



MR GRISWOLDS BÜCHERJAGD - ACTIONBOUND

Liebe/r Buchhändler/in, liebe/r Bibliothekar/in, liebe/r Spielleiter/in,

hier finden Sie die Anleitung für die Online-Bücherjagd mit der Actionbound-App. Um sicherzugehen, dass alle Bücherjäger ein tolles und spannendes Erlebnis haben, lesen Sie sich diese Anleitung bitte vorab durch und spielen Sie das Spiel einmal durch. Wenn Sie Fragen haben, melden Sie sich gerne bei uns. Wir wünschen Ihnen eine schöne Veranstaltung und viel Spaß als Spielleiter!

SPIELANLEITUNG

Vorabinformation

Für das Spiel werden pro Team ein Smartphone oder ein Tablet benötigt, die entweder von Ihrer Einrichtung gestellt oder von den Kindern mitgebracht werden können. Zum Download der Actionbound-App ist ein W-LAN-Zugang erforderlich. Danach kann das Spiel auch im Offline-Modus gespielt werden.

Erforderliche Spielgegenstände

- Mr Griswolds Bücherjagd-Trilogie
- 1 Bleistift pro Team
- Smartphones/Tablets

Geeignet für Kinder ab zehn Jahren -
allein oder im Team bis zu max. 4 Kindern spielbar.

Die Vorabkenntnis des Buches für die Spieler ist nicht notwendig.

Ziel des Spiels

Im Spiel gibt es 22 Aufgaben, Rätsel und Fragen, die von den Spielern gelöst und beantwortet werden müssen. Maximal können dabei 1300 Punkte gesammelt werden. Auf diese Weise tauchen die Kinder spielerisch in die Welt von **Mr Griswolds Bücherjagd** ein und werden im besten Fall neugierig auf die Lektüre.

Vorbereitung

Die an diese Spielanleitung angehängten QR-Codes zu den einzelnen Teilen der Trilogie werden ausgeschnitten und in die jeweiligen Bücher geklebt. Die mit den QR-Codes versehenen Bücher werden versteckt.

Die an diese Spielanleitung angehängten Papierstreifen der Skytale-Chiffre werden ausgedruckt und auseinandergeschnitten. Dabei ist ein Papierstreifen pro Team vorgesehen.

Die Actionbound-App muss im Appstore heruntergeladen werden. Durch das Scannen des folgenden QR-Codes mit der Actionbound-App kann das Spiel gestartet werden:



Spielverlauf

Die Papierstreifen werden zusammen mit einem Bleistift an die Spieler/Teams vergeben. Jedes Team bekommt ein Smartphone/Tablet.

Zum Einstieg werden die Spielregeln von der App erklärt. Dann stellt die App verschiedene Aufgaben.

Im Laufe des Spiels soll das Team sich selbst, Reiseführer und einen Feuerlöscher fotografieren.

Bei den Aufgaben „Code scannen“ müssen die versteckten Bücher gesucht und die QR-Codes mit dem Smartphone/Tablet gescannt werden - nur dann kann das Spiel weitergehen, das Überspringen dieser Aufgaben ist nicht möglich. Alle weiteren Aufgaben, Fragen und Rätsel können dagegen übersprungen werden - dann gibt es jedoch keine Punkte.

Bei Rätseln und Fragen gibt es drei Antwortmöglichkeiten. Bei jeder Frage/Aufgabe gibt es 2 Versuche. Wenn die erste Antwort falsch ist, erhält der Spieler/das Team einen Abzug von 10 Punkten. Bei den Rätseln gibt die App einen Tipp, wenn die erste Antwort falsch ist. Wenn die Lösung zweimal falsch eingegeben wurde, erscheint die richtige auf dem Bildschirm. Es gibt dann keine Punkte und das Spiel geht weiter. Alle Rätsel werden also im Verlauf des Spiels aufgelöst.

Gibt es mehrere Teams, hat dasjenige mit der höchsten Punkteanzahl gewonnen.

QR-Codes

Band 1 – Das Spiel beginnt



Band 2 – Der unlösbare Code



Band 3 – Die Gefängnisinsel



Papierstreifen

GG	AR	RI	RS	IW	SO	OL	ZD
GG	AR	RI	RS	IW	SO	OL	ZD
GG	AR	RI	RS	IW	SO	OL	ZD
GG	AR	RI	RS	IW	SO	OL	ZD
GG	AR	RI	RS	IW	SO	OL	ZD
GG	AR	RI	RS	IW	SO	OL	ZD
GG	AR	RI	RS	IW	SO	OL	ZD
GG	AR	RI	RS	IW	SO	OL	ZD
GG	AR	RI	RS	IW	SO	OL	ZD