



Auch für  
kleine  
Screen  
geeignet



GAME:

**Lückentext**

SPIELTYP:

**Wissensspiel**

LERNZIEL:

**Ordnen Sie den richtigen  
Begriff einer Lücke im  
Text zu**



Mit dem AbsoluteCare®-System

Funktionsfähigkeit

wasserabweisende

Nähte

Temperatur



Ordnen Sie den richtigen Begriff einer Lücke im Text zu

## Lückentext

Die Herausforderung besteht darin, einen Begriffe in die richtige Lücken eines Textes einzuordnen. Der Text wird durch das Füllen aller Lücken komplett lesbar.

---

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.

#### **Begriffe:**

Auf einer Seite der Spielfläche sind verschiedene Begriffe angeordnet. Diese kann man mit einem Klick darauf ziehen. Sobald man die Maustaste los läßt, springt der Begriff auf seinen Ursprungsort zurück. Die Begriffe sollen nun bestimmten Lücken in einem kurzen Text richtig zugeordnet werden.

#### **Lücken:**

Auf der anderen Seite der Spielfläche ist ein kurzer Text zu sehen, der unvollständig ist. Innerhalb des Textes fehlen einzelne Wörter (die als Begriffe aufgelistet sind). Auf die Textlücken sollen nun die richtigen Begriffe gezogen werden. Es kann jeder Textlücke genau ein Begriff zugeordnet werden.

#### **Feedback:**

Die können das Feedback unmittelbar sichtbar machen indem Sie einen grünen Haken anzeigen lassen, wenn der richtige Begriff auf die richtige Lücke gezogen wurde. Oder Sie lassen einen falsch zugeordneten Begriff sofort wieder zurück springen, wenn er auf die falsche Lücke gezogen wurden. Optional können Sie auch erst alle Begriffe den Lücken im Text zuordnen lassen. Anschließend klickt der Nutzer auf einen Button "Auswertung". Danach erst werden die richtig zugeordneten Begriffe mit einem grünen Häkchen versehen.

#### **Spielende:**

Das Spiel endet, wenn alle Begriffe auf die entsprechenden Lücken im Text gezogen wurden. Es erscheint eine Meldung, dass nun alle Begriffe richtig zugeordnet wurden.

---



Individuelles Ausbauen

## Erweiterungen

### Auswertung nach Klick:

Wenn das Feedback auf einen falsch oder richtig zugeordneten Begriff nicht direkt kommen soll, kann die Auswertung auch erst nach Klick auf einen Button "Auswertung" erscheinen. Die Begriffe, die richtig zugeordnet wurden, erscheinen dann mit einem grünen Haken. Hier kann zusätzlich eine Punktezahl integriert werden, um einen Highscore einbinden zu können.

### Begriffe durchmischen:

Damit es mehr Spaß macht die Übung zu wiederholen, kann die Reihenfolge der Begriffe vor jedem Spieldurchlauf 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 Begriff nicht direkt kommen soll, kann die Anzahl der richtig zugeordneten Begriffe am Schluss optional 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 mittelpträchtig, 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 schwieriger gestaltet werden in dem der Zeitdruck erhöht wird. Falls ein Highscore angezeigt werden soll, können durch die Zeitzahlung eindeutigere Ergebnisse erzielt werden.

Basisversion

## Übersicht der Module

Das Basismodul des Lückentextes umfasst folgende Leistungen:

- + Anzeige einer kurzen Spielanleitung
- + Max. 10 Begriffe die max. 10 verschiedenen Lücken zugeordnet werden sollen
- + Direktes Feedback: falsch zugeordnete Begriffe springen auf Ihren Ursprungsort zurück. Richtig zugeordnete Begriffe bleiben auf den Textlücken 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 Begriffe 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](mailto:kh@arsnavigandi.de), 089 - 82 98 91 64

