**Rahmen**

Titel des Spiels: Finns Zahlenabenteuer

Genre: Serious Game – Games-Based Learning – Point’n’Click-Adventure

Anzahl der Spieler: 1 Spieler

Spielmodus: Single Player vs. Game

Zielgruppe: Vorschulkinder (Alter 5-6 Jahre)

(Setting, Geschichte) (bis zu 3P): Hauptfigur Finn sucht seine/ihre Katze, der Spieler soll ihm/ihr dabei helfen. Unterwegs trifft Finn auf verschiedene Figuren, die die Katze gesehen haben und ihm/ihr weiterhelfen, einen Gegenstand geben, den er/sie einem anderen Charakter geben soll oder der auf der weiteren Suche nützlich sind. Als Gegenleistung hilft Finn den Figuren bei einfachen mathematischen Aufgaben im Zahlenraum bis 10.

Alleinstellungsmerkmal der Idee (+1 bis +3P): Es existieren bereits ähnliche Spiele von Tivola[[1]](#footnote-1) im Google Play Store. Die Gemeinsamkeit ist der Aufbau aus kleinen Rätseln. Das Neue an diesem Spiel ist aber die Einbettung in eine spannende Rahmengeschichte.

Detaillierte Beschreibung des Avatars (+1P): Finn ist nicht direkt der Avatar, sondern der Begleiter, der Aufgaben und Hilfestellungen gibt. Finn ist geschlechtslos, um die Identifikation der SpielerIn zu erhöhen.

Zielgruppenorientierung wird detailliert ausgeführt (+1P): Zielgruppe sind (Kindergarten-)Kinder im Vorschulalter. Das Spiel soll bereits an das Rechnen im Zahlenraum bis 10 heranführen. Die Kinder sollen sich spielerisch an den Umgang mit Zahlen gewöhnen.

Kameraeinstellung, Perspektive wird beschrieben (+1P): Die Spiellevels werden aus einer statischen frontalen Ansicht gezeigt, wie in einem Bilderbuch.

Begründung der Plattformwahl, Ausschlusskriterien, weitere Möglichkeiten (+1P): PC und Android als verbreitete Geräte in vielen Haushalten und Kindertagesstätten. Kein iOS aufgrund der Lizenzierungskosten.

Es wird nur die Geschichte eines bekannten Spiels beschrieben (bis zu -3P): nein

**Spielmechanik**

Ziel des Spiels: Ziel des Spielers: Der Spieler muss mit Finn seine/ihre Katze finden. Ziel des Spiels: Übung einfacher Rechnungen im Zahlenraum bis 10.

Herausforderung: Der Spieler muss auf der Suche nach der Katze verschiedene mathematische Rätsel lösen.

Aktionen der Spieler: Der Spieler kann verschiedene Elemente und Schaltflächen anklicken oder ziehen (Drag’n’drop).

Interaktion zwischen den Spielern: Einzelspieler => keine Interaktion

Darstellung des angestrebten Spielgefühls (+1P bis +2P): Der Spieler soll ein kleines Abenteuer mit altersgerechter Spannung (Ungewissheit: Finden wir die Katze?) erleben. Die mathematischen Rätsel sollen nicht das Gefühl von Unterricht/Schule aufkommen lassen, sondern als spielerisches Rätsel erlebt werden.

Beschreibung der Oberfläche (+1P): Die Levels bestehen aus wenigen statischen Szenen mit einzelnen kleinen bewegten Elementen, um ein Gefühl von Dynamik zu induzieren. Um mit anderen Figuren zu interagieren, können diese angeklickt/-getippt werden. Die Rätsel werden durch Antippen o﻿der Verschieben von Elementen in markierte Zielbereiche gelöst. Um der Zielgruppe Vorschulkinder gerecht zu werden, sind die Dialoge und Arbeitsanweisungen zusätzlich zum Text, auch als Audioausgabe anhörbar.

Darstellung unterschiedlicher Spielmodi (+1P): Storymodus: Die ganze Such-Geschichte mit den einzelnen Rätseln spielen oder Einzelmodus: Die verschiedenen Rätsel können jederzeit einzeln angewählt werden.

Charakterprogression wird beschrieben (+1 bis +2P): Finn erhält im Lauf der Such-Geschichte Gegenstände, die er benötigt, um anderen Figuren zu helfen. Es ist nicht möglich, die Gegenstände nicht zu bekommen oder zu verlieren. Sie dienen nur der Verknüpfung der einzelnen Szenen zu einer übergreifenden Geschichte.

Es werden neue Spielelemente vorgestellt (+1 bis +4P): nein?

Es ist absehbar, dass der Umfang des Spiels nicht im Rahmen der Veranstaltung umgesetzt werden kann. (-1P bis -3P): nein

Es wird nur die Mechanik eines einzelnen bekannten Spiels beschrieben (bis zu -4P): Dem Autor sind keine Spiele bekannt, die auf identische Weise funktionieren. Eventuelle Parallelen sind unbeabsichtigt.

Mechaniken werden nur unvollständig beschrieben (-x P): nein

Die Steuerung wird nur unvollständig beschrieben (-1P bis -3P): nein

**Stil**

Klare, kurze Ausführungen

Zusammenhänge werden verständlich dargestellt.

Triviale Zusammenhänge werden nicht hinter einem Apparat verborgen.

Die Gedankenführung ist eindeutig

Die Länge der Abschnitte orientiert sich an der Wichtigkeit des Inhalts

Zusammenhänge werden mit Hilfe von Beispielen erläutert

Aussagekräftige bildliche Darstellungen

Unnötige Wiederholungen, Gedankensprünge

Sprachliche Schwächen

Unpräzise Definitionen

Abkürzungen werden nicht eingeführt

Inspirationsquellen werden nicht genannt (bis zu -3P): Dem Autor sind keine Spiele bekannt, die auf identische Weise funktionieren. Eventuelle Parallelen sind unbeabsichtigt.

Eierkarton auffüllen 🡺Bauer

Wechselgeld berechnen 🡺 Gemüsehändler

Nägel für Bretter abzählen 🡺 Emil

Ausmalen nach Zahlen 🡺Malerin hat vorgezeichnet, hilf beim anstreichen/ausmalen

Dinge gerecht aufteilen 🡺 Freunde streiten sich, jeder hat etwas, was geteilt werden soll.

1. <https://play.google.com/store/search?q=tivola%20vorschule&c=apps> [↑](#footnote-ref-1)