

Multimediale Erlebnistouren mit Actionbound anlegen

Klassische Rallyes kennen wir in der Form:

“Geh den Weg bis zur Bank, biege dahinter nach links in den Pfad ab. Sammle drei Blätter verschiedener Bäume und schreibe ihre Bezeichnungen auf.”

Spannender werden Rallyes, wenn sie zu Abenteuergeschichten ausgebaut werden. Sowohl für klassische Rallyes als auch für Abenteuergeschichten eignet sich der Actionbound, der zur Verwendung unter www.actionbound.de im Internet zur Verfügung steht. Der Ablauf wird mit diesem Tool auf der Website angelegt, anschließend freigeschaltet, auf ein Smartphone oder Tablet heruntergeladen und anschließend gespielt. Dabei ist eine Internetverbindung unterwegs nicht nötig, kann aber nützlich sein. Rallyes, die mit Actionbound angelegt werden, heißen Bounds.

Je nach vorgesehenem Nutzer sollte das vorher entschieden werden – besonders Kinder haben auf ihren Geräten oft nur beschränkte Datenkontingente, die dabei natürlich aufgebraucht werden können, wenn eine Internutzug (über externe links in Hinweisen oder QR-Codes zum Beispiel) vorgesehen ist.

Die folgende Anleitung soll bei der Anlage eines Bounds helfen.

1. Die Geschichte

Der erste Schritt der Planung kann die Entwicklung einer Geschichte sein. Sie sollte natürlich Bezüge zur Landschaft aufweisen. Legenden und Sagen aus der Region können ein Thema sein. Dabei gibt es verschiedene

Motive:

Einige Beispiele:

- Räubergeschichten (im Hunsrück z.B. die Geschichte des Schinderhannes)
- Landung auf einem Planeten (ein fremder oder die Erde), der im Verlauf der Rallye erforscht werden soll
- Die Suche nach... z.B. dem blauen Amulett (mit dem ein Fluch aufgelöst werden kann).
- Eine Forschungsexpedition in die Wildnis
- Reise in das Mittelalter
- Mit dem Wolf auf Entdeckungsreise
- Schatzsuche

(Literarische) Formen:

- Science fiction
- Krimi
- Heldenreise
- Entwicklungsroman
- Tagebuch
- Forschungsbericht

Theoretisches zur Heldenreise:

- Die Heldenreise – Teil 1: Was ist die Heldenreise?
<https://filmschreiben.de/die-heldenreise-teil-1/>
- Die Heldenreise – Teil 2: Die Zerstörung der ursprünglichen Ganzheit
<https://filmschreiben.de/die-heldenreise-teil-2-die-zerstoerung-der-urspruenglichen-ganzheit/>
- Die Heldenreise – Teil 3: Die Heilung
<https://filmschreiben.de/die-heldenreise-teil-3-die-heilung/>
- Die Heldenreise – Teil 4: Die Archetypen
<https://filmschreiben.de/die-heldenreise-teil-4/>

Vorlagen aus der Literatur

Stoffe gibt es genug. Sie können aus der Kinder- und Jugendliteratur, beliebten Filmen oder Computerspielen entnommen werden.

Beispiele:

- Harry Potter
- Tintenwelt
- Pippi Langstrumpf
- Dschungelbuch
- Star Wars
- Star Trek
- Herr der Ringe u.ä.

Viele Motive lassen sich auch aus der Orts- und Regionalgeschichte gewinnen. Märchen, Legenden und Sagen liefern brauchbare Stoffe. Zu nahezu jeder Region gibt es Sammlungen, oft von Heimatforschern gesammelt. Ortschroniken, Pfarrchroniken und regionale Heimatbücher können wertvolle Quellen darstellen.

Dramaturgie der Geschichte

Auch vorher festzulegen ist das Ende der Geschichte. Wann ist die Mission erfüllt? Mit welchem Ergebnis?

Beispiele:

Wenn der Fluch gelöst wurde. Wenn der Schatz gefunden wurde oder der/die Gefangene befreit wurde...

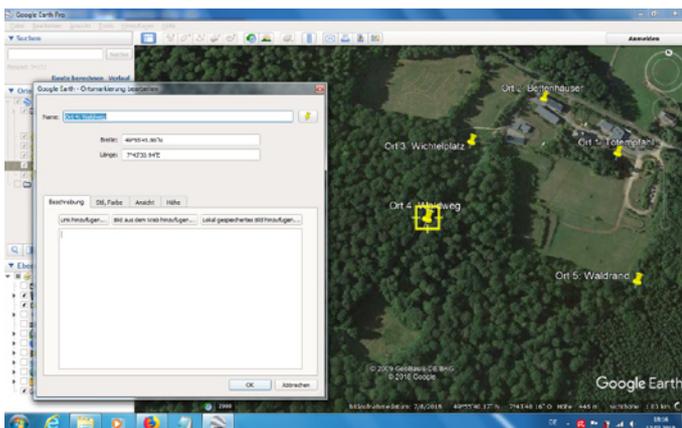
2. Zeitrahmen

Je nach geplanter Verwendung sollte der mögliche Zeitrahmen sorgfältig geplant werden. Er entscheidet über die Länge der Strecke und die Anzahl und Komplexität der Aufgaben. Länger als 4-5 Kilometer (reine Laufstrecke ca. 1 bis 1^{1/4} Stunde) sollte die Strecke bei einer Gesamtdauer von 2 bis 2^{1/2} Stunden nicht sein.

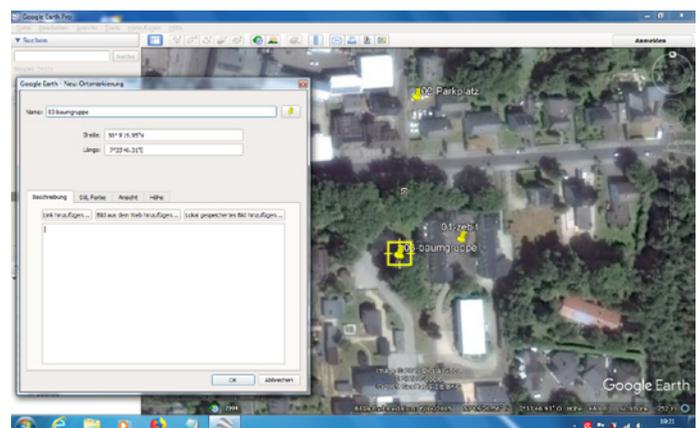
3. Anlage eines Bounds mit Actionbound

Einen Weg planen.

Dazu eignet sich besonders Google Earth. Im Menü „Hinzufügen“ - „Ortsmarkierung“ können die Handlungsorte (in Actionbound dann „Abschnitte“) gemeinsam festgelegt werden. Schon hier sollten aussagekräftige Namen, evt. nummeriert (z.B. 02-Bach) vergeben werden. Später erleichtert das den Spielern dann die Orientierung.

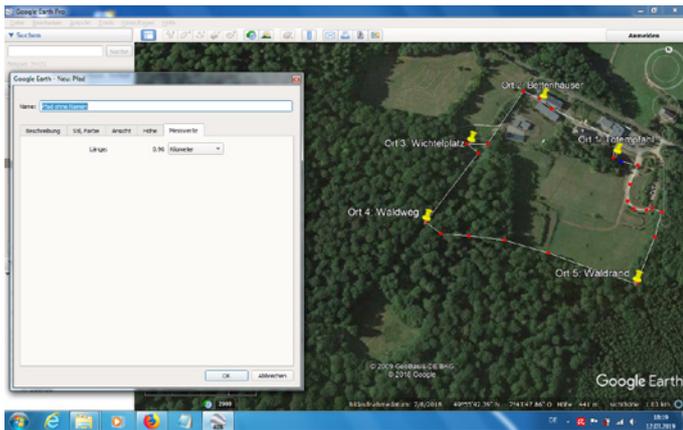


Orte im WEZ / Soonwald

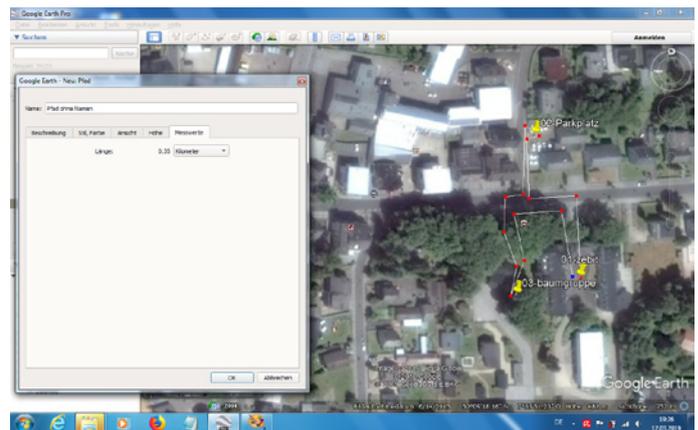


Orte im ZeBit / Emmelshausen

Sind alle Orte festgelegt, dann kann wiederum mit Google Earth die Strecke ausgemessen werden. Dazu im Menü unter „Hinzufügen“ - „Pfad“ wählen, den Weg punktweise markieren. Eine Linie erscheint. Hinter der Lasche „Messwerte“ kann nun abgelesen werden, wie lange der Weg ist.



Strecke im WEZ / Soonwald



Strecke im ZeBit / Emmelshausen

Strecke begehen.

Es empfiehlt sich, die festgelegte Strecke einmal abzulaufen. Dabei können an den vorgesehenen Stationen (und natürlich auch dazwischen) schon evt. nötige Fotos gemacht werden. Die lassen sich später dann einbauen. Sie sollten in der Größe mit einem beliebigen Grafikprogramm (Gimp, Artweaver, Photoshop, Paint.net o.ä.) verkleinert werden. 400 x 300 Pixel sollten ausreichen. Speichern als .png oder .jpg mit einer Kompressionsrate von 15 empfiehlt sich. Diese erste Begehung hilft auch, Überraschungen zu vermeiden (Die Karten, die Google verwendet, sind nicht immer die aktuellsten).

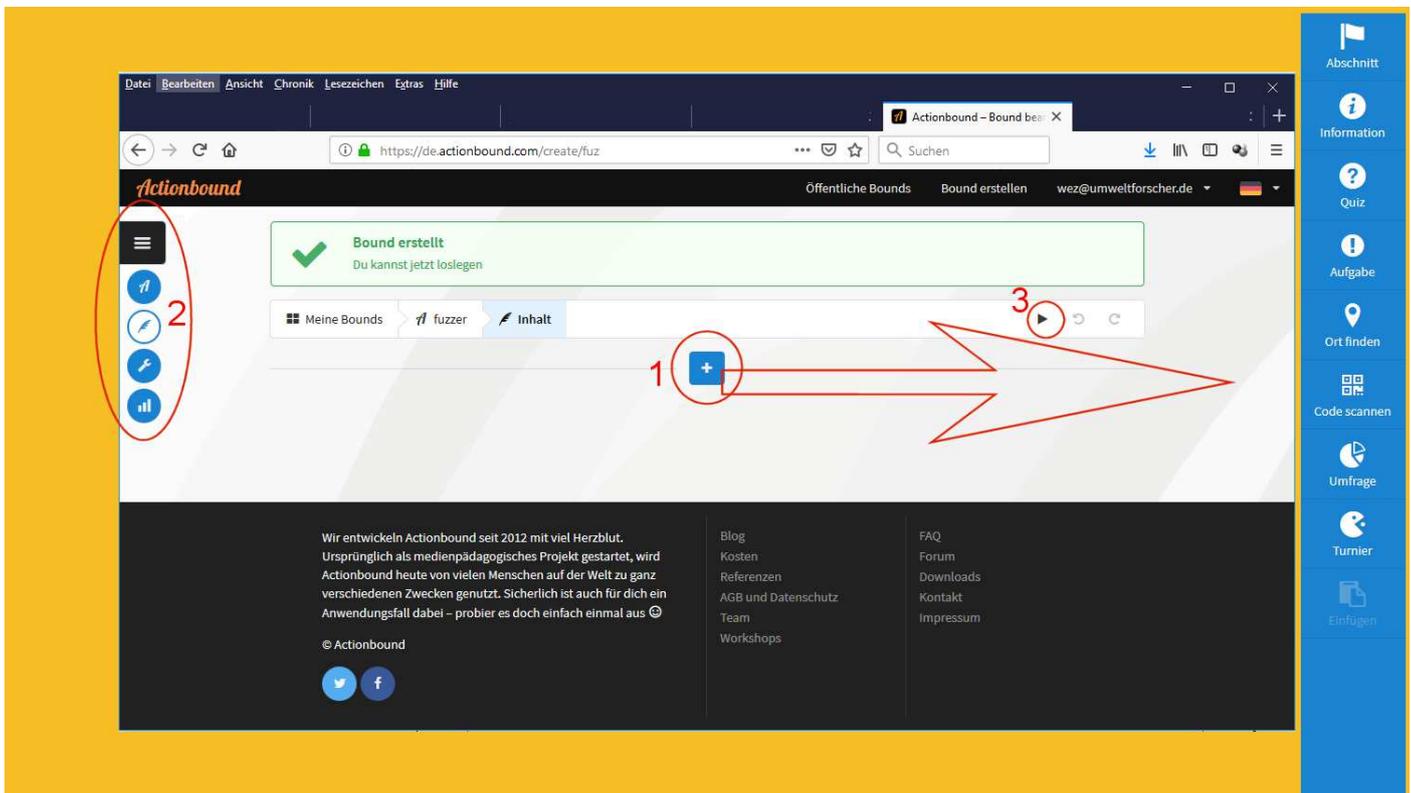
Einloggen in Actionbound

Unter der Adresse www.actionbound.de finden Sie das Werkzeug zum Anlegen der Rallye (Bound). Für private Zwecke (Geburtstage Ihrer Kinder oder Enkel, Ausflüge mit Freunden) können Sie das Tool frei verwenden, ansonsten sollten Sie sich mit den Lizenzbedingungen (am Fuß der Seite) vertraut machen. Zunächst legen Sie sich einen Account an. Dazu benötigen Sie eine E-Mail Adresse. Ein Passwort legen Sie selbst fest.

Einen Bound anlegen.

Auf der nun noch leeren Seite wird jetzt der erste Bound festgelegt. Klickt auf „Neuer Bound“. Im folgenden Feld wird ein Name vergeben und eine Url (Adresse einer Website) festgelegt. Gruppen / Einzelbound legt fest, ob der Bound nur von einzelnen Personen oder aber von Gruppen gespielt werden kann. Und es muss entschieden werden, ob die Reihenfolge der Stationen feststeht (Linear) oder ob der / die Spieler sie selbst entscheiden können (Linear oder Beliebig). Diese Einstellungen (bis auf Name und Url) können auch später noch verändert werden. Oft sind an den Einstellfelder kleine graue Kreise mit einem i darin zu sehen, damit erhält man Informationen zu den einzelnen Feldern. Auf „Bound erstellen“ und er ist angelegt, aber noch leer.

Im Fenster des Bounds wird nun auf das Kreuz (1) geklickt. Auf der rechten Seite öffnet sich eine Liste mit Möglichkeiten. Daraus wird eine ausgewählt. Ein Abschnitt ist ein Ort, der durch die Koordinaten festgelegt wird. Auf Informationsseiten lassen sich beliebige Informationen (z.B. zum Ort, zur Geschichte, Rätsel, Hinweise zur Landschaft, etc.) unterbringen. Darunter befinden sich verschiedene Aufgabentypen (Quiz, freie Aufgabe, Ort finden, Umfrage). Jede hat andere Möglichkeiten. Der Pfeil nach rechts (3) erzeugt einen QR-Code zum Testen, der mit der App auf einem Smartphone oder Tablet gelesen werden kann. So können Funktionen während der Montage getestet werden. Links (2) befinden sich verschiedene Möglichkeiten, in die Grundeinstellungen zu kommen. Die oberen drei Striche öffnen eine Gesamtübersicht des bisher angelegten Bounds.



Klickt man auf das darunterliegende stehende A, gelangt man auf eine Seite, mit der sich der Bound auf „öffentlich“ schalten lässt. Unter „Einstellungen“ (der Schraubenschlüssel) gelangt man auf eine Seite, auf der sich Grundeinstellungen festlegen und ändern lassen. Und der letzte Kreis (Ergebnisse) führt auf eine Seite, auf der die Ergebnisse schon gespielter Bounds zu sehen sind. Dazu aber müssen sie am Ende auch hochgeladen werden; Actionbound fragt den Spieler am Ende, ob er das machen möchte.

Die Aufgaben lassen sich noch einstellen, so können zu erzielende Punkte eingestellt werden, eine Lösungszeit vorgegeben werden und Punktabzüge für fehlerhafte Antworten festgelegt werden. Die „Abschnitte“ legen die Orte fest, die zu erreichen sind. Um es dem Spieler etwas leichter zu machen, können sie im Titel des Abschnittes nummeriert werden (z.B. 01-Wiese); dieser Titel ist nachher durch antippen des Fähnchens in der Karte sichtbar zu machen.

Ist alles angelegt, dann geht es an einen Testlauf. Entweder auf den Pfeil (3) oder aber es wird auf das A in der linken Menüliste geklickt, auf der folgenden Seite „Testen“ angeklickt und der QR-Code mit der App auf dem Smartphone oder Tablet gescannt.

Funktioniert alles wie gewünscht? Dann kann der Bound auf der gleichen Seite auf „online“ geschaltet werden. Dann ist er öffentlich für jede/n, der die App hat, aufrufbar und spielbar. Auf der gleichen Seite kann er aber auch wieder auf „offline“ geschaltet werden.

4. Die Übungsrallye zum Schinderhannes

Um einen praktischen Eindruck von den Möglichkeiten zu haben, wurde eine kleine Übungstour im Umfeld des Walderlebniszentrums Soonwald (WEZ) und des Zentrums für Benutzerservice und Informationstechnologie (ZeBIT) besucht. Sie sollte eine Vorstellung ermöglichen, um im folgenden Workshop das Erlernen der Erstellung eigener Touren zu erleichtern.

Ausgangspunkt war die Geschichte des Schinderhannes, die sich als regionale Geschichte anbot. Im Startbereich der Rallye befanden sich einige QR-Codes, die mittels eines QR-Code Readers

gelesen werden konnten. Sie wurden mit einem QR-Code Generator online im Internet erstellt, im Dateiformat .png mit hoher Auflösung (1000 Pixel) abgespeichert, ausgedruckt und aufgehängt.

Dabei ging es darum, den historischen Räuber von seiner romantischen Interpretation zu trennen, Informationen zur Bande, seinem Leben, dem Leben der Räuber und zu seinem Namen zu vermitteln.

QR-Code: Schinderhannes Bande



Text:
Am 24. Oktober 1803 begann in Mainz vor einem Spezialgericht ein Prozess gegen Schinderhannes und seine Bande.

Zusammen mit 67 weiteren Komplizen musste sich dieser Schinderhannes für über 200 Delikte rechtfertigen, die er und seine Genossen zwischen 1796 und 1802 verübt hatten. Das Verfahren endete knapp vier Wochen später mit 20 Todesurteilen, die am 21. November 1803 in Mainz vor einer großen Zuschauermenge vollstreckt wurden.



◀ QR-Code führt auf die Wikipedia Seite zu Johannes Bückler

QR-Code: Schinderhannes Johannes Bückler



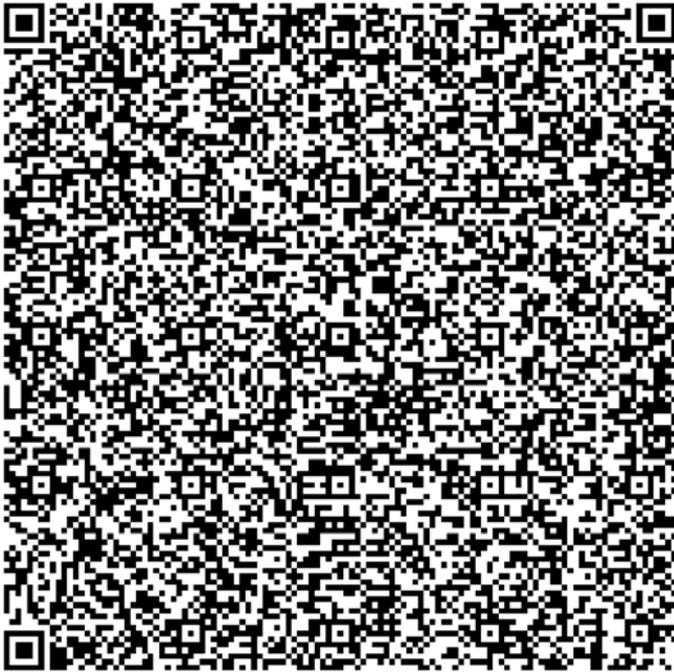
Text:
Der Schinderhannes Johannes Bückler ist einer der bekanntesten Räuber Deutschlands. Er wurde 1777/79 (?) in Miehlen im Taunus als Sohn eines Abdeckers geboren. Seit 1795 begann seine „Räuberlaufbahn“ zunächst mit kleineren Diebstählen, Hehlerei, dann schweren Raubüberfällen, Erpressungen und Morden. Schinderhannes hatte zahlreiche Helfershelfer. 1799 saß er für ein halbes Jahr in Simmern im Gefängnis - im sogenannten „Schinderhannesturm“ (Museum). Bei Wolfenhausen im Taunus wurde er am 31. Mai 1802 verhaftet. Der Prozess fand in Mainz statt. Die Hinrichtung von Johannes Bückler und seinen Gefährten am 21. November 1803 wurde zu einem großen Spektakel mit ungefähr 30.000 Schaulustigen. Im gesamten Gebiet des Naturparks Soonwald-Nahe trieb der Räuber sein Unwesen.

Bis zu 4000 Zeichen können mit einem QR-Generator (z.B. <http://goqr.me/de/>) verwendet werden. Damit eignet er sich, umfangreichere Texte und Informationen auf der Rallye unterzubringen. Aber nicht jeder Reader liest mehr als 300 Zeichen. Das muss also ausprobiert werden. Manche generieren auch nur Websiteadressen (z.B. <https://www.qrcode-generator.de/>). Die hier verwendeten Codes können gerne verwendet werden (Ausdrucken und ausschneiden). Um ein besseres Auffinden des Weges zu erleichtern, können natürlich Wegemarkierungen verwendet werden - in unserem Fall ein Bild des Johannes Bückler, entnommen aus Wikipedia. Dieses ist „public domain“ oder „gemein-



frei“, das heißt, es darf frei verwendet werden, ohne Urheberrechte oder Lizenzbedingungen zu verletzen. Das gilt natürlich für alle verwendeten Bilder, Grafiken, Sounds, Texte und Filme: Entweder stammen sie aus Quellen, die sie zur Verwendung freigegeben haben, oder sie sind selbst erstellt.

QR-Code: Abdecker (Schinder)



Text:

Abdecker, im oberdeutschen Sprachraum Wasenmeister, war jahrhundertlang eine Berufsbezeichnung für Personen, die in einem bestimmten Bezirk für die Beseitigung von Tierkadavern und die Tierkörperverwertung zuständig waren. Aus der Verwertung ergaben sich Produkte wie Fette, Leim, Knochenmehl, Salmiak, Seife, Bleichmittel und Viehfutter.

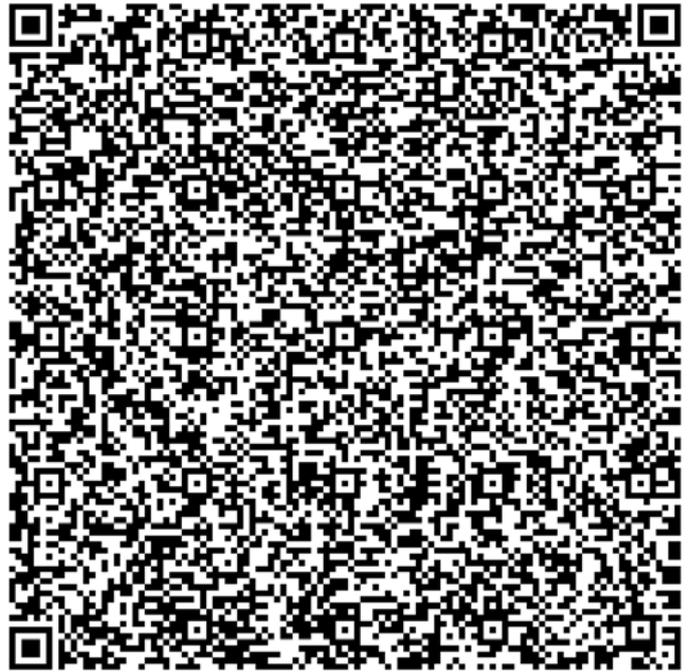
Andere Bezeichnungen des Berufs waren Schinder, Feld-, Fall-, Halb-, Klee- oder Wasenmeister; Greis-, Klee- oder Feldmetzger; Luderführer, Kleeken, Mausgewitz, Kaviller, Kafiller, Filler, Füller, Racker, Freiknecht, Abstreifer, Bärenhäuter, Weider, Weidmann, Fetzer, Kaltschlächter, Säuberer oder Weißriemler, die auch Felle gerbten. Seine Gehilfen hatten entsprechende Bezeichnungen wie beispielsweise Schinder- oder Luderknecht.

Der Arbeitsplatz der Abdecker, meist auch ihre Wohnstelle, war die Abdeckerei oder Wasenmeisterei. Auch hier existiert eine Vielfalt weiterer Bezeichnungen wie Schindhütte, Fallhaus oder Luderhaus.

Scharfrichter und Abdecker waren – da erstere von den seltenen Hinrichtungen nicht leben konnten – oft dieselbe Person. In ländlichen Gegenden wurde die Tätigkeit auch vom Gemeindegärtner ausgeführt. Der Beruf des Abdeckers galt als unehrlicher Beruf.

Die Übungsrallye begann mit einer Tagebucheintragung. Heinrich war ein paar Tage wegen Landstreicherei in einem Kerker, musste aber freigelassen werden, weil er die Gerichtsbarkeit glauben machen konnte, er sei ein fahrender Gesell. Nun aber ist der Rest der Bande (zu der er gehört) weitergezogen. Julchen, seine große Liebe, hat ihm noch einen Zettel mit einer Zeichnung in den Kerker schmuggeln lassen, auf der sie einen Ort gezeichnet hat, an dem er Informationen über den Weg oder das Verbleiben der Bande finden kann.

QR-Code: Räuberleben



Text:

Die Räuberzunft der damaligen Zeit rekrutierte sich aus der Schicht der Heimatlosen, der Wohnsitzlosen und des fahrenden Volkes. Schätzungen gehen davon aus, dass um 1800 in deutschen Ländern circa 10 und 15 Prozent der Bevölkerung ohne festen Wohnsitz lebte.

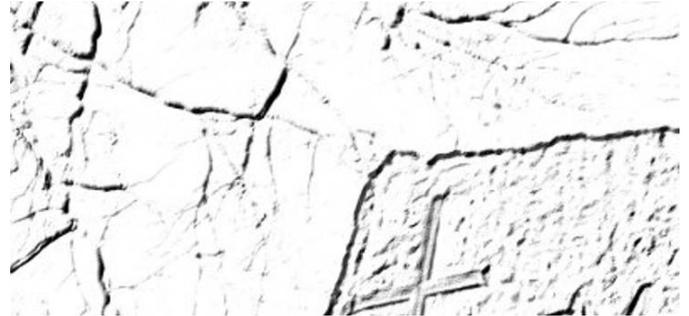
„Ohne festen Wohnsitz“, da landete man schnell im Abseits.

Einmal im Leben den falschen Weg erwischt, zum Beispiel im Krieg versehrt, als Soldat desertiert, als Bauer verschuldet, als Krüppel geboren, als Waise hinterlassen und man war draußen auf der Straße. Das traf insbesondere auch die Minderheiten wie Sinti und Roma und diejenigen, die von der Gesellschaft als unrein angesehen wurden, weil sie einen zwar nützlichen und von allen benötigten Beruf ausübten, mit denen dennoch niemand zu tun haben wollte: die Korbflechter, die Scherenschleifer, die Abdecker, die Artisten und Musikanten. Ihnen blieb nur das Umherziehen, um ihre Familien zu ernähren. Hätten sie sich niedergelassen, wären Mieten, Abgaben, Dienste zu leisten gewesen.

Bewußt wurden Figuren (Heinrich und Julchen) gewählt, die nicht bekannt sind. Sie hätten in der Bande gewesen sein können, wurden aber wohl weder hingerichtet, noch eingekerkert. So können sie uns als fiktive Figuren durch die Geschichte führen.



Starthinweis am WEZ: Totempfahl (Ausschnitt)



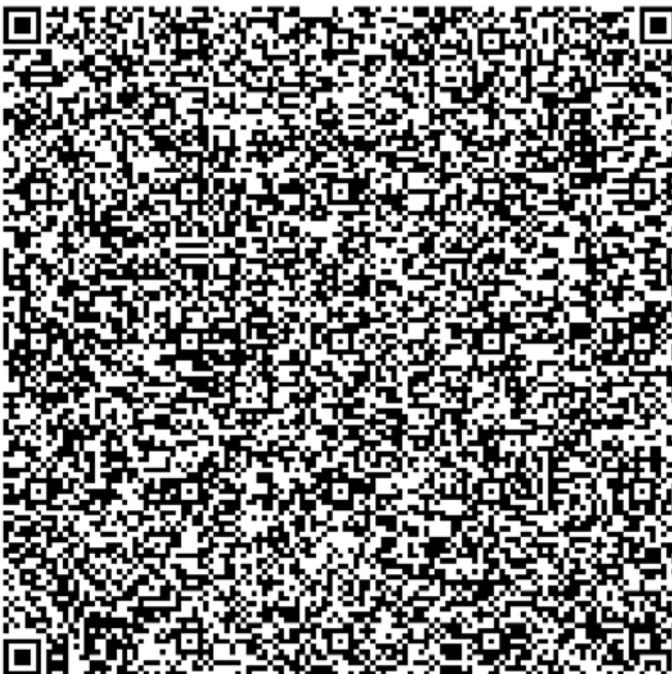
Starthinweis am ZeBIT: Gedenkstein (Ausschnitt)

Die QR-Codes zu Räufern und Schinderhannes waren rund um diese beiden Startpunkte angebracht. Damit sollte eine Einstimmung auf das Thema und die Aufgabe erreicht werden.

Alle Aufgaben, die sich nun im weiteren Verlauf um die Geschichte drehen, ergeben sich aus der Geschichte: Heinrich muss im Wald überleben. Er muss also auf der Suche nach seinem Julchen zum Beispiel wissen, wie man sich ernährt. Der letzte bekannte Lagerplatz, den er zu erreichen hat, um zu erfahren, wo die Bande denn nun hingezogen ist, war im Soonwald die Hütte im Wichtelparadies, am ZeBIT lag er im Wald an der Waldkapelle. Dort waren weitere QR-Codes mit Rezepten zu finden.



QR-Code: Bucheckern



Bucheckern

Bucheckern sind wie Hasel- und Walnüsse sehr kalorienreich. Ihr Fettgehalt liegt bei 40 Prozent, neben ungesättigten Fettsäuren enthalten sie Eisen, Zink und Eiweiß, zudem allerdings auch Oxalsäure und Saponin, Stoffe, die nicht jeder verträgt. Deshalb sollte man nicht allzu große Mengen davon verzehren und die Nüsse zuvor auf einem Backblech oder in einer Pfanne ohne Fett rösten. Dadurch löst sich die Schale leichter vom Kern.

In Notzeiten waren Bucheckern stets eine willkommene Bereicherung des Speiseplans. Gepresst als Öl, geröstet als Kaffeeersatz oder gemahlen zur Streckung von Mehl erfreuten sich die Buchensamen großer Beliebtheit.

In den letzten Jahrzehnten ist das Sammeln von Bucheckern in Vergessenheit geraten. Dabei verfügen die Samen über viele Mineralstoffe und einige Vitamine. Der Fettanteil ist mit 50 Prozent recht hoch.

100 Gramm Öl, das aus Bucheckern gewonnen wird, enthalten circa 15 Gramm gesättigte Fettsäuren, 50 Gramm Ölsäure und 35 Gramm Linolsäure.

Durch Hitze Bucheckern essbar machen:

Bucheckern enthalten auch die Giftstoffe Fagin und Blausäure sowie Oxalsäure. Roh verzehrt können größere Mengen an Fagin und Blausäure starke Bauchschmerzen, Kopfschmerzen oder andere Beschwerden auslösen.

Fagin und Blausäure sind nicht hitzebeständig. Das Gift lässt sich abbauen, indem die Bucheckern geröstet oder gebrüht werden.

QR-Code: Eichelkaffee



Eichelkaffee

Eicheln trocknen.

Samen aus den Hüllen nehmen, in kleine Stücke schneiden und diese in einer Pfanne unter Rühren und Wenden bei mäßiger Hitze braun rösten.

Nach dem Rösten die Eichelstücke sofort in einem Mörser zu Pulver vermahlen und dieses in einer gut schließenden Dose aufbewahren. Zur Kaffeebereitung Wasser und Pulver (pro Tasse 1 gehäufte Teelöffel) in einem Topf zum Kochen bringen und etwa 10 Minuten zugedeckt bei geringer Hitze sieden lassen.

QR-Code: Suppe mit Giersch



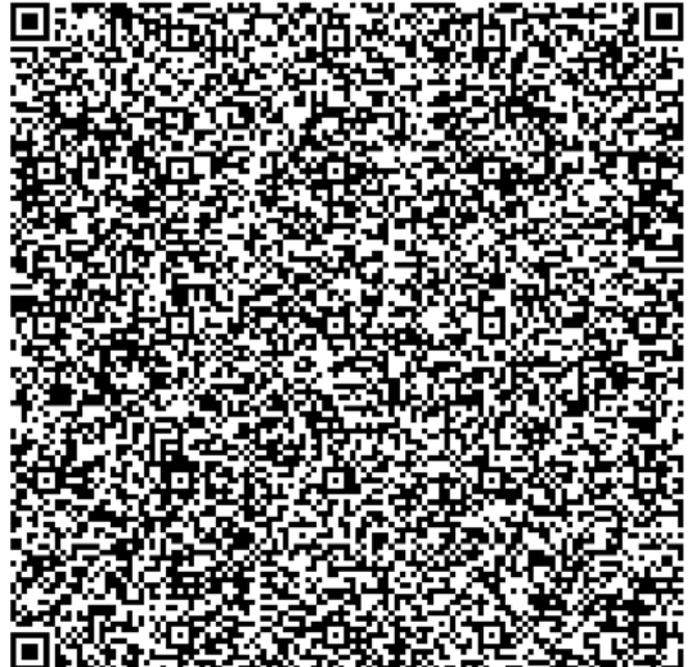
Giersch

Der Giersch bringt Abwechslung auf die Speisekarte. Er kann als Salat, Spinat, Gemüse, im Smoothie oder als Gewürz verwendet werden. Hierzu werden die jungen Blätter geerntet. Alte Blätter sind hart und bleiben auch beim Kochen zäh, deshalb sind sie weniger geeignet.

Kartoffel-Giersch-Suppe

Giersch ist gut für die Verwendung in Suppen geeignet. Mit wenigen Zutaten kannst du z.B. eine wohlschmeckende Kartoffel-Giersch-Suppe zaubern. Zutaten: Kartoffeln, eine halbe Zwiebel, eine Handvoll Giersch, Wasser, Salz, Gewürze

QR-Code: Eichelmehl



Eicheln Kochen

Einige Hände voll Eicheln sammeln, dabei möglichst ganze, „schöne“ Eicheln, die nicht verwurmt sind, nehmen. Wenn sie in ein Gefäß mit Wasser geworfen werden, schwimmen alle oben, die nicht geeignet sind.

Röste die Eicheln für ein paar Minuten in einer Pfanne, bis sie leicht eingerissen sind um sie anschließend besser schälen zu können.

Danach lässt sich die Haut problemlos mit einem guten Messer oder sogar nur mit den Fingern entfernen (auch die innere dunkelbraune Haut!)

Um die Gerbstoffe zu minimieren werden die Eicheln kleingeschnitten und in eine Schüssel bedeckt mit Wasser für ca. 24 Stunden eingelegt - ab und zu das Wasser wechseln.

Am nächsten Tag werden die Eicheln mit etwas Wasser gekocht. Dabei ca. alle 5 Minuten das dunkelbraune Wasser ausleeren und mit frischem Wasser auffüllen. Diese Prozedur solange wiederholen, bis das Wasser halbwegs klar bleibt.

Danach mit einem Mörser (um es möglichst fein zu kriegen) oder einer Gabel die kleinen Stückchen feinpressen.

Anschließend 1 : 1 Eichelmehl mit Grieß oder Haferflocken in etwas kochende Dinkelmilch oder Hafermilch einrühren und ca. 15 nachquellen lassen. Anschließend mit Zuckerrübensirup (oder Honig) vermischen und genießen. Oder als Mehl zum Brotbacken verwenden.

5. Verwendbar für / Weitere Ideen:

Besucherführung zu interessanten Punkten
Anregung für Familienwanderungen
Entdeckertouren
Wanderführer
Führung über das Gelände eines Umweltbildungszentrums
Kindergeburtstage
Stadterkundungen zu verschiedenen Themen

6. zusätzliches Material

QR-Code Reader:

<http://goqr.me/de/>
<https://www.qrcode-generator.de/>

Google Earth:

<https://www.google.de/earth/download/gep/agree.html>

Grafikbearbeitung:

Paintnet:

<https://www.getpaint.net/download.html>

Achtung: hier sind mehrere Downloads anderer Software möglich; genau lesen!

Artweaver:

<https://www.artweaver.de/de/download/artweaverfree>

Gimp

<https://www.gimp24.de/>

Anleitung:

<https://www.internet-abc.de/eltern/aktuelles/meldungen/archiv-meldungen/meldungen-2014/digitale-schnitzeljagd-actionbound/>

Video-Tutorials:

<https://de.actionbound.com/blog/523721677188c7f9630000fe>

Forum

<https://forum.actionbound.com/>

7. Hilfsmittel zum Erzählen von Geschichten

Nicht jedem fällt es leicht, eine Geschichte zu erfinden und zu erzählen. Die folgenden Überlegungen können dabei helfen.

Wie entsteht eine Geschichte?

Geschichten aus dem Stegreif zu erzählen, ist nicht leicht. Vielen Menschen fällt es schwer, eine Geschichte abstrakt im Kopf vorwegzunehmen, sie also zu denken, ohne die einzelnen Elemente oder Szenen schon zu sehen. Einige Hilfsmittel können dabei hilfreich sein.

Ein erster Gedanken: Figuren handeln an einem Ort, in einer Zeit und haben einen Charakter, der ihren Handlungen und mögliche Interaktionen mehr oder weniger wahrscheinlich werden lässt. Wenn die Geschichtenschreiber dazu ein Bild im Kopf entwickeln können, ist der wichtigste Schritt getan.

1. Das Thema

Entweder ist das Thema schon gesetzt, oder noch offen. Dann kann es über ein Brainstorming (auf einem Flipchart) gesetzt und über ein Clustering verfeinert werden. Dazu wird (z.B. durch Auspunkten) aus dem Brainstorming ein Begriff ausgewählt, auf ein großes Blatt geschrieben und mit weiteren Begriffen assoziativ ergänzt oder umschrieben.

2. Die Figuren

Hilfreich ist eine möglichst genaue Beschreibung handelnder Figuren, der Umgebung und der Stimmung. Das soll helfen, ein Bild im Kopf der Animatoren zu erzeugen. Dabei ist ein wesentlicher Gedanke, dass bestimmte Charaktere mit anderen Charakteren unter bestimmten Rahmenbedingungen nur noch eine begrenzte Anzahl von Handlungsmöglichkeiten haben. Und aus ihrer Begegnung ergeben sich mitunter fast zwangsläufig Handlungsabläufe.

3. Ort und Zeit

Jede Geschichte findet in Zeit und Raum statt. Es empfiehlt sich, beides festzulegen und zu konkretisieren. Zu welcher Jahreszeit handelt die Geschichte? Gibt es eine bestimmte Epoche, oder handelt die Geschichte in einer Märchenzeit?

Welcher Ort, welche Orte bilden den Hintergrund: die Erde oder ein fremder Planet? Handelt sie im Wald, auf einer Wiese, am Bach, auf einem Bauernhof oder in einem Urwald? Oder in einem Zimmer, in der Stadt, in einem Dorf, oder etwa in einem Bus oder einem Zug?

Legenden und Sagen aus einer Region können Stoffe für Geschichten liefern. Heimatmuseen, regionale Geschicht- und Heimatforscher, Ortschroniken oder Pfarrbücher können Material liefern.

4. Das Genre

Eine nächste Entscheidung kann das Genre der geplanten Geschichte sein: Krimi, Science Fiction, Drama, Thriller, Dokumentation, Heldenreise, Fantasy, Love Story, Satire, Ökothriller.

5. Die Stimmung

Eine weitere Festlegung betrifft die Stimmung des Films: Er kann düster, ironisch,

Optimistisch, Fatalistisch sein oder eine Endzeitstimmung transportieren. Das legt dann unter Umständen die Farben für die Geschichte fest.

6. Farbgebung und Rhythmus

Ist die Geschichte in Grundzügen entwickelt, geht es an ihre Gestaltung: Vokale können die Stimmung wesentlich unterstützen: helle Vokale ergeben eher heitere, dunkle Vokale eher düstere Atmosphären. Dramaturgie lässt sich über den Sprachrhythmus steuern: kurze Worte und Sätze ergeben ein eher höheres Tempo, lange einen eher gemächlichen Ablauf.

Die beiden folgenden Bögen sollen Beispiele für Hilfen sein. Sie sollen bei der Entwicklung von Szenarien unterstützen.

Die beiden folgenden Bögen sollen Beispiele für Hilfen sein. Sie sollen die Kinder und Jugendlichen bei der Entwicklung von Szenarien unterstützen.

7. Erzählperspektive

Hier geht es darum, wer der Erzähler ist:

Eine beteiligte Person? Und erzählt sie in Vergangenheits oder Gegewartsform? (Das bedeute, entweder sind wir direkt dabei, oder wir folgen einer schon geschehenen Geschichte). Oder ist es ein Erzähler, der wie ein Beobachter den Szenen und Ereignisse zuschaut? Vielleicht aber ist der (oder die?) Erzähler /in aber auch allwissender, jemand der die Geschichte (und ihren Ausgang) schon kennt...

8. Der erste Satz

Stimmt uns ein. Er eröffnet Atmosphäre und erzeugt Erwartungen. Letztlich lenken wir den Spieler in eine bestimmte Erwartungshaltung.

Endlich wurde es hell... Der Regen wollte nicht enden... Scheppernd und ratternd bog die Strassenbahn um die Ecke...

Wir sind mitten in der Geschichte, sie hat schon vor unserem Eintauchen begonnen. Und wir geraten mitten in ein Geschehen, es passiert was.

"War das jetzt alles?" ging es ihm durch den Kopf.

Wir sind in einer Person.

Es war einmal..., Eines Tages...

Eine längst vergangene Geschichte wird uns erzählt.

Charakterbogen Typen

Name: _____

Alter: _____ / männlich-weiblich: _____ oder ein Wesen: _____

Beschreibe diese Person (z.B. körperlich: dünn, dick, groß, klein, etc)

Welchen Charakter hat sie (z.B. lustig, sentimental, ?

Welche Hobbies, was tut sie gerne?

Beschreibe Ihre Kleidung:

Was kann sie gar nicht leiden:

Charakterbogen Ort / Zeit

1.Ort:

1.1. Wo handelt die Geschichte / Szene?

z.B.: Wald, Wiese, Bach, Fluß, See, Ozean, Gebirge, Wüste, in einem alten Haus, in einem Zimmer....

Stadt / Dorf, Strasse, Weltraum, fremder Planet,

1.2. Wie ist die Stimmung / Atmosphäre?

z.B. unheimlich, heiter, wild, kalt, warm, heiß, dunkel, hell, neblig,

1.3. Wie ist das Wetter:

z.B. sonnig, Regen, Gewitter, Sturm, Wind, Heiß/Kalt,

2. Zeit

2.1. welches Jahrhundert:

z.B. heute, vor hundert oder (xxx) Jahren, in der Urzeit, im Mittelalter, im 19., 18., 17., etc. Jahrhundert...

2.2. Welche Jahreszeit, welcher Monat, welche Tageszeit?

3. Struktur der Geschichte:

A. Einleitung:

Hier wird die Ausgangsbedingung und das Problem beschrieben. Wir lernen Ort, Zeit, und handelnde Personen kennen.

Beispiel:

In der Wüste xy hat Fritz seine Wasserflasche verloren (oder ist sie ihm geklaut worden?). Es ist heiss, der Weg noch lang

B. Hauptteil:

Hier werden mögliche Lösungen und Schwierigkeiten bei der Umsetzung beschrieben.

Beispiel:

In der Nähe soll eine Oase mit einem Wasserloch sein (woher weiss Fritz das?), aber sie wird von misstrauischen Wächtern (Nomaden, Geistern, Löwen, etc) bewacht. Fritz muss: hinkommen, die Wächter überzeugen (durch Geschenke? Oder magische Fähigkeiten? Eine List?), ein Behältnis für das Wasser finden, etc

C. Schluß

Hier wird die Auflösung und die Konsequenz daraus beschrieben (evt. mit einem Ausblick in die Zukunft)

Beispiel:

Fritz und Wächter teilen sich das Wasser und werden Freunde...