



Auch für
Tablets
geeignet



GAME:

Was passt zusammen?

SPIELTYP:

Konzentration

LERNZIEL:

Aussagen verbinden,
Bilder im Kopf verankern





Kartenspiel:

Was passt zusammen?

In diesem Spiel passen jeweils **2 Aussagen** von **max. 16 Möglichkeiten** zueinander. Decken Sie die **zwei passenden Karten** nacheinander auf, um sie als Paar zu markieren. Mit diesem Spiel haben Sie die Möglichkeit sehr leicht **unterschiedliche Versionen** anzubieten. Wenn Sie z.B. Logos oder Bilder haben, die sich der Benutzer merken soll, können Sie **identische Paare** dieses Bildes finden lassen. Sie können aber auch **zwei unterschiedliche Begriffe** die zueinander passen finden lassen z.B. Segelboot und Wind. Auch **zwei verschiedene Bilder** die thematisch zueinander passen können gefunden werden z.B. Umriss einer Insel und auf der anderen Karte die Koordinaten und der Name der Insel.

Spiel-Module

Spielablauf

Anleitung:

Das Kartenspiel startet mit einer Anleitung. Sie erklärt kurz das Spielprinzip und dessen Funktion. Hier können Sie außerdem Gewinne vorstellen oder Aktionen anteausern. Die Anleitung sollt möglichst kurz und knapp sein, sonst wird sie meistens überlesen.

Paare finden:

Auf der Spielfläche befinden sich max. 16 Karten. Durch Klick auf eine Karte wird die Rückseite präsentiert. Darauf kann entweder ein Bild oder ein kurzer Begriff abgebildet sein. Anschließend kann der Benutzer eine andere Karte durch Klick darauf aufdecken. Passen die beiden Begriffe oder Bilder thematisch zusammen oder sind 2 Bilder oder Begriffe identisch, bekommt der Benutzer einen Punkt. Das gefundene Paar bleibt aufgedeckt.

Feedback:

Eine aufgedeckte Karte wird erst wieder geschlossen, wenn die danach aufgedeckte Karte nicht dazu passt. Die gefundenen Paare bleiben aufgedeckt, werden farblich aber zurück genommen dargestellt.

Spielende:

Das Spiel ist beendet wenn max. 16 Karten aufgedeckt sichtbar sind.



Individuelles ausbauen

Erweiterungen

Verschiedene Varianten (abhängig von Ihrer Vorlage):

Sie können das Spiel abwandeln indem Sie mit 2 zusammen passenden Begriffen arbeiten. Oder auf einer Karte steht ein Begriff, welcher auf einer anderen Karte visuell dargestellt wird (z.B. ein bestimmtes Produkt aus der Produktlinie xy). Diese Version bietet sich besonders für die Darstellung von erklärungsbedürftigen Icons, Gütesiegeln oder Produktbezeichnungen an.

Kartenpool:

Sie können mehrere Karten als Kartenpool hinterlegen. Aus diesem Pool werden in jedem Spiel-durchlauf **Kartenpaare zufällig gezogen** und angezeigt z.B. 32 Karten hinterlegen, woraus immer max. 8 Paare (16 Karten) ausgewählt werden. So haben die Spieler mehr **Abwechslung** und es lohnt sich das Spiel **mehrmals** zu spielen da es immer unterschiedliche Anforderungen hat .

Zeitzählung:

Um das Spiel schneller zu machen kann eine **Zeitzählung** eingeführt werden, die dann z.B. in einem Highscore gültig ist.

Speedy:

Wenn man ein Paar **besonders schnell**, z.B. innerhalb von 3 Sekunden, gefunden wurde, erhält der Benutzer einen **Punktebonus**.

Wissensstand abprüfen

Auswertung

Punktezählung:

- + **Richtiges** Paar: +1 Punkt
- + **Falsch** oder zu **langsam**: +/- 0 Punkte

Anzeige der Versuche:

Dem Benutzer werden während des Spieles die Anzahl der Aufdeckvorgänge angezeigt.



Basisversion

Übersicht der Module

Der Basispreis für das Kartenspiel „Was passt zusammen?“ umfasst folgende Leistungen:

- + Darstellung von max. 16 Karten auf dem Spielfeld
- + Anpassen der **Farben** im Spiel (Hintergrundfläche oder Karten)
- + Anleitung (**Textaustausch** und einbinden des eigenen **Logos**)
- + Umsetzung in einer Größe mit **HTML5 und Javascript**
(Minstdarstellungsbreite: **670 Pixel**, -höhe: **500 Pixel**)
- + **Testen** des Spiels auf folgenden Browsern / Geräten:
 - Internet Explorer 11, 10, 9 (Windows 7, 8)
 - Firefox in der aktuellsten Version und bis 2 Versionen zurück
 - Chrome in der aktuellsten Version
 - Safari auf dem iPad 4 mit iOS 8
 - Android 4 mit Stock Browser und Chrome auf:
Samsung Galaxy S2, Samsung Galaxy Nexus und Acer Iconia A 100 Tablet
(Stockbrowser auf bestimmten Geräten nicht unterstützt z.B. Samsung Galaxy S4)
- + Die **Sicherheitsstufe** dieses Spiel: Leicht (optionaler Ausbau auf Mittel, Hoch oder Clientseitige Spiel-Auswertung auf Anfrage)
- + **Designkonzept** und je **eine Korrekturschleife** für Design und Umsetzung.

Optionale Erweiterungsmöglichkeiten:

- + Zeit läuft mit
- + Bonus Speedy
- + Umsetzung mit Kartenpool von **max. 32 Karten**.
- + Highscore für eingeloggte Benutzer (Top 10)
- + Schluss-Seite mit individuellem Feedback (gut-mittel-schlecht)
- + Projektbetreuung, -planung, und -beratung

.....

Laufzeit

Nutzung des Spiels

Zeitliche Begrenzung:

Leider können wir die Funktion der von uns entwickelten Spiele nur für einen Zeitraum von **6 Monaten** garantieren, da sich die Browser und damit das technologische Umfeld im Moment sehr schnell entwickeln. Sollte bei einer Wiedereinbindung eines Spiels zusätzlicher Aufwand entstehen, müssen wir diesen entsprechend abrechnen. Sie können auch ein Wartungspaket abschließen, falls ein Spiel länger als 6 Monate erreichbar sein soll.

Rechte:

Mit der Bestellung dieses Spiel erhalten Sie ein **einfaches, nicht exklusives, räumlich und zeitlich auf 6 Monate** begrenztes Recht an der **Nutzung des Spiels**.



Haben Sie noch Fragen?

Kontakt

Melden Sie sich doch einfach:

Wir freuen uns Ihre Ideen individuell einzubinden oder Fragen zu diesem Spiel zu klären.

Katrin Hauf:

kh@arsnavigandi.de, 089 - 82 98 91 64

Probieren Sie dieses Spiel aus: "Finden Sie den passenden Leuchtturm"

