



Büchereizentrale
Niedersachsen

Actionbound

Actionbound

Ideen und Materialien für eine Märchen-Rallye

Stand: 21.12.2023

www.bz-niedersachsen.de

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	2
2. Märchen	3
2.1 Froschkönig.....	3
2.2 Aschenputtel.....	4
2.3 Schneewittchen	5
2.4 Der Wolf und die sieben Geißlein.....	6
2.5 Märchengegenstände raten	6
2.6 Märchen gesucht.....	6
2.7 Lösungswörter, Schatzsuche	7
3. Fazit.....	9
4. Weitere Informationen & Kontakt.....	9
Impressum.....	10

1. Einleitung

Actionbound lässt sich in der Bibliothek vielseitig einsetzen. So lässt sich zum Beispiel eine interaktive Schnitzeljagd erstellen (für Bibliothekseinführungen), eine Bildungsrouten, ein Quiz zu bestimmten Wissensthemen, oder ein Multimedia-Guide durch einen Ort. Auf spielerische Weise und mit viel Spaß lassen sich so Inhalte für unterschiedlichste Zielgruppen vermitteln.

In die Bounds können verschiedene mediale Elemente (Bilder, Videos, Karten, QR-Codes, etc.) eingebaut werden, die den Bound abwechslungsreich und interessant machen.

Wir haben eine Märchen-Rallye mit Actionbound erstellt, die wir Ihnen in dieser Arbeitshilfe vorstellen und die Sie gerne als Anregung zur Erstellung eigener Bounds nutzen können. Die Rallye können Sie entweder über [diesen Link](#) abrufen und oder Sie scannen den QR-Code (siehe rechts) mit der App Actionbound auf Ihrem Smartphone und spielen die Rallye.



Abbildung 1: QR-Code

Wenn Ihnen dieses Beispiel für eine Märchenrallye mit Actionbound gefallen hat, dann können Sie den Bound 1) gerne kopieren und ihn für Ihre Veranstaltungen nutzen oder 2) Sie können den Bound kopieren und die Inhalte verändern und an Ihre Bedürfnisse individuell anpassen.

Zum Kopieren des Bounds ist eine Lizenz für Actionbound notwendig. Nutzen Sie für das Kopieren bitte folgenden Link: https://actionbound.com/copy_bound/duplicate-duplicate-Maer1.

Nachfolgend erklären wir ihnen, welche Vorbereitungen vor Ort in der Bibliothek getroffen werden müssen, um den Bound in der vorliegenden Form spielen zu können.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg bei der Durchführung von Actionbound-Veranstaltungen in Ihrer Bibliothek!

Ihre Büchereizentrale Niedersachsen

2. Märchen

Der Bound ist so angelegt, dass er sich in Gruppen à 3 Personen spielen lässt. Sie können den Bound auch so verändern, dass er von Einzel-Spieler:innen oder Gruppen anderer Größe spielbar ist.

Das Quiz richtet sich in unserem Beispiel an Märchenkenner:innen, die Fragen zu Märchen beantworten müssen oder Aufgaben rund um Märchen durchführen müssen. Es ist so konzipiert, dass auch Bild- oder Tonaufnahmen gemacht werden müssen, damit Sie alle Funktionen kennen lernen.

Der Bound vereint interaktive Aufgaben vor Ort in der Bibliothek, für die etwas Vorbereitung nötig ist, mit Quizfragen, die sich online beantworten lassen. So bekommen Sie einen Überblick, wie vielfältig sich Actionbound einsetzen lässt.

Das Quiz dauert etwa 30 Minuten, je nachdem wie geübt die Spieler:innen sind und wie groß die Gruppe ist.

Nach dem Starten des Bounds werden die Teilnehmenden im Märchenland begrüßt und dazu eingeladen, verschiedene königliche Prüfungen abzulegen.

2.1 Froschkönig

Bei der ersten Prüfung geht es um das Märchen „Froschkönig“. Die Spieler:innen müssen eine goldene Kugel in einen Brunnen (z. B. Mülleimer) werfen. Dieser wird vorab in der Bibliothek aufgebaut.

Benötigte Materialien vor Ort in der Bibliothek:

- Kugeln (Styropor, Bastelladen)
- Goldfarbe (Acrylfarbe, Bastelladen)
- Brunnen (entweder Papierkorb oder selbst einen Brunnen gestalten)
- Stoppuhr.



Abbildung 2: Beispiel für Froschkönig-Aufgabe, Foto: Büchereizentrale Niedersachsen



Abbildung 3: Beispiel für Froschkönig-Aufgabe, Foto: Büchereizentrale Niedersachsen

In unserem Beispiel hat jede:r Mitspieler:in fünf Versuche.

Der Name des oder der Sieger:in wird in die Actionbound-App eingegeben.

Für die erfolgreiche absolvierte Prüfung erhalten die Spieler:innen ein Lösungswort.

2.2 Aschenputtel

Bei der zweiten Prüfung geht es um das Märchen „Aschenputtel“. Es müssen Erbsen nach Schnelligkeit sortiert werden. Vorab sind in der Bibliothek verschiedene volle Schüssel mit Erbsen und Linsen und leere Schüsseln aufzustellen.

Benötigte Materialien vor Ort in der Bibliothek:

- Erbsen
- Linsen
- Verschiedene Teller oder Schälchen
- Stoppuhr.



Abbildung 4: Beispiel für Aschenputtel-Aufgabe, Foto: Büchereizentrale Niedersachsen



Für die erfolgreiche absolvierte Prüfung erhalten die Spieler:innen das nächste Lösungswort.

Abbildung 5: Beispiel für Aschenputtel-Aufgabe, Foto: Büchereizentrale Niedersachsen

2.3 Schneewittchen

Bei der dritten Prüfung geht es um das Märchen „Schneewittchen“. Zur Beantwortung der Aufgabe muss die Kamera am Endgerät genutzt und ein Foto gemacht werden. In der Bibliothek wird dafür eine Obstschüssel mit einem Apfel und weiterem Obst bereitgestellt.

Benötigte Materialien vor Ort in der Bibliothek:

- Verschiedenes Obst (echtes Obst oder Obstimitate aus Holz oder Plastik)
- Teller, Körbchen



Für das richtige Foto wird den Spieler:innen das dritte Lösungswort verraten.

Abbildung 6: Beispiel für Schneewittchen-Aufgabe, Foto: Büchereizentrale Niedersachsen

2.4 Der Wolf und die sieben Geißlein

Bei der vierten Prüfung geht es um das Märchen „Der Wolf und die sieben Geißlein“. Zur Beantwortung der Aufgabe muss die Audiofunktion am Endgerät genutzt und eine Sprachaufnahme gemacht werden.

In der Bibliothek wird dafür ein Zettel mit dem Zungenbrecher „Zehn zahme Ziegen zogen zehn Zentner Zucker zum Zoo“ ausgelegt.

Weitere Zungenbrecher sind über folgenden Link abrufbar: <https://www.heilpaedagogik-info.de/zungenbrecher/287-zungenbrecher-deutsch-sprueche.html>.

Benötigte Materialien vor Ort in der Bibliothek:

- Ausgedruckter Zettel mit Zungenbrecher

2.5 Märchengegenstände raten

Bei der fünften Prüfung sollen Gegenstände aus Märchen erraten werden. In der Bibliothek wird dafür eine Kiste (Karton o. ä.) mit einer Öffnung vorbereitet. In unserem Beispiel soll ein Schuh ertastet werden. Es können auch andere Gegenstände erraten werden.

Benötigte Materialien vor Ort in der Bibliothek:

- Box mit Öffnung (Karton, Öffnung am besten von drinnen (oben) mit z. B. Filz abkleben)
- Verschiedene Märchengegenstände:
 - Apfel (Schneewittchen)
 - Rose (Dornröschen)
 - Kreide (Der Wolf und die sieben Geißlein)
 - (Puppen-)Schuh (Aschenputtel)



Abbildung 7: Beispiel für „Gegenstand raten“, Foto: Büchereizentrale Niedersachsen

Für das richtige ertasten des Gegenstandes wird den Spieler:innen ein weiteres Lösungswort verraten.

2.6 Märchen gesucht

Bei der sechsten Prüfung soll ein Märchen erraten werden.

In unserem Beispiel wird das Märchen „Rotkäppchen“ aus der Perspektive des Wolfes geschildert. Das kurze Video in unserem Beispiel wurde mit der App „Chatter Pix“ erstellt. Diese App ist kostenfrei für iOS-Geräte verfügbar (<http://www.duckduckmoose.com/educational-iphone-itouch-apps-for-kids/chatterpix/> - Abruf am 08.09.2022).

Es sind auch andere Apps nutzbar.

Die Märchen können auch anhand einzelner Sätze, anhand eines Bildes o. ä. erraten werden.

Ideen liefern z. B. folgende Websites:

- [Microsoft Word - maerchenraten.doc \(bdkj.info\)](http://www.bdkj.info/maerchenraten.doc)
- [Märchenrätsel - mehr als 30 Märchenrätsel \(mit Lösungen\) \(raetselstunde.de\)](http://www.raetselstunde.de/maerchenraetsel)

Beachten Sie immer das Urheberrecht, wenn Sie Inhalte aus Büchern oder dem Internet verwenden.



Abbildung 8: „Rotkäppchen“, Bild: gemeinfrei, Von illustration by Carl Offterdinger - Mein erstes Märchenbuch, Verlag Wilh. Effenberger, Stuttgart, end of the 19th century. See Cover and title page, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=6790531> – Abruf am 08.09.2022

2.7 Lösungswörter, Schatzsuche

Nachdem alle Prüfungen erfolgreich absolviert sind und die Spielenden alle Lösungswörter in die richtige Reihenfolge sortiert und sie übermittelt haben, kann noch eine Überraschung / ein Schatz auf die Spieler:innen warten und in der Bibliothek versteckt sein.

Der Hinweis auf das Versteck des Schatzes kann innerhalb des Bounds gegeben werden oder noch etwas indirekter, indem den Bibliotheksmitarbeiter:innen die richtigen Lösungsworte genannt werden müssen. Dann erhalten die Teilnehmer:innen einen verschlüsselten Hinweis und können auf die Suche gehen. Bei größeren Gruppen können auch mehrere Schätze versteckt werden.

Beispiele für Verstecke in der Bibliothek:

- Du kannst den Schatz bei jedem Wetter finden (Versteck bei Wetter und Klima).
- Du findest den Schatz, wenn du gern strickst (Versteck bei Handarbeiten).
- Piraten haben deinen Schatz gekapert: Hol ihn dir zurück (Versteck bei den Piratenbüchern).

Benötigte Materialien vor Ort in der Bibliothek:

- Schatzkiste (Spielwarengeschäft, Internet)
- Buch, das einen Schatz verbirgt (Spielwarengeschäft, Internet)
- Schatz (z. B. Schoko-Goldtaler o. ä.)
- optional: Schatzkarte.



Abbildung 8: Beispiel für Versteck, Foto: Büchereizentrale Niedersachsen



Abbildung 9: Beispiel für Schatzkiste, Foto: Büchereizentrale Niedersachsen

3. Fazit

Wir hoffen, dass Ihnen der Bound gefallen hat und Sie Ideen und Anregungen bekommen haben, wie Sie den Bound vor Ort in Ihrer Bibliothek einsetzen können oder wie Sie eigene Bounds gestalten können.

Der Zeitaufwand ist abhängig davon, wie umfangreich Sie den Bound vor Ort begleiten und ob es Zusatzangebote gibt.

Wenn Sie den Märchen-Bound mit Kindern spielen, so könnten sich diese verkleiden (Prinzessin, Rotkäppchen usw.), es könnte Märchen-Ausmalbilder geben etc. Außerdem könnten weitere Medien (Film, Märchenbücher etc.) einbezogen werden.

Denkbar ist auch, einen Bound draußen (z. B. rund ums Bibliotheksgelände) durchzuführen, ein reines online-Quiz zu machen, welches zuhause von den Nutzer:innen gespielt werden kann, einen Bound zu bestimmten Projekten (JULIUS-CLUB, Leo Lesepilot, Lesestart Niedersachsen o. ä.) zu kreieren, Literaturquizze zu veranstalten usw.

Wir wünschen Ihnen viel Freude beim Ausprobieren.

4. Weitere Informationen & Kontakt

Die Büchereizentrale Niedersachsen bietet für Actionbound einen Rahmenvertrag an.

Seit dem 01. Januar 2018 können alle niedersächsischen Öffentlichen Bibliotheken einem Rahmenvertrag beitreten, den die Büchereizentrale Niedersachsen abgeschlossen hat. Öffentliche Bibliotheken in Niedersachsen erhalten dadurch auf die von Actionbound angebotenen EDU-Lizenzen für Bibliotheken noch einmal 30 % Rabatt.

Ein Beitritt zum Rahmenvertrag ist jeweils zum 01.01. und zum 01.07. eines Jahres möglich. Die Lizenzlaufzeit beträgt zwölf Monate, die Rechnungslegung erfolgt direkt über die Firma Actionbound. Ihren Beitrittswunsch zum Rahmenvertrag melden Sie bitte bis spätestens 4 Wochen vor dem jeweiligen Beitrittstermin an die Büchereizentrale. Die Lizenzkosten sind bei Actionbound nach Einwohnerzahl des Bibliotheksortes gestaffelt; eine Übersicht der Preise für die Jahrespauschalen finden Sie [hier](#).

Bei Fragen zum Konsortium stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung:

Franziska Sievert

Telefon: 04131 9501-45

E-Mail: sievert@bz-niedersachsen.de

Impressum

Büchereizentrale Niedersachsen
Telefon: 04131 9501-0
E-Mail: info@bz-niedersachsen.de



Weiternutzung als OER ausdrücklich erlaubt:

Dieses Werk und dessen Inhalte sind - sofern nicht anders angegeben - lizenziert unter CC BY-SA 4.0. Nennung gemäß TULLU-Regel bitte wie folgt:

"Materialliste für Märchenrallye mit Actionbound" von Büchereizentrale Niedersachsen, Lizenz: CC BY-SA 4.0.

Der Lizenzvertrag ist hier abrufbar: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>.

Das Werk ist online verfügbar unter:

<http://www.bz-niedersachsen.de/actionbound.html?file=files/bzn-c3/content/Materialien%20Apps%20und%20Tools/Materialliste%20f%C3%BCr%20M%C3%A4rchenrallye%20mit%20Actionbound.pdf> .