



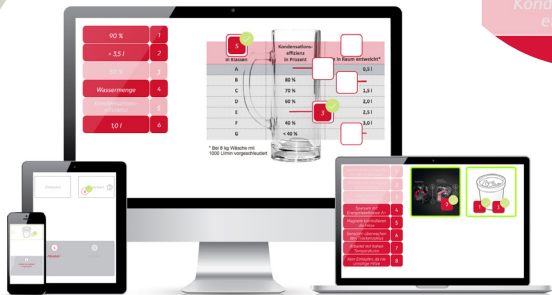
Auch für
kleine
Screen
geeignet



GAME:
Drag & Drop

SPIELTYP:
Wissensspiel

LERNZIEL:
Ordnen Sie Begriffe zu.
Die Beziehung zwischen
Begriff und Zielort
ist klar.



90 %	1
> 3,5 l	2
50 %	3
Wassermenge	4
Kondensations- effizienz	5
10 l	



1. Vermeiden des Einlaufs mit der Kompressor
2. Arbeiten mit niedrigen Trockentemperaturen
3. Sparsam mit Energieverbrauch bei
4. Sparsam mit Energieeffizienzkategorie A+
5. Magnete kontrollieren die Hitze
6. Sensoren überwachen den Trockenzyklus
7. Arbeiten mit hohen Temperaturen
8. Kein Einlaufen, da nie unnötige Hitze





Ordnen Sie Begriffe einem bestimmten Ziel zu

Drag & Drop

Die Herausforderung besteht darin, bestimmte Elemente in einen Zielkontext einzuordnen. Die Elemente die man zieht, können dabei Begriffe, Grafiken oder Icons, Bilder oder Ausschnitte eines Bildes sein. Der Zielbereich auf den die Elemente angeordnet werden, ist mit einer Fläche oder einem Rahmen gekennzeichnet. Diese vielfältige Übung lässt unterschiedlichste Varianten und Spielarten zu, so dass sie in sehr unterschiedlichem Kontext einsetzbar ist.

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.

Snapper:

Auf einer Seite der Spielfläche sind verschiedene Snapper-Elemente angeordnet. Diese kann man mit einem Klick darauf ziehen. Sobald man die Maustaste los lässt springt das Element auf seinen Ursprungsort zurück. Die Snapper-Elemente sollen nun bestimmten Target-Elementen zugeordnet werden.

Target:

Auf der anderen Seite der Spielfläche sind verschiedene Target-Elemente angeordnet. Auf diese Elemente sollen die Snapper gezogen werden. Es kann jedem Target genau ein Snapper zugeordnet werden. Es können aber auch mehrere Snapper einem Target zugeordnet werden (Pool für mehrere Snapper). Die Möglichkeiten beim Einsetzen dieser Übung sind sehr vielfältig. Sie können z.B. ein Snapper-Bild einem Target-Bild zuordnen, oder einen Snapper-Begriff auf ein Target-Bild ziehen. Sie können Begriffe innerhalb einer Hintergrund-Grafik oder einer Tabelle positionieren oder Begriffe in eine bestimmte zeitliche oder räumliche Abfolge sortieren lassen.

Feedback:

Die können das Feedback unmittelbar sichtbar machen indem Sie einen grünen Haken anzeigen lassen, wenn der richtige Snapper auf das richtige Target gezogen wurde. Oder Sie lassen einen falsch zugeordneten Snapper sofort wieder zurück springen, wenn es auf das falsche Target gezogen wurden. Optional können Sie auch erst alle Snapper ihren Targets zuordnen lassen. Der Benutzer klickt anschließend auf einen Button "Auswertung". Erst danach werden die richtig zugeordneten Snapper mit einem grünen Haken versehen.



Spielende:

Das Spiel endet, wenn alle Snapper auf die entsprechenden Targets gezogen wurden. Es erscheint eine Meldung, dass nun alle Snapper richtig zugeordnet wurden.

Individuelles Ausbauen

Erweiterungen

Auswertung nach Klick:

Wenn das Feedback auf einen falsch oder richtig zugeordneten Snapper nicht direkt kommen soll, kann die Auswertung auch erst nach Klick auf einen Button "Auswertung" erscheinen. Die Snapper, die richtig zugeordnet wurden, erhalten ein grünes Häkchen. Hier kann zusätzlich eine Punktezählung integriert werden um einen Highscore einbinden zu können.

Snapper durchmischen:

Damit es mehr Spaß macht die Übung zu wiederholen, kann die Reihenfolge der Snapper vor jedem Spieldurchgang gemischt werden. So hat der Nutzer immer wieder eine neue Herausforderung beim erneuten üben.

Punkte zählen lassen:

Wenn das Feedback auf einen falsch oder richtig zugeordneten Snapper nicht direkt kommen soll, kann bei der Auswertung optional die Anzahl der richtig zugeordneten Snapper angezeigt werden.

Die Zeit zählt mit:

Um Ergebnisse im Highscore besser differenzieren zu können empfehlen wir die Zeit während des Spieles optional mitzählen zu lassen.

Anzeige eines Highscore:

Wenn Punkte und Zeit mitgezählt werden, kann am Ende dieser Übung optional ein Highscore angezeigt werden. Im Highscore, für eingeloggte Benutzer, werden die besten 10 Ergebnisse mit den eingeloggten Nutzernamen, der Zeit und den Punkten angezeigt.

Individuelles Feedback:

Sie können optional ein **individuelles Feedback am Ende der Übung** anzeigen lassen. Dabei gibt es für verschiedene Abstufungen, abhängig vom erspielten Ergebnis, einen anderen **Feedback-text** als Zusammenfassung. Abhängig von der Punktezahl, geben wir einen kurzen Feedback-Text in **drei Abstufungen** aus:

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



Wissensstand abprüfen

Auswertung

Punktezahlung (nicht bei direktem Feedback möglich):

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

Zeitzahlung (optional):

Die Zeit kann optional **mitgezählt** werden. So kann das Spiel schiereriger gestaltet werden indem der Zeitdruck erhöht wird. Falls ein Highscore angezeigt werden soll, können mit der Zeitzahlung eindeutiger Ergebnisse erzielt werden.

Basisversion

Übersicht der Module

Das Basismodul des Drag&Drop umfasst folgende Leistungen:

- + Anzeige einer kurzen Spielanleitung
- + Max. 10 Begriffe die max. 10 verschiedenen Targets zugeordnet werden sollen
- + Direktes Feedback: falsch zugeordnete Snapper springen auf Ihren Ursprungsort zurück. Richtig zugeordnete Snapper bleiben auf dem Target liegen.
- + Umsetzung in einer Größe mit HTML5 und Javascript (Mindestdarstellungsbreite: kleine Bildschirmgrößen z.B. Smartphones)
- + Konzeption, Projektbetreuung, -planung, und -beratung
- + Testen und Release
- + Integration der Interaktivität in ein Kursinterface (bei Bedarf)
- + Testen des Spiels auf folgenden [Browsern / Geräten](#)
- + Ablaufkonzept mit einer Korrekturschleife für Design und Umsetzung.

Optionale Erweiterungsmöglichkeiten:

- + Reihenfolge der Snapper durchmischen
- + Zeit läuft mit
- + Anzeige von Punkten (nicht bei direktem Feedback möglich)
- + 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

