

# „Liebe Grüße von den Imperativigeln“

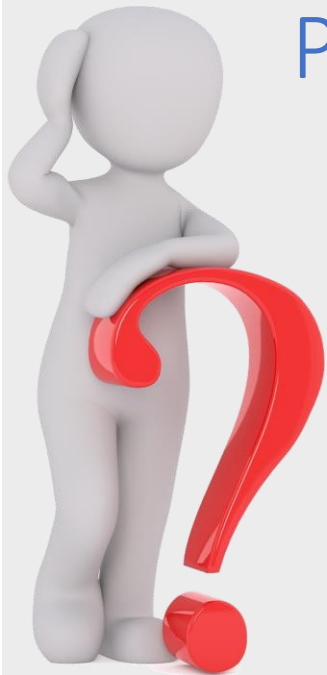
Interaktion durch Gamification-Elemente fördern

Katja Politt

Deutsches Seminar, Leibniz Universität Hannover

## Das Setting

- Grundlagenseminar,
- 2. Semester BA (Fächerübergreifender Bachelor, Technical Education, Sonderpädagogik),
- 4 SWS,
- 10 LP,
- Prüfungs- und Studienleistung,
- ~ 40 TN.

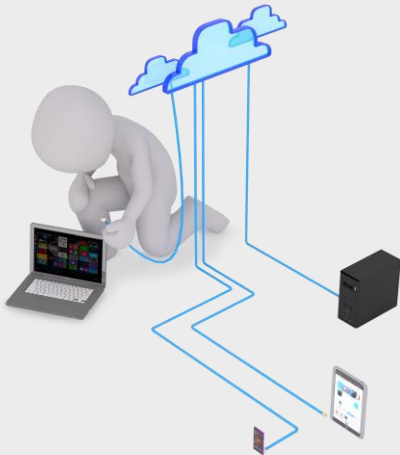


## Problem

- Thema „Grammatik“ unbeliebt, häufig noch aus der Schule;
- viel Terminologie zu erlernen;
- Kenntnisse aber zentral für:
  - Weiteres Studium
  - Fehlerdiagnose
  - Potentialförderung
  - Wissensvermittlung

# Gamification

- In Verbindung mit Flipped Classroom
- Nutzt fünf Prinzipien:
  1. Zielorientierung
  2. Belohnung
  3. Verstärkung
  4. Wettbewerb
  5. Spaß
- Ziel I: Eigenständiges Üben in der Gruppe
- Ziel II: Erlangen von Ruhm, Ehre und einem virtuellen Schatz



# Dungeons & Syntax



Ihr Auftrag: Finden Sie einen Weg durch das Dungeon. Sichern Sie sich den Schatz! Doch Vorsicht, der Weg zu Reichtum und Ruhm ist mit Hindernissen gespickt ... Wählen Sie vor Betreten des Dungeons eine Klasse. Jede Klasse verfügt über eine einmalig einsetzbare besondere Fähigkeit, die Ihnen helfen kann, den Schatz zu erringen. Doch setzen Sie Ihre Kräfte mit Bedacht ein!

# Gruppen

- > Uralte Determinativ-Drachen (4/4) ⓘ
- > Flektierende Fledergeister (4/4) ⓘ
- > Gradpartikelgoblins (4/4) ⓘ
- > Konstitu-Enten (5/4) ⓘ
- > Linguistische Lindwürmer (4/4) ⓘ
- > Imperativigel (3/4) ⓘ
- > Verbale Velociraptoren (2/4) ⓘ
- > Phonetikvögel (4/4) ⓘ
- > Baumstrukturblümchen (5/4) ⓘ
- > Morphologische Murmeltiere (2/4) ⓘ



Plötzlich springt ein wildes Monster in Ihren Weg! Es ist ein **Partikelpinguin!**

**Besiegen Sie den Pinguin, indem Sie einen Satz mit einem Präpositionalobjekt und einem Genitivattribut bilden.** Der Pinguin hat **drei Lebenspunkte**, mindestens drei Gruppen müssen also einen richtigen Satz posten, um ihn zu besiegen.

# Vielen Dank!



[Mehr Informationen in diesem Blogartikel](#)

Fragen? Anregungen?