



Gruppenname: sausage pan Gruppenleiter: Georg Eckert Protokollant: Philipp Roscher

Spielthemen:

Sonnensystem

Ein Außerirdischer Weltenreisender wird aus dem Kryoschlaf geweckt und vom Bordcomputer seines Schiffs auf ein nahe liegendes Sonnensystem mit einem bewohnten Planeten hingewiesen. Die Informationssysteme des Planeten wurden bereits angezapft und erste Informationen werden dem Astronauten präsentiert. Er durchquert die Oortsche Wolke und passiert nach und nach die Planeten. Nach Zerstörung eines Planeten und der zugehörigen Monde, werden ihm verschiedene Informationen zu diesen angezeigt. Die verbleibende Entfernung zur Sonne wird ständig angezeigt. Der Spieler lernt so den groben Aufbau des Sonnensystems und erlangt durch Zerstörung von Monden und Kometen extra Informationen. Ziel ist es die Datenbank des Schiffes zu 100% zu füllen. Das Spiel soll als klassischer Weltraum-Sidescroller oder Top-Down-Scroller mit Comic-Rahmen, wo Boardcomputer und Außerirdischer dargestellt werden, umgesetzt werden.

Zielgruppe: 5. und 6. Klasse an Realschulen und Gymnasien

Farbabenteuer

In diesem Lernspiel soll es um grundlegendes Verständnis zur Farbenlehre gehen.

In einer Welt ohne Farbe herrschen Monotonie und drückende Stille, als eines Tages fremdartige Fragmente vom Himmel fallen. Eines dieser landet vor den Füßen unseres Protagonisten und strahlt in leuchtenden Farben. Auf der Suche nach den restlichen Puzzlestücken macht der Spieler sich auf eine Reise durch die bunte Farbenwelt an deren Ende die Zusammensetzung eines strahlenden Regenbogens steht.

Der Spieler erkundet eine an ein Jump n Run angelehnte Welt, in welcher er nur durch den Einsatz von Farben verschiedene Hindernisse und Gegner beseitigen kann. Dabei sollen Farbkonzepte angewandt werden, denkbar wäre hierbei beispielsweise der Einsatz von Komplementärfarben um sich Angreifern entgegen zu stellen oder auch die Färbung von Türen in der Umgebungsfarbe (→ Farbmischung) um sie passieren zu können. Werkzeug stellen die Grundfarben dar, die der Spieler beliebig nutzen kann, um die Spielwelt zu erkunden.

Das Spiel soll optimaler Weise ohne Text gestaltet werden, um eine möglichst junge Zielgruppe ansprechen zu können.

Zielgruppe: Schulanfänger