

Serious Game: Escape the Plate

Verfügbarkeit

Passwortgeschützter Serverlink

(Passwort: abc4jobs)



Das „Serious Game: Escape the Plate“ unterliegt der Lizenz CC BY-SA. Als Urheberin ist die GFFB gGmbH zu nennen.

Lizenzbedingungen unter

www.creativecommons.org

Ziel(e)

Schriftsprachliche Kompetenzen und Fachwortschatz aus dem Bereich HoGa fördern.

Zielgruppe(n)

- Gering
literalsierte Mitarbeitende in Hotellerie und/oder Gastronomie
- Gering literalsierte Interessierte an Tätigkeiten in Hotellerie und/oder Gastronomie
- Gering literalsierte Erwerbslose mit einer Affinität zu Themen der Hotellerie und/oder Gastronomie

Alpha-Level

Alpha-Levels 3/4

Aufgabentypen / Kompetenzen

Silbensalat: Die Silben in die richtige Reihenfolge bringen

Lückentext: Das richtige Wort in die Lücke ziehen (Alpha-Level 3) oder abtippen (Alpha-Level 4).

Single-Choice: Das richtig geschriebene Wort auswählen (Alpha-Level 3) oder abtippen (Alpha-Level 4).

Einsatzmöglichkeiten

Als Ergänzung zum Unterricht zur Festigung des Gelernten oder am Ende des Kurses.

Voraussetzungen für die Nutzung

Computer mit Internetzugriff, bei Bedarf mit Kopfhörer.

Erste Erfahrungen mit digitalen Spielen.

Merkmale

Es ist ein Escape-Spiel in einer 3D-Umgebung. Zwei Schwierigkeitsstufen, Alpha-Level 3 und 4, werden angeboten. Die Teilnehmenden steuern einen Charakter in einem abgesperrten Restaurant. Um aus dem Restaurant zu gehen, brauchen die Teilnehmenden einen Code, der drei Ziffern enthält. Nach dem sie den drei Kolleg*innen im Restaurant geholfen haben, drei Aufgaben zu lösen, erhalten sie jeweils eine Ziffer.

Tipps zum Einsatz

Es ist wichtig, dass die Teilnehmenden dem Tutorial genau zuhören und die Tasten bzw. Mausbewegung unmittelbar nach der Einführung testen. Bei Teilnehmenden ohne oder mit sehr geringen Computerkenntnissen wird das Spiel lange dauern, weil sie viel Zeit brauchen, sich in der 3D-Umgebung zu orientieren. Das Spiel kann jederzeit unterbrochen werden, um die Konzentration der Teilnehmenden nicht zu überstrapazieren. In der nächsten Stunde können die Teilnehmenden an der Stelle fortsetzen, wo sie aufgehört haben.

Beschreibung

Escape the Plate ist ein Lernspiel, bei dem die Spielenden Rätsel in einem digitalen Escape Room lösen. Das Ziel des Spiels besteht darin, durch verschiedene Übungen im virtuellen Restaurant eine Zahlenkombination für das Türschloss zu entschlüsseln und so den Escape Room erfolgreich zu verlassen.

Die Spielenden bewältigen Aufgaben, die grundlegende schriftsprachliche Kompetenzen trainieren. Dazu gehören beispielsweise Silbentrennung, Rechtschreibung und das Ausfüllen von Lückentexten. Jede gelöste Aufgabe liefert eine Ziffer der benötigten Zahlenkombination.

Das Spiel bietet zwei verschiedene Schwierigkeitsstufen (Alpha-Level 3 bzw. 4), um den individuellen Lernbedürfnissen der Spielenden gerecht zu werden. Diese Stufen ermöglichen es, das Spiel an die jeweiligen Alpha-Level der Spielenden auch während des Spielvorgangs anzupassen.

Durch die Kombination aus spielerischer Herausforderung und gezieltem Training von Schriftsprachkompetenzen wird Escape the Plate zu einem

motivierenden Lerninstrument, das Spaß macht.

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