

Anleitung zur Lutherverschwörung digital@home

1. Allgemeines

1.1 Was ist die Lutherverschwörung digital@home?

Die Lutherverschwörung ist ein Geländespiel, das für die KonfiCamps in Wittenberg entwickelt wurde. Für die dezentralen KonfiCamps in den Gemeinden haben wir die Lutherverschwörung digital@home entwickelt. Mit der Spiele-App Actionbound haben wir eine Möglichkeit gefunden ein Geländespiel zu entwerfen, das nicht an einen Ort gebunden ist. Die Konfis durchspielen jeweils in Gruppen von bis zu 5 Personen an einem Endgerät die Geschichte der Lutherverschwörung digital@home.

1.2 Was ist Actionbound?

Actionbound ist eine Spiele-App, in der durch das Scannen von QR-Code und das Beantworten von Fragen die Geschichte Stück für Stück erspielt wird. So ergibt sich eine hybride Rallye mit digitalen Fragen und echten Kreativaufgaben, die durch die QR-Codes nicht an einen Ort gebunden ist.

1.3 Handlung der Lutherverschwörung digital@home

Ihr beginnt im Jahr 1521 hier auf der Wartburg, wo sich Martin Luther als Junker Jörg versteckt hält. Doch Luther ist verschwunden. Ihr erhaltet vom Hauptmann Hans von Berlepsch den Auftrag Luther in Wittenberg zu suchen und ihn auf die sichere Wartburg zurückzubringen. (Mehr wollen wir nicht verraten, falls ihr selbst mitspielen wollt.)

2. Voraussetzungen und Erklärungen

2.1 Technische Voraussetzungen

Wlan

Es ist wichtig, dass am Start-/Endpunkt W-Lan zur Verfügung steht, auf das die Gruppen zugreifen können. Damit können sie sich am Anfang die App und die Rätsel herunterladen und am Ende ihre Ergebnisse hochladen.

Endgeräte

Jede Gruppe benötigt ein mobiles Endgerät (Handy oder Tablet).

Die Kamera sowie der Lautsprecher des Gerätes sollte funktionieren.

Es muss genug Speicherplatz für die Actionbound App und die heruntergeladenen Rätsel bieten. (40 bis 60 MB, je nach Gerät). Ein voller Akku erspart einen Absturz während dem Spiel.

Die App Actionbound

Die App muss auf die Endgeräte heruntergeladen werden. Sie gibt es sowohl für Android als auch für IOS. Im Appstore oder Playstore nach "Actionbound" suchen und dann installieren.

Nach Öffnen der App den AGBs zustimmen.



Logo der App "Actionbound"
Das Logo hilft beim Finden.

Um den Actionbound "Lutherverschwörung" zu starten, scannen alle Gruppen den Start-QR-Code und schon geht es los. Grundsätzlich ist die App so aufgebaut, dass die Spielenden stets "weiter" gehen. Es gibt zusätzlich die Möglichkeit über "zurück" vorhergehende Folien angezeigt zu bekommen. Um Stationen, technisch werden diese "Abschnitte" genannt, zu pausieren, zurück in die Stationenauswahl zu gelangen und später an der gleichen Stelle im entsprechenden Abschnitt weiterzuspielen, nutzen die Spielenden das Menü (drei Striche rechts) und wählen in der Menüauswahl "Abschnitt pausieren".

2.2 Voraussetzungen an Gelände und Räumlichkeiten

Gelände

Gespielt wird die Lutherverschwörung auf dem Gelände, das der Gruppe zur Verfügung steht. Das kann von einem kleinen Gemeindesaal bis zum Freizeitheim mit Außengelände alles sein.

Bei kleinen "Geländen" sollte darauf geachtet werden, dass die Gruppen während dem Spielen genug Raum zwischen einander

haben, da sonst beispielsweise Audiodateien nur schlecht verstanden werden können oder sich Menschentrauben bilden.

Bei großen Geländen ist darauf zu achten, dass die Konfis wissen, wo die QR-Codes hängen, da sie sich sonst schnell demotivieren, wenn sie keine Codes mehr finden. Die Information über die Punkte der QR-Codes kann über eine erstellte Karte passieren oder durch mündliches Erwähnen.

In beiden Fällen empfehlen wir eine Ansprechperson zu haben, die sich auf dem Gelände auskennt und weiß, wo die QR-Codes hängen.

Laufwege

Bitte hängt die QR-Code nicht zu weit auseinander, da einige mehrmals angelaufen werden müssen. Wir empfehlen je nach Gegebenheit eine Distanz zwischen 10 m und 150 m. **Nicht mehr!!** Der größte Teil der QR-Codes sollte auf dem CampGelände/ Gemeindegrundstück zu finden sein.

Regenplan

Wenn ihr euer Spielgelände zu Teilen im Freien planen, erstellt euch einen Regenplan als Rückfallebene bei schlechtem Wetter. Wie gesagt, es ist auch möglich in kleinen Räumen zu spielen. Nutzt dann auch die Gänge und weitere Orte im Haus.

2.3 Erklärungen

QR-Codes

Ihr erhaltet von uns Dateien zugeschickt. Diese enthalten QR-Codes und diese Anleitung, die für das Spiel relevant sind.

Ihr erhaltet den Start-QR-Code. Mit diesem gelangen die Konfis in das richtige Spiel in der App. Er muss nur einmal ganz am Anfang gescannt werden.

In einer weiteren Datei erhaltet Ihr eine einfache Tabelle mit Ortsnamen und QR-Codes. Diese ist zur Übersicht und für den Fall, dass Konfis nicht weiterkommen, QR-Codes im Laufe des Spiels verschwinden...

In einer Datei findet Ihr die QR-Codes mittelalterlich gestaltet. Diese Codes müsst Ihr als Spielvorbereitung ausdrucken. Diese Codes sind für die Konfis für das Spiel gedacht. Wir empfehlen die Codes einseitig auf DIN A5-Größe (oder DIN A4-Größe) auszudrucken.

Achtet beim Befestigen der Codes darauf, dass sie gesichert sind, vor allem draußen. Es wäre schade, würde das Spiel an fehlenden Codes scheitern.

Falls die Codes außerhalb des Kirchengeländes aufhängen, markiert diese beispielsweise durch einen Stempel, damit klar ersichtlich ist, dass diese zu einem Spiel ihrer Gemeinde gehören.

Die Codes sollten auf Augenhöhe der Konfis hängen, damit sie gefunden werden.

Achtung: Die Codes müssen für alle erreichbar sein. (Nicht auf den Toiletten, in privaten Zimmern...)

Gruppengröße

Da man als Gruppe für einige Aufgaben in ein Endgerät schauen muss, empfehlen wir eine Gruppengröße von 2 bis 5 Konfis.

Materialien

Die wichtigsten Materialien für das Spiel sind die QR-Codes (siehe Kapitel QR-Codes). Diese bekommt ihr von uns.

Für die Kreativaufgaben müsst Ihr noch Papier und Stifte, wenn möglich bunt, bereitstellen. Am Besten ein Buntstifte-Set pro Gruppe. Die Sets sollen klar erkennbar sein (z.B. ein Set in einen Becher/Stifthalter...)

Wir empfehlen auch jeder Gruppe einen kleinen Block/ Zettel und Bleistifte/ Kulis mitzugeben um sich Notizen machen zu können.

Wer noch zusätzlich atmosphärische Musik einspielen möchte, braucht eine Musikbox. (Kapitel Musik)

Für eine Siegerehrung bei euch vor Ort braucht ihr noch einen Preis für die Gruppe, Gummibärchen oder vergleichbares.

Aufbau Kreativstation

An der Kreativstation gestalten die Konfis ein Siegel für Luther. Hierfür benötigen die Gruppen Buntstifte und Papier. Da es hier zu einem Stau von Gruppen kommen kann, raten wir dazu mehrere Gruppenarbeitsplätze einzurichten. Das geht am Besten mit mehreren Tischen. Stellt falls möglich eine Pinnwand auf, damit die Konfis dort ihre Werke aufhängen können. Hieran könnt Ihr auch den Stations-QR-Code für alle sichtbar anbringen und für ganz Unkreative evt. auch ein paar Inspirationen.

Musik

Hier findet ihr eine Playlist mit mittelalterlicher Musik. Sie kann im Hintergrund über Musikboxen abgespielt werden, während die Konfis die Lutherverschwörung spielen. So könnt ihr die Atmosphäre des Jahres 1521 verstärken.

https://open.spotify.com/playlist/1jmkbM6DPkrVSDloWlkg2C?si=yjgnteFATVyhUBLgltbELg&utm_source=copy-link&dl_branch=1

3. Aufbau der Lutherverschwörung

Diese Aufbauschnitte lassen sich je nach Gegebenheit schon frühzeitig aufbauen. Beispielsweise in der Mittagspause/ Essenspause der Konfis.

- Druckt das von uns mitgelieferte Material aus. Es besteht aus QR-Codes und Bildern.
- Schneidet die QR-Codes auf A5 Format zu, dass immer der Name und Code auf einem Blatt sind.
- Legt das Material für die Kreativstation bereit (siehe Kapitel Material).
- Sortiert das Material zu den QR-Code Schildern.

Station/Schilder	notwendiges Material	Dekoideen / Raumidee (müsst ihr nicht umsetzen)
Cranachhof Atelier	Bleistifte, Radiergummi, evt. Pinnwand und Nadeln o.ä. zum Aufhängen, Tische und Stühle	Staffelei, Bilder, ...
Cranachhof	-	
Cranachhof Farben	Farbstifte (1 Set pro Gruppe)	Pinsel und Farbkasten in der Nähe vom Cranachhof
Leucorea Archiv	Papier	Bücher, Akten, Keller
Leucorea	ggf. Papier und Kulis (für den Lösungsweg des Logik-Rätsels)	Bücherregal
Lutherhaus	-	Tür/ Tor
Marktplatz	-	Brunnen/ Bank
Melanchthonhaus	-	
Rathaus	-	Büro
Stadtkirche	Bilder von Cranach	in der Kirche ;)
Wartburg (Start und Endpunkt)	Tafel/Pinnwand für die Punktevergabe/ Siegerehrung/ Preis, WLAN zum Hochladen der Ergebnisse	Plenumsort, an dem sich die fertigen Gruppen sammeln können

Wirtshaus	-	Küche, Bar
-----------	---	------------

- Legt das Spielfeld fest (Kapitel Gelände und Räumlichkeiten).
- Verteilt die Codes und das Material in ihrem festgelegten Spielfeld.
Welcher Code wo hinkommt, entscheidet Ihr. Achtet aber bitte auf die Laufwege (Kapitel Laufwege). Achtet darauf die QR-Codes so anzubringen, dass sie den Gegebenheiten trotzen. (Nicht mit Tesa an den Baum kleben!)
- Baut die Kreativstation auf. (Kapitel Aufbau Kreativstation)

Der Aufbau ist geschafft!

4. Spielstart und Spiel

- Teilt die Konfis in Gruppen von je 2 bis 5 Konfis ein. Jede Gruppe benötigt ein Endgerät.
- Jede Gruppe lädt sich die Actionbound-App herunter oder hat diese bereits auf dem Endgerät (Kapitel technische Voraussetzungen).
- Weist die Konfis in das Spiel ein (Checkliste Konfis einweisen).
- Haltet den Startcode über den Beamer oder mehrfach auf Papier ausgedruckt für die Gruppen bereit.
- Über "Code scannen" und den Startcode kommen die Konfis in das richtige Spiel.
- Bound herunterladen, wenn kein Datenvolumen verbraucht werden soll
- Konfis: Gruppenmitglieder eintragen und Gruppenname eingeben
- Gebt das Start-Signal.
- Über den "Los gehts!"-Knopf startet das Spiel.

Checkliste für das Einweisen der Konfis

Zum Spiel

- Das Ziel des Spiels ist es, Luther zu finden. Dabei trifft ihr auf allerlei wichtige Wittenberg Persönlichkeiten und Freunde Martin Luthers, aber auch auf zwielichtige Gestalten
- Im Spiel sammelt ihr Punkte. Versucht so viele, wie möglich zu bekommen. Außerdem läuft die Zeit. Das spielt aber eine untergeordnete Reihe

Zur App

- Um einen Ort zu betreten müsst ihr den passenden QR-Code abscannen. Dieser ist hier bei uns auf dem Spielfeld versteckt. (Spielfeldgrenzen erklären)
- Zahlen kann man durch Anklicken eingeben
- Audios und Videos startet man durch Anklicken des "Play"-Zeichens.

- Man kann Stationen (technisch “Abschnitte” genannt) pausieren, indem man im Menü “Abschnitt pausieren” wählt.

Zum Spielablauf

- Manchmal müsst ihr QR-Codes mehrfach scannen (Besuch derselben Station im weiteren Spielverlauf)
- Nur QR-Codes scannen/Aufgaben bearbeiten, die in der App entdeckt/mitgeteilt wurden
- Wer nicht weiterkommt, kann N.N. fragen
- Nicht Google nutzen
- Eure gesamt erspielten Punkte meldet ihr an N.N.

Allg. Regeln

- Haltet Abstand
- Die Codes an Ort und Stelle lassen
- Gut aufpassen, was an den Stationen passiert
- Spaß haben
- Spiel fair und solidarisch, keine Lösungen verraten
- googelt die Inhaltlichen-Lösungen nicht, technische Schwierigkeiten können gegoogelt werden

Während dem Spiel

Navigation in der App

Video und Audiodateien werden über den Play-button gestartet.

Mit dem “Weiter”-Knopf gelangt man auf die nächste Rätselseite.

Über den Pfeil oben links kommt man zurück auf die letzte Rätselseite.

Um Stationen, technisch werden diese “Abschnitte” genannt, zu pausieren, zurück in die Stationenauswahl zu gelangen und später an der gleichen Stelle im entsprechenden Abschnitt weiterzuspielen, nutzen die Spielenden das Menü (drei Striche rechts) und wählen in der Menüauswahl “Abschnitt pausieren”.

Über den Button “Code scannen” öffnet sich ein QR-Code-Scanner, um den Code abzuscannen und so Zutritt zu den Orten zu erhalten.

Probleme und ihre Lösung

Finden die Konfis einen QR-Code nicht?

Ihr habt entweder einen ortskundigen Teamer, der weiß wo der QR-Code hängt. Oder:

Auf der QR-Code Liste findet sich der Code nochmal zum Abscannen. Gebt diese Liste aber nicht mit ins Spiel, sondern behaltet sie nach dem Scannen wieder bei Euch.

Die Konfis kommen nicht weiter bei einem Rätsel, brauchen aber die Lösung um fortzufahren?

Vielleicht können andere Gruppen weiterhelfen. Oder:

Ihr habt in den Materialien von uns eine Komplettlösung aller Rätsel. Sucht hier die Lösung heraus. Auch hier gilt: Die Komplettlösung nicht an die Konfis ausgeben, nur im Notfall.

Die Konfis berichten, dass ein QR-Code sich nicht scannen lässt?

Seht auf der Karte nach, welchen Ort die Konfis betreten wollten. Es gibt verschiedene Orte, die mit "Cranach" beginnen. Lasst Euch in der App zeigen, ob der Ort im Menü schon aufgetaucht ist. Falls nicht, teilt den Konfis mit, dass dieser Ort erst später ins Spiel kommt.

Wenn der Ort in der App erscheint, können die Konfis mit der Liste der QR-Codes erneut das Scannen probieren.

Sollte ein Fall eintreten, der nicht durch oben beschriebenes abgedeckt ist oder durch Menschenverstand klärbar ist, steht euch der digitale Infopoint zur Verfügung.

Station	Besonderheit	Lösung
Cranachhof Atelier	Luthers Siegel malen	-
Cranachhof	-	2. Teil des Passwortes "WORT"
Cranachhof Farben	Farben / Buntstifte finden	-
Leucorea Archiv	Papier finden	-
Leucorea	Logik-Rätsel	"Bugenhagen", 3. Person
Lutherhaus	-	Sackgasse
Marktplatz	ShowDown in Wittenberg	-
Melanchthonhaus	Rätsel mit Passwort	Endpasswort (zusammengesetzt)
Rathaus	Rätsel (Gefängnis)	
Stadtkirche	muss mehrfach besucht werden (Stadtkirche II)	Stadtkirche II: Schlange
Wartburg	Start und Endpunkt	-
Wirtshaus	muss mehrfach besucht werden (Wirtshaus Fortsetzung)	Nikolaus von Amsdorf: 1. Teil des Passwortes: MACHT

5. Ende des Spiels

Das Spiel endet auf der Wartburg. Dieser QR-Code sollte dort aufgehängt werden, wo die Konfis auf dem Gelände am Schluss sein sollen.

Nach Abschluss des letzten Rätsels werden die Konfis gebeten ihre Dateien hochzuladen. Dafür ist ein WLAN-Netzwerk (Kapitel technische Voraussetzungen) notwendig. Über "Upload starten" werden die Dateien hochgeladen.

Dann wird die Gesamtplatzierung deutschlandweit angezeigt. Über "Weiter" gelangt man dann zu den Einzelergebnissen.

Notiert euch diese für eine zentrale Siegerehrung. Nach Möglichkeit veröffentlicht die Ergebnisse über ein Whiteboard o.ä. Haltet einen Preis passend für eure Gruppengröße bereit.

Wer möchte, darf dann noch Feedback abgeben. Das Planungsteam freut sich sehr darüber, um den Bound stetig zu verbessern.

Dann ist der Bound vorbei.

Wir hoffen er macht allen Spielenden Spaß und Freude und ist auch etwas lehrreich.

Start-Code

Lutherverschwörung

digital@home



Cranáchhof

Atelier



Cranáchhof



Cránachhof

Färben



Leucorea

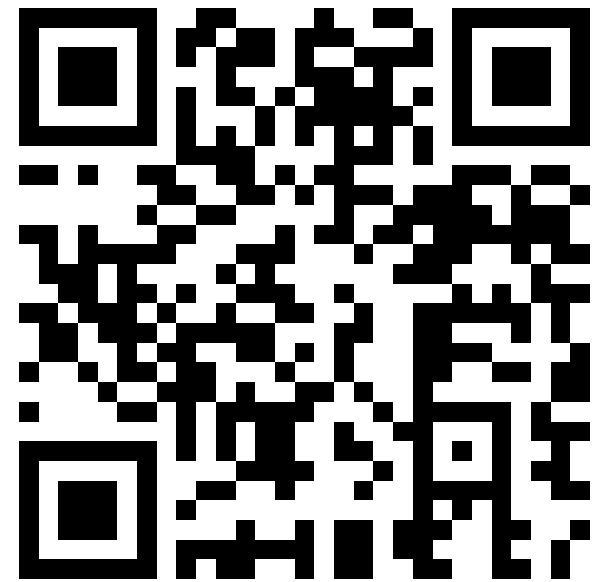


Leucorea

Archiv



Lutherhaus

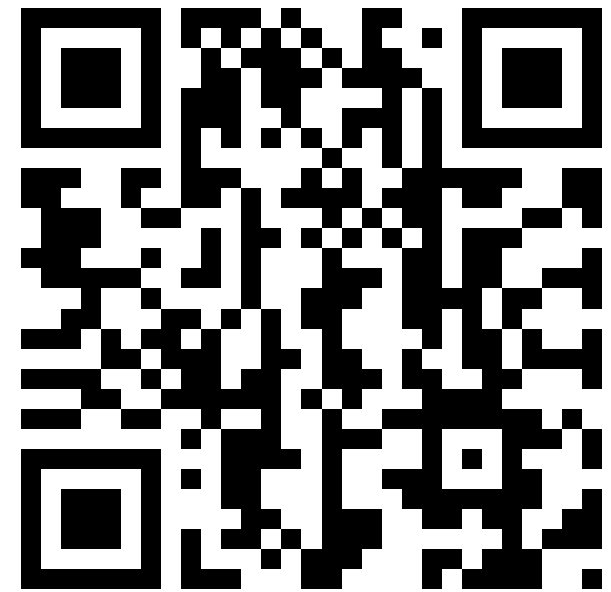


Marktplatz



Melanchthon-

haus



Rathaus



Stadtkirche








Wartburg



Wirtshaus



Ort	QR-Code
Cranchhof Atelier	
Cranachhof	
Cranchhof Farben	
Leucorea Archiv	
Leucorea	
Lutherhaus	

Ort	QR-Code
Marktplatz	
Melachthonhaus	
Rathaus	
Stadtkirche	
Wartburg	
Wirtshaus	