

# Die App Actionbound Im Fremdsprachenunterricht

D. Schluchtmann, A. Schneider

Lektorin des Deutschen Akademischen Austauschdienstes (DAAD)

[dana.schluchtmann@gmail.com](mailto:dana.schluchtmann@gmail.com)

The App *Actionbound* in foreign language classes

D. Schluchtmann, A. Schneider

Приложение *Actionbound* в обучении иностранного языка

Д. Шлухтманн, А. Шнайдер

## Abstract:

Für den Fremdsprachenunterricht werden immer neue Wege zur Vermittlung von Sprachkompetenz gesucht. In diesem Beitrag wird die App *Actionbound* vorgestellt, die sowohl innerhalb als auch außerhalb des Unterrichts zum Sprachenlernen und zur Informationsvermittlung genutzt werden kann.

New ways of teaching foreign language classes always are being sought. This article introduces the app *Actionbound*, which can be used for language learning and information transfer, both inside and outside the classroom.

Новые способы преподавания иностранного языка ищут всегда. В данной статье представляется приложение для смартфона *Actionbound*, которое может быть использовано для изучения языка и для передачи информации как во время уроков, так и в неурочной деятельности.

**Schlagwörter:** App, Sprachunterricht, Kompetenzerwerb

Im Fremdsprachenunterricht werden viele neue Medien nur sehr zögerlich eingesetzt, dabei bieten sie viele Möglichkeiten, um Fähigkeiten und Fertigkeiten in allen vier Kompetenzen zu fördern.

## I. DIE APP ACTIONBOUND – PASSIVE NUTZUNG

Die App *Actionbound* ist ein solches Medium, das vielfältig eingesetzt werden kann. Diese App bietet die Möglichkeit (selbst gestaltete) Schnitzeljagden zu veranstalten und auf dem Smartphone offline zu spielen. Eine Schnitzeljagd (manchmal auch Schnipseljagd) definiert der Duden einerseits als „Reitjagd, bei der die Teilnehmenden eine aus Papierschnitzeln bestehende Spur verfolgen müssen“ [1] und andererseits als „im Freien gespieltes Kinderspiel, bei dem eine mitspielende

Person mithilfe einer von ihr ausgelegten Spur aus Papierschnitzeln o. Ä. gefunden werden muss“ [2]. Varianten der klassischen Schnitzeljagd werden auch als Schatzsuche angelegt, bei denen Aufgaben gelöst werden müssen, um den eigentlichen Schatz zu finden [3]. Die App *Actionbound* ermöglicht es, Schnitzeljagden aller Arten zu durchlaufen und zu veranstalten. Mit der *Actionbound*-App können spannende, lustige und lehrreiche Bounds gespielt werden.

Für die einfache Nutzung von *Actionbound* muss man die kostenlose App nur herunterladen, es gibt sie sowohl für Android als auch für iOS. Die App benötigt 4,93 MB Speicherplatz und erfordert Zugriff auf die Kamera sowie die Ortsdaten des Telefons. Die App läuft in den zehn Sprachen Deutsch, Englisch, Spanisch, Französisch, Ungarisch, Italienisch, Niederländisch, Chinesisch, Türkisch und Arabisch. Sie bietet sofort Zugriff auf öffentliche Bounds, die es überall auf der Welt gibt. Diese kann man über die Suche (*Bound finden*), über einen QR-Code (*Code scannen*) oder über Ortsdaten (*In der Nähe*) aktivieren.

Die öffentlichen Bounds kann jeder spielen, dabei gibt es ortsabhängige und -unabhängige Bounds. Letztere können überall gespielt werden.

## II. DIE APP ACTIONBOUND – AKTIVE NUTZUNG

Um selbst einen Bound zu erstellen, muss man sich auf der Seite [www.actionbound.com](http://www.actionbound.com) registrieren und dann sofort kostenfrei (als Privatperson) loslegen. Wer eine Schnitzeljagd per App plant, sollte sich zuerst die Stationen der geplanten Tour ausdenken und auf der Webseite anlegen. Wie genau die Route aussieht, lässt sich frei festlegen. Wer möchte, kann etwa eine *Actionbound*-Tour gestalten, bei der eine Geschichte interaktiv und anhand von Stationen erzählt wird. Man kann die Personen aber auch Hinweise sammeln lassen, die zu einer Lösung führen. Es kann eingestellt werden,

ob die Spielenden die Aufgaben linear oder nach Themen zu bearbeiten haben.

Der Online-Editor läuft auf Englisch und Deutsch und ist wirklich unkompliziert zu bedienen. Für alle, die sich gern einweisen lassen möchten, gibt es den öffentlichen Bound „Der Bound-Creator“, der von der Pädagogischen Hochschule Thurgau erstellt wurde. Dieser Bound führt durch den Online-Editor und stellt die einzelnen Möglichkeiten vor. Der Bound ist sehr ausführlich und stellt sogar die Fortgeschrittenen-Variante „Turniere für Gruppen“ vor.

Mit Actionbound lassen sich Routen gestalten, die flexibel einsetzbar sind: ob in der Stadt oder in der Natur, Indoor oder Outdoor, als Einzelspieler oder in der Gruppe. Durch die Kombination von Rätseln, Missionen, Medieninhalten, QR-Codes, Orte finden via GPS etc. werden Informationen und Wissen spielerisch übermittelt und aktiv verarbeitet.

Die selbst erstellte Tour sollte dann auf dem Handy zunächst selbst getestet werden, um eventuelle Fehler festzustellen und verbessern zu können. Wenn alles funktioniert, kann dieser Bound freigeschaltet werden.

Mit Actionbound kann eine Rallye multimedial erlebt, interaktiv und eigenständig erfasst und dadurch spielerisch Wissen vermittelt werden. Gleichzeitig kann ein zusätzlicher Wettbewerbscharakter anspornen und ein Gefühl von Belohnung vermitteln, durch Punktevergabe und Ranking der persönlichen Leistung nach dem Bound.

### III. EINSATZ DER APP IM FREMDSPRACHENUNTERRICHT

Actionbound kann auch für den Fremdsprachenunterricht vielfältig für Kompetenzerwerb in allen vier Bereichen Fachliche, Methodische, Soziale und Personale Kompetenz eingesetzt werden. Die Schnitzeljagd ist zwar auf Spannung, Spiel und Spaß angelegt, sie kann jedoch sehr wohl auch bilden. Allerdings sollten dafür eigene Actionbounds angelegt werden, um zielgerichtet Fähigkeiten und Fertigkeiten zu fördern.

Die **Fachkompetenz** in der Fremdsprache setzt sich zusammen aus Sprachkompetenz und Landeskunde, einer Wissenskomponente bezüglich der dazu gehörigen Länder, Völker und Kulturen. Wissenszuwachs in der **Landeskunde** wird vor allem durch informativen Texte, aber auch die Aufgaben im Bound generiert. Auch wenn die Teilnehmer die Fragen vielleicht falsch beantworten, so lernen sie doch durch die Präsentation der richtigen Antworten.

Die **Sprachkompetenz** kann durch Actionbound sowohl im Bereich der rezeptiven als auch der produktiven Fähigkeiten gesteigert werden. Durch das Spielen eines Actionbounds in der Fremdsprache werden unbedingt die **rezeptiven Fertigkeiten** Lesen und Hören gefördert – schließlich müssen die Aufgabenstellungen gelesen bzw. gehört und verstanden werden. Auch das

Sprechen kann durch das Spielen eines Actionbounds unterstützt werden, wenn zum Beispiel die Interaktion in der Fremdsprache explizit verlangt wird. Besser und aktiver werden die **produktiven Fertigkeiten** jedoch durch das Erstellen eines Actionbounds geübt. Dabei müssen Aufgabenstellungen, Lösungen und Hinweise in der Fremdsprache schriftlich formuliert und vorher mündlich diskutiert werden.

Die Methodische, Soziale und Personale Kompetenz kann vor allem beim Ausarbeiten eines eigenen Actionbounds gesteigert werden. Der Zuwachs in der **Methodenkompetenz** liegt darin, dass dabei ein Konzept für die Schnitzeljagd erstellt, unterschiedliche Aufgabentypen angewendet, Informationen gesammelt und publikumsadäquat präsentiert werden müssen. Es muss ausgewählt werden, welche Informationen davon das Gerüst des Bounds bilden, welche Informationen in Aufgaben, welche als informative Texte präsentiert werden. Wenn es sich bei dem Bound um ein selbstständiges Projekt handelt, so wird auch die **Personale Kompetenz** bei der Erstellung gesteigert: Die Teilnehmer sind selbstverantwortlich für ein Projekt, sie müssen das eigene Konzept selbst umsetzen, testen und dann der Öffentlichkeit zugänglich machen. Das selbstverantwortliche Planen, Durchführen und Abschließen eines eigenen Projekts ist ein wichtiger Meilenstein der Personalkompetenz. Die **Soziale Kompetenz** wird dabei gut gefördert, wenn die Erstellung des Actionbounds in der Gruppe geschieht. Wenn die Gruppe sich auf ein Konzept einigen, die Arbeitspakete gerecht verteilen und auch die Erledigung dieser Aufgaben gemeinsam überwachen muss, so müssen sie in hohem Maße sozial agieren, damit das Projekt zum Abschluss kommt.

Aber auch die **Fachkompetenz** wird beim Erstellen eines Actionbounds gefördert. So müssen Informationen zu einem bestimmten Thema gesammelt werden. Mit diesen Informationen wird sehr viel gearbeitet, so dass sie sich auch bei den Teilnehmern, die den Bound erstellen, im Gedächtnis halten werden. Darüber hinaus müssen die Aufgaben und informativen Texte in der Fremdsprache formuliert werden, so dass die **Sprachkompetenz** ebenso einen hohen Nutzen daran hat.

Wir haben in den letzten Jahren Actionbound für unterschiedliche Anliegen benutzt:

- als Gruppenspiel (Deutsch in der ATSU),
- als Evaluationsmethode (Evaluation of the project),
- als Motivation für Schüler und Studierende Deutsch zu lernen (Deutsch in Kutaissi),
- als Möglichkeit etwas zu einem Thema zu erfahren (Frauen in Kutaissi),
- als Spiel bei einem Ausflug (Festung Nokalakevi, Sataplia).

Dies waren alles Bounds, die wir Dozenten erstellt hatten. Im Rahmen eines Projekts zu thematischen Stadtspaziergängen in Batumi ist jedoch auch ein Bound

von Studierenden selbst erstellt worden (Healthy in Batumi). Dieser beschäftigt sich mit dem Thema Sport, die Teilnehmer sollen sich an einer Vielzahl sportlicher Aktivitäten ausprobieren und sie nacheinander optional ausführen. Begleitend zu den Aktivitäten werden Quizfragen gestellt, die Informationen zu Sport in Georgien, allgemeine Informationen über Batumi, aber auch bewegungsanreizende Informationen (Wie viele Stufen hat der Turm?) abfragen. Die Erstellung des Bounds hat den Studierenden viel Freude bereitet, der amüsanteste Teil war jedoch die Erprobung mit den anderen Studierengruppen.

FAZIT

Die App Actionbound hat ein großes Potenzial für den Fremdsprachenunterricht. Dabei kann sie sowohl im Unterricht selbst als auch in der außerschulischen Arbeit zielführend eingesetzt werden. Je nach Konzeption des Actionbounds können alle vier Kompetenzen (Fach-, Methoden-, Soziale und Personale Kompetenz) gefördert werden.

#### Quellen

- [1] <http://www.duden.de/rechtschreibung/Schnitzeljagd>
- [2] Ebenda
- [3] <https://de.wikipedia.org/wiki/Schnitzeljagd>