

App-Programmierung für „kids2write“ unter dem Gesichtspunkt der technischen und finanziellen Machbarkeit

Das vorliegende Papier beinhaltet Vorschläge und Ideen zur Programmierung der Apps, die auf der Basis der bereits erarbeiteten Spiel-Ideen zustande kamen. Ziel unserer Überlegungen war es, die vorhandenen „Vorlagen“ in einen Rahmen zu bringen, der eine technische Realisierung innerhalb des vorgegebenen Budgets ermöglicht.

Allgemeines

- Anstatt für jedes der geplanten Spiele eine eigene App zu schreiben, wäre es sinnvoll, nur eine App (in zwei Versionen – eine für Android und eine für iOS) zu programmieren, die den „Player“ enthält und innerhalb derer der Spielerin bzw. dem Spieler alle fünf Spiele zur Verfügung stehen. Ebenso können innerhalb dieser App die gewünschten Spielsprachen gewählt werden.
- Dabei fungiert eine Sympathieträger-Figur als Begleiter/in durch alle Spiele, freut sich bei Erfolgen mit dem Spieler bzw. der Spielerin und „trauert“ mit ihm/ihr bei Misserfolgen.
- Um den Wettkampf mit anderen Spielerinnen und Spielern zu ermöglichen, können die erreichten Punktestände aus den Spielen via Synchronisation mit einer Internetplattform unter dem Nickname der Spielerin oder des Spielers geteilt werden.

Spiel 1: „SMS-Spiel“

- Dem Spieler oder der Spielerin werden verschiedene SMS-Kürzel angezeigt, und diese/r muss sie entschlüsseln und in die Zielsprache übersetzen.
- Beispiel: Kürzel „CU“ → engl. „See you!“ → dt. „Bis bald!“

Spiel 2: „Laut-Battle-Spiel“ / „Einkaufsliste“

- Die Spielerin oder der Spieler hört den Inhalt einer Einkaufsliste Punkt für Punkt; sie/er muss jedes Wort in beiden gewählten Spielsprachen aufschreiben.
- Zur visuellen Unterstützung können passende Bilder zu den Begriffen von der Einkaufsliste eingeblendet werden.

Spiel 3: „Synonyme-Spiel“

- Das Spiel ist ähnlich aufgebaut wie das Gesellschaftsspiel „Outburst“: Der Spieler oder die Spielerin sieht ein Wort in der Spielsprache und muss dazu eine vorgegebene Anzahl Synonyme finden.
- Je nach Schwierigkeitsgrad können einzelne Buchstaben angezeigt oder die Wortlänge vorgegeben werden, oder es werden beim Tippen auf die

„Antwortliste“ die Buchstaben einer Lösung in falscher Reihenfolge angezeigt.

Spiel 4: „Alltags-Spiel“ / „Rollen-Spiel“

- Die Spielerin oder der Spieler sieht einen Lückentext und daneben eine Auswahl von Wörtern, die in den Text übernommen werden müssen.
- Gegebenenfalls kann die Wortliste auch Worte enthalten, die nicht in den Text gehören.

Spiel 5: „Brief-Spiel“

- Der Spieler oder die Spielerin wählt eine Briefart (z.B. Anschreiben für eine Bewerbung oder Brief an einen guten Freund). Anschließend müssen vorgegebene Textblöcke in die richtige Reihenfolge gebracht werden.
- Daraufhin müssen innerhalb des Briefes Rechtschreib-, Grammatik- und/oder Zeichensetzungs-Fehler gefunden werden.
- Zur Steigerung der Schwierigkeit können auch Textblöcke zur Auswahl gestellt werden, die nicht in den Brief gehören.

Anmerkungen zu allen Spielen

- Alle Spiele können in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden und auf mehrere Levels angelegt sein, die nacheinander bewältigt werden müssen.
- Die Möglichkeit eines „Spiels gegen die Zeit“ besteht bei jedem Spiel und kann nach Wunsch programmiert werden.