75
Ortsangabe	beliebiger Spazierweg	beliebiger Spazierweg	Kirche, indoor	Elisabethkirche Marburg
Spielmodus	Gruppen-Bound	Gruppen-Bound	Gruppen-Bound	Gruppen-Bound
Abschnitts-Reihenfolge	linear	linear	beliebig	linear
Seitenzahl	62	68	76	82



	Bonifatius – Mein Glaube macht mich stark!	Reise durch die Bibel	Zehn Gebote
Thema/ Zielsetzung	Stadtrundgang, Tauerinnerung	Weg durch die Bibel	Zehn Gebote
Biblischer Bezug	Matthäus 28,16-20	u. a. 1. Mose 2–3; 1. Samuel 16–17; Lukas 1–2; Markus 10,35-45; Apostelgeschichte 2	2. Mose 20,2-17
Alter	ab 10	ab 10	ab 12
Zielgruppe	Kinder, Familien, Erwachsene	ältere Kinder, Jugendliche, Kirchlicher Unterricht	Jugendliche, Erwachsene
Schwierigkeits- grad	leicht	mittel	mittel
Vorbereitungs- aufwand	gering	mittel	gering
Materialaufwand	gering	gering/mittel	gering
Kosten	gering	gering/mittel	gering
Kategorie(n)	Outdoor, Lernen, Sightseeing	Outdoor, Lernen, Quiz	Lernen, Spaß Quiz
Dauer eines Durchgangs in Minuten	50	90	50
Ortsangabe	Stiftskirche St. Johannes d. Täufer Amöneburg	beliebiger Spazierweg	keine
Spielmodus	Einzel-Bound	Gruppen-Bound	Einzel-Bound
Abschnitts- Reihenfolge	linear	linear	linear
Seitenzahl	90	96	102



	Jesus von Nazareth	Beten	Team – Wir gehören zusammen!
Thema/ Zielsetzung	Jesus von Nazareth	Beten	Reflexion, Neuanfang
Biblischer Bezug	u. a. Lukas 2; Lukas 24; Apostelgeschichte 2	Matthäus 6,5-15; Lukas 11,9-10	Römer 12,9-21; 1. Korinther 12; 1. Petrus 4,1-11
Alter	ab 12	ab 12	ab 12
Zielgruppe	Jugendliche, Kirchlicher Unterricht	Jugendliche, Kirchlicher Unterricht, Mitarbeitende	Mitarbeitenden- kreise, Leitungsteams, Vorstände
Schwierigkeits- grad	mittel	mittel	mittel
Vorbereitungs- aufwand	mittel	mittel	gering
Materialaufwand	mittel	mittel/hoch	gering
Kosten	gering	mittel	gering
Kategorie(n)	Outdoor, Lernen, Quiz	Outdoor, Lernen	Outdoor, Events
Dauer eines Durchgangs in Minuten	120	90	120
Ortsangabe	beliebiger Spazierweg	beliebiger Spazierweg	beliebiger Spazierweg, Natur
Spielmodus	Gruppen-Bound	Gruppen-Bound	Gruppen-Bound
Abschnitts- Reihenfolge	linear	linear	linear
Seitenzahl	110	116	122



Noch ein paar Anmerkungen

In den Tabellen auf den letzten drei Seiten hast du schon mal einen Überblick bekommen über die zehn Bounds, zu denen du über dieses Buch exklusiven Zugang hast. Dort sind auf einen Blick der Titel, die thematische Zielsetzung, der biblische Bezug, die Zielgruppe mit Altersangabe, die Dauer und weitere wichtige Informationen zu jedem Bound auf einen Blick zusammengefasst.

Auf den folgenden Seiten haben wir eine ausführlichere Einführung zu den Bounds zusammengestellt. Dort findest du die Informationen aus den Übersichtstabellen mit weiteren Erklärungen, außerdem geben wir dir noch Hinweise zur Organisation und Vorbereitung des Bounds, didaktische Tipps und Empfehlungen zur Vertiefung und Weiterarbeit.

Damit du eine genauere Vorstellung hast, wie du die Angaben zu Schwierigkeitsgrad, Vorbereitungs-/Materialaufwand und Kosten einordnen kannst, haben wir hier unsere Kriterien für die Einstufung aufgelistet:

- **Schwierigkeitsgrad (für Spielende):** abhängig davon, wie viele und welche Fertigkeiten die Spielenden beherrschen müssen. Sind keine besonderen Fertigkeiten nötig und sind alle Texte auch als Audiodatei verfügbar, ist der Bound als „leicht“ eingestuft. Ist es z. B. nötig, gut lesen und schreiben zu können oder knifflige Aufgaben zu lösen, steigt der Schwierigkeitsgrad.
- **Vorbereitungsaufwand (für Mitarbeitende):** abhängig davon, wie komplex und umfangreich der Bound ist. Sind keine oder kaum weitere Vorbereitungen nötig, ist der Aufwand als „gering“ eingestuft. Hat der Bound z. B. viele Stationen, die vor Ort aufgebaut werden müssen, steigt der Vorbereitungsaufwand.
- **Materialaufwand (für Mitarbeitende):** abhängig davon, wieviel zusätzliches Material für den Bound benötigt wird. Muss man im Grunde genommen nur loslaufen, ist der Aufwand als „gering“ eingestuft. Muss extra Material besorgt oder sogar gebestellt werden, steigt der Materialaufwand.
- **Kosten:** abhängig davon, ob beim Spielen des Bounds zusätzliche Kosten auftreten. Geht man einfach in der Natur spazieren, sind die Kosten als „gering“ eingestuft. Muss man z. B. an einer Station Eintritt bezahlen, steigen die Kosten.