



## Auftrag Berlin

### Handystadtrallye zum 20. Jahrestag des Berliner Mauerfalls

Im November und Dezember 2009 nahmen 14 Gruppen aus Schulen und Jugendeinrichtungen an einer Handyrallye quer durch die Berliner Innenstadt teil. Themen waren „20 Jahre Mauerfall“ und „Leben in der DDR“. Ausgestattet mit internetfähigen Multimediahandys mussten in kleinen Gruppen verschiedene kreative Aufgaben an Originalschauplätzen der Wendezeit gelöst werden.

Die Aufgabenlösungen wurden in Form von Fotos und Videos direkt vom Handy in eine Spieldatenbank im Internet hochgeladen. Nach Abgabe der Lösungen wurde der Hinweis auf die neue Station und die nächste Aufgabe freigeschaltet. Am Ende der Rallye konnten die mitspielenden Teams direkt ihre Ergebnisse anschauen und vergleichen.

Die Handyrallye kann auch nach Projektende weiter gespielt werden. Voraussetzung ist, dass die Gruppen ihre eigenen Geräte mitbringen. Die Spieldatenbank wurde so programmiert, dass in Zukunft weitere Themen und Rallyes eingebunden werden können.

#### 1. Hintergrund

Ziel des Projekts war es, geschichtliche Ereignisse für Jugendliche auf eine spielerische Art und Weise erfahrbar zu machen. Thematisch bezogen wir uns auf das zwanzigjährige Jubiläum des Mauerfalls 1989 und entwickelten zwei Stadtrallyes mit Stationen zum Mauerfall und zum Leben in der DDR vor 1989.

Der Modellcharakter des Projekts bestand in der Verknüpfung einer themenbezogenen Stadtrallye mit einer netzbasierten Spielplattform und den technischen Möglichkeiten, die aktuelle Mobiltelefone heute bieten. Der Einsatz von Handys im Spielbereich und als Medium für mobiles Lernen steht derzeit noch am Anfang. Jugendliche haben eine sehr hohe Affinität zu diesen Medien, die sie motivieren sollte, sich auf eine Art und Weise mit gesellschaftlichen und geschichtlichen Themen zu beschäftigen, wie es im normalen Schulunterricht nicht möglich ist. Über den Spiel- und Wettbewerbscharakter der Stadtrallye möchten wir auch bei bildungsfernen Jugendlichen einen Zugang zur Auseinandersetzung mit Geschichte finden.

Ein wichtiger Bestandteil des Projekts war es, die Route der Stadtrallye und die Aufgaben gemeinsam mit Jugendlichen und ExpertInnen zu entwickeln. Dies sollte nicht nur ein großer Gewinn für die beteiligten Jugendlichen, die über die Auseinandersetzung mit dem Thema sehr viel Wissen mitnehmen konnten, sondern auch die Garantie dafür sein, mit der Stadtrallye die Zielgruppen adäquat ansprechen zu können.

Die Handyrallye sollte sich vor allem durch viele interaktive und kreative Inhalte auszeichnen. Es sollte kein „Mauerquiz“ mit Wissensfragen entstehen, sondern eine kreative Aneignung der Geschichte mit Einbindung visueller Medien.

Nach Abschluss und Auswertung des Projekts soll die Spielplattform auch für andere Rallyes zu verschiedenen Themen genutzt werden können. Auch eine Ausweitung auf andere Orte

und Städte sollte leicht möglich sein. Dazu möchten wir mithilfe dieser ausführlichen Dokumentation des Projekts anregen.

## **2. Durchführung**

In zwei Phasen von September bis Dezember 2009 lernten Jugendliche mit ganz unterschiedlichen Methoden die Ereignisse des Jahres 1989 rund um den Mauerfall kennen und dokumentierten mit verschiedenen Medien ihre eigene Sichtweise auf die historischen Ereignisse.

Bestandteil der ersten Phase war ein fünftägiger Workshop im September 2009. Aufgabe der jugendlichen WorkshopteilnehmerInnen war es, die Aufgaben und Route der zwei Stadtrallyes festzulegen. Themen waren „20 Jahre Mauerfall“ und „Leben in der DDR“. Die TeilnehmerInnen schauten sich vor Ort um und recherchierten bestimmte Ereignisse im Internet nach. Sie fotografierten und drehten kleine Filme, die später zur Veranschaulichung der Aufgaben dienten und legten die Route der beiden Stadtrallyes fest.

In der zweiten Phase von Oktober bis Dezember 2009 wurden die fünf- bis sechsstündigen Stadtrallyes mit Gruppen von 10 - 30 Jugendlichen durchgeführt und ausgewertet. Die Spielgruppen wurden mit Internethandys und GPS-Empfängern ausgerüstet und auf eine Reise durch Berlin entlang der relevanten Orte zum Mauerfall 1989 geschickt. An den einzelnen Stationen ging es nicht nur darum, Aufgaben zu lösen, um den Weg zur nächsten Station zu finden, vielmehr sollten sich die Gruppen aktiv mit den Geschehnissen auseinandersetzen, indem sie kleine Filme drehten, Fotos machten und ZeitzeugInnen interviewten. Das entstandene Material wurde direkt per Internethandy auf die Spielwebseite geladen. Die TeilnehmerInnen konnten am Ende des Tages dort ihre Ergebnisse vergleichen, sich gegenseitig beurteilen und kommentieren. Täglich entstand so eine neue Dokumentation und persönliche Sicht auf die Ereignisse des Jahres 1989.

Die von uns entwickelte Spielwebseite mit der Internetdatenbank lässt sich weiterhin für Rallyes entweder mit den bereits bestehenden Aufgaben nutzen oder es können neue Rallyes und Aufgaben hinzugefügt werden.

### **2.1. Realisierung des Workshops**

Nach Einführung und Vorstellungsrunde wurde mit einem ersten Brainstorming zu den Themen „20 Jahre Mauerfall“ und „Leben in der DDR“ begonnen. Die Ideen wurden gebündelt und im Anschluss im Internet nachrecherchiert. Bereits im Vorfeld hatten wir selber auch Material besorgt, das den TeilnehmerInnen zur Verfügung stand.

Eine erste Runde förderte zutage, was den Jugendlichen selber noch an Orten und Geschehnissen aus der Wendezeit um 1989 bekannt ist und welche Fragen für sie noch offen sind. Aufgrund der zeitlichen Entfernung beruhte ihr Wissen dabei auf Erzählungen der Eltern, Unterrichtseinheiten in der Schule und Berichten in den Medien. Alle Ideen wurden auf Metaplankarten gesammelt und an der Wand visualisiert. Es wurden zwei Kleingruppen gebildet, die sich den beiden Themen zuordneten.

Der zweite Tag stand unter dem Thema „Spieldesign“. Lorenz Matzat, der sich seit mehreren Jahren mit dem Thema „Spiele in der Bildungsarbeit“ beschäftigt, lieferte am Vormittag einen ausführlichen Input zum Aufbau und der Gestaltung von Spielen, bei denen ein wesentlicher Bestandteil der Einbezug digitaler Medien ist. Am Nachmittag stand eine Besichtigung der Gedenkstätte Hohenschönhausen auf dem Programm. Bei einer Führung durch die ehemalige Untersuchungshaftanstalt der DDR konnten sich die TeilnehmerInnen auf anschauliche Weise mit der SED-Diktatur auseinandersetzen.

Eine weitere Exkursion fand am darauf folgenden Tag in das DDR-Museum am Berliner Dom statt. Das DDR-Museum widmet sich dem Leben in der ehemaligen DDR und erweitert damit das Blickfeld der Aufarbeitung von Stasi und Mauer um das alltägliche Leben.

Während der restlichen Workshopzeit recherchierten die TeilnehmerInnen Informationen zu den Stationen der beiden Stadtrallyes und bereiteten diese für die Spielwebseite auf. Bei einigen Stationen ergänzten Fotos und Videos die Informationstexte. Im Anschluss wurden die Route der Rallyes festgelegt und zu den Stationen passende Aufgaben ausgedacht. Ziel war es, hier nicht gelerntes Wissen abzufragen, sondern die SpielerInnen dazu zu bringen, sich aktiv und kreativ mit den Orten auseinanderzusetzen, Passanten einzubeziehen und eigene Meinungen zu den Themen einzubringen.

Die fertigen Rallyes umfassten am Ende jeweils 10 Stationen durch die Berliner Innenstadt. Als Anfangspunkt für die Rallye „20 Jahre Mauerfall“ wurde die Gedenkstätte Bernauer Straße festgelegt, als zusätzliches Angebot konnte so noch die dortige Ausstellung von den mitspielenden Gruppen besucht werden. Als Startpunkt für die Rallye „Leben in der DDR“ wurde der Alexanderplatz gewählt. Der Endpunkt der beiden Rallyes war jeweils vorgegeben, da das Informationszentrum Mobilfunk e.V. (IZMF), das das Projekt unterstützte, seine Räume als Treffpunkt der Gruppen am Ende und zur gemeinsamen Auswertung zur Verfügung stellte. Aus Zeitgründen konnten die entstandenen Rallyes am letzten Tag des Workshops nicht mehr selber ausprobiert werden, sondern wurden nur anhand einer Karte und der Webseiten der jeweils anderen Kleingruppe vorgestellt.

## **2.2. Technik: Internetplattform und Spielmaterial**

Bereits vor dem Workshop erarbeiteten wir die Struktur der Webseite und der Datenbank, die die Steuerung des Spiels übernehmen wird und in der die Lösungen gespeichert werden. Dafür kamen verschiedene Verfahren in Frage, die von den während des Spiels verwendeten Mobiltelefonen abhängig waren. Erst relativ spät entschied sich, dass wir von T-Mobile fünf Handys vom Hersteller HTC zur Verfügung gestellt bekamen, die mit dem Betriebssystem Windows Mobile ausgestattet waren. Wir entschieden uns deshalb für die Programmierung einer Spieldatenbank auf Basis von PHP und MySQL.

Trotz intensiver Recherche fanden wir keine bereits bestehende Lösung, die wir hätten nutzen können, so dass ein Programmierer mit der kompletten Umsetzung betraut werden musste. Anforderungen an die Plattform waren: Anlegen von Spielen zu unterschiedlichen Themen und Eingabe von Aufgaben incl. Bilder und Filme über ein Webformular durch uns. Vor jeder Rallye wird eine Gruppe mit bis zu fünf Teams durch die Spielmoderation eingegeben und einem Spielthema zugeordnet. Jedes Team bekommt ein eigenes Passwort, um sich zu Beginn der Rallye in die Datenbank einzuloggen und ihre Lösungen hochladen zu können. Auf einer geschützten Webseite kann die Spielmoderation während der Rallye den Fortschritt der Teams beobachten. Die mitspielenden Teams können nach Beendigung des Spiels mit ihrem Passwort auch die Ergebnisse der anderen an diesem Tag mitspielenden Teams einsehen und vergleichen.

Für beide Themen der Rallyes wurden Spielkarten für die teilnehmenden Gruppen entwickelt. Diese waren mit verschiedenen Utensilien ausgestattet, die einerseits das kreative Lösen der Aufgaben unterstützen und andererseits als Hilfestellung dienen sollten. Die TeilnehmerInnen fanden in den Karten folgende Werkzeuge und Materialien vor:

- das Spielhandy mit Netzteil (Netzteil: für das eventuelle Nachladen des Akkus), Internetflatrate, GPS, Webbrowser, integrierte Kamera
- eine Kurzanleitung für den Gebrauch des Handys,
- eine Kurzspielanleitung,

- ein Zeitplan mit ungefähren Angaben, wann welche Station abgeschlossen werden sollte
- Notfallumschläge mit allen Aufgaben und der Zieladresse in ausgedruckter Form (im Notfall galt es, diesen zu öffnen, z.B. bei Versagens des Spielhandys),
- Hintergrundmaterial zu einzelnen Aufgaben z.B. Staatssicherheitsbericht einer Zielperson oder kleine Packungen mit Choco Crossies und Knusper Flocken,
- Auftrag Berlin-Buttons (Darstellung nach Außen, um sich als Gruppe z.B. bei der Kontaktaufnahme mit Passanten besser vorstellen zu können)
- verschiedenfarbige Stifte und Papier.



Spielmappe „Auftrag Berlin“

### 2.3. Durchführung der Rallyes

In der Regel begannen die Rallyes gegen 9 Uhr und endeten gegen 15 Uhr. Nach der allgemeinen Begrüßung und einer kurzen Einführung zum Ablauf der Rallye wurden fünf Teams gebildet, die in den meisten Fällen schon im Vorfeld von den Teilnehmenden selbst vereinbart worden waren. In den Teams erklärten die SpielmoderatorInnen Einzelheiten zur Handhabung des Handys, der Nutzung von GPS, der Möglichkeit des Kommunizierens der Gruppen untereinander über den eigens eingerichteten Twitter-Account (<http://twitter.com>), zu den Inhalten der Spielmappe und klärten offene Fragen der Teilnehmenden.

In zeitlichem Abstand von fünf Minuten starteten die einzelnen Teams. Die erste Aufgabe beider Rallyes befand sich in unmittelbarer Nähe des Treffpunktes, so dass bei anfänglich auftretenden Problemen unsere Hilfe direkt in Anspruch genommen werden konnte. Bei später auftretenden Problemen waren wir telefonisch - über die Spielhandys - für die Teilnehmenden erreichbar. Des Weiteren ermöglichte uns die Spieldatenbank das Verfolgen des Spielstandes aller Teams. Mit diesem Gesamtüberblick konnten wir abwägen, bei welchem Team eventuell Probleme vorlagen und Kontakt für Hilfestellung aufnehmen. In den meisten Fällen begleiteten die LehrerInnen die SchülerInnen nicht unmittelbar, so dass die Teilnehmenden das Lösen der Aufgaben in den Teams eigenständig ausführen konnten.



Begrüßung und erste Einweisung in den Ablauf der Rallye



Gruppe beim Lösen einer Aufgabe im Gespräch mit einem Zeitzeugen



Gruppe in der Mokka Milch Eisbar beim Planen eines Werbevideos

Das Ende jeder Rallye bildete die Präsentation aller Ergebnisse am Zielort - das im Stadtzentrum gelegene Informationszentrum Mobilfunk. Hier wurden alle Gruppen mit Snacks und Getränken von der Spielmoderation empfangen. Die Kolleginnen des IZMF gewährten allen Teilnehmenden in einem jugendgerecht sehr gut aufbereiteten Kurzvortrag Einblicke

z.B. in die allgemeine Funktionsweise von Handys, deren Strahlungen und was man dabei beachten sollte. Die Jugendlichen konnten ihre eigenen Handys auf Strahlungsstärke, mittels Prüfgerätes vor Ort testen. Das Warten auf die Präsentation durch das zeitlich versetzte Eintreffen aller Kleingruppen wurde somit sehr gut durch inhaltlich relevante Vermittlung gestaltet. Den Abschluss bildete die Präsentation mit Projektion aller Ergebnisse über einen Beamer. Alle Teams berichteten über ihre Erlebnisse während der Rallye, Erkenntnisse und Entstehung der kreativen Lösungen.

### **3. Erfahrungen**

Insbesondere die Rallyes wurden von uns sehr ausführlich durch Befragung der teilnehmenden Jugendlichen, als auch der begleitenden PädagogInnen und LehrerInnen ausgewertet, um ähnlichen Projekten als Anhaltspunkt zu dienen. Wir haben allerdings auch gemerkt, dass bereits bei der Erstellung des Spiels und der benötigten Technik einige Aspekte zu beachten sind, um ein attraktives und erfolgreiches Bildungsprojekt mit Einsatz von Handys zu gestalten.

#### **3.1. Erfahrungen aus dem Workshop**

Der Workshop wurde zunächst frei für Jugendliche im Alter zwischen 14 und 21 Jahren ausgeschrieben. Es erwies sich allerdings als schwierig, SchülerInnen dafür zu gewinnen, da der Termin in die Schulzeit fiel. Durch die kurzfristige Teilnahme einer Gruppe junger Auszubildenden aus dem Bereich Mediengestaltung konnten wir den Workshop mit insgesamt 9 TeilnehmerInnen realisieren. Der Altersdurchschnitt lag damit bei 19 Jahren und war höher als von uns geplant.

Es zeigte sich, dass die Gruppe über wenig Wissen und teilweise auch wenig Interesse an der Wendezeit vor 20 Jahren verfügte, obwohl die Mehrheit Eltern mit einer DDR-Sozialisation hatte.

Wir mussten außerdem feststellen, dass die TeilnehmerInnen mit der Aufgabe eine Handystadtrallye zu konzipieren und umzusetzen stark gefordert waren. Einige hatten wenig Lust, längere Texte zu lesen und auszuwerten. Die größte Schwierigkeit war, sich in die SpielerInnen der Rallye hinein zu versetzen und attraktive und realisierbare Aufgaben für die Stationen zu kreieren. Durch mehrere Zwischenpräsentationen und Diskussionsrunden mit allen WorkshopteilnehmerInnen stellten wir immer wieder sicher, dass das Niveau der Aufgaben jugendgerecht blieb und weitere Ideen in die Spielgestaltung einfließen konnten.

Fünf Tage waren zu kurz für die geplanten Inhalte. So wurde bis zuletzt an den Rallyestationen und den Aufgaben gearbeitet. Eine geplante Generalprobe, bei der die Handyrallyes vor allem auf die zeitliche Realisierbarkeit überprüft werden konnten, fiel deshalb aus. Dies hatte zur Folge, dass die Rallyes in den folgenden Wochen durch die Projektleitung nachgebessert werden mussten. Um den späteren Zeitplan einzuhalten, wurden einige Stationen gestrichen und die Aufgaben vereinfacht.

In der Auswertung zeigten sich die TeilnehmerInnen sehr zufrieden mit dem Workshop und den entstandenen beiden Rallyes. Sie hoben insbesondere hervor, dass sie durch die Recherchen und die Besuche im Museum bzw. der Gedenkstätte einiges über die Zeit des Mauerfalls gelernt haben.

#### **3.2. Erfahrungen aus den Rallyes**

Mit insgesamt 14 Rallyes zu den Themen „20 Jahre Mauerfall“ und „Leben in der DDR“ konnten wir insgesamt 330 junge Menschen mit verschiedenen Bildungshintergründen erreichen. Es nahmen Klassen aus Oberschulen, Förderzentren, Oberstufenzentren und Gymna-

sien teil. Die Teilnehmenden waren 15 bis 22 Jahre alt. SchülerInnen aus Oberschulen neunter und zehnter Klassen bildeten jedoch die Mehrheit. Die Gruppenstärke der Klassen lag im Durchschnitt bei 25 SchülerInnen. Dies ermöglichte meist eine sinnvolle Aufteilung in fünf Teams.

### Einschätzung der Rallyes: Teilnehmenden

Für eine nachhaltige Beurteilung der Erfahrungen der Teilnehmenden entwickelten wir einen Auswertungsbogen. Dieser diente einerseits der Auswertung der durchgeführten Rallyes und andererseits als Grundlage für die Gestaltung weiterer Stadtrallyes mit Jugendlichen oder Schulklassen bei denen andere historische oder soziale Themen erlebbar gemacht werden.

Mit kurzen Stichworten beschrieben die Teilnehmenden u.a. ihre bisherigen Erfahrungen mit dem Handy (Nutzungsgewohnheiten, Internet und Handynutzung, GPS) und das Kennenlernen neuer technischer Möglichkeiten des Handys durch die Rallye. Bis auf zwei TeilnehmerInnen verfügten alle über ein eigenes Handy. Die Hauptnutzung des eigenen Handys wurde mehrheitlich mit Telefonieren und SMS-Schreiben angegeben. Einige TeilnehmerInnen gaben zudem das Fotografieren, Notizen schreiben und Internet als Nutzungsart an. Die Mehrheit aller Teilnehmenden verneinte die Frage nach dem Kennenlernen neuer technischer Möglichkeiten von Handys durch die Rallye. Einige Jugendliche gaben an, für sie wäre folgendes neu gewesen: Internetzugang über das Handy, Bilder/Fotos, Videos direkt ins Internet laden, Nutzung von Twitter über das Handy, Nutzung von GPS, Touchscreen beim Handy.

Inhaltlich bezogen sich die Fragen darauf, inwiefern die Teilnehmenden Neues über die Themen „20 Jahre Mauerfall“ und „Leben in der DDR“ gelernt haben. Hier waren die Antworten sehr unterschiedlich. Die meist genannten Sachverhalte waren: Günter Litfin als erstes Todesopfer an der Berliner Mauer, das Kennenlernen von Gedenkstätten zur Mauer und zum Mauerfall, der zum Teil unterschiedliche Sprachgebrauch in der DDR und deren Entstehung, das Lenindenkmal und den heutigen Platz der Vereinten Nationen (Umgang mit DDR-Denkmalern), die Geschichte über die Versöhnungskirche, Grenzübergänge, Pioniergruß und einige Aussagen lauteten: „Das das Thema interessant sein kann“.



Platz der Vereinten Nationen



Lösungsbeispiel für das ehemalige Lenin-denkmal am Ort



Lösungsbeispiel Lenindenkmal

Die Frage nach der Zufriedenheit mit der Arbeit im eigenen Team bejahten nahezu alle Beteiligten. Die Ergebnisse des eigenen Teams wurden in folgender Bandbreite eingeschätzt: (sehr) zufrieden, geht so, eigentlich gut, sehr gut, Top, bis hin zu Super. Die Mehrheit aller Beteiligten schätzten dabei die Teamergebnisse positiv ein.

Vorherrschend positive Aussagen gab es zur Frage „Wie gefiel dir die Rallye?“. Was als besonders gut empfunden wurde, beantworteten sehr viele Beteiligte mit nachfolgenden

Aussagen: Unterwegs sein in Berlin, Orte gesehen zu haben, an die man sonst nicht kommt, Spaß beim Lösen der Aufgaben, abwechslungsreiche Aufgaben und neue Informationen über die Mauer, selbstständig zu arbeiten, auf sich alleine gestellt zu sein (ohne Lehrer), das man Dinge sieht, auf die man sonst nicht so achtet, die Idee an sich, die Wege und Stationen, die Gruppenarbeit, GPS-Unterstützung, Befragung von Passanten, Videoaufnahmen und „dass wir viel gelacht haben“. Die meisten Antworten benennen vor allem das selbstständige Arbeiten in der eigenen Gruppe und das Unterwegssein in der Stadt als wichtigste Erlebnisse.

Antworten auf „Was war nicht so gut?“ wurden mehrheitlich mit dem kalten Wetter in Verbindung gebracht. Häufig benannt wurde außerdem die schlechte Akkuleistung der Handys. Die Verbesserungsvorschläge von vielen Teilnehmenden entsprechen den vorherigen Aussagen: eine solche Rallye im Frühling oder Sommer durchzuführen und andere Handys einzusetzen.

Es konnten keine auffälligen Unterschiede in den Aussageinhalten der Auswertungsbögen im Zusammenhang mit den unterschiedlichen Bildungshintergründen bzw. Schultypen der Beteiligten festgestellt werden.

Dieser Auszug aus einem Bericht, den eine Schülerin nach der Rallye im Rahmen des weiterführenden Unterrichts anfertigen sollte, schildert ein gutes Gesamtbild zum Feedback aller Beteiligten:

„Wir mussten selbstständig durch Mitte laufen bzw. fahren. An einzelnen Stationen fotografierten wir, drehten kleine Videos oder malten Bilder. Sogar Schokolade durften wir verkosten. Allen Schülern hat die Rallye Spaß gemacht, da wir selbstständig arbeiten mussten und auf uns gestellt waren. So wurde das Teamgefühl bei allen gestärkt. Gut war auch, dass es mal ein Unterricht mit zeitgerechten Geräten war.“

### **Einschätzung der Rallyes: LehrerInnen**

Als besonders positiv an der Stadtrallye benannten die LehrerInnen: das Aufsuchen von Originalschauplätzen, die eigenverantwortliche, kreative Auseinandersetzung mit dem Thema, die Auswertung am Zielort mit der sofortigen Rückmeldung über den Erfolg, die Organisation, die Begleitung und Betreuung insgesamt, die technische Hilfestellung, die Einbeziehung von Handys und Internet.

Auf die Frage: „Wie kam die Rallye ihrer Meinung nach bei den Schüler/innen an?“ wurden genannt: positives Feedback der SchülerInnen; nachhaltige Kommunikation, es ergaben sich Fragen, die in verschiedenen Fächern aufgegriffen werden konnten, es wurde Interesse für das Thema geweckt.

Das Verhältnis zwischen technischen, spielerischen und inhaltlichen Komponenten betrachteten die LehrerInnen mehrheitlich als ausgewogen.

Die Vor- und Nachbereitung der Themen zu den Rallyes fand bei den Gruppen auf verschiedene Weise statt. Oftmals waren die Themen Bestandteil des Unterrichts und sollten durch ein aktives Angebot wie die Rallye untermauert werden. Offene Fragen flossen in der Nachbereitung direkt in den weiterführenden Unterricht ein. Häufig erwähnten die LehrerInnen eine schriftliche Berichterstattung seitens der SchülerInnen als Nacharbeit, wobei die Rallye selber nicht in die schulische Bewertung einfluss. Erwähnt wurde von einigen, dass vor allem die Teamarbeit, das Interesse oder Desinteresse im Vordergrund standen und positives Verhalten auch entsprechend positive Bewertung erfuhr.

Die meistgenannten Aspekte zum Erwerb und Weiterentwicklung von Kompetenzen und Lerninhalten waren: Eigenverantwortung, Zusammenhalt der Gruppen, Umgang mit den Handys, Lernen an entsprechenden Plätzen in der Stadt, direkter Kontakt mit Zeitzeugen

vor Ort, Entwicklung eigener Vorstellungen zur DDR-Zeit.

Die Frage nach dem bisherigen Einsatz des Handys als Medium im Unterricht wurde von allen LehrerInnen verneint.

Für die zukünftige Vermittlung von Lerninhalten durch den Einsatz des Mediums Handys gaben einige LehrerInnen an, dass sie sich die Nutzung als Teil von bestimmten Unterrichtseinheiten gut vorstellen könnten. Die Nutzung von Internet sollte dabei kostenlos sein.



*Teilnehmende im Gespräch am Checkpoint Charlie*



*Gruppe beim Arbeiten mit dem Handy*



*Lösungsbeispiel Pioniergruß*

### **Einschätzung der Rallyes: Projektleitung**

Insgesamt konnten wir bei allen Gruppen eine sehr hohe Motivation, trotz der Wetterlage feststellen. Deutlich waren dabei die Aspekte, dass das Handy mit Netzzugang als kreatives Medium eingesetzt wurde; die Gruppen selbstständig Lösungen für die Aufgaben erstellen sollten und dabei viel Spielraum gegeben war; die Rallye an sich, als andere (neue) Möglichkeit, sich mit Themen auseinander zu setzen, die sonst eher im klassischen Unterricht vermittelt werden. Wir konnten größtenteils beobachten, dass die Gruppen sehr viel Spaß, vor allem in der kreativen Arbeit als Team hatten.

Sehr unterschiedlich kann man das Durchhaltevermögen der einzelnen Gruppen hinsichtlich der Lösung aller gestellten Aufgaben bewerten. Das doch sehr kalte Wetter hielt SchülerInnen aus Förderklassen oder Hauptschulen eher davon ab, alle Aufgaben bis zum Ende kreativ zu lösen. Zehnte Klassen aus Oberschulen oder Auszubildende aus Oberstufenzentren waren auf Grund der Wetterlage auch teils sehr unzufrieden, ließen sich aber in ihrem Ehrgeiz nicht aufhalten. Da die meisten Gruppen im Rahmen ihres Unterrichts an einer Rallye teilnahmen, galt es bei den meisten Gruppen einen genauen Zeitplan einzuhalten. Die ersten Aktionen vermittelten schnell, dass die im Vorfeld geplanten Rallyes mit ihren Reihen an Stationen insgesamt zu umfangreich waren. Wir konzipierten die Stationen und Aufgaben an einigen Stellen dementsprechend um, so dass allen Gruppen mehr Raum für die Lösung der Aufgabenstellungen zur Verfügung stand.

Unser Ansatz des „selbstständigen Arbeitens“ wurde von allen Seiten mit einem sehr positiven Feedback bestätigt. Auch die LehrerInnen waren teilweise sehr überrascht, wie konzentriert und motiviert sich ihre SchülerInnen selbstständig in einem Gruppengefüge auch thematisch auseinander setzen können.

Es wurde ebenso deutlich, dass die Begleitung von bestimmten Gruppen durch LehrerInnen oder Bezugspersonen vorteilhafter war. Einige Gruppen bzw. SchülerInnen aus Förderzentren konnten sich durch vereinzelt Begleitung dem Thema entsprechend eher nähern und Durchhaltevermögen in der Umsetzung der Aufgabenlösungen beweisen.

Trotz unserer Betonung auf Kreativität bei der Umsetzung der zu erledigenden Aufgaben, betrachteten einige Gruppen die Rallye „Wort wörtlich“ und fokussierten sich eher auf



einen Wettbewerb und versuchten als erste Gruppe an den Zielort zu gelangen. Erwähnenswert wäre an dieser Stelle, dass es sich dabei eher um Gruppen mit männlicher Besetzung handelte. Klassischerweise wurde deutlich, dass Mädchen den kreativen Aspekt eher berücksichtigten. Zu beobachten war auch, dass Mädchen, junge Frauen im technischen Handling der Handys den männlichen Teilnehmenden nicht zurück standen. Im Gegenteil, vor allem die Mädchen kamen zum Teil schneller mit dem erforderlichen sensiblen Umgang einiger Bedienungsmuster der Handys klar und benötigten weniger Hilfestellung auch während der Rallyes.

Sehr deutlich wurde, dass bei allen Beteiligten die Themen Mauer, Mauerfall und DDR in der Schule (unabhängig vom Schultyp) sehr intensiv in verschiedenen Unterrichtsfächern behandelt wurden. Die Präsentation am Ende jeder Rallye und auch die Auswertungsbögen zeigten allerdings sehr deutlich dass die benannten Themen von den SchülerInnen in diesem Zusammenhang auf andere Weise erlebt werden konnten. Deutlich wurde vor allem die hohe Motivation zum Thema im Kontext des kreativen Handelns.

Die Präsentation am Ende jeder Rallye bildete fast immer den Höhepunkt der Gesamtki-  
on. Es wurden alle Ergebnisse der einzelnen Gruppen präsentiert und mit großem Respekt untereinander betrachtet und diskutiert. Vor allem die Geschichten über das Entstehen der Ergebnisse gaben häufig Anlass großer Begeisterung und den Einstieg in weiterreichende inhaltliche Diskussionen mit den Teilnehmenden.



*Präsentation am Ende der Rallye*



*Testen der Handystrahlung*

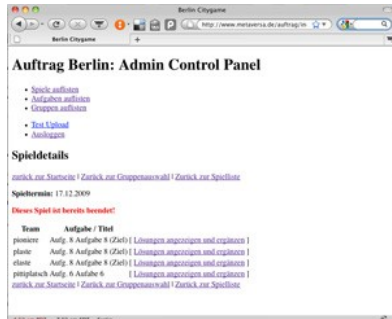
Im Vordergrund standen dabei vor allem die Ergebnisse, die mittels Passantenbefragungen entstanden. Dabei trafen die Beteiligten häufig auch auf Menschen, die die DDR-Zeit unmittelbar erlebt haben und ihre Erfahrungen im Gespräch an die SchülerInnen weitervermittelten.

### **3.3. Erfahrungen mit der Technik**

Die Gestaltung der Spieldatenbank im Netz orientierte sich stark an den Möglichkeiten der uns zur Verfügung gestellten Handys mit Windows Mobile. Unser erster Wunsch war es, die Spielgruppe mit iPhones ausrüsten zu können, da wir hier ein gutes Zusammenspiel aller eingesetzten Internetdienste wie Google Maps, Twitter und Youtube-Videos erwarten konnten. Allerdings hätte dies auch die Programmierung einer eigenen iPhone-App erfordert, was unser finanzielles Budget überstiegen hätte.

Die Programmierung einer Spieldatenbank auf Basis von PHP und MySQL war also nur unsere zweite Wahl und bedeutete für die Spielgruppen sich zu Beginn viel intensiver mit der Soft-

ware auf dem Handy vertraut zu machen. Genutzt wurden auf dem Handy die Programme Internet Explorer für die Spieldatenbank und Twitter, Kamera, um Fotos und Videos aufzunehmen, GPS zur Standortbestimmung und Youtube, um Videos anzuschauen, die zu einigen Aufgaben gehörten. Wir mussten bei der Programmierung der Webseiten leider feststellen, dass der Internet Explorer für Windows Mobile weder Youtube-Videos noch Google Maps darstellen kann. Dies verkomplizierte die Handhabung für die SpielerInnen enorm.



Administrationspanel



Spiellogin auf dem Handy



Präsentationswebseite

Leider stellte sich auch erst während der Rallyes heraus, dass der Akku der Handys zu knapp bemessen ist. Je nach Nutzungsintensität war der Akku bereits nach 2-3 Stunden alle. Besonders GPS- und Internetnutzung führten zu einer schnellen Akkuentladung. Wir mussten deshalb die technischen Möglichkeiten im Laufe der Rallyes immer weiter reduzieren, damit die Handys bis zum Ende der Rallye durchhielten. Die SpielerInnen erhielten die Anweisung, die Handys zwischen den Stationen auszuschalten und möglichst auf GPS zur Orientierung zu verzichten. Dies war kein großes Problem, denn die Aufgaben enthielten genaue Hinweise, wo die Stationen zu finden waren. Verzichtet werden musste deshalb auch auf die Möglichkeit, dass die mitspielenden Gruppen über das Internet während des Spiels kommunizierten. Wir hatten dazu extra Twitteraccounts angelegt. Diese Möglichkeit wurde von den Gruppen allerdings während der ersten Rallyes auch kaum genutzt.

Hielt der Akku dennoch nicht durch, hatten die Gruppen im Notfall die Möglichkeit einen Umschlag zu öffnen, den sie bei sich führten und der die Aufgaben der Rallye enthielt. Dies hat sich sehr bewährt, da wir damit einigen Gruppen den Frust ersparten, aufgrund eines nichtfunktionierenden Handys nicht weiter am Spiel teilnehmen zu können.

Nicht erwartet hatten wir, dass die Mehrheit der Teilnehmenden in dem Auswertungsbogen angab, sie hätten keine neuen Möglichkeiten zur technischen Nutzung kennen gelernt, obwohl sich die persönliche Nutzung laut Angaben meist auf das Telefonieren und SMS-Schreiben begrenzt. Diese Aussage lässt darauf schließen, dass Jugendliche mit den technischen Möglichkeiten zwar vertraut sind bzw. sie kennen, sie allerdings selbst nicht nutzen können, weil sie z.B. (noch) nicht über diese verfügen oder der Nutzen für sie nicht ersichtlich ist.

#### 4. Fazit

Von bereits früher durchgeführten thematischen Stadtrallyes zu historischen Themen im Bereich der Bildungsarbeit, unterschied sich „Auftrag Berlin“ vor allem durch die Art der Aufgabenstellung und den Einsatz von Handys und einer Internetdatenbank zur Steuerung des Spielablaufs.

Die Aufgabenstellung an den Stationen in Form von aktivem kreativem Medieneinsatz hat dazu geführt, dass sich die Jugendlichen sehr viel intensiver mit dem Thema auseinandergesetzt haben, als dies nur durch Wissensabfrage stattgefunden hätte. Die Ergebnisse zeigen hier sehr kreative Lösungen und geben Einblick in die heutige Sichtweise der Jugendlichen auf die historischen Ereignisse.

Der Einsatz des Handys und der internetgestützte Ablauf hatte für uns den Vorteil, keine Umschläge mit Aufgaben an den einzelnen Stationen der Rallye verstecken zu müssen, da diese nun jeweils über die Webseite freigeschaltet wurden. Dies ermöglichte uns auch, kreative Aufgabenstellungen zu entwickeln, bei denen Fotos und Videos gemacht werden mussten. Der direkte Upload der Aufgabenlösungen vor Ort in die Internetdatenbank machte eine sofortige Spielauswertung und Ergebnispräsentation am Zielpunkt möglich. Zudem war die Motivation bei den teilnehmenden Jugendlichen mit ihrer großen Affinität zum Medieneinsatz sehr hoch. Sie lernten zusätzliche Funktionen der Handys kennen und erweiterten so ihre Medienkompetenz.

Ob es sinnvoll ist, die Inhalte im Vorfeld durch Jugendliche erstellen zu lassen, müssen wir offen lassen. Für die Durchführung der Rallye waren attraktive und interessant gestaltete Inhalte sehr wichtig, die natürlich bei historischen Themen auch sehr gut recherchiert sein müssen. Jugendliche können eine entsprechenden Qualität nur erreichen, wenn sie aufwändig vorher geschult und begleitet werden. Nichtsdestotrotz war der Lernprozess, den die TeilnehmerInnen im Workshop bei der Entwicklung der Stadtrallyes mitgemacht haben, für diese Jugendlichen auch sehr wichtig und erfolgreich. Hier muss gegebenenfalls im Vorfeld abgewogen werden, ob das Projekt nicht einen Bildungsschwerpunkt erhalten soll: bei der Gestaltung der Rallye durch Jugendliche oder in der Rallyeteilnahme.

Insgesamt wurde der Aufwand von uns unterschätzt. Besonders die Planung der Rallye mit der Recherche zu den Stationen, dem Entwickeln der Aufgaben und dem Testen der Realisierbarkeit hat sehr viel mehr Arbeit erfordert als wir eingeplant hatten. Auch die Programmierung der Internetdatenbank erforderte sehr viel mehr Planung und Vorüberlegung. Insbesondere die Einschränkungen der Handysoftware, die sich erst in der Erprobungsphase zeigten, erforderten ein ständiges Anpassen des Spieldesigns und der Internetprogrammierung. Hier ist zu hoffen, dass sich in den nächsten Jahren in der Software- und der Geräteentwicklung noch einiges tun wird, um die verschiedenen Dienste auf den Handys wie Webbrowser, GPS und Mediaplayer besser zu integrieren und nutzerfreundlicher zu gestalten. Auch die geringe Kapazität der Akkus wird dann wohl kein Problem mehr sein.

Da wir das Projekt als Experimentierfeld für den Einsatz des Handys in der Bildungsarbeit verstanden haben, wurden von uns möglichst viele Funktionen des Handys in das Spiel integriert. Es hat sich jedoch gezeigt, dass die Kommunikationsmöglichkeit der Teams untereinander über Twitter kaum genutzt wurde. Hier müsste das Spieldesign anders angelegt sein, in dem es zum Beispiel eine Kooperation der Teams erfordert und nicht wie hier einen Wettbewerb zwischen den Teams herstellt.

Auch die GPS-Funktion wäre für die Rallye nicht unbedingt erforderlich gewesen, denn in der Stadt kann anders als z.B. im Wald eine Orientierung sehr gut anhand von Straßennamen erfolgen. Hier war der Spaß entscheidend, den die TeilnehmerInnen hatten, wenn sie ihre Wegstrecke live auf einer Karte verfolgen konnten, der uns bewog, weiterhin die GPS-Funktion zu nutzen.

Wenn in den nächsten Jahren der Einsatz von Handys oder Netbooks im Bildungsbereich selbstverständlicher wird, wird auch das Problem verschwinden, dass wir sehr viel Zeit investieren mussten, um Teilnehmergruppen für die Rallye zu gewinnen. Letztlich meldeten sich nur Schulklassen an, deren LehrerInnen dem Einsatz digitaler Medien bereits sehr aufgeschlossen gegenüber standen. Wir vermuten, dass auf andere der intensive Einsatz

der Technik eher abschreckend gewirkt hat.

Für uns hat das Projekt allerdings gezeigt, dass sich Handys als aktives Gestaltungsmedium sehr gut eignen, wenn sie in einem spielerischen Kontext genutzt werden, um geschichtliche Ereignisse erfahrbar zu machen. Den Grund dafür sehen wir vor allem in der hohen Affinität der Jugendlichen gegenüber diesem Medium und der Herausforderung dieses als Arbeitswerkzeug zu nutzen. Im Gesamtkontext bietet das Handy durch die hohe Flexibilität, die Multifunktionalität und insbesondere die Internetanbindung und Ortsunabhängigkeit sehr gute Voraussetzungen für einen kreativen Einsatz im Bildungsbereich.

Mit der nun vorhandenen Internetdatenbank ist es für uns und andere Bildungseinrichtungen leicht, die Rallye zu wiederholen oder weitere Themen und Aufgaben einzubeziehen. Verschiedene Anfragen zeigen uns, dass das Thema und die Methode auf zunehmendes Interesse stossen.

Verena Ebel, Michael Lange

Metaversa e.V.  
Verein für Medien, Bildung und Kultur

Bülowstr. 90  
10783 Berlin

info@metaversa.de

Projektwebseite: [www.auftrag-berlin.de](http://www.auftrag-berlin.de)



Das Projekt wurde gefördert durch den Fond Soziokultur und unterstützt durch das Informationszentrum Mobilfunk e.V.