

INTERAKTIVE SPIELE

Spiele mit Köpfchen

Ausführliche Liste der Spieltypen

Lückentext

Lerntyp:

Wissensspiel - Sachwissen richtig anwenden und Zusammenhänge herstellen

Lernziel:

Begriffskette - Reihenfolgen merken, Abläufe exemplarisch durchgehen, Inhalte komplettieren

Spielbeschreibung:

Fehlende Begriffe werden den Lücken innerhalb eines Textes zugeordnet. Hat der Benutzer einen Begriff korrekt mit der passenden Lücke kombiniert, bekommt er einen Punkt. Für einen Lückentext gibt es zwei alternative Feedback Möglichkeiten:

- Die falsch zugeordneten Begriffe springen sofort auf die Ausgangsposition zurück, die korrekt zugeordneten Begriffe bleiben liegen. (Kein Button „Prüfen“ nötig)
- Alle zugeordneten Begriffe bleiben liegen, bis der Button „Prüfen“ gedrückt wird. Durch ein Symbol wird angezeigt, welche Begriffe richtig und welche falsch zugeordnet wurden. Außerdem springen die falsch zugeordneten Begriffe auf Ihre Ausgangsposition zurück.

Um die Attraktivität zu steigern, empfehlen wir am Schluss einen Highscore anzubieten. Dadurch können sich die Spieler direkt mit anderen Spielern messen und der Ehrgeiz wird geweckt.

Drag&Drop

Lerntyp:

Wissensspiel - Sachwissen richtig anwenden und Zusammenhänge herstellen

Lernziel:

Wissen vertiefen - bestehendes Wissen abfragen und vertiefen, neue Zusammenhänge herstellen

Spielbeschreibung:

Aufgabe des Benutzers ist es, Begriffe einer Auswahl an Begriffen zuzuordnen. Hat der Benutzer einen Begriff korrekt mit dem zugehörigen Begriff kombiniert, bekommt er einen Punkt. Dabei kann ein Begriff einem Bereich zugeordnet werden (mehrere Begriffe passen auf einen Bereich) oder einem anderen Begriff (jeweils zwei Begriffe passen zusammen). Für ein Drag&Drop gibt es zwei alternative Feedback Möglichkeiten:

- Die falsch zugeordneten Begriffe springen sofort auf die Ausgangsposition zurück, die korrekt zugeordneten Begriffe bleiben liegen. (Kein Button „Prüfen“ nötig)
- Alle zugeordneten Begriffe bleiben liegen, bis der Button „Prüfen“ gedrückt wird. Durch ein Symbol wird angezeigt, welche Begriffe richtig und welche falsch zugeordnet wurden. Außerdem springen die falsch zugeordneten Begriffe auf Ihre Ausgangsposition zurück.

Um die Attraktivität zu steigern, empfehlen wir am Schluss einen Highscore anzubieten. Dadurch können sich die Spieler direkt mit anderen Spielern messen und der Ehrgeiz wird geweckt.

Drag&Drop für Reihenfolgen

Lerntyp:

Wissensspiel - Sachwissen richtig anwenden und Zusammenhänge herstellen

Lernziel:

Begriffskette - Reihenfolgen merken, Abläufe exemplarisch durchgehen, Inhalte komplettieren

Spielbeschreibung:

Aufgabe des Benutzers ist es, Begriffe einer Auswahl an möglichen Feldern zuzuordnen. Die Felder sind in einer bestimmten Reihenfolge angeordnet. Ziel des Spiels ist es, durch das Zuordnen von Begriffen eine inhaltlich korrekte Reihenfolge herzustellen. Hat der Benutzer einen Begriff korrekt mit der passenden Lücke kombiniert, bekommt er einen Punkt. Für ein Drag&Drop gibt es zwei alternative Feedback Möglichkeiten:

- Die falsch zugeordneten Begriffe springen sofort auf die Ausgangsposition zurück, die korrekt zugeordneten Begriffe bleiben liegen. (Kein Button „Prüfen“ nötig)
- Alle zugeordneten Begriffe bleiben liegen, bis der Button „Prüfen“ gedrückt wird. Durch ein Symbol wird angezeigt, welche Begriffe richtig und welche falsch zugeordnet wurden. Außerdem springen die falsch zugeordneten Begriffe auf Ihre Ausgangsposition zurück.

Um die Attraktivität zu steigern, empfehlen wir am Schluss einen Highscore anzubieten. Dadurch können sich die Spieler direkt mit anderen Spielern messen und der Ehrgeiz wird geweckt.

Slideshow

Lerntyp:

Relax-Spiel - Impressionen vermitteln, Neugierde wecken, emotional Berühren

Lernziel:

Unterhaltung - Einstieg in ein Thema erleichtern, Events oder Produkte emotional ankündigen

Spielbeschreibung:

Der Benutzer kann durch einen Vorwärts- bzw. Zurück-Button durch eine Auswahl an Bildern navigieren. Die Bilder können durch eine Bildbeschreibung (max. 200 Zeichen) kommentiert sein.

Kleiner Sprachkurs

Lerntyp:

Relax-Spiel - Impressionen vermitteln, Neugierde wecken, emotional Berühren

Lernziel:

Neugierde & Ausprobieren - durch spielerisches Entdecken die Neugierde auf ein Thema fördern

Spielbeschreibung:

Um den Benutzer auf eine andere Sprache neugierig zu machen, werden gebräuchliche Redewendungen und Wörter textlich dargestellt. Ein Button bietet die Möglichkeit, sich die Phrase anhören zu können, um diese selbst nachzusprechen.

Pair Matching

Lerntyp:

Konzentrationsspiel - Reihenfolgen merken, Paare zuordnen, Konzentration fördern

Lernziel:

Begriffskette - Reihenfolgen merken, Abläufe exemplarisch durchgehen, Inhalte komplettieren

Spielbeschreibung:

Ziel dieser Übung ist es, zwei zusammen gehörende Begriffe durch virtuelles Verbinden mit einer Linie in Beziehung zu bringen. Um ein Auswendiglernen der Begriffspositionen zu vermeiden, wird die Reihung der Begriffe nach jedem Spieldurchgang durchgemischt. Die Auswertung der Übung geschieht sofort, indem die Linie grün aufleuchtet und verbunden bleibt oder rot aufleuchtet und sich anschließend wieder ausblendet.

Schätzfrage

Lerntyp:

Wissensspiel - Sachwissen richtig anwenden und Zusammenhänge herstellen.

Lernziel:

Bestehendes Wissen abfragen und vertiefen, neue Zusammenhänge herstellen.

Spielbeschreibung:

Dem Benutzer wird zu einem bestimmten Thema eine Frage gestellt, bei der es um die korrekte Zusammensetzung, die richtigen Prozentangaben, Mengenverhältnisse oder eine Einschätzung geht. Anhand einer Skala schiebt der Benutzer einen Regler auf den von ihm angenommenen Wert. Durch einen Klick auf den Button „Prüfen“ werden die Angaben des Benutzers ausgewertet. Wurde die Position des Reglers auf der Skala korrekt angegeben, leuchtet die Skala grün auf. Andernfalls verschiebt sich der Regler auf die richtige Position und der Wert wird rot eingeblendet.

Zeitreise

Lerntyp:

Konzentrationsspiel - Reihenfolgen merken, Paare zuordnen, Konzentration fördern

Lernziel:

Bestehendes Wissen abfragen und vertiefen, neue Zusammenhänge herstellen.

Spielbeschreibung:

Bringen Sie Entwicklungsabläufe in den richtigen zeitlichen Zusammenhang. Der Benutzer kann über eine Zeitleiste vor und zurück navigieren und bestimmte Jahre anklicken. Es werden ihm verschiedene Fragen gestellt, deren Antwort jeweils ein bestimmtes Jahr ist. Klickt der Benutzer auf das Jahr in dem das gefragte Ereignis stattfand, erhält er einen Punkt und die nächste Frage wird gestellt.

Find the Pair

Lerntyp:

Bilderbezogenes Spiel - Wissen mit Bildern verknüpfen, die eine besondere Bedeutung haben (z. B. Logos, Fotos)

Lernziel:

Konzentrationsspiel – Regeln/Reihenfolgen merken oder Abläufe exemplarisch darstellen

Spielbeschreibung:

Welche beiden Bildmotive passen zusammen? Der Benutzer steht vor der Aufgabe, passende Bildaussagen paarweise zu sortieren. Die Schwierigkeit dabei: Die Bilder liegen verdeckt auf dem Spielfeld und der Benutzer kann nur jeweils zwei in einem Spielzug umdrehen. Daher ist Konzentration beim Merken der einzelnen Motive gefragt. Folgende Kombinationsmöglichkeiten können hier angewandt werden:

- Finden von einem Begriff, der zu einem Bildmotiv passt
- Finden von einem Begriff, der zu einem zweiten Begriff passt.
- Finden von einem Bild passend zum zweiten Bildmotiv

Moving Drag&Drop

Lerntyp:

Wissensspiel – Sachwissen richtig anwenden und Zusammenhänge herstellen

Lernziel:

Wissen vertiefen - bestehendes Wissen abfragen und vertiefen, neue Zusammenhänge herstellen.

Spielbeschreibung:

Die Aufgabe besteht darin, unter Zeitdruck, die korrekten Begriffe von den falschen Begriffen zu unterscheiden. Dabei sollen möglichst schnell die zutreffenden Begriffe per Drag&Drop auf einen bestimmten Bereich gezogen und so aussortiert werden.

Puzzle

Lerntyp:

Rätsel & Quiz - Auswahl des richtigen Begriffs durch vorgegebene Antwortmöglichkeiten

Lernziel:

Begriffskette - Reihenfolgen merken, Abläufe exemplarisch durchgehen, Inhalte komplettieren

Spielbeschreibung:

Ziel des Spieles ist es, ein Gesamtmotiv aus einzelnen Teilen zusammenzusetzen. Die einzelnen Teile werden per Drag&Drop zusammengesetzt und können als zusätzliche Schwierigkeit gedreht werden. Da der Benutzer sich eine gewisse Zeit lang intensiv mit einem bestimmten Bildmotiv befasst, bleibt dieses länger im Gedächtnis verankert.

Schiebepuzzle

Lerntyp:

Rätsel & Quiz - Auswahl des richtigen Begriffs durch vorgegebene Antwortmöglichkeiten

Lernziel:

Begriffskette - Reihenfolgen merken, Abläufe exemplarisch durchgehen, Inhalte komplettieren

Spielbeschreibung:

Setzen Sie ein Bildmotiv innerhalb eines Rasters wieder so zusammen, dass kein Einzelteil falsch liegt. Dabei können Sie durch Klick auf die umliegenden Felder immer nur ein Feld auf eine neue Position ziehen. Je weniger Spielschritte Sie bis zur Vervollständigung brauchen umso besser werden Sie bewertet.

Rennstrecke/Autorennen

Lerntyp:

Action - der Spieler ist direkt als Figur in das Spiel miteinbezogen und steht meist unter Zeitdruck

Lernziel:

Unterhaltung - Einstieg in ein Thema erleichtern, Events oder Produkte emotional ankündigen

Spielbeschreibung:

Der Spieler findet sich als Spielfigur (hier ein Rennwagen) auf einer vorgegebenen Strecke wieder. Die Spielfigur ist über die Pfeiltasten in vier Richtungen lenkbar. Verlässt die Figur die Fahrbahn, werden dem Spieler Punkte abgezogen. Ist das Punktekontingent aufgebraucht, muss der Spieler von vorne mit seiner Fahrt beginnen. Je schneller der Fahrer die Strecke fehlerfrei bewältigt, desto mehr Punkte erhält er.

Quiz

Lerntyp:

Rätsel & Quiz - Auswahl des richtigen Begriffs durch vorgegebene Antwortmöglichkeiten

Lernziel:

Wissen vertiefen - bestehendes Wissen abfragen und vertiefen, neue Zusammenhänge herstellen

Spielbeschreibung:

Im Quiz wird aus einem Pool von möglichen Fragen eine bestimmte Anzahl an Fragen gestellt. Dazu erhalten Sie unterschiedliche Antworten, deren Position beim nächsten Spieldurchgang gemischt wird. Weitere Funktionen sind:

- der Hilfe-Button, der Tipps zur gestellten Frage bereithält
- der Link-Joker, der einen Link bietet unter dem weitere Informationen zur Frage zu finden sind
- der 50-50-Joker, der zwei falsche Antwortmöglichkeiten ausblendet und so die Anzahl der Auswahlmöglichkeiten einschränkt

Jump & Run

Lerntyp:

Action - der Spieler ist direkt als Figur in das Spiel miteinbezogen und steht meist unter Zeitdruck

Lernziel:

Unterhaltung - Einstieg in ein Thema erleichtern, Events oder Produkte emotional ankündigen

Spielbeschreibung:

Das Entdeckungsspiel für geschickte Akteure: Erkunden Sie spielerisch eine fremde Welt und stellen Sie sich immer wieder neuen Fragen, die darin versteckt sind. Bei richtiger Beantwortung wird Ihr Punktekonto aufgefüllt. Außerdem gibt es zusätzlich Punkte einzusammeln und es gilt, dabei möglichen Gegnern geschickt auszuweichen.

Fangspiel

Lerntyp:

Action - der Spieler ist direkt als Figur in das Spiel miteinbezogen und steht meist unter Zeitdruck

Lernziel:

Wissen vertiefen - bestehendes Wissen abfragen und vertiefen, neue Zusammenhänge herstellen

Spielbeschreibung:

Als Spielfigur stehen Sie vor der Aufgabe, nur die richtigen Elemente, die von oben herab fallen, aufzusammeln. Den falschen Begriffen, Symbolen, Logos oder Bildern sollten Sie geschickt ausweichen, ansonsten gibt es Minuspunkte. Der Spieler, der in der kürzesten Zeit alle korrekten Symbole eingesammelt und dabei die meisten Punkte gesammelt hat, ist Gewinner dieses Spiels.

SequenceCollect

Lerntyp:

Konzentrationsspiel - Reihenfolgen merken, Paare zuordnen, Konzentration fördern

Lernziel:

Begriffskette - Reihenfolgen merken, Abläufe exemplarisch durchgehen, Inhalte komplettieren

Spielbeschreibung:

Können Sie sich gut Reihenfolgen merken? Probieren Sie es aus! Aus einer Auswahl von Bildern, Begriffen, Symbolen oder Farben wird Ihnen ein Element gezeigt, bei den folgenden Durchgängen kommt immer ein neues dazu, so dass die Kette immer länger wird. Anschließend sind Sie gefragt: Klicken Sie die gezeigten Elemente in der richtigen Reihenfolge nach.

DalliClick

Lerntyp:

Bilderbezogenes Spiel - Wissen mit Bildern verknüpfen, die eine besondere Bedeutung haben (z. B. Logos, Fotos)

Lernziel:

Wissen vertiefen - bestehendes Wissen abfragen und vertiefen, neue Zusammenhänge herstellen

Spielbeschreibung:

Erraten Sie möglichst schnell, wo sich der dargestellte Bildausschnitt befindet. Allerdings wird Ihnen das Bild erst Stück für Stück gezeigt, so dass Sie schnell sein müssen, um möglichst früh zu erkennen, wo die Abbildung aufgenommen sein könnte. Dabei stehen Ihnen vier verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, aus denen Sie wählen können.

Hindernis-Parcours

Lerntyp:

Action - der Spieler ist direkt als Figur in das Spiel miteinbezogen und steht meist unter Zeitdruck

Lernziel:

Neugier & Ausprobieren - Fördern von Eigeninitiative, um spielerisch aktiv zu werden und selbstständig Neues zu Entdecken

Spielbeschreibung:

Bewegen Sie sich als Spielfigur innerhalb eines Parcours auf dem es verschiedene Aufgaben zu absolvieren gibt. Dabei sollten Sie sich geschickt durch die Spielfläche bewegen und möglichst viele Pluspunkte sammeln. Die Spielfigur kann sich dabei selbst bewegen, so dass der Spieler die Steuerung übernehmen muss, um nicht gegen ein Hindernis zu krachen oder seine eigene Spur zu kreuzen.

Labyrinth

Lerntyp:

Action - der Spieler ist direkt als Figur in das Spiel miteinbezogen und steht meist unter Zeitdruck

Lernziel:

Neugier & Ausprobieren - Fördern von Eigeninitiative, um spielerisch aktiv zu werden und selbstständig Neues zu Entdecken

Spielbeschreibung:

Finden Sie schnellstmöglich den richtigen Weg aus dem Labyrinth. Aber Vorsicht: Es lauern verschiedene Gefahren. Um Ihren Punktestand aufzubessern, sollten Sie unbedingt die gestellten Fragen richtig beantworten und so viele Pluspunkte wie möglich einsammeln.

Paketwurf

Lerntyp:

Action - der Spieler ist direkt als Figur in das Spiel miteinbezogen und steht meist unter Zeitdruck

Lernziel:

Unterhaltung - Einstieg in ein Thema erleichtern, Events oder Produkte emotional ankündigen

Spielbeschreibung:

Spielen Sie Sterntaler! Fangen Sie mit Ihrer Spielfigur möglichst viele korrekte Gegenstände, Begriffe oder Logos ein und weichen Sie den falschen aus. Dabei haben Sie allerdings nur eine bestimmte Zeitdauer zur Verfügung. Ihre Spielfigur können sie mit den Pfeiltasten in alle vier Richtungen bewegen. Bei Bedarf kann der Schwierigkeitsgrad durch die Geschwindigkeit der herab fallenden Objekte auch gesteigert werden.

Buchstabensalat

Lerntyp:

Rätsel & Quiz - Auswahl des richtigen Begriffs durch vorgegebene Antwortmöglichkeiten

Lernziel:

Begriffskette - Reihenfolgen merken, Abläufe exemplarisch durchgehen, Inhalte komplettieren

Spielbeschreibung:

Finden Sie ein einem Feld von Buchstaben die gesuchten Begriffe. Die Begriffe sind horizontal und vertikal versteckt, je nach Schwierigkeitsgrad können sie auch diagonal eingebunden sein oder auch rückwärts. Durch die intensive Beschäftigung mit einem bestimmten Begriff, bleibt dieser länger im Gedächtnis verankert.

Einarmiger Bandit

Lerntyp:

Bilderbezogenes Spiel - Wissen mit Bildern verknüpfen, die eine besondere Bedeutung haben (z. B. Logos, Fotos)

Lernziel:

Wissen vertiefen - bestehendes Wissen abfragen und vertiefen, neue Zusammenhänge herstellen

Spielbeschreibung:

Per Zufall wird Ihnen - wie bei einem „einarmigen Banditen“ - aus drei sich drehenden Bildspulen jeweils ein Bild präsentiert. Entscheiden Sie nun, ob die Bilder zu dem gefragten Bereich gehören oder nicht. Wenn Sie sich für „Ja“ entscheiden, klicken Sie darauf und sammeln so Punkte.

Target Search

Lerntyp:

Wissensspiel - Sachwissen richtig anwenden und Zusammenhänge herstellen

Lernziel:

Begriffskette - Reihenfolgen merken, Abläufe exemplarisch durchgehen, Inhalte komplettieren

Spielbeschreibung:

Wo vermuten Sie den gesuchten Ort auf einer Landkarte? Klicken Sie mit der Maus auf den von Ihnen vermuteten Bereich. Sie bekommen sofort ein Feedback, ob Sie richtig liegen oder nicht. Der Ort und ein bezeichnendes Bild davon wird an dem Punkt eingeblendet, wo er sich tatsächlich befindet.

Simulation

Lerntyp:

Wissensspiel - Sachwissen richtig anwenden und Zusammenhänge herstellen

Lernziel:

Wissen vertiefen - bestehendes Wissen abfragen und vertiefen, neue Zusammenhänge herstellen

Spielbeschreibung:

Können Sie einen bestimmten Vorgang fehlerfrei durchführen? Probieren Sie es aus: Ihnen wird eine bestimmte Aufgabe gestellt. Um ans Ziel zu kommen, sollten Sie einen bestimmten Vorgang ohne Fehler simulieren. Dazu wird Ihnen eine bestimmte Oberfläche präsentiert, auf der Sie die richtigen Knöpfe in der korrekten Reihenfolge drücken sollten. Jeder Schritt wird durch ein Feedback kommentiert, an dem Sie sich bei Ihrer Aufgabe orientieren können.

Bildgeschichte / Foto Story

Lerntyp:

Relax-Spiel - Impressionen vermitteln, Neugierde wecken, emotional Berühren

Lernziel:

Unterhaltung - Einstieg in ein Thema erleichtern, Events oder Produkte emotional ankündigen

Spielbeschreibung:

Verpacken Sie Ihre Inhalte in eine Geschichte, die Ihre Zielgruppe mit Spannung verfolgen kann. Ähnlich einer Soap-Opera kann die Bildgeschichte in verschiedene Episoden unterteilt werden. Durch die Verwendung von Sprechblasen, Hintergrundinformationen, Links, die auf bestimmte Gegenstände gelegt werden, oder die Darstellung als Splitscreen oder Filmsequenz können Sie die Geschichte interessanter und spannender gestalten. Die Fotos sollten dabei so gewählt werden, dass der erzählende Charakter der Bilder in ihrer Abfolge optimal funktioniert.

Schießbude

Lerntyp:

Action - der Spieler ist direkt als Figur in das Spiel miteinbezogen und steht meist unter Zeitdruck

Lernziel:

Wissen vertiefen - bestehendes Wissen abfragen und vertiefen, neue Zusammenhänge herstellen

Spielbeschreibung:

Zielen Sie mit Ihrer Wasserpistole auf die richtigen Gegenstände und treffen Sie ins Schwarze! Aber beachten Sie, dass sich unter die Abbildungen auch falsche Bilder gemischt haben. Nur wenn Sie die richtigen Gegenstände treffen, bekommen Sie Pluspunkte. Ihre Munition an Wasser können Sie begrenzt oft aufladen, um ihr bewegtes Ziel möglichst schnell zu treffen.

Entscheidungsfrage

Lerntyp:

Wissensspiel - Sachwissen richtig anwenden und Zusammenhänge herstellen

Lernziel:

Wissen vertiefen - bestehendes Wissen abfragen und vertiefen, neue Zusammenhänge herstellen

Spielbeschreibung:

Richtig oder falsch? Entscheiden Sie sich, ob eine Aussage auf eine Fragestellung zutrifft oder nicht und drücken Sie den entsprechenden Button. Wenn Sie richtig liegen mit Ihrer Wahl, wird der gedrückte Button grün markiert. Liegen Sie falsch, erscheint der gedrückte Button in der Farbe rot und der korrekte Button wird grün dargestellt. Bei Ihrer Wahl sollten Sie aber schnell überlegen, denn die Zeit wird pro Frage heruntergezählt.