###### QR-Code-Rallye der BZSH: Die einzelnen Stationen

Vorbereitung:

* Actionbound über das WLAN der Bücherei auf den Smartphones oder Tablets der SuS installieren
* Informationen über QR-Codes und wie man sie nutzt usw.

Einleitung:

Zu Beginn starten alle SuS mit den BüchereimitarbeiterInnen gemeinsam:

Start-QR-Code der Rallye wird gescannt (Über Beamer an die Wand oder als Ausdruck (siehe Startanleitung) an die SuS oder als Plakat)

"Start" anklicken (nach unten scrollen) - Medieninhalte werden geladen (WLAN!!)

SuS geben ihrem jeweiligen Team einen Namen und tragen die einzelnen TeilnehmerInnen des Teams ein. Die Kinder bekommen ihre "Agentenausweise". Auf „Los Geht’s!“ klicken.

Begrüßung in der Rallye

„Herzlich Willkommen bei der QR-Code-Rallye der Bibliothek. James Bound hat der Bibliothek einen Brief geschrieben, den die Büchereimitarbeiter mit euch gemeinsam lesen. James Bound braucht eure Hilfe, um den Superschurken zu schnappen, der die Bibliothek zerstören will. Versteckt in der Bibliothek findet ihr lauter QR-Codes, die euch Hinweise auf die Lösung des Falls geben. Sucht während dieser Rallye diese QR-Codes, scannt sie und folgt dann den Hinweisen. Aber zuerst lesen wir gemeinsam den Brief von James Bound...“

Auf „Weiter“ klicken.

Die BibliotheksmitarbeiterIn liest den Brief vor:

„Die Bibliothek hat einen Brief von James Bound bekommen, den die Mitarbeiter der Bibliothek euch vorlesen werden. Hier könnt ihr den Text mitlesen:

Mein Name ist Bound. James Bound.

Das muss aber bitte unter uns bleiben, denn ich bin Geheimagent. Betonung auf geheim. Darum kennen die meisten Leute meinen wahren Namen nicht. Nicht einmal meine Eltern. Meine Eltern sind eigentlich in Ordnung. Aber es gibt Dinge, für die sie wenig Verständnis haben. Außergewöhnliche Nebenberufe zum Beispiel oder das, was sie meine ausschweifende Phantasie nennen. Außerdem sind sie ein bisschen ängstlich und neigen dazu, alles, was wirklich Spaß macht, zu verbieten. Kart fahren zum Beispiel oder am Baggersee zelten. Es ist darum besser, wenn sie nicht alles wissen – zumal eine Agententätigkeit natürlich mit gewissen Risiken verbunden ist.

Auch in der Schule hat kaum jemand eine Ahnung. Das ist manchmal schade, denn es gibt Momente, in denen es mich schon ärgert, dass alle mich für einen ganz normalen Typen halten, der nicht weiter auffällt. Durchschnittliches Äußeres, durchschnittliche Noten, ein durchschnittliches Leben – Normalo, wie er im Buche steht eben. Manchmal würde ich schon gerne erwähnen, dass ich in Wirklichkeit ein ziemlich lässiger Typ mit einem ziemlich spannenden Nebenjob bin. Es ist nämlich sehr cool, Geheimagent zu sein.

Aber mein Boss M kennt da kein Pardon. Wenn alle wissen, dass man Geheimagent ist, dann ist man ja kein Geheimagent mehr, sondern allenfalls noch ein Agent, sagt er, top secret ist also die Devise. M ist mein Boss, darum muss ich tun, was er sagt. Außerdem muss er es wissen, denn er ist schon ewig im Geschäft, er kennt sich also gut aus.

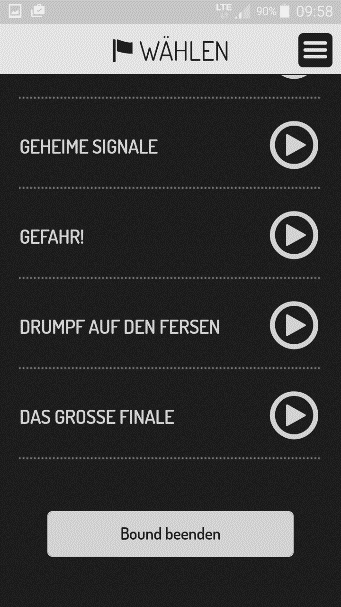
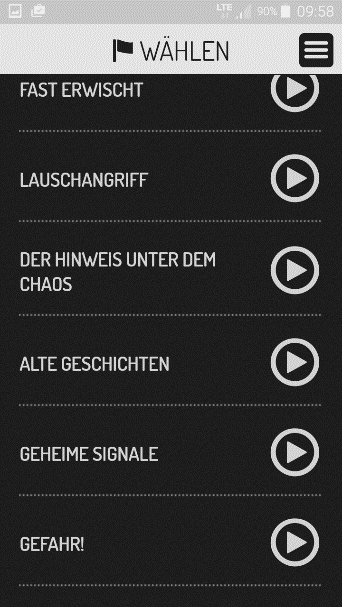
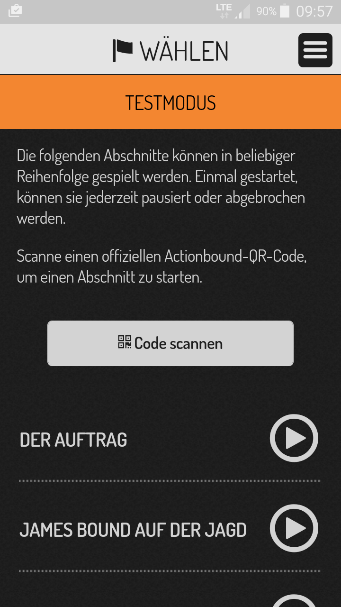
M ist ein Meister der Tarnung. Quasi unsichtbar. Er taucht immer da auf, wo man ihn am wenigsten erwartet. Dann drückt er mir einen Umschlag mit dem Geheimauftrag in die Hand, gibt mir die ein oder andere Geheimwaffe und Information – und verschwindet dann wieder. Ich muss dann sehen, wie ich klarkomme. Aber ich beschwere mich nicht – das Geheimagentenleben ist eben kein Ponyhof. Obwohl es natürlich Aufträge gibt, die auch ich nicht mit links erledige.

Heute zum Beispiel, eben, hier in der Bücherei. Ich habe da so ein Gefühl. Eins, das mir sagt, dass diese Sache alles andere als ein Spaziergang wird.

Auf „Weiter“ klicken.

Die Rallye:

Jede Station wird mit einem QR-Code gestartet. In der Übersicht kann man erkennen, welche Stationen bereits gespielt sind, welche pausieren und welche noch fehlen.



Der Bound kann erst beendet werden, wenn alle Stationen gespielt sind.

Nun beginnt der eigentliche Teil der Rallye: Jedes Team bekommt einen Umschlag mit dem Auftrag und dem ersten QR-Code.

Station 1: „Der Auftrag“

Diese Station ist bei allen Teams die gleiche, da sie mit dem QR-Code gestartet wird, der in dem Umschlag war:

„Geheimagenten bekommen auch ihre Aufträge geheim. Irgendwo wird einem ein Umschlag zugesteckt und dann geht es ab die Post! Schurken jagen, Welt retten - immer was los. Und da hat Quentin so harmlos getan, als ob er mir etwas über die Bibliothek erklären wollte. Dabei hat er mir den Geheimcode erklärt, an dem mein nächster Auftrag wartet.

Film „Der Auftrag“

Schaut mal im Regal bei der Stelle nach, die Quentin uns verraten hat und scannt den QR-Code dort.“

Der benötigte Code verbirgt sich bei EDV 680 im Regal.

Dort verbirgt sich der nächste Teil der Geschichte:

„Wir Geheimagenten lernen ja schon in der Ausbildung, dass es drei verschiedene Schurken-Gruppen gibt. Die erste Gruppe sind die so genannten Nerv-Schurken. Aber wenn man sie einfach ignoriert und ihnen aus dem Weg geht, verlieren sie sofort ihre Macht.

Dann gibt es noch die Stress-Schurken. Der Umgang mit Stress-Schurken ist auch für geübte Geheimagenten eine Herausforderung. Und doch sind sie harmlos, verglichen mit der dritten Kategorie – den Superschurken.

Superschurken schrecken vor nichts zurück. Sie verfolgen immer einen teuflischen Plan. Ein Superschurke begnügt sich nicht damit, ein bisschen Ärger zu machen. Er will die Welt beherrschen – und darum muss ein Superschurke unter allen Umständen aufgehalten werden.

Die Zeit drängt dabei immer. Denn wenn ich M richtig verstanden habe, dann plant jemand, die Welt durch allgemeine Verblödung in seine Kontrolle zu bringen. Ich habe da einen Verdacht. Dieser Plan trägt eine Handschrift, die mir bekannt vorkommt. Und wenn ich Recht habe, dann bedeutet das, dass ich es mit dem schurkigsten Superschurken aller Zeiten zu tun habe: Dr. Drumpf!

Es ist nicht das erste Mal, dass ich mit Drumpf zu tun habe. Man könnte sagen, dass wir so etwas wie Erzfeinde sind.

Er sieht harmlos aus. Man sieht ihm seine Schurkigkeit nicht an. Aber wenn es uns gelingt, ihm vor den Augen der Welt die Maske vom Gesicht zu reißen und seinen wahren Charakter zu zeigen, dann haben wir gewonnen.

Wenn ich mich irre, dann ist alles verloren. Dann verlieren wir kostbare Zeit. Die Uhr tickt. Und ich habe keine Wahl. Ich brauche eure Hilfe. Und wenn ich euch so ansehe … wenn ihr bereit seid, mir zu helfen, dann haben wir eine Chance. Gemeinsam können wir den Superschurken aufhalten.

Schaut euch um. Er hat Spuren hinterlassen. Sonderbare Zeichen hier überall in der Bibliothek. Es scheint sich um Codes zu handeln, die mein bloßes Agentenauge nicht ohne Hilfe entschlüsseln kann. Aber ihr habt zum Glück diese supercoolen Geräte. Ich verlasse mich auf euch, Leute.“

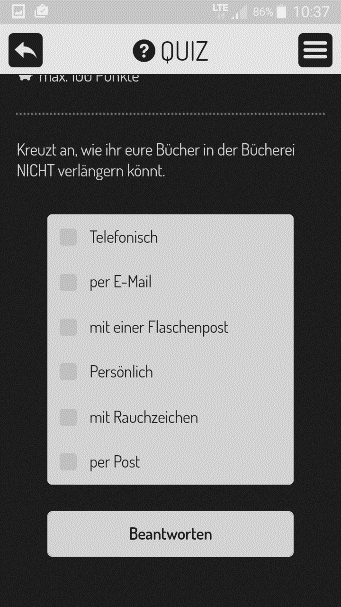
Auf „Weiter“ klicken.

Den nächsten QR-Code suchen (die Reihenfolge ist jetzt egal) und scannen.

Station 2: „James Bound auf der Jagd“

„Sportlich sollte ein Agent schon sein - aber bei dieser Jagd bin ich ganz schön aus der Puste gekommen. Dabei hätte ich es auch viel einfacher haben können.“

Film „Auf der Jagd“



„Verdammt! Er kämpft mit harten Bandagen – und wir sind ihm auf den Leim gegangen. Drumpf will mich bloßstellen vor euch. Er macht sich über meine Fehler lustig. Das ist mir wirklich ein bisschen peinlich jetzt – ich gebe zu, dass das blöd war. Aber ich war jung, ich war noch nicht lange im Geschäft damals. Heute weiß ich natürlich genau, wie man seine Leihfristen verlängert – oder eben nicht. Genau wie ihr, davon gehe ich aus, und darum ist die nächste Frage für euch natürlich ein Kinderspiel.

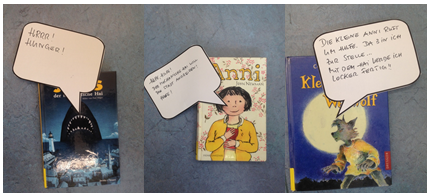
Kreuzt an, wie ihr eure Bücher in der Bücherei NICHT verlängern könnt.“

Station 3: „Fast erwischt“



„Was will Drumpf in der Bibliothek? Seine geheimen Pläne machen uns die Suche schwer. Aber ihr könnt Hinweise liefern auf seine supergeheimen Pläne.

Ich habe hier mal so ein Beispiel gefunden:



Sucht 3 Bücher mit interessanten Figuren oder Menschen auf dem Titelcover.

Das sind unsere Informanten. Sie verraten uns: Was sind Drumpfs geheime Pläne?

Schreibt kurze Texte der Informanten (in großer Schrift!) in die Sprechblasen. Sprechblasen und Stifte findet ihr in der Nähe des QR-Codes für diese Aufgabe.

Um die Lösung festzuhalten, macht ein Foto von allen 3 Büchern mit den Sprechblasen nebeneinander. Ladet die Fotostory hier hoch.

Um niemanden einen Tipp zu geben, nehmt die Bücher und die Sprechblasen für später mit.“

Fotos werden hochgeladen und die Bücher und Sprechblasen mitgenommen.

„Oh, tückischer Dr. Drumpf. Das sind also seine Pläne! Wir sind ihm auf den Fersen. Wir wissen jetzt, was er vor hat. Trotzdem müssen wir uns wieder auf den Weg machen und nach weiteren Hinweisen suchen.“

Station 4: „Lauschangriff“



„Habt ihr auch etwas gehört? Da waren doch seltsame Geräusche! Eines gehörte gar nicht hierher!

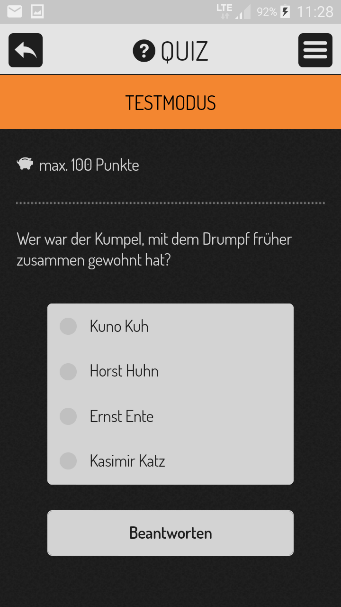
Was habt ihr gehört? Zu welcher Situation würden die Geräusche passen?

Hört euch erst alle Geräusche an! Dann ordnet die Geräusche den Bildern zu.

Ein Geräusch bleibt übrig. Merkt es euch gut, es gibt euch einen Hinweis auf die Lösung des Falles.

[Tippt auf diesen Link und ordnet die Geräusche (Audios doppelt antippen) den passenden Bildern (per Drag and Drop) zu.](<http://LearningApps.org/watch?v=p9zsrg4ya16>)

Mit der zurück-Taste eures Smartphones kommt ihr wieder zu Actionbound zurück.“

„Ich habe es geahnt! Er macht Fehler. Wie alle Superschurken ist Drumpf furchtbar eitel. Er muss immer wieder auf sich selbst aufmerksam machen – aber wir haben einen Hinweis auf seine Identität – und der ist Gold wert. Das Geräusch verrät uns, wo Drumpf herkommt. Sicher kann man seinen Kumpel erkennen, mit dem er früher zusammen gewohnt hat. Das soll eine WG mit vielen tierischen Typen gewesen sein. Wisst ihr, wer sein Kumpel war?“

„Das habt ihr super herausgefunden: Sein Kumpel hieß Horst Huhn. Richtig – jetzt fällt es mir wieder ein! Drumpf hat sich früher mal eine ganze Weile auf einem Bauernhof versteckt. So wie er aussieht, ist er da sicher gar nicht aufgefallen.“

Station 5: „Der Hinweis unter dem Chaos“



„In der Eile hat Drumpf hier einen wertvollen Hinweis hinterlassen. Zwischen den vielen Gegenständen hat er einen Hinweis auf seine Identität versteckt. Gemeinsam können wir herausfinden, wer er wirklich ist, um ihn zu entlarven.

[Tippe auf diesen Link und ordne die Gegenstände den Bildern zu. Du kannst die Bilder antippen/ festhalten und dann bewegen. Merke dir genau, welches Bild am Ende übrig bleibt.](<http://LearningApps.org/watch?v=pr4vmms0j16>)

Welches Bild hat Drumpf da von sich hinterlassen? Tragt hier die Lösung ein:“

Lösung: Hase

„Drumpf! Der Vollpfosten hat sich selbst verraten! Er hat uns unterschätzt. Aber uns kann es recht sein – wir kommen ihm näher. Wenn das so weitergeht, bin ich sicher – wir können seine Identität aufdecken. Dr. Drumpf – du spielst ein Spiel, das du nicht gewinnen kannst!“

Station 6: „Alte Geschichten“



„Da hatte Drumpf seine Finger wohl auch mit im Spiel. Immer wieder taucht er auf. Er nutzt die Gutgläubigkeit der Anderen gnadenlos aus. Aber wir wissen, wie wir uns schützen können!“

Comic zum Thema Datenschutz und Urheberrecht

„Ich habe es geahnt. Diese alte Geschichte – das erste Mal, dass ich Drumpf begegnet bin. Der Datenpirat hatte enge Kontakte zu Drumpf –Drumpf steckte hinter der ganzen Aktion

Was Drumpf natürlich besonders ärgert ist, dass ich mit Taylor Shift bis heute gut befreundet bin. Sie ist nämlich gar nicht so blöd, wie man vielleicht denken könnte – mittlerweile hat auch sie begriffen, dass man auf seine Daten aufpassen muss, wenn man den Drumpfs dieser Welt die Tour vermasseln will.“

„Wer war der Typ, mit dem sich der Datenpirat getroffen hat?“

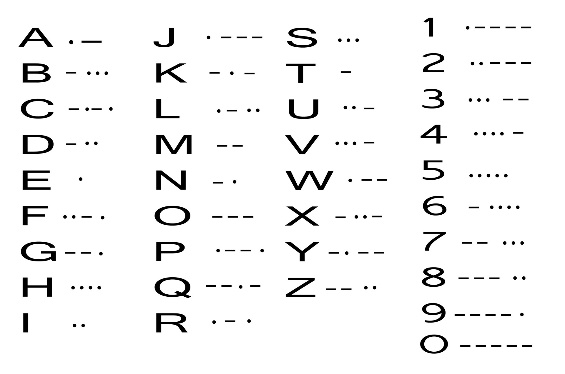
Lösung: Hase

Station 7: „Geheime Signale“



„Habt ihr das gehört? Klang das nicht nach einem Morsecode? Das ist das geheime Zeichen, dass Drumpfs Pläne vereiteln kann. Notiert euch, ob ihr kurze (Punkte) oder lange (Striche) Töne hört. Zu jedem Buchstaben gehören mehrere Töne. Zwischen den einzelnen Buchstaben gibt es Pausen.

Ich habe einen Spickzettel, der euch helfen kann, wenn ihr auf WEITER klickt.“

„Wie gut, dass ich immer einen Spickzettel mit dem Morsealphabet bei mir habe:“

„Was habt ihr rausgefunden?

Tippt die Buchstaben, die ihr herausgefunden habt hier rein.

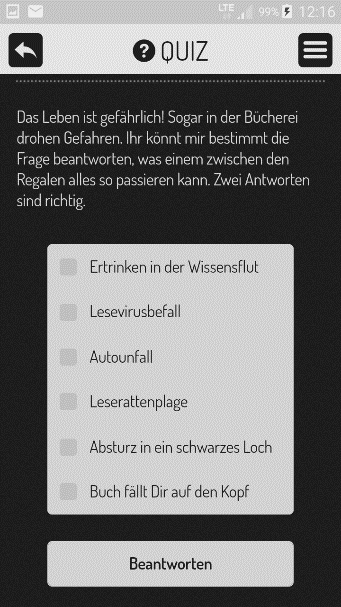
Was denkt ihr, was die Buchstaben bedeuten können? Strengt euer Gehirnschmalz an - wir brauchen besonders lustige Lösungen, um Drumpf zu verwirren. Er hat keinen Humor und versteht unsere Witze nicht.“

Lösung: FLC

„Sprecht die Bedeutung der drei Buchstaben in euer Smartphone und ladet es hier hoch.“

Station 8: „Gefahr!“



„Das Leben ist gefährlich! Sogar in der Bücherei drohen Gefahren. Ihr könnt mir bestimmt die Frage beantworten, was einem zwischen den Regalen alles so passieren kann. Zwei Antworten sind richtig.“

„Wobei das mal wieder typisch ist für Drumpf. Er will mich vor Euch bloßstellen und lächerlich machen, indem er diese alte, blöde Geschichte wieder aufwärmt. Dabei war es ein Unfall! Ganz sicher nicht meine Schuld! Ich war jung und unerfahren. Und habe damals gelernt, dass Skateboardfahren in der Bücherei wirklich gar keine gute Idee ist. Egal. Das ist lange her. Und die Beule, die mir das Buch verpasst hat, ist längst verschwunden. Den Lesevirus hab‘ ich allerdings immer noch – zum Glück.“

Station 9: „Drumpf auf den Fersen“



„Wir sind Drumpf wirklich ganz dicht auf den Fersen. Ich denke, er wird heute kommen und sein fieses Spiel in der Bibliothek treiben. Aber wir sind vorbereitet, wenn er kommt!

Wenn wir nach dieser Anleitung das Bild wieder zusammensetzen, können wir ihn erkennen, wenn er die Bibliothek betritt.“

Film „Bastelanleitung“

„Macht ein Foto von eurem Bastelergebnis und ladet es hier hoch. Damit wir Drumpf keinen Vorsprung geben, nehmt euer Bastelergebnis für später mit.“

„Jetzt! Jetzt haben wir ihn! Seine Eitelkeit hat ihn verraten – er torpediert seinen eigenen Plan! So ist das nämlich mit der Arroganz – Superschurke oder nicht – irgendwann rächt sich das. Jetzt gibt es keinen Zweifel mehr – Dr. Drumpf ist enttarnt. Wir haben ihn aus der Reserve gelockt – und mein Gefühl sagt mir, dass er jeden Moment hier aufkreuzen kann. Es ist Zeit, die letzte Runde zu beginnen. Er wird nicht gewinnen – niemals!“

Station 10/ Outro: „Das große Finale“



Diese Station muss als letzte gespielt werden, weil sie die Auflösung enthält. Dies kann man z.B. dadurch erreichen, dass der QR-Code zu dieser Station beim Thekenpersonal der Bibliothek zu finden ist, dass diesen Code dann erst eine Weile nach dem Start der Rallye herausgibt oder aufhängt.

„Es hat sich ausgehast und ausgeschurkt … ich glaube, da kommt er. Ja, ich kann ihn quasi riechen. Es ist Zeit. Jetzt werde ich dem feinen Dr. Drumpf ein für allemal das Handwerk legen.“

Film „Das große Finale“

„Habt ihr bemerkt, dass M ganz in der Nähe war? Er hat sich als Hausmeister verkleidet und zu Beginn des Filmes einen Tisch in die Bibliothek getragen. Vielleicht will er sehen, wie ihr euch anstellt und euch auch zu Agenten machen.“

„Geschafft! Jetzt weiß die Welt Bescheid – und Drumpf hat auf die harte Tour gelernt, dass er mit dieser Nummer nicht durchkommt. Ich sollte mich bei euch bedanken. Ihr habt eure Sache wirklich gut gemacht – für Laien. Aber ihr habt Talent, das muss ich wirklich sagen. M ist immer auf der Suche nach begabtem Nachwuchs. Wundert euch also nicht, wenn ihr das nächste Mal in der Bibliothek seid und euch jemand auf die Schulter tippt und euch einen Umschlag zusteckt.

Denn auch wenn der fiese, kleine Kuschelhase Drumpf für den Moment geschlagen ist – besiegt ist er noch lange nicht. Drumpf kommt zurück. Denn die Superschurken sterben leider niemals aus. Aber solange es Leute wie euch gibt, werden sie nicht gewinnen. So schnell wird die Welt nicht verblöden.“

Am Ende muss der Bound noch in der Übersicht durch einen Klick auf „Bound beenden“ abgeschlossen werden.