

## **Auftrag Berlin – Das mobile Netzstadtspiel**

Eine Aktion, geplant und durchgeführt von der LAG Medienarbeit e.V. während der Netdays Berlin am 22.11.2006

Auftrag Berlin ist eine thematische Stadtrallye. Kinder und Jugendliche nutzen neue Medien: Digitalkamera, WLAN und Laptop im mobilen Einsatz, unterwegs in der Stadt, um Aufgaben, die ein bestimmtes Thema beinhalten, in einer vorgegebenen Zeit zu lösen. Die TeilnehmerInnen lernen dabei nicht nur neue Stadtteile kennen, sie lernen weitere Möglichkeiten der neuen Technologien kennen. Die Teilnahme mehrerer Gruppen, die zeitgleich in der Stadt unterwegs sind, um die Aufgaben zu lösen, erzeugt eine unmittelbare Motivation bei den TeilnehmerInnen nicht nur zeitlich, sondern auch inhaltlich kreativ mit den anderen Gruppen zu wetteifern. Das bedeutet, dass beim kreativen Lösen der Aufgaben gerade Teamarbeit eine sehr wichtige Rolle spielt.



Die Idee zu Auftrag Berlin resultiert aus der langjährigen Erfahrung der LAG Medienarbeit mit dem Netzstadtspiel, welches in sehr vielen Einrichtungen Berlins seinen Einsatz in der medienpädagogischen Praxis mit Kindern und Jugendlichen seit nunmehr acht Jahren findet. Auftrag Berlin basiert auf der Datenbank des Netzstadtspiels und erweitert diese um vielfältige Einsatzmöglichkeiten. Dabei spielt auch die Anpassung an die Entwicklung neuer Technologien eine wesentliche Rolle. Der Einsatz von Google-Maps (interaktive Stadtpläne) und die Nutzung des Internets über WLAN-Hotspots (kabellose Nutzung des Internets) in der Stadt seien in diesem Zusammenhang besonders zu erwähnen. In der Vorbereitungsphase wurden für Auftrag Berlin interaktive Stadtpläne in die Datenbank integriert. Anhand dieser Stadtpläne orientierten sich die mitspielenden Gruppen, um die Orte, die es für die Lösung der Aufgaben aufzusuchen galt und weitere Tipps für kreative Lösungen zu erhalten. Dies bedeutete für viele TeilnehmerInnen, die zum großen Teil ihren eigenen Bezirk und ihr Umfeld kaum verlassen, eine völlig neue Orientierung in der Stadt und Sicht

auf die Stadt. Als Auftragsorte wählten wir im Vorfeld Bereiche rund um den Alexanderplatz aus. Um den Ablauf der Rallye zu planen und zu optimieren, wurden alle Stationen der Rallye auf Online-Fähigkeit und Möglichkeiten für die Aufgabenstellung von uns getestet.

Am Startpunkt der Rallye dem Dom Aquaree trafen sich die Gruppen zeitversetzt, um so zu vermeiden, dass die Gruppen beim Lösen der ersten Aufgabe gleich aufeinander treffen. Vor Ort wurden alle Gruppen vom Spielleiter mit einer WLAN-Karte für die Einwahl ins Internet und die Internetadresse des Spielstarts empfangen.

Die MitspielerInnen konnten sich nun auf der Internetseite [www.auftrag-berlin.de](http://www.auftrag-berlin.de) über die im Vorfeld fest



gelegten Aufgaben, Stadtpläne und weitere Hilfen informieren und mit der Rallye beginnen. Die Aufgaben drehten sich rund um Außerirdisches und Medien-Machen. Aus Erfahrung rufen Themen über Irrationales viel Phantasie und Motivation bei Kindern und Jugendlichen

hervor. Des Weiteren sollte die Auseinandersetzung mit Medienmachern den „kritischen Blick“ darauf schärfen. Bei den Lösungen der Aufgaben galt es überwiegend kreative Fotos und Fotostorys zu erstellen. Mit Hilfe eines Bildbearbeitungsprogramms wurden von den MitspielerInnen die Fotos mit passender Auflösung und Größe versehen und direkt vor Ort online in die Datenbank geladen. Sehr gut zum Einsatz kamen die Laptops von [jugendnetz-berlin.de](http://jugendnetz-berlin.de). Durch Installation der Open-Source Software GIMP konnten die Bilder wie oben beschrieben für das Internet bearbeitet werden.

Ein weiteres neues Feature der Datenbank stellt die Aufgabenabfolge dar. Erst nach Lösung einer Aufgabe erhielten die MitspielerInnen den nächsten Auftrag. Dabei galt es für die Spielteams, einen weiteren Standort

aufzusuchen. Dies erhöhte die Spannung und Motivation bei den TeilnehmerInnen enorm. Besondere Begeisterung fand der Auftragsort Rathaus Berlin. Mit heller Aufregung wurde direkt im Haus die Aufgabe eine Fotostory über eine Reaktion der Regierung auf Außerirdische zu erstellen, in Angriff genommen. Den Innenbereich des Rathauses hatten die meisten TeilnehmerInnen zuvor noch nie betreten.

Für einen weiteren Höhepunkt der Aktion sorgte das Spielende, bei dem sich alle Gruppen in den Räumen des Verbandes für sozial-kulturelle Arbeit trafen. Diese Örtlichkeit wurde passend von uns an das Ende der Rallye gelegt. Dort wartete auf alle TeilnehmerInnen neben heißer Schokolade und kleinen Snacks das



reale Kennen lernen untereinander. Des Weiteren wurde nun von allen Gruppen in den dort vorhandenen Räumen die Bewertung der Lösungen



untereinander vorgenommen. Mit großer Spannung erwarteten alle MitspielerInnen im Anschluss die Gewinnerbekanntgabe. Ein Punktegleichstand zweier Gruppen sorgte für zwei erste Plätze und einen zweiten Platz. Alle TeilnehmerInnen fanden die Aktion sehr spannend und waren stolz auf ihre Ergebnisse.

An der Aktion Auftrag Berlin während der Netdays Berlin beteiligten sich trotz intensiver Werbung leider nur drei Einrichtungen. Insgesamt haben jedoch 15

MitspielerInnen gewetteifert. Somit war Auftrag Berlin eine gelungene

Aktion und es präsentierten sich auf der Abschlussveranstaltung der Netdays Berlin zwei stolze Erst- und eine Zweitgewinnergruppe. Dank der Netdays Berlin konnten wir diesen Gruppen neben selbst gestalteten Urkunden auch Preise von MAGIX überreichen.

Die technischen Bedingungen für weitere Aktionen im Namen Auftrag Berlin sind erprobt und stehen Einrichtungen, die diese kreativen Einsatzmöglichkeiten in ihrer Medienarbeit nutzen möchten, jeder Zeit zur Verfügung.

Ergebnisse der Aktion Auftrag Berlin auf der Spielstartseite:  
[www.auftrag-berlin.de](http://www.auftrag-berlin.de)

LAG Medienarbeit e.V.