SPIELANLEITUNG ECO-MISSION

Rahmendaten zum Spiel

Alter der Zielgruppe: 13-17 Jahre
Gesamtspieldauer: ca. 3h
Technische Voraussetzungen: iPad
Notwendige Speicherkapazität: 39.08 MB

Spielziele

Spielerinnen und Spieler:

- ✓ bereiten den Planeten *Ecobia* für die menschliche Besiedelung vor
- ✓ erhöhen ihren „Eco-Meter“ durch umweltfreundliches Spielverhalten
- ✓ erfüllen verschiedene Aufgaben und spielen Mini-Games
- ✓ erhalten Hilfe in der ▶ **Datenbank**
- ✓ lernen Deutsch mit Roboter *franZ*

Lehrkräfte:

- ✓ erhalten ▶ **Didaktisierungsmaterialien** für den Unterricht
- ✓ Verwenden das Spiels im DaF- und STEM-Unterricht
- ✓ Können beide Unterrichtsbereiche miteinander vernetzen

Spielverlauf

Die Spieler und Spielerinnen besiedeln den Planeten *Ecobia* als Pioniere für zukünftige Bewohner. Dafür müssen Häuser gebaut, Nahrungsmittel gepflanzt, Energie gewonnen und Naturschutzgebiete geschaffen werden.

Zu Beginn entdecken Spieler und Spielerinnen ihr Raumschiff und müssen dieses durch ein Asteroidenfeld navigieren. Nach erfolgreicher Landung auf *Ecobia* treffen sie Roboter *franZ*, der beim Deutschlernen hilft und die Spielnavigation vorstellt. Alle Äußerungen des Roboters und entsprechende Wortfelder sind im ▶ **Glossar** übersetzt.

Im Anschluss suchen Spielerinnen und Spieler mithilfe von Wetterkarten Unterschlupf vor einem Sturm. Dann können sich Spieler und Spielerinnen frei auf der Insel bewegen, Hotspots aufsuchen und durch den Sturm verursachte Schäden an den Anlagen in Minigames reparieren. Nachdem so genügend Wissen und Erfahrungen gesammelt wurden, beginnen sie Häuser zu bauen und Felder zu bepflanzen. Am Spielschluss können die Menschen von der Erde nach *Ecobia* gebracht werden.

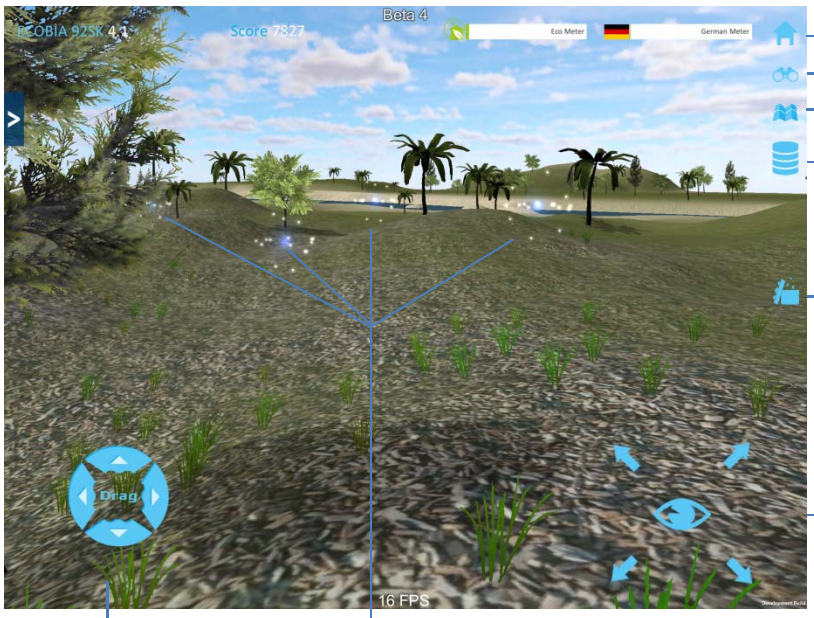
Während des gesamten Spielverlaufs können sich Spielerinnen und Spieler per facebook vernetzen und zusammen Herausforderungen gemeinsam.

Rolle des Spiels für Ihren Unterricht

Die **Didaktisierungsmaterialien** orientieren sich an den Curricula der DaF- und STEM-Fächer. Folgende Themen werden ohne notwendige Vorkenntnisse auf A1-Niveau eingeführt: Wohnen, Lebensmittel, Farben, Wetter, Orientierung und Wegbeschreibung, Umwelt und Weltall. Zu allen Themen werden auch STEM-Inhalte vermittelt. Entsprechende Arbeitsvorlagen für den Unterricht sind für verschiedenste Lernszenarien – von einem mehrstündigen Projekt bis zur Einzelübung – und unterschiedliche Unterrichtsphasen vorhanden. Das Materialpaket enthält auch Vorlagen zur interdisziplinären Zusammenarbeit zwischen Lehrkräften. Es besteht aus:

- ✓ Einem **Glossar** aller deutschen Worte und Redewendungen
- ✓ einer Übersicht aller **Datenbankeinträge** (inkl. Fragen und Lösungen)
- ✓ **DaF**- und **STEM-Arbeitsmaterialien** (inkl. Lehrerhandreichung) und
- ✓ Ideen zur **Vernetzung** der Fächergruppen.

Einzelkomponenten des Spiels



Haus
Fernglas
Karte
Datenbank
Finales Mini-Game
Blickwinkel-Navigation
Bewegungs-Navigation
Hotspots

Abb. Bedienfeld (Copyright: Goethe-Institut New York)

Navigation

Die First-Person-Navigation wird durch die Touch-Sensoren des iPad gesteuert. Links im Bedienfeld erscheint das Fortbewegungsmodul, welches die Bewegung (vorwärts, rückwärts etc.) steuert. Rechts unten kann der Blickwinkel und -radius angepasst werden.

Hotspots

Während der Erkundung der Insel treffen Spieler und Spielerinnen auf verschiedene Hotspots, durch die entweder Datenbankeinträge gefunden werden oder ein Minigame beginnt.

Datenbankeinträge

Spielern und Spielerinnen steht eine Datenbank (siehe *Hotspots*) zur Verfügung, eine Sammlung aus informativen Beiträgen rund um die Themen des Lernspiels. Diese helfen an verschiedenen Stellen bei der Bewältigung der Aufgaben. Jeder Eintrag enthält eine Quizfrage zur Festigung neuen Wissens, die auch im Unterricht eingesetzt werden kann. Die Beiträge können in der persönlichen Datenbank abgelegt werden und bleiben damit erhalten. So wird der eigene Spielfortschritt dokumentiert und kann mit anderen geteilt werden.

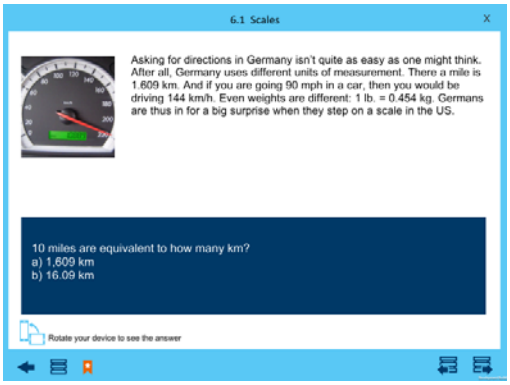


Abb. Datenbank und Datenbankeintrag (Copyright: Goethe-Institut New York)

Eco-Meter und German-Meter

Der Eco-Meter und der German-Meter steigen durch erfolgreiches Bestehen von Herausforderungen im Spielprozess. Sie sollen die Motivation der Spieler und Spielerinnen steigern und ihren Spielfortschritt dokumentieren.

Steuerungssymbole

Als Teil Bedienfelds befinden sich oben rechts Steuerungssymbole. Das *Haus* führt zum Hauptmenü. Das *Fernglas* ermöglicht eine Vogelperspektive und erleichtert die Orientierung. Die *Karte* zeigt die Insel mit allen Points-of-Interests. Beim Anklicken bewegt man sich an den entsprechenden Punkt auf der Insel.

Minigames

Im Verlauf des Spiels begegnen Spieler und Spielerinnen vereinzelten Minigames, welche entweder mit STEM- oder DaF-Inhalten zusammenhängen. Die Mini-Games werden durch Hotspots erreicht. Nach jedem Minigame erhalten Spieler und Spielerinnen ein Teil des Generators. Sobald dieser zusammengesetzt ist, kann Energie für die Besiedlung gespeichert werden.

Minigame	**Thema**	**Ziel des Spiels**
Das Raumschiff-Spiel	STEM	Ordne den Knöpfen im Cockpit ihre Funktion zu.
das Asteroiden-Labyrinth	STEM	Navigiere das Raumschiff durch ein Labyrinth und meide Wurmlöcher, die den Spielstand zurücksetzen.
das Navigationsspiel	DaF	Lerne die Steuerung auf der Insel und die deutschen Wörter zur Navigation kennen.
Das Wetterkarten-Spiel	STEM	Werte eine Wetterkarte aus, um den sichersten Unterschlupf zu finden.
das Bauen eines Wasserfilters	STEM/DaF	Setze die Teile eines Wasserfilters in der richtigen Reihenfolge zusammen. Die Datenbank hilft dir.
das Ausrichten einer Solaranlage	STEM	Richte die Panels einer Solaranlage aus, um mehr Strom zu gewinnen. Erreiche mindestens 80% Kapazität.
Das ph-Werte-Spiel	STEM/DaF	Ordne verschiedenen Bodentypen ph-Werten zu und lerne die deutschen Namen der Bodenarten.
das Bauen einer Windkraftanlage	STEM	Repariere ein Windrad und modifiziere verschiedene Faktoren (Windstärke, Rotoren Radius etc.), um genügend Häuser zu versorgen.
das Bauen eines Generators	STEM	Setze die Teile eines Generators zusammen. Die Datenbank hilft.
das Farbspiel	DaF	Tippe auf die Wörter und führe sie so durch bewegliche Objekte. Lerne die deutschen Wörter für Farben.
das Hausteilespiel	DaF	Ordne die Buchstaben und finde das deutsche Wort für ein Hausteil. Eine Audiodatei und ein Bild helfen dir.

Kontakt

Simona Gnade
Projektleitung
Goethe-Institut New York
Simona.Gnade@Goethe.de

GOETHE INSTITUT
Sprache. Kultur. Deutschland.