



Auch für
kleine
Screen
geeignet



GAME:

Word Matrix

SPIELTYP:

Wissensspiel

LERNZIEL:

**Begriffe zu einem bestimmten
Thema buchstabieren**



WORD
Matrix



Frage 1/10

Welche Karte benutzen Segler um zu navigieren?





Welcher Begriff ist gesucht?

Word Matrix

Sobald ein Themenbereich verschiedene Fachbegriffe mit sich bringt, ist dieses Spiel der **Helfer** um sich diese Wörter einzuprägen. Testen Sie ihr Wissen auf einem bestimmten Fachgebiet und bringen Sie Ihren **Fachwörter-Wortschatz** wieder auf den neusten Stand. Als Lernziel soll der Benutzer keine Angst vor Fachwörtern haben, sondern diese zielsicher verwenden können. Ziel dieser Übung ist es, sich Begriffe in einem bestimmten Zusammenhang einzuprägen.

Spiel-Module

Spielablauf

Anleitung:

Das Spiel startet mit einer kurzen Anleitung. Sie **erklärt** das Spielprinzip und dessen Funktion. Hier können Sie außerdem **Gewinne** vorstellen oder Aktionen **anteasern**. Die Anleitung sollte möglichst **kurz** und knapp sein um vom Spieler zur Kenntnis genommen zu werden.

Frage:

Dem Spieler wird eine kurze **Frage** gestellt, die zur Antwort einen **gesuchten Begriff** hat. Dieser Begriff wird anschließend in eine Matrix eingetragen. Beispiel: *“Wie nennt man das ablaufende Wasser infolge der Gezeiten?”* Der gesuchte Begriff wäre in diesem Fall: *“Ebbe”*.

Matrix :

Sobald der Spieler den gesuchten Begriff erraten hat, tippt er diesen Buchstabe für Buchstabe in eine **Matrix** ein. Das **Lösungswort** erscheint oberhalb der Matrix. Damit es nicht zu schwer wird, ist jeweils der erste Buchstabe **vorgegeben** (dies kann optional eingestellt werden).

Feedback:

Bei korrekter Eingabe innerhalb einer bestimmten Zeitspanne erscheint ein **grüner Haken**. Wurde zu lange benötigt, erscheint die **nächste Frage** und das Wort wird als **Fehler** gewertet. Vertippt sich der Spieler oder gibt er einen Buchstaben ein, der nicht erwartet wird, werden die Fehl-Klicks über das gesamte Spiel hinweg mitgezählt. Ziel des Spieles ist es in möglichst **kurzer Zeit**, alle Begriffe zu erraten und dabei möglichst **wenig Fehl-Klicks** zu erhalten.

Spielende:

Hat der Spieler alle Fragen durchgespielt, wird am Ende angezeigt wie viele Begriffe richtig erraten wurden und wieviele Fehlversuche dabei waren. Optional kann auch ein Highscore eingeblendet werden. Zusätzlich kann auch ein **individuelles Feedback** angezeigt werden. Abhängig von der Punktzahl/Zeit zeigen wir einen kurzen Feedback-Text in **drei Abstufungen** an z.B. .:

- Sehr gut, tolle Leistung!
- So mittelprächtig, da geht noch was!
- Das geht besser, probier's nochmal!



Individuelles Ausbauen

Erweiterungen

Fragenpool:

Sie können mehrere Fragen als Fragenpool hinterlegen. Aus diesem Pool werden in jedem Spieldurchlauf **Fragen zufällig gezogen** und angezeigt (z.B. 20-30 Fragen hinterlegen, davon immer 10 zufällig anzeigen). So haben die Spieler mehr **Abwechslung** und es lohnt sich das Spiel **mehrmals** zu spielen.

Zeit zählt mit:

Ein zusätzlicher Ansporn die Wordmatrix möglichst **oft zu spielen** um die Fragen sicherer beantworten zu können, ist die zusätzliche **Zeitzählung**. Gerade wenn am Ende des Spiels ein **Highscore** (optional) eingeblendet werden soll, lohnt sich die Zeitzählung um **unterschiedlichere Ergebnisse** erzielen zu können.

Fragenreihenfolge durchmischen:

Falls der Fragenpool keine Option ist, aber trotzdem Abwechslung benötigt wird, bietet sich ein Durchmischen der **Fragen-Reihenfolge** an.

Hintergrundbilder:

Um mehr Freiheit beim Stellen der Frage zu haben, können zusätzlich auch **Bilder zu den einzelnen Fragen** angezeigt werden. So kann z.B. nachgefragt werden welches Bauteil sich auf dem Bild befindet etc.

Wissensstand abprüfen

Auswertung

Punktezählung:

+ Richtiger Begriff:	+1 Punkt
+ Fehl-Klick:	+/- 0 Punkte
+ Game-Over:	+/-0 Punkte

Zeitzählung:

Die Zeit wird **mitgezählt (optional)**, was für den Highscore (optional) eine zusätzliche Unterscheidungsmöglichkeit liefert.



Basisversion

Übersicht der Module

Die Basisversion der Wordmatrix umfasst folgende Leistungen:

- + Der Spieler soll ein gesuchtes Wort finden und in eine Matrix buchstabieren bzw. eintragen. Dies geschieht durch das Anklicken der einzelnen Buchstaben in der richtigen Reihenfolge.
- + Wird ein richtiger Buchstabe gewählt, wird dieses Feld grün eingefärbt und der Buchstabe erscheint in der Lösungsspalte.
- + Wird ein falscher Buchstabe ausgewählt, leuchtet dieser kurz rot auf.
- + Vor jedem Wort wird dem Spieler eine Frage angezeigt. Diese kann auch während des Spiels jederzeit durch einen Klick auf das Fragezeichen oben rechts angezeigt werden.
- + Am Ende wird dem Spieler eine Auswertung angezeigt. Diese beinhaltet:
 - o Wieviele Wörter es insgesamt waren
 - o Wieviele Wörter richtig gelöst wurden
 - o Wieviele Klicks insgesamt gebraucht wurden
 - o Wieviele Klicks falsch waren
 - o Ein Button zum erneuten Starten des Spieles
- + Anzeigen von max. 10 Fragen mit jeweils einem Wort zur Antwort
- + Umsetzung in einer Größe mit HTML5 und Javascript (Mindestdarstellungsbreite: mittlere Bildschirmgrößen z.B. Tablet)
- + Konzeption, Projektbetreuung, -planung, und -beratung
- + Testen und Release
- + Integration der Interaktivität ins Kursinterface
- + Testen der Interaktivität auf folgenden Browsern / Geräten:
 - o Internet Explorer 11, 10 (Windows 10, 8, 7)
 - o MS Edge 25 (Windows 10)
 - o Firefox in der aktuellsten Version und bis 2 Versionen zurück
 - o Chrome in der aktuellsten Version
 - o Safari auf dem iPad 4 mit iOS 10
 - o Android 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)
- + Ablaufkonzept mit einer Korrekturschleife für Design und Umsetzung.

Optionale Erweiterungsmöglichkeiten:

- + Erweiterung: Fragenpool (zufälliges laden von Fragen aus einem Fragepool)
- + Zeitählung
- + Fragenreihenfolge durchmischen
- + Hintergrundbilder
- + Erweiterung: Einbinden von 10 weiteren Fragen/Bilder
- + Highscore für eingeloggte Benutzer (Top 10)
- + Externer Highscore mit Auswertung (falls kein Login möglich ist)
- + Schluss-Seite mit individuellem Feedback (gut-mittel-schlecht)



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

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: "Word Matrix"

www.spiele.arsnavigandi.de

