

# Mediendidaktik und -psychologie: Lernspiel

Gruppenname: The Jungle

Gruppenleiter: Felicitas Schmelz

Protokollant: Max Dietze

## Konzept 1

Unser Lernspiel soll Kinder im Grundschulalter als Zielgruppe haben. Es wird die Möglichkeit geben die vier Themenbereiche Mathematik, Geographie, Deutsch und Englisch zu üben. Das Setting für dieses Spiel ist ein Wald, in dem sich vier befreundete Tiere treffen. Jedes von ihnen interessiert sich für unterschiedliche Dinge. In diesem Zusammenhang wird es für jedes der Tier ein eigenes Minispiel geben, je eins für die vier Bereiche Mathematik, Geographie, Deutsch und Englisch.

### 1. Die Schlange - Mathematik:

Das Ziel dieses Minispiels mit der Schlange wird sein, sich im Kopfrechnen zu üben. Dafür werden dem Benutzer oder der Benutzerin Kopfrechenaufgaben gestellt. Auf dem Bildschirm werden dann verschiedene Lösungsvorschläge angezeigt, woraufhin man dann die Schlange, die währenddessen über den Bildschirm kriecht, zu der richtigen Lösung lenken soll.

### 2. Der Affe - Geographie:

Der Affe interessiert sich für Geographie. Man soll ihm dabei helfen Länder, Hauptstädte und Flaggen einander richtig zuzuordnen. Während des Spiel werden Länder und Hauptstädte genannt. Der Affe hockt vor Palmen mit Kokosnüssen, auf denen verschiedene Flaggen zu sehen sind. Die Aufgabe ist dann die Nuss mit der richtigen Flagge zu pflücken.

### 3. Der Fisch - Deutsch:

In dem Minispiel des Fisches wird die deutsche Rechtschreibung geübt. Dabei schwimmen falsch und richtig geschriebene Wörter den Fluss hinunter und der Fisch muss den falschen ausweichen und die richtigen einsammeln.

### 4. Die Eule - Englisch:

Mit der Eule kann man englische Vokabeln üben. Sie hat eine Liste von Dingen bei sich, die sie benötigt. Die Wörter auf der Liste sind allerdings in Englisch geschrieben. Neben ihr befinden sich verschiedene Gegenstände. Das Ziel ist die entsprechenden Dinge der Liste aus den Gegenständen auszusuchen und in einen Korb zu legen, den die Eule bei sich hat. Es wird dafür verschiedene thematische Vokabelsammlungen geben, sodass man zum Beispiel zwischen Essen und Trinken, Haushalt, Kleidung und Farben wählen kann.

## Konzept 2

Ziel dieses Lernspiels ist es Kindern im Alter von ungefähr 8 bis 12 Jahren etwas über Umwelt und Umweltverschmutzung beizubringen. Das Setting ist ein Strandbereich und Meer. Es wird einen Erzähler namens Olaf geben, der den Kindern erklärt, dass es vor einiger Zeit an diesem Strand wunderschön ausgesehen hat. Doch durch die zunehmende Verschmutzung hat die Umwelt gelitten und den Fischen im Meer und den Pflanzen am Strand geht es nun gar nicht mehr gut.

Die Aufgabe der Kinder besteht nun darin, Olaf zu helfen den Müll aufzusammeln. Man kann nun auf das Meer oder auf den Strand klicken und erhält eine Art Wimmelbild. Durch das Klicken auf zum Beispiel einen Fisch, der in einem Plastikteil gefangen ist, befreit man ihn. Der Fisch bedankt sich bei dem Kind und man kann sich noch ein paar kleine Informationen zu der Tierart durchlesen.

Sobald man alle Müllstücke gefunden hat, ändert sich das Bild des Meeres oder Strandes zu einem deutlich schöneren und man sieht, dass es den Tieren und den Pflanzen wieder gut geht.