

Schnitzeljagd mit QR-Codes

(Diesen Artikel habe ich schon vor langer Zeit im Internet gefunden, und kann mich nicht mehr erinnern, von wem er stammt. Daher keine Quellenangabe)

Zusammengestellt von Wolfgang Willburger

Spielbeschreibung:

Schulgruppen müssen an 5 verschiedenen Stationen sachbezogene Inhalte lösen, um zur jeweils nächsten Station zu gelangen und das Spiel erfolgreich abzuschließen. Da die Fragen bzw. Antwortmöglichkeiten mit Hilfe von QR-Codes verschlüsselt sind, sind eine gewisse Eigenverantwortung im Umgang mit den Codes sowie Lösungsstrategien erforderlich. Weiters können so schulfachbezogene Inhalte spielerisch erlernt und gefestigt werden.

Vorbereitung

Nähere Informationen bzgl. QR-Codes finden Sie im Internet unter:

http://de.wikipedia.org/wiki/QR_Code

Einen QR-Code-Generator finden Sie im Internet unter:

<http://goqr.me>

Rahmenbedingungen

Um das Spiel überhaupt durchführen zu können, ist es notwendig, entsprechend mit QR-Codes vertraut zu sein (s.o.).

Das Spiel sollte auf einem freien, gesicherten Gelände gespielt werden (Schulhof, etc.).

Markante Punkte, wie Mensa, Bäume, Spielplatz eignen sich hervorragend für die Anbringung der Stationen.

Die Reihenfolge der Stationen und somit die Route der Schnitzeljagd sollten von Gruppe zu Gruppe differieren.

Die Sackgassen sind für alle Gruppen am selben Ort.

Die Gruppengröße sollte 5 Mitglieder (davon 1 Gruppenleiter) nicht überschreiten.

Die Spielgröße sollte 4 Gruppen nicht überschreiten.

Die Größe einer Station bzw. Sackgasse sollte einem DIN-A4 Format entsprechen.

Ziel des Spieles

Nachdem die Lehrperson die Stationen sowie die Sackgassen angebracht hat, startet das Spiel. Jede Gruppe hat ihren eigenen Startpunkt. Von dort aus arbeitet sie sich durch die verschiedenen Stationen bis zum Ziel durch. Die mit QR-Codes verschlüsselte Frage einer Station wird mit Hilfe eines entsprechenden Mobilfunktelefons fotografiert und entschlüsselt. Mit den Antwortmöglichkeiten wird ebenso verfahren. Eine der drei Antwortmöglichkeiten ist richtig und führt die Gruppe zur nächsten Station. Die zwei anderen führen die Gruppe in eine Sackgasse. Da sich die Sackgasse rein äußerlich nicht von einer Station unterscheidet ist es auf Anhieb nicht ersichtlich, ob sich die Gruppe für die richtige Antwort entschieden hat oder nicht. Die QR-Codes der Sackgasse weisen die Gruppe an, wieder zur Station zurückzukehren, von der sie gekommen ist. Eine grafische Veranschaulichung ist im Anhang abgebildet.

Sobald eine Gruppe alle 5 Fragen beantwortet hat, soll sie sich an einem vereinbarten Treffpunkt wieder versammeln. Die Gruppe, die zuerst mit allen richtig beantworteten Fragen am Treffpunkt ist, hat gewonnen!

Wichtig:

Die Stationen sind für alle Gruppen gleich, sie werden lediglich in unterschiedlicher Reihenfolge von den einzelnen Gruppen passiert:

Gruppe 1 beginnt bei Station 1, Gruppe 2 beginnt bei Station 2 usw.

Eine grafische Darstellung finden Sie in der Datei Im „Stationsdurchlauf.doc“

Achtung:

Da die Stationen ringförmig aufgebaut sind, müssen Sie darauf achten, dass die Schüler nach Beantwortung der 5 Stationen zu dem vereinbarten Treffpunkt kommen, da sie sonst endlos mit der Schnitzeljagd beschäftigt sind (siehe „Stationsdurchlauf.doc“)!

Musterbeispiel

Weiter unten finden Sie ein Musterbeispiel für 1 Gruppe, das Sie umgehend einsetzen können. Natürlich werden Sie neue Beispiele finden und die Inhalte thematisch auf Ihr Fach anpassen.

Station 1 wenn Frage richtig beantwortet:

grüne Bank (= Station 2)

Sackgassen wenn Frage falsch bearbeitet:

gelbe Bank

braune Bank

Station 2 wenn Frage richtig beantwortet:

Fußball (=Station 3)

Sackgassen wenn Frage falsch bearbeitet:

Handball

Basketball

Station 3 wenn Frage richtig beantwortet:

Weitsprunganlage (=Station 4)

Sackgassen wenn Frage falsch bearbeitet:

Basketballkorb

Grüne Eckfahne

Station 4 wenn Frage richtig beantwortet:

Grüner Reifen (=Station 5)

Sackgassen wenn Frage falsch bearbeitet:

Blauer Reifen

Gelber Reifen

Station 5 wenn Frage richtig beantwortet:

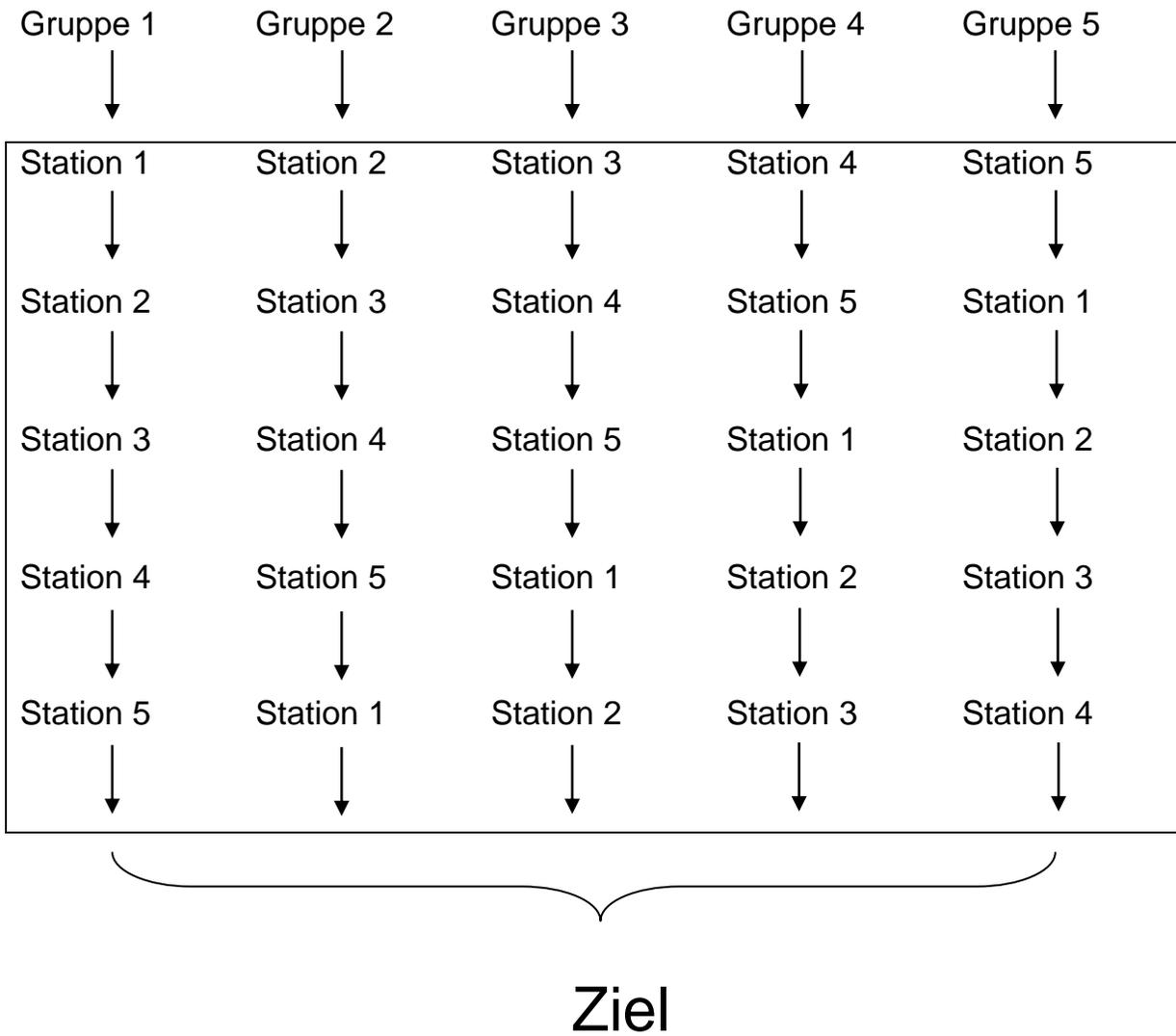
Roter Kegel (=Station 1)

Sackgassen wenn Frage falsch bearbeitet:

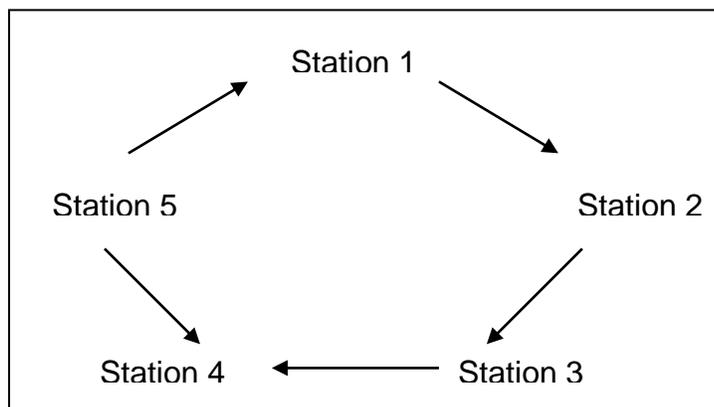
Rosa Kegel

Schwarzer Kegel

Skizze für Stationsdurchlauf



Ringform:



Beispiele für Spielefragen

(Die Antwort ist richtig! Weiter zur nächsten Frage:

Wie lautet die Flächenformel vom Quadrat?) (A= $4 \cdot a$ Gehe zur gelben Bank)



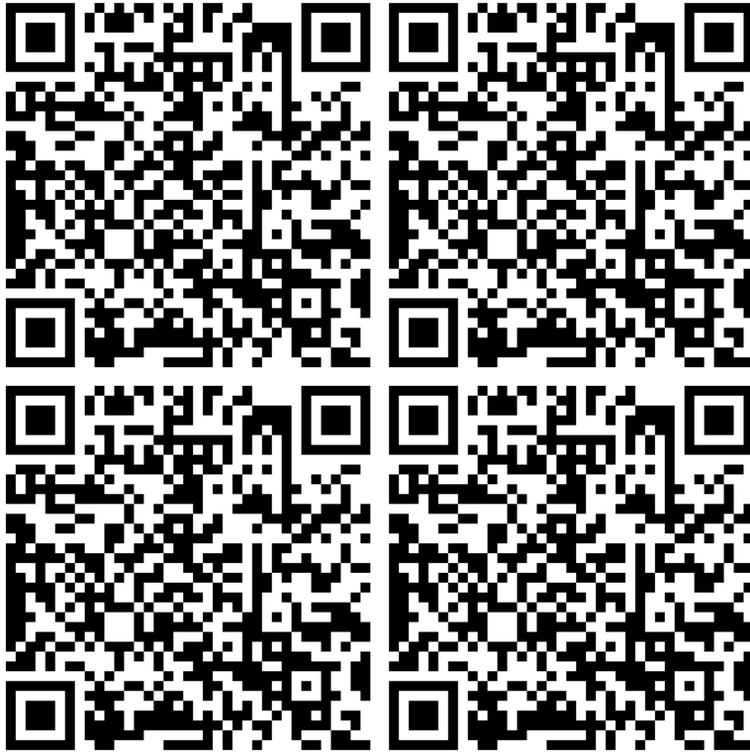
(A= $a \cdot a$ Gehe zur grünen Bank)



(A= $2 \cdot a$ Gehe zur braunen Bank)



(Die Antwort ist leider falsch. Gehe zurück zur Station, von wo du gekommen bist!)



(Die Antwort ist richtig! Weiter zur nächsten Frage:
Wie lautet die Formel für das Volumen des Würfels?)

($V = a \cdot a \cdot a$ Gehe zum Fußball)

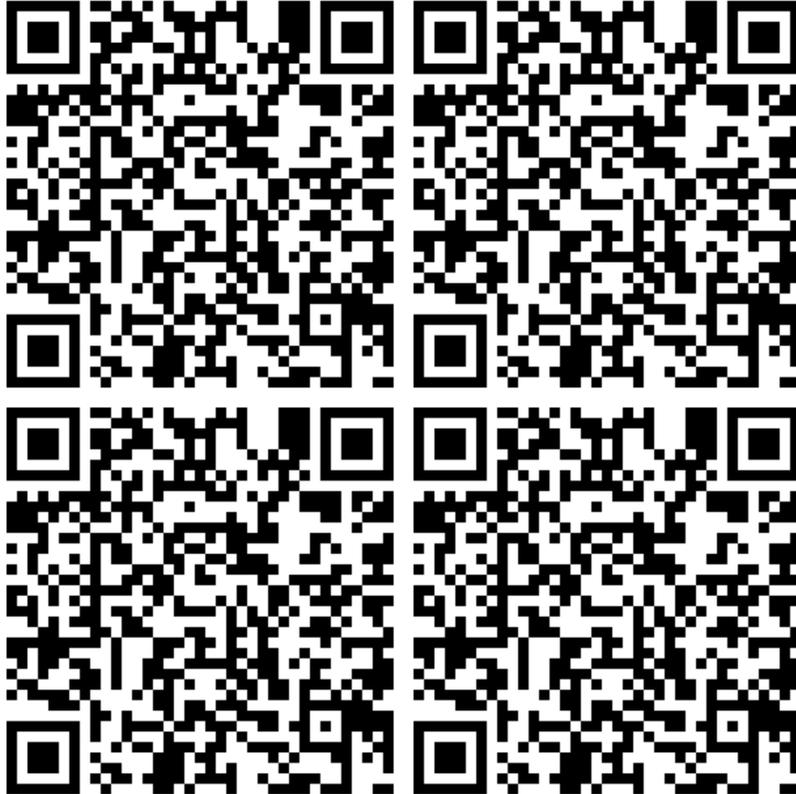


($V = a + a + a$ Gehe zum Basketball)
Handball)

($V = (a+b) \cdot h$ Gehe zum



(Die Antwort ist leider falsch. Gehe zurück zur Station, von wo du gekommen bist!)



(Die Antwort ist richtig! Weiter zur nächsten Frage:
Wie viel Ecken hat ein Quader?)



(6 Gehe zum Basketballkorb)



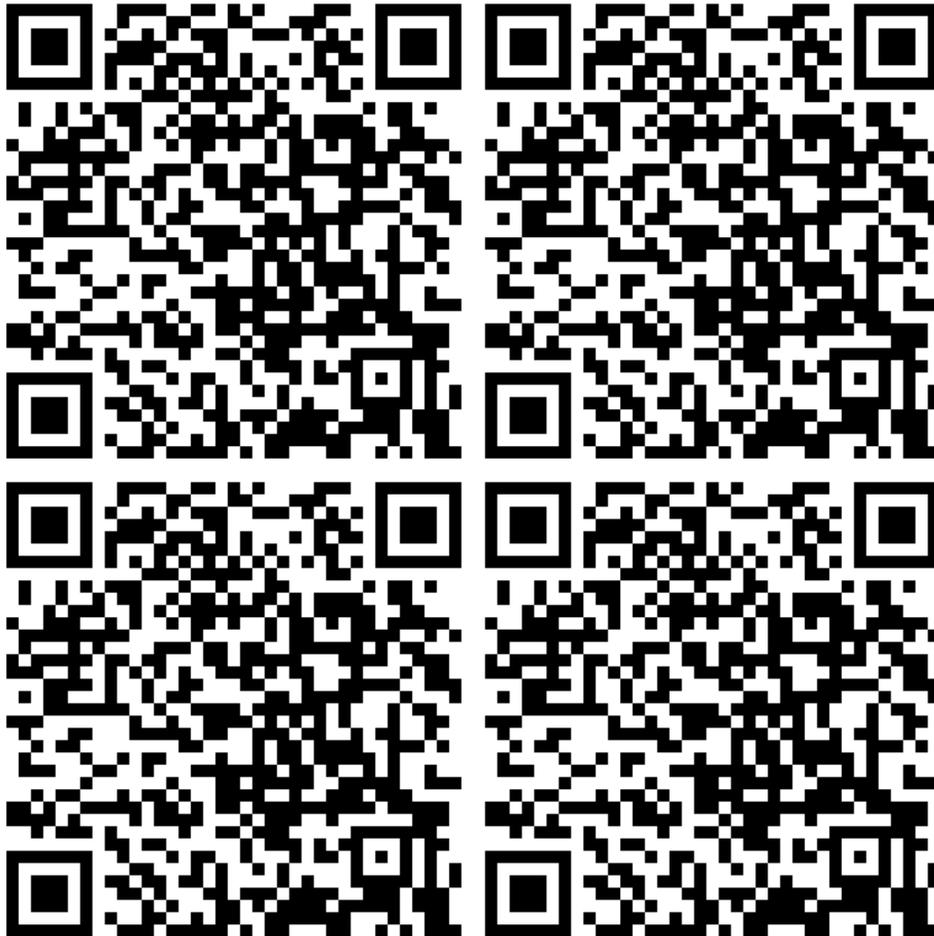
(8 Gehe zur Weitsprunganlage)



(12 Gehe zur grünen Eckfahne)



(Die Antwort ist leider falsch. Gehe zurück zur Station, von wo du gekommen bist!)



(Die Antwort ist richtig! Weiter zur nächsten Frage:

(O = $6 \cdot a \cdot a$ Gehe zum grünen Reifen)

Wie lautet die Oberfläche des Würfels?)



(O = $4 \cdot a \cdot a$ Gehe zum blauen Reifen)
Reifen)

(O = $a \cdot a$ Gehe zum gelben



(Die Antwort ist leider falsch. Gehe zurück zur Station, von wo du gekommen bist!)



Die Antwort ist richtig! Weiter zur nächsten Frage:
Kegel)

($V = a \cdot b \cdot h$ gehe zum roten

(Wie lautet das Volumen des Quaders?)



($V = a+b+h$ gehe zum rosa Kegel)

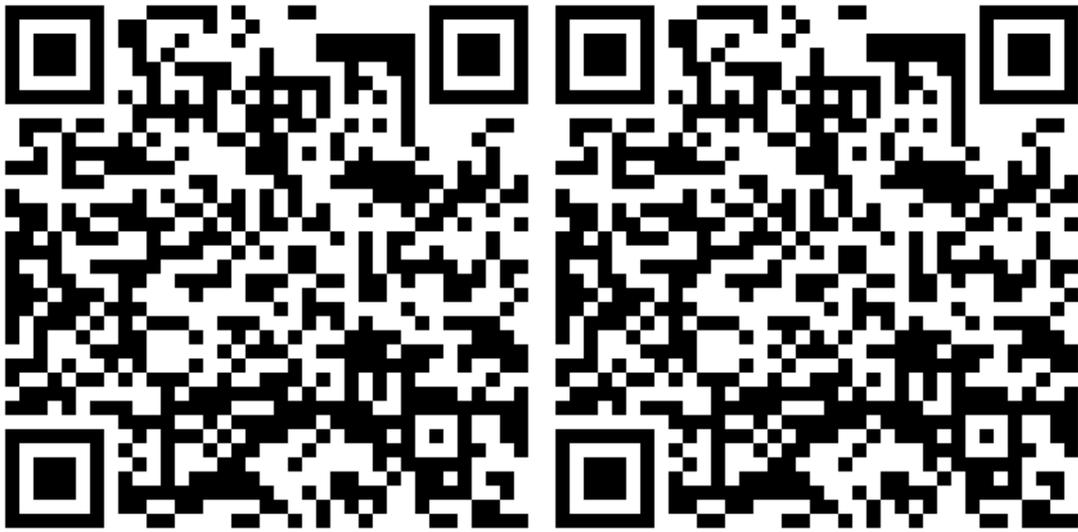


($V = 3 \cdot a$ gehe zum schwarzen

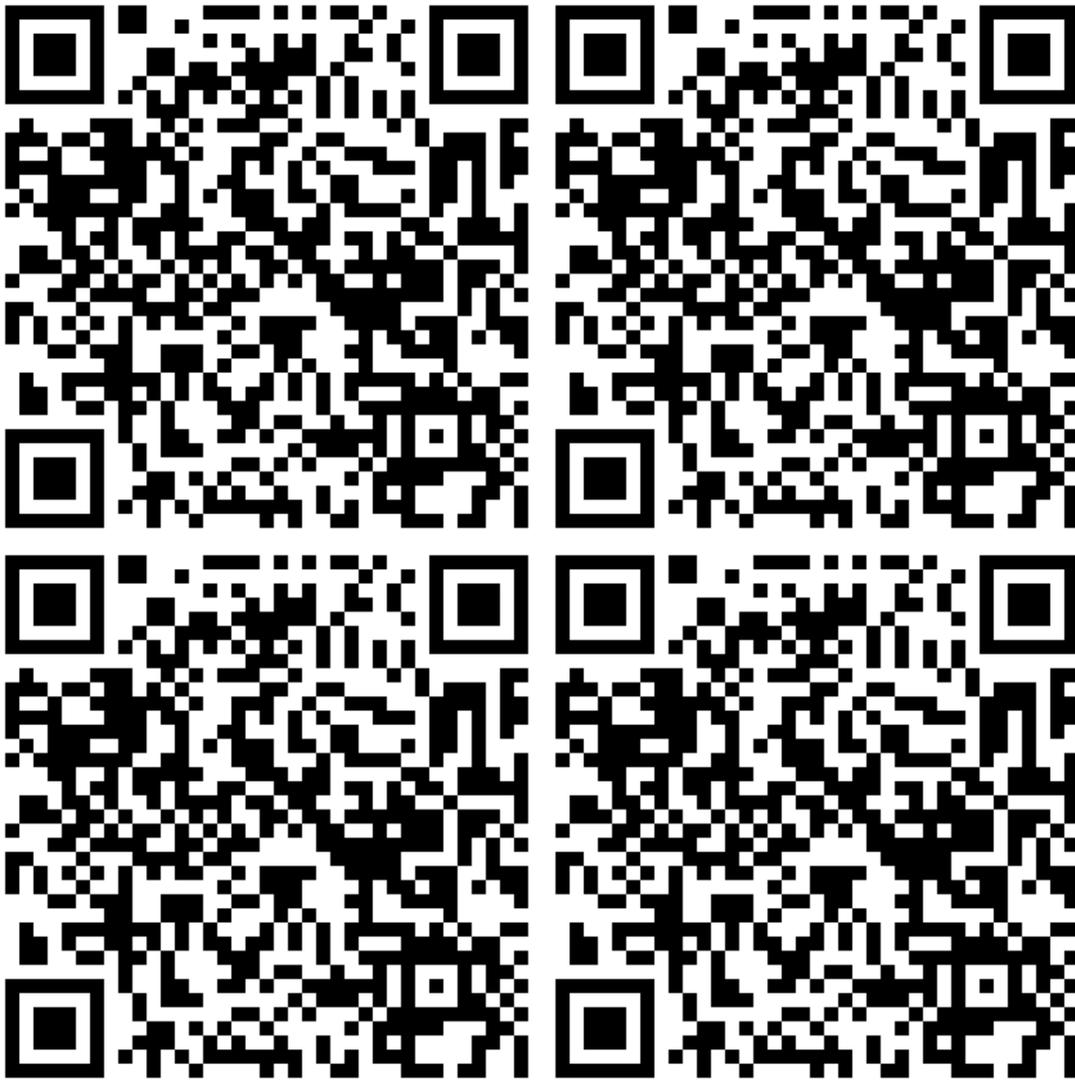


(Die Antwort ist leider falsch. Gehe zurück zur Station, von wo du gekommen bist!)





(Die Antwort ist richtig! Du bist am Ziel angelangt!)



Gute Informationen findet man auch im Internet mit dem Suchbegriff „Schnitzeljagd mit QR-Codes“