



Spielbeschreibung

Jessica, André, Maxime,
Paul, Peter, Simon
23. April 2017



Inhaltsverzeichnis

1 Überblick.....	3
2 Beschreibung.....	4

1 Überblick

Name des Spiels	Energiesparen mit Karsten Känguru
Zielgruppe	Kinder im Alter von sechs bis acht Jahren
Anzahl an Spielern	Einzelspieler
Didaktischer Ansatz	Kognitivismus
Art der Spiele	Minispiele als Point-and-Click

2 Beschreibung

Das zu erstellende Spiel namens „Energiesparen mit Karsten Känguru“ richtet sich an Kinder im Alter von sechs bis acht Jahren. Da als Spielanlage hauptsächlich Minispiele geplant sind, wird das Spiel für Einzelspieler konzipiert. Die Minispiele – hauptsächlich in Form von Point-and-Click-Rätseln – werden in eine eigene Welt, die in Form eines Top-Down-Spiels erkundet wird, eingebettet. Die grafische Umsetzung orientiert sich dabei an der Zielgruppe, wird dementsprechend übersichtlich und einfach in der Handhabung sein. Der Einsatz von schriftlichen Anweisungen ist dabei vorhanden, wird allerdings zugunsten der bildlichen Darstellung vereinfacht.

Das spielende Kind sammelt erste Erfahrungen mit der Problematik endlicher Ressourcen und des Umweltschutzes. Dies zielt auf Kenntnis einerseits des eigenen Energie- und Wasserverbrauchs, andererseits gesellschaftlicher Probleme wie einem (zu) hohen Verbrauch an fossilen Brennstoffen ab. Die Kinder werden befähigt, die Tragweite eigener Entscheidungen bezüglich ihres persönlichen Energieverbrauchs zu verstehen und ermuntert, ihre Handlungen ressourcenschonender zu gestalten, da dies sowohl finanziell als auch ökologisch sinnvoll ist.

Das Kind übernimmt während des Spiels die Rolle eines Kindes, das in typische Alltagssituationen geführt wird und dort Entscheidungen treffen muss, die sich auf den selbst verursachten Ressourcenverbrauch auswirken. Im Spiel wird ein Tag eines Schulkindes nachgestellt

Grundlegend wird die Spielhandlung anhand der vorgegebenen Situationen und Handlungsanweisungen durch verschiedene Kontaktpersonen des Charakters (beispielsweise Eltern und Lehrer) geleitet, wobei dem Kind vor den einzelnen Minispielen keine Tipps für ein erfolgreiches „Bestehen“ gegeben werden, um zu eigenen Schlussfolgerungen zu animieren. Da die Handlungen innerhalb der Minispiele sehr einfach strukturiert sind, ist eine Handhabung durch die Zielgruppe gewährleistet. Im Anschluss an vorgenommene Handlungen werden – in der Um-

setzung wie oben beschrieben – die Konsequenzen derselben sofort vor Augen geführt, um dem Kind insbesondere aufgrund der altersbedingt beschränkten kognitiven Fähigkeiten eine direkte Rückmeldung zu ermöglichen, die direkt auf das Agieren bezogen wird. Dabei werden von einem Avatar sowohl negative Auswirkungen eines zu hohen Ressourcenverbrauchs als auch positive Resultate bei ressourcenschonendem Verhalten aufgezeigt. Um eine Manipulation des Spiels durch eine komplette Ausschaltung des Ressourcenverbrauchs zu verhindern, werden nicht durchgeführte, alltägliche Handlungen (z.B. kein Zähneputzen, dadurch kein Wasserverbrauch) auch sanktioniert. Dies geschieht nicht durch den Avatar, der das Feedback gibt, sondern durch andere Personen, die die entsprechenden Handlungen erwarten (beim genannten Beispiel die Eltern, die bei einer Verweigerung des Zähneputzens entsprechend eingreifen).

Das Spiel endet am Abend mit dem zu-Bett-gehen. Im Traum erscheint der Avatar und gibt eine Auswertung des Ressourcenverbrauchs des Tages. Dabei werden Einsparung, Verschwendung und ökologisches Verhalten in kindgerechter Umsetzung dargestellt.