

Serious Game (Sidescroller): Laut-Manager

Verfügbarkeit

[Browserlink](#) (Passwort: abcforjobs), ZIP-Download, Unity-Package (Download)



Das „Serious Game (Sidescroller): Laut-Manager“ unterliegt der Lizenz **CC BY-SA**. Als Urheberin ist die GFFB gGmbH zu nennen. Lizenzbedingungen unter www.creativecommons.org

Ziel(e)

Verbesserung des orthographischen Wissens, Phonologischen Bewusstheit, Leseflüssigkeit- und Verständnis, Verbesserung des Wortschatzes

Zielgruppe(n)

Gering literalisierte Erwachsene (aus der Hotel- und Gastronomiebranche) und/oder Lernende deutscher Sprache

Alpha-Level

3 – 4

Aufgabentypen / Kompetenzen

Passende Laute für Wortlücken finden, Laute als sprachliche

Phänomene wie s, ss oder ß sowie i, ie oder ieh

Einsatzmöglichkeiten

Als Ergänzung zum Unterricht zur Festigung des Gelernten

Voraussetzungen für die Nutzung

- Computer, bei Bedarf mit Kopfhörer
- Mobiles Endgerät, bei Bedarf mit Kopfhörer

Merkmale

Das Spiel hat kein Ende, d.h. die Lehrkraft kann selbst bestimmen, wie lange die Teilnehmenden spielen sollen.

Tipps zum Einsatz

Nach der Einführung der s-Laute und Orthographie kann das Spiel als Alternative zu analogen Übungen eingesetzt werden. Die Inhalte bzw. die genannten schriftsprachlichen Phänomene können durch andere Phänomene ersetzt werden.

Beschreibung



„Laut-Manager“ ist ein Serious (Digital) Game für PCs und mobile Endgeräte. Das Lernspiel dient der Verbesserung und Festigung orthographischen Wissens. Darüber hinaus fördert das Spiel phonologische Bewusstheit, Leseflüssigkeit sowie Merkfähigkeit von Spielenden im Zusammenhang mit Fachvokabular. Zielgruppe sind gering literalisierte Erwachsene aus der Hotel- und Gastronomiebranche. Laut-Manager greift dabei auf eine auf Punkten basierenden Spielmechanik zurück.

Das Spiel entspricht dem Genre eines „Siderscrollers“, einem Untergenre des Jump ‘n’ Run Geschicklichkeitsspiel bzw. Rennspielen, das sich dadurch

auszeichnet, dass die Spielfigur automatisch eine Strecke verfolgt, ohne zu stoppen und der Spielende dabei Hindernissen ausweichen und gegebenenfalls Gegenstände einsammeln muss. Die zugrundeliegenden Ziele des Spiels sind:

Das Ausweichen von „gegnerischen“ Objekten

Die Wahl des korrekten Lautes im Zusammenhang mit der gesuchten Lücke eines Wortes (beispielsweise: ss für das Wort Me__er [Messer])

Dabei steuern die Spielenden den Charakter „Staubi“ durch einen endlos erscheinenden Hotelflur. Von Zeit zu Zeit hält das Spiel an vor Zimmer- und Lifttüren an, aus welchen dann die zu wählenden Laute für das gesuchte Wort erscheinen. Der korrekte Laut muss daraufhin durch Klicken gewählt werden. Sofern der korrekte Laut gewählt wurde, erhalten die Spielenden einen Punkt und ein weiteres Lückenwort erscheint. Sobald eine falsche Auswahl getroffen wird, gibt das Spiel Rückmeldung, was die korrekte Antwort gewesen wäre, indem diese

grün eingefärbt wird. Darüber hinaus muss Staubi bei seinen Säuberungsarbeiten des Flures den fiesen Werkzeugen des Hausmeisterdienstes, dargestellt durch von rechts herannahende Hammer und Schraubenzieher, ausweichen. Staubi hat insgesamt drei Leben, die in Herzform dargestellt werden. Sind alle drei Leben verloren, fällt der Punktestand auf Null zurück. Gleichzeitig führt ein höherer Punktestand zu mehr und schneller entgegenkommenden Hausmeisterwerkzeugen.

Die modulare Logik vom Laut-Manager, die auf eine Liste im JSON Format zurückgreift, erlaubt eine unkomplizierte Erweiterung oder Änderung der Lerninhalte. Das Spiel kann auf mobilen Endgeräten wie Smartphones oder Tablets gespielt werden und bieten daher ein niederschwelliges Angebot für das Lernen „on the Go“. Die grafische Nutzerschnittstelle ist möglichst einfach gehalten, um der potenziellen Zielgruppe gering literalisierter Erwachsener gerecht zu werden.

Herausgegeben von

GFFB gGmbH

Mainzer Landstraße 349
60326 Frankfurt am Main

www.gffb.de

Projekt #ABCforJobs

(Projektlaufzeit 01.11.2021 bis
31.10.2025)

Dieses Produkt wurde im Rahmen
der Nationalen Dekade für
Alphabetisierung und Grundbildung
2016-2026 mit Mitteln des
Bundesministeriums für Bildung,
Familie, Senioren, Frauen und
Jugend unter dem Förderkennzeichen
W-1505A-AOG gefördert. Die
Verantwortung für den Inhalt dieser
Veröffentlichung liegt bei der
Autorin/beim Autor.

Steckbrief #ABCforJobs

Alle Rechte vorbehalten.

© August 2025