In unserem Lernspiel „Jungle Party“ sollen Nutzer:innen die Möglichkeit haben englische Vokabeln zu üben. Der Wortschatz beschränkt sich dabei auf die drei Themenkomplexe Essen&Trinken, Wohnen&Kleidung undTiere. Dabei soll die Anwendung keinesfalls ein Englisch-Lernkurs sein, sondern ist nur als eine Art unterstützender Vokabeltrainer angedacht. Die Zielgruppe umfasst Kinder im Grundschul- und Unterstufenalter. Deshalb wird das Lernspiel sehr bunt und comichaft gestaltet werden. Das Alter der Zielgruppe ist auch ausschlaggebend für die Auswahl der Vokabeln und Wortschätze, die in dem Spiel geübt werden sollen.

In der Rahmengeschichte des Spiels wird es zwei Hauptcharaktere geben – einen Affen und einen Fisch. Die beiden sind befreundet, wohnen allerdings sehr weit voneinander entfernt. Eines Tages bekommt der Affe, der in Südamerika lebt, Post von seinem Freund dem Fisch, der quer durch den Atlantik schwimmen möchte, um ihn zu besuchen. Der Affe möchte für den Fisch eine Willkommensparty organisieren, weshalb eine Menge Aufgaben anfallen, die er vorher zu erledigen hat und die sich in drei Abschnitte einteilen lassen und wie verschiedene Level nacheinander erledigt werden müssen. Zwischen jedem Spielabschnitt wird ein kleiner Videoclip eingespielt, der erklärt wie die Geschichte der beiden Freunde weitergeht.

Als erstes muss der Affe einkaufen gehen, um Essen und Trinken für die Feier zu besorgen. Danach muss er sein Haus aufräumen und sich für die Feier anziehen. Als letztes lädt er ganz viele andere Tiere ein. In jeder der drei Etappen wird der entsprechende Wortschatz geübt. Zuerst kann der Nutzer oder die Nutzerin die Vokabeln im Level des Affen kennenlernen. Dieser besitzt eine Liste mit englischen Begriffen, denen man Bilder zuordnen muss. Kennt man die Wörter noch nicht, so gibt es eine Hilfefunktion, mit der sowohl die deutsche Übersetzung ansehen und über die man ein Audio-Sample mit der richtigen Aussprache abspielen kann. Hat man das Level des Affen geschafft, so spielt man als nächstes mit dem Fisch weiter. Dieser kommt mit jeder erledigten Etappe Südamerika und so der Willkommensparty des Affen ein Stückchen näher. Während er durch das Meer schwimmt, kommen falsch und richtig geschriebene Wörter aus dem Wortschatz, den man vorher mit dem Affen geübt hat, auf ihn zu geschwommen. Er muss den falsch geschriebenen ausweichen und die richtigen einsammeln. Je mehr richtige Wörter er einsammelt, desto schneller wird er. Sammelt er mehr falsche Wörter ein, so liegt die Annahme nah, dass die Anforderungen noch zu hoch sind. Deshalb wird dann die Geschwindigkeit des Fisches gedrosselt.