



## Maßnahme E: „Spiel.Punkte“ – Du bist ein Held!

### Kurzbeschreibung / Inhalte:

Kinder erleben den Stadtteil neu mit dem Konzept Gamification. Eine interessante Spielstory schickt die Kinder auf Heldenreise durch den Stadtteil. Die teilnehmenden Kinder bekommen einen Spielausweis mit integriertem NFC-Chip und los geht's zu vielen Orten im Stadtteil. Dort stehen die Spiel.Punkt-Stationen und bieten Aufgaben und Rätsel, um in der Story weiter zu kommen. Dabei können die Spieler/innen Punkte und Fähigkeiten sammeln, einzeln oder als Gruppe.

An den Stationen können die Kinder ihre Spielausweise elektronisch einlesen und die gesammelten Punkte und Erfolge auf den integrierten NFC-Chips speichern. Alternativ funktioniert das auch analog mit einer Punktekarte oder einem Laufzettel. Später können diese dann innerhalb der Gruppe zusammengetragen werden und als Tagesabschluss neuen Input und Motivation für den kommenden Tag der Spielaktion geben.

### Pädagogische Ziele:

In die Aufgaben bei den Stationen lassen sich je nach Story kreative Elemente wie etwa Holzarbeiten, Landart oder auch sportliche Aufgaben einbauen. Hier bietet das Konzept sehr weitreichende Anpassungsmöglichkeiten.

Je nach Alter und Erfahrung können die Kinder

- an einer Aktion teilnehmen,
- an einer von anderen Kindern entwickelten Aktion teilnehmen,
- einzelne Aufgaben und Medien zum Spiel beisteuern oder auch
- die gesamte Story selbst entwickeln.

### Methoden:

Bei Teilnahme an vorgegebenen Aktionen:

Orientierung, spielerisches Erkunden, Entschlüsseln, Kommunizieren, Such- und Entdeckerspiele kennenlernen und dabei Aufgaben lösen, einfache handwerkliche Fertigkeiten, Bewegungsspiele, sportliche Aktivitäten, Ziele gemeinsam erreichen.

Bei der Erstellung eigener Aufgaben oder Stories:

Fragen und Aufgaben konzipieren, Kommunikation testen und prüfen (sind die Aufgaben verständlich und lösbar?), eine Geschichte selbst entwerfen (Spannung und Motivation erzeugen), Erstellung von einfachen Texten und Multiple-Choice-Fragen über Fotos und Audio zu Sounds und kurzen Filmclips.

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“ ist ein Projekt von Spielmobile e.V. im Rahmen von „Bündnisse für Bildung“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung.





Zeitgleich werden Grundkenntnisse und Fragen zu Themen des Datenschutzes, der Digitalisierung im Allgemeinen und der Funktionsweise von QR-Codes und NFC-Chips im Speziellen ermittelt und diskutiert.

#### Ergebnisse:

- selbst gestaltete Spielausweise
- analoge oder digitale Auszeichnungen – zum Beispiel gedruckte Urkunden, Spielausweis als „5-Sterne-Detektiv“, speziell für die Aktion kreierte elektronische Badges (openbadges.org)
- gebaute und gebastelte Ergebnisse zur Lösung einzelner Aufgaben – zum Beispiel ein kleines Floß aus Ästen, Landart
- Erreichen des Spielziels durch Lösen eines Detektivfalles
- Planung und Durchführung einer eigenen entworfenen Aktion

#### Angestrebte Kompetenzen:

Durch die vielen möglichen Storys und Themensetzungen können sehr unterschiedliche Sachkompetenzen gefördert werden. Dazu kommen generell anwendbare Kompetenzen:

- Sachkompetenzen unterschiedlicher Art je nach Aufgaben und Story: Körpererfahrungen, und handwerkliche Aufgaben
- Sozialkompetenz: Zusammenarbeit, Aufgaben gemeinsam lösen
- Kommunikation (Stellen von Aufgaben; Kontrolle, ob diese verstanden werden und Spaß machen)
- Sachkompetenzen im Bereich der EDV (z. B. Datenschutz, Datenspeicherung)

#### Didaktisches Material:

Das erforderliche technische Material ist in Bildungsbox E enthalten:

- Tablets mit integriertem NFC-Chip
- NFC-Chips zum Einbau in Spielausweise
- Rohlinge für Spielausweise (Plastikkarten im EC-Kartenformat)
- Aufsteller für Terminals mit Halterung für die Tablets inkl. Kabeln und ggf. Peripherie-Geräten
- Basis-App für das Thema „Detektive erkunden den Stadtteil“, bei der die Aufgaben an den Stationen selbst gestellt werden

#### Format:

Die Aktion läuft in der Regel eine Woche lang. Sie kann ohne großen Betreuungsaufwand über einen längeren Zeitraum weiterlaufen. Zum Beispiel könnte die Aktion in den Sommerferien gestartet werden und nach einer intensiven Woche bis zu den Herbstferien „im Hintergrund“ weiterlaufen. In dieser Zeit spielen die Teilnehmenden eigenverantwortlich weiter und suchen die Stationen auf, die bei Projektpartnern aufgestellt sind. Dort sammeln sie Punkte für ihr Team. In den Herbstferien kann dann eine finale Phase mit einer Abschlussveranstaltung stattfinden.

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“ ist ein Projekt von Spielmobile e.V. im Rahmen von „Bündnisse für Bildung“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung.





Das Format eignet sich für viele Kinder, da relativ wenig technische Ausstattung für die einzelnen Teilnehmenden nötig ist (nur Spielausweis mit NFC-Chip – alternativ geht auch ein kopierter Spielausweis).

#### **Anzahl / Qualifikation MA:**

Für im Durchschnitt 42 teilnehmende Kinder und eine einwöchige Aktion (5 Tage) wird wie folgt kalkuliert (Betreuungsschlüssel 1:4,2 – aufgrund des hohen technischen Aufwandes müssen die Kinder deutlich intensiver betreut werden):

- 1 pädagogische Fachkraft zur Planung und Begleitung der Aktion
- 1 Fachkraft in den zu vermittelnden Bereichen wie Sportpädagoge/in, Spielpädagoge/in oder Medienpädagoge/in
- 1 Fachkraft mit spezieller Sachkompetenz
- 6 sonstige Honorarkräfte
- 2 weitere Ehrenamtliche
- Falls individuelle Inhalte erstellt werden sollen: 1 Informatiker in Vorbereitung und in Begleitung der Aktion, um mit den Kindern zu programmieren.

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“ ist ein Projekt von Spielmobile e.V. im Rahmen von „Bündnisse für Bildung“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung.





Vorkalkulatorische Beispielrechnung:

Was Anzahl	Personen	Tage	Std	Std gesamt	Honorar	Summe
<b>Pädagogische Fachkraft</b>						
1 Pädagogische Fachkraft an 5 Tagen						
2*5*8h=80	2	5	8	80	48,00 €	3.840,00 €
<b>Fachkraft für Medien, Spiel, Sport usw.</b>						
1 Fachkraft an 5 Tagen						
1*5*8h=40	1	5	8	40	48,00 €	1.920,00 €
<b>Fachkraft für jeweilige Sachkompetenz</b> Fachfrau/Fachmann im handwerklichen oder künstlerischen Bereich						
1 Fachkraft für jeweilige Sachkompetenz an 5 Tagen						
1*5*3h=15	1	5	3	15	36,00 €	540,00 €
<b>Sonstige Honorarkräfte</b> Erzieher/innen und Sozialarbeiter/innen in Ausbildung, Studierende, pädagogisch geschulte und erfahrene Personen						
Sonstige Honorarkräfte an den 5 Aktionstagen:						
6*5*8h=240	6	5	8	240	20,00 €	4.800,00 €
<b>Ehrenamtliche</b> ehemalige Kinder und Jugendliche, RentnerInnen, und freiwillig engagierte Personen						
2 Ehrenamtliche an den 5 Aktionstagen						
2*5*4h=80	2	5	8	80	5,00 €	400,00 €
<b>Sonstige Kosten</b>						
Sonstige Kosten (inkl. Verbrauchsmaterial) Filme, Bastel- und Spielmaterial,						520,00 €

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“ ist ein Projekt von Spielmobile e.V. im Rahmen von „Bündnisse für Bildung“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung.





Transportkosten						
Dokumentation, Print, Flyer, Ankündigung für die Veranstaltung						600,00 €
Verpflegungspauschale je Kind für Getränke und Obst	42 Kinder	5			4 €	840,00 €
<b>Summe für eine Woche</b>						<b>13.460,00 €</b>

In den acht Stunden/Tag ist der Auf- und Abbau für die mobilen Aktionen eingeschlossen.

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“ ist ein Projekt von Spielmobile e.V. im Rahmen von „Bündnisse für Bildung“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung.

