**Lernspiel: Take it, Shake it**

**Zielstellung/ Zielgruppe:**

Das Lernspiel wurde für Erwachsene ab 18 Jahre entwickelt worden und ist sowohl auch für Senioren geeignet.

Mit diesem Lernspiel möchten wir den Lernenden auf spielerische und spaßige Art, die Welt eines Barkeepers näherbringen. Dem Anwender eignet sich neben dem klassischen Cocktail mixen auch die Hintergrundwissen wie Spirituosenarten, Glasarten, Dekoration, historische Fakten sowie Techniken an. Aufgrund der schieren Menge an Information über dieses Thema, wird dem Lernenden nur die wichtigsten und grundlegenden Dinge, die jeder einfacher Barkeeper wissen sollte, beigebracht.

Nach Beendigung des Lernspiels soll es dem Anwender möglich sein, die bekanntesten Cocktail und deren Bestandteile zu kennen sowie auch die Techniken um sie herzustellen. Zudem sollte er auch wissen wie man ein Cocktail schön anrichtet und was für Dekoration man für den jeweiligen Cocktail verwendet. Außerdem besitzt er ein grobes Wissen über die Hintergrundgeschichten und deren Zusammenhänge. Nebenbei wird ihm beigebracht, mit was für Werkzeuge ein Barkeeper arbeitet und wie man es richtig benutzt.

Dem Anwender soll auch angeregt werden, die Theorie im Realen anzuwenden bzw. zu üben. Dadurch lernt er die Bewegungsabläufe wie die Zutaten schneiden, stampfen, richtig ausgießen, etc. kennen und zu üben. Neben dem verbessern der motorischen Fähigkeiten, sollte auch seine sensorischen Fähigkeiten wie der Geschmack verbessert werden. Für die Übung sollte er sein theoretisches Wissen, die er sich über das Lernspiel angeeignet hat, anwenden bzw. zurückgreifen und die Bewegungsabläufe imitieren.

Nachdem theoretischen und praktischen Lerneinheiten hat der/die Anwender/in hat gelernt die Fähigkeit ein Cocktail anhand vom Geschmack und Aussehen zu bewerten und es sollte ihm auch möglich sein den Geschmack und Aussehen ausführlich zu beschreiben. Das Interesse des Anwenders sollte auch soweit geweckt werden, dass er sich tiefer in die Thematik einsteigt.

Da es unzählige Information über das Barkeepern auf diese Welt gibt und wir durch unseren Lernspiel aufgrund des Umfangs nur die Basics vermitteln könne, sollte der Lernenden über das Selbststudium sich neues Wissen wie neue Cocktails, Techniken, Etiketten etc. selber durch z.B Bücher, Videos oder Kurse erweitern.

**Hintergrundgeschichte:**

Der Hauptprotagonist Thomas (Name noch nicht fix) hat bei seinem letzten Besuch. Er allerbester Barkeeper werden. Doch um dies zu erreichen musst er zu dem Besten der Besten. Um dies zu erreichen, reiste er rund um die Welt um eine Legende zu suchen. Dieser soll sich in einem geheimen, sagenumwobenen Tempel befinden der von denen nur gefunden werden kann, dem es als würdig empfindet. Nach monatelange und erfolglose Suche, hatte er die Hoffnung verloren. Damit seine Reise einen Sinn wenigsten einen Sinn hat, ging er in die nächste Bar und bestellte sich dort seinen Lieblingscocktail. Ohne groß darüber darüber nachzudenken und angeschlagen nahm er den ersten Schluck. Plötzlich wird er vom Geschmack und Intensität des Cocktails überrannt. Er schaut sich um und wie aus dem nichts stand vor ihm eine Gestalt und zu ihn sagte, dass stelle sich als sein zukünftige Meister vor. Und somit begann seine Lehre als den weltbesten Barkeeper.

**Spielstruktur:**

1. Hauptmenü

2. Spiel mit beginnt mit einem Einführungsvideo (siehe Hintergrundgeschichte)

3. Spielmenü / Auswahl des zu herstellenden Cocktails + kurzes Tutorial

4. Nach Abschluss des Tutorials alle Spielmodi freigeschaltet

5. Nach Abschluss aller Kapitel kommt ein Abschlussvideo

1.Hauptmenü

2.Introvideo

4. Cocktail

4.Cocktail

3.Einführung 

5. Abschlussvideo

**Spielmodusablauf:**

**Beispiel Spielmodus: Mojito**

1. Limette hinzufügen (Drag & Drop) -> Mit Barstampfer Limetten stampfen (Stampfer anklicken und hoch und runter bewegen)
2. Minze auswählen (Klick) und klatschen (ENTER) -> Minze hinzufügen (Drag & Drop)
3. Eis hinzufügen (Klick auf Eismaschine)
4. Flüssigkeiten hinzufügen (Klicken und Halten) -> Messbecher befüllen
5. Rühren und Stampfen (Maus Kick und Halten + Kreis und Vertikalbewegungen)
6. Dekoration (Drag & Drop)
7. Nach Abschluss und ohne Fehler (reales Foto)

Bei jedem Fehlschritt kommt eine Ermahnung vom Spiellehrer und eine nicht ignorierbare TextBox, welches dem Spiele genauer erklärt warum der Schritt notwendig ist was für es für das Getränk bedeutet. Außerdem wird ihm Hintergrundwissen zu dem Drink und Zutaten zugeteilt. Diese Information lässt sich später wieder in einem Menü wiederfinden.