

Was ist eine Online-Rallye?

„Rallyes“ sind eine komplexe Spielform, die sowohl in Präsenz als auch online durchgeführt werden können. Ursprünglich stammt der Begriff „Rallye“ aus dem Autosportbereich. Hier wird er jedoch im pädagogischen und spielerischen Sinne einer Aufgaben-Rallye verwendet. Beispiele für Präsenz-Rallyes sind:

- [Fantasy-Rallyes](#)
- Such-Rallyes
- [Fußgänger-Rallyes](#), Stadt-Rallyes
- Auto-Rallyes
- [QR-Code Rallyes](#)
- [Geocoaching](#)
- [GPS oder mobile Rallye](#)

Die wohl bekannteste Rallye ist die „Schnitzeljagd“.

Fragt man sich, was diese Rallyes gemeinsam haben ergeben sich folgende Punkte:

- Mehrere Spieler spielen gegeneinander oder gegen die Zeit
- Am Ende gibt es Sieger
- Es gibt verschiedene Stationen die angelaufen werden
- Es gibt verschiedene Aufgaben oder Aktionen die im Laufe der Rallye zu erledigen sind
- Es gibt Zeit- und/oder Streckenvorgaben
- Die Bearbeitung der Aufgaben macht meistens Spaß

Natürlich lassen sich Präsenz-Rallyes nicht exakt in den virtuellen Modus transferieren, aber die Grundidee, die hinter einer aufgabenbezogenen Rallye steckt lässt sich sehr wohl online abbilden und durch die dort vorhandenen Möglichkeiten vielseitig ausgestalten. Dabei können grundsätzlich folgende Typen von Online-Rallyes unterschieden werden:

- a) Individuelle Online-Rallye: Einzelne Spieler spielen gegeneinander
- b) Gruppen Online-Rallye: Mehrere Gruppen spielen gegeneinander
- c) kooperative Online-Rallye: Gemeinsam gegen das System

Der Normalfall und am einfachsten zu organisieren und durchzuführen sind die individuellen Rallyes. Gruppen-Rallyes bieten sich bei vielen Teilnehmern oder mehreren beteiligten Einrichtungen/Hochschulen/Standorten an. Die kooperative Rallye ist am schwierigsten sowohl in der Planung als auch in der Umsetzung, da hier sämtliche Probleme der Online-Kooperation greifen und gleichzeitig eine tutorielle Betreuung so gut wie nicht vorhanden ist. Insofern bietet sich eine kooperative Online-Rallye nur für (kooperativ) erfahrene Online-Lernende an.

Ähnlich wie eine Präsenz-Rallye besteht eine virtuelle Rallye aus verschiedenen Stationen, über die sich Rallye-Teilnehmer einen Sachverhalt erschließen, einen unbekanntes Weg entdecken oder bereits vorhandenes Wissen auf konkrete Situationen übertragen und anwenden. Die Stationen selbst können dabei sehr unterschiedlich aussehen und lassen Raum für unterschiedliche Lösungen und kreatives Vorgehen. Die Activities einer Online-Rallye sind in der Regel so gestaltet, dass es nicht nur einen exakt richtigen Weg gibt. Im Mittelpunkt steht also die Lösung von konkreten, praxisbezogenen Problemen. Die Vermittlung von Wissen wird, wenn überhaupt, eher als Mittel zum Zweck gesehen und bildet nicht den Fokus einer Rallye.

Die einzelnen Activities werden (größtenteils möglichst automatisiert oder teilautomatisiert) ausgewertet und mit Punkten versehen. Ein Online-Tutor steht im Hintergrund zur Verfügung, beobachtet das Geschehen und greift bei Bedarf ein. Seine Hauptaufgabe ist die Feedbackerstellung für die nicht automatisierten Activities.

Eine virtuelle Rallye hat einen klar definierten Startpunkt so wie ein konkretes Ziel. Das Ziel kann im Auffinden oder Sammeln bestimmter Objekte, im Sammeln möglichst vieler Punkte (Highscore Ranking), dem Erreichen eines bestimmten Spiellevels oder dem Ankommen an einem bestimmten (virtuellen) Ort liegen. Der Zeitfaktor spielt bei Rallyes in der Regel eine entscheidende Rolle. Entweder gibt es einen klaren Endpunkt oder es geht darum, wer als erster das Ziel erreicht. Der genaue Ablauf einer Rallye wird vom Rallye-Ersteller in den Rallye-Spielregeln festgelegt. Diese Spielregeln sind ein zentraler Faktor in einer Online-Rallye und bilden den Rahmen für das gesamte Spielgeschehen. Die Rallye endet zu einem vorgegebenen Zeitpunkt.

Um eine Rallye erfolgreich zu durchlaufen, müssen die Spieler aktiv werden, die Activities lösen und Punkte sammeln. Nur das Durchlesen von Lehrmaterial oder das Anschauen eines Videos reicht nicht aus. Bei einer Online-Rallye muss vorhandenes Wissen in Bezug auf eine konkrete Aufgabe aktiviert werden. Häufig werden das Wissen oder die Kompetenzen nicht ausreichen, so dass weitere Informationen beschafft werden müssen. Diese können bereits in der Lernumgebung integriert sein oder auch frei im Netz zu finden sein.

Elemente einer Online-Rallye

1. **Rahmen**
Äußere Bedingungen für das gesamte Spielkonzept, gibt vor was generell möglich ist
2. **Spielregeln**
Definieren den Spielerfolg und die Möglichkeiten für die Spieler
3. **Activities**
Definieren die konkreten Aktionen während der Rallye und treiben das Spielgeschehen an
4. **Punktesystem**
Bewertet die Leistungen der Spieler und schafft Transparenz bezüglich der Spielstände
5. **Online-Tutor**
Plant die Rallye im Vorfeld und vergibt die Punkte/Feedback während der Rallye

Ein konkretes Rallye-Beispiel: TingoLingo Online-Rallye



Ausgangspunkt

Die Online-Rallye wurde basierend auf dem Selbstlertutorial TingoLingo entwickelt. Dabei wurde in erster Linie die Figur Ingo mit seinen Eigenschaften und Hintergründen übernommen. Bei der Rallye handelt es sich nicht um die Kopie des Selbstlertutorials, sondern um eine eigenständige Lehr-/Lernform.

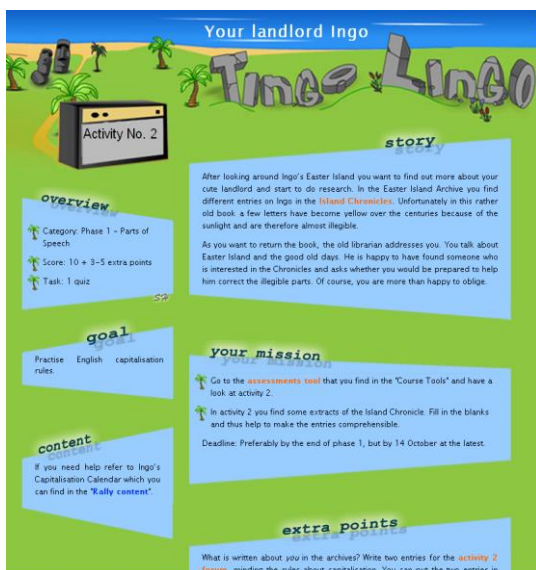


Zielgruppe

Studierende der Hochschulen in RLP, die fokussiert ihre Englisch-Grammatik Kenntnisse auffrischen wollen und keine Zeit haben an Präsenz-Veranstaltungen teilzunehmen.

Ziel

Auffrischung von grundlegenden Aspekten der englischen Grammatik in spielerischer Form. Dabei geht es nicht um das Auswendiglernen von Regeln, sondern um die Anwendung und den Transfer von Grammatik in praktische Beispiele. Mit der Rallye sollen Studierende die Möglichkeit erhalten, Ihren Kenntnisstand zu prüfen und verstärkt wieder Spaß am Umgang mit der korrekten englischen Sprache erhalten.



Activity No. 2

overview

- Category: Phase 1 - Parts of Speech
- Score: 10 + 3-5 extra points
- Task: 1 quiz

goal

Practise English capitalisation rules

content

If you need help refer to Ingo's Capitalisation Calendar which you can find in the 'Rally content'

story

After looking around Ingo's Easter Island you want to find out more about your cute landlord and start to do research. In the Easter Island Archive you find different entries on Ingo in the **Island Chronicles**. Unfortunately in this rather old book a few letters have become yellow over the centuries because of the sunlight and are therefore almost illegible.

As you want to return the book, the old librarian addresses you. You talk about Easter Island and the good old days. He is happy to have found someone who is interested in the Chronicles and asks whether you would be prepared to help him correct the illegible parts. Of course, you are more than happy to oblige.

your mission

- Go to the **assessments tool** that you find in the 'Course Tools' and have a look at activity 2.
- In activity 2 you find some extracts of the Island Chronicle. Fill in the blanks and thus help to make the entries comprehensible.

Deadline: Preferably by the end of phase 1, but by 14 October at the latest.

extra points

What is written about you in the archives? Write two entries for the **activity 2 forum**, minding the rules about capitalisation. You can put the two entries in

Ablauf:

Mit Start der Rallye erhalten die Studierenden Zugang zur Rallye-Umgebung im Learning Management System Blackboard CE. Hier wartet bereits die erste Rallye-Station darauf bearbeitet zu werden. Im Abstand von 2-3 Tagen erscheinen neue Activities. Für die erfolgreiche Bearbeitung der Activities werden Punkte vergeben, was nach und nach einen Aufstieg in der Highscore-Liste mit sich bringt. Die gesamte Rallye gliedert sich in 5 Phasen: 4 Spielphasen und eine Abschlussphase. Am Ende jeder Spielphase wird die Highscore-Liste aktualisiert und es wird anonymisiert ersichtlich, wo jeder Spieler im Vergleich zu den Mitspielern steht. Die Rallye schließt bei erfolgreicher Bearbeitung mit der Vergabe einer Teilnahmebescheinigung ab.