Botanische Garten – Leonhard Fuchs

*Fuchs: Eberhard! Dich schickt der Himmel! Ich brauche unbedingt deine Hilfe. Ein Sturm hat gestern meinen schönen Botanischen Garten verwüstet und ich kann meine Kräuter unmöglich alleine sortieren. Kannst du mir dabei helfen?*

*Eberhard: Mein lieber Leonard. Natürlich helfe ich dir gerne, aber woher weiß ich denn, welche Kräuter ich sammeln soll?*

*F: Seit wann kennst du dich denn nicht mehr mit Kräutern aus? Alles ok bei dir?*

*E: Ich habe mein Gedächtnis verloren und nun versuche ich es wiederzubekommen. Es ist wirklich schwer.*

*F: Hier. Nimm diese Karte, sie wird dir helfen und nachher erzähle ich dir ein bisschen was über meinen Garten, vielleicht erinnerst du dich dann wieder!*

Anleitung: 🡪 auf einer Schriftrolle

Jetzt bist du gefragt. Laufe durch den botanischen Garten und finde die Kräuter, die Fuchs braucht. Die Karte hilft dir bei der Identifizierung der Pflanzen. Aber beeile dich, den die Zeit läuft gegen dich. Berührst du eine Pflanze, die nicht auf der Karte ist, wird dir Zeit dazugerechnet. Findest du eine Fuchsi erhältst du einen Zeitbonus. Nimmst du die Challenge an?

Attempto! (Button)

Handy ausrichten

Mini-Spiel

* Start: Attempto!
* Blumen sind im Garten verteilt – einzelne Standpunkt, überall im Bota, müssen viel laufen
* Der Spieler muss nun die Blumen einsammeln
* Geht um Zeit – umso schneller die Blumen gefunden werden, desto mehr Punkte können gesammelt werden
* Wenn man sich der Pflanze nähert, vibriert das Handy
* Zeit wird unten angezeigt (Zeitleiste mit drei Abschnitten), wenn man in vier Minuten alle Blumen findet, bekommt man +100 Punkte. Bei 4:30 nur noch +50 Punkte und bei fünf Minuten +25 Punkte. Danach nichts mehr
* Unter vier Minuten 🡪 200 Punkte
* Bei Fuchsi gibt es Zeitbonus (-20 Sekunden)  
  giftige Pflanzen ziehen Zeit ab (+10 Sekunden) 🡪 beides erscheint groß auf dem Bildschirm, wenn die jeweilige Pflanze angeklickt wird
* Pflanzen nach einem Rezept eingesammelt werden:

- 4 Sorten: 3 Sorten 3x finden und eine Sorte nur einmal

* Wenn das Spiel nicht geschafft wurde muss neu begonnen werden
* Einsammeln durch anklicken – dann lösen sich die Blumen auf
* Anzahl der gefundenen Blumen wird an der Seite des Bildschirmes angezeigt: 8/10 und zählt hoch, wenn eine neue dazu kommt
* Ende: Wenn alle Pflanzen eingesammelt und gefunden wurden: Du hast es geschafft! Großartig!

Nach Ende des Spiels, erzählt der Fuchs ein wenig über den Botanischen Garten und seine Geschichte

*F: Klasse! Danke Eberhard für deine Hilfe! Im Gegenzug werde ich deinem Gedächtnis ein wenig auf die Sprünge helfen.*

*E: Das wäre wirklich klasse! Sag mal, wie lange gibt es diesen Garten denn schon?*

*…*