



**MACH PARAT**

**Gamification Portfolio**



### Warum Gamification?

Spiele begeistern die Menschen, zumindest besitzt jeder Mensch den sogenannten Spieltrieb. Bei dem einen ist dieser ausgeprägter, bei dem anderen weniger.

Gamification verpackt spielfremde Sachverhalte in ein Spiel und nutzt den Spieltrieb des Menschen, um ihn für einen vermeintlich langweiligen oder komplexen Inhalt zu interessieren. Es wird also ein bestimmtes Spielprinzip oder eine Spielmechanik angewendet, um den Menschen zu motivieren sich für den Sachverhalt zu beschäftigen und ihn mit positiven Emotionen und Belohnungen länger an die Thematik zu binden.

Das klappt in der Praxis ausgesprochen gut. Gamification dient der Neukundengewinnung, der Kundenbindung oder der Mitarbeitermotivation und ermöglicht besonders in Schule, Ausbildungs- oder Fortbildungsprogrammen messbare Lernerfolge.

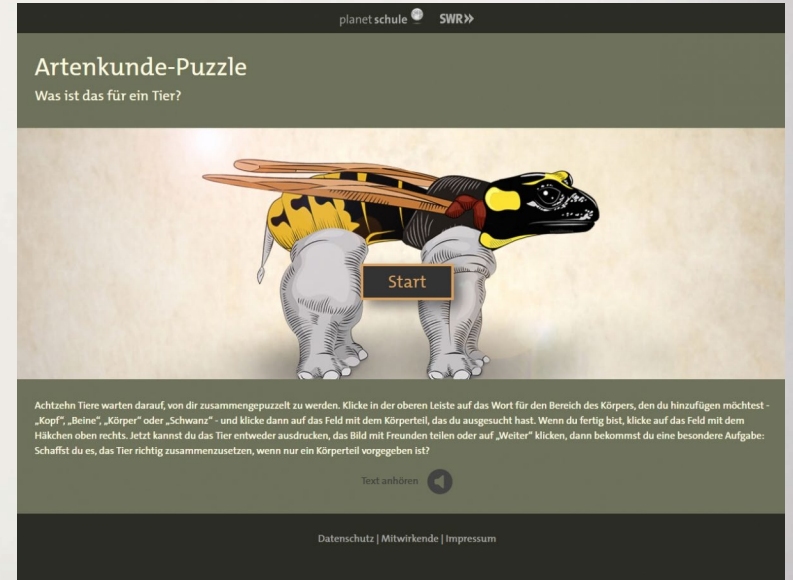
mach parat entwickelt seit zwei Dekaden Gamification-Anwendungen, Serious Games, Educational Games und Adgames für Bildungsplattformen, E-Learning-Programme, Kinderwebsites, Museen, Messen, Kampagnen oder interne Unternehmenszwecke.

# Gamification Portfolio



## SWR, Planet Schule – Artenkunde-Puzzle

Mix-and-Match zur Förderung der Klassifizierung von Tierarten

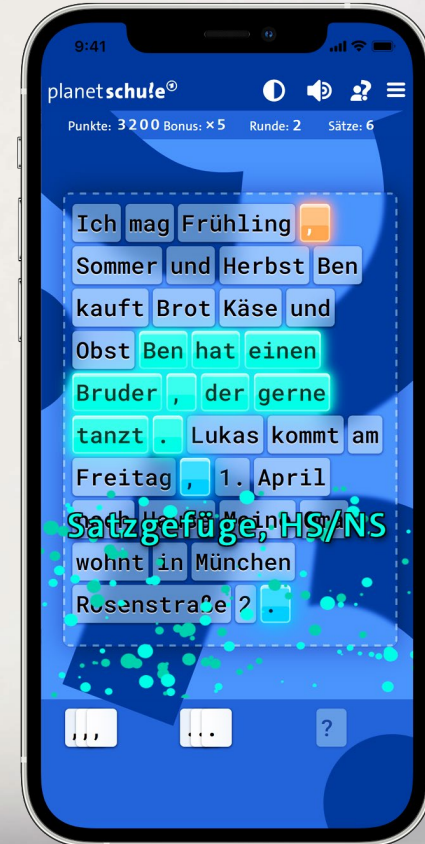




## Gamification Portfolio

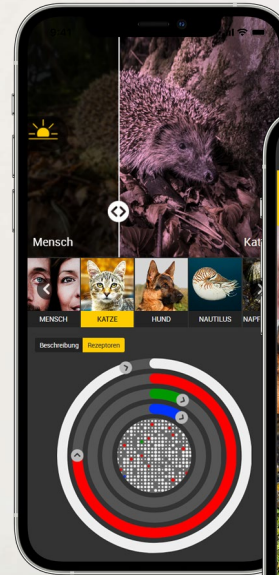
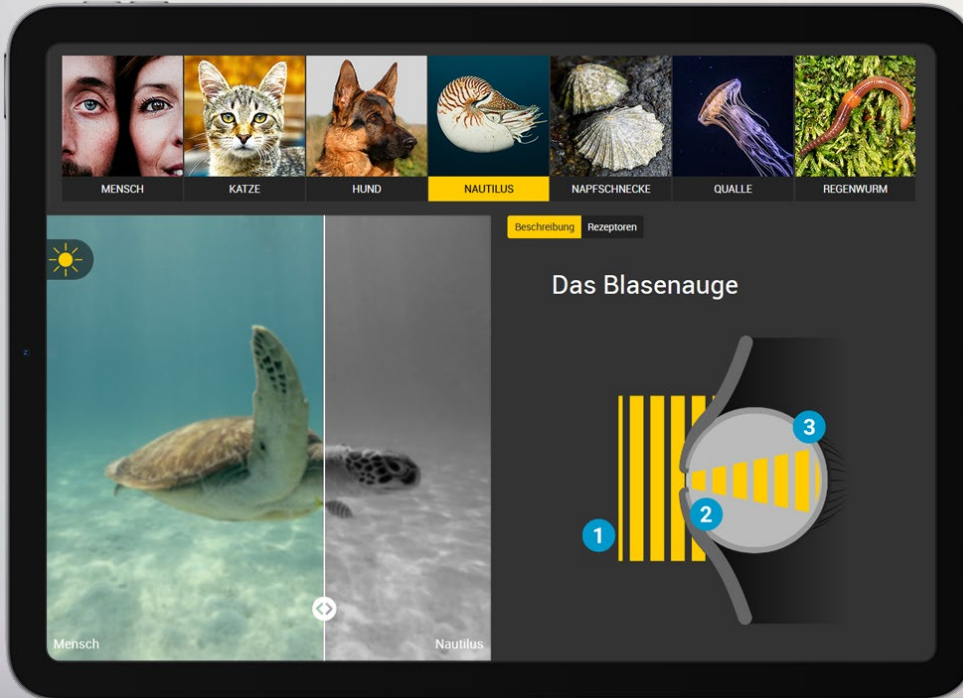
SWR, Planet Schule – Ohne Punkt und Komma

Spiel zum Thema Zeichensetzung in der deutschen Sprache





## SWR, Planet Schule – Augenbaukasten Simulations-Tool zum Thema Optik und Wahrnehmung



# Gamification Portfolio



## Polizei NRW – KRAFTRAUM

Multiuser iPad-App für 16 Teilnehmer



# Gamification Portfolio



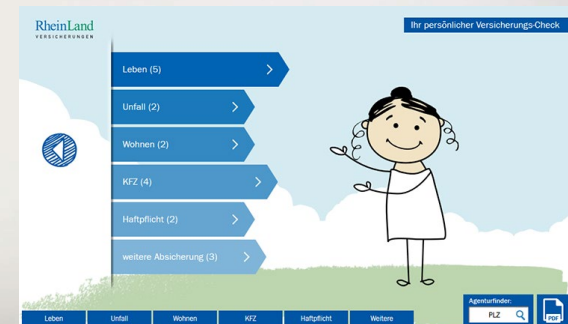
## SWR, Planet Schule – Kanzlersimulator Simulationsspiel zur politischen Bildung



# Gamification Portfolio



## Rheinland Versicherungen Versicherungs-Check zur Bedarfsermittlung



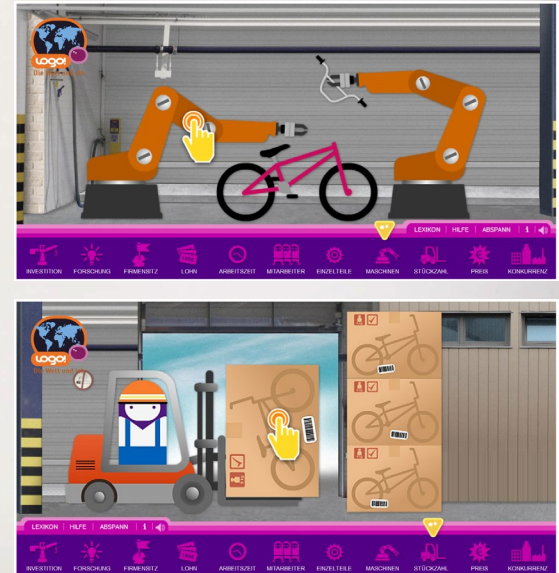




# Gamification Portfolio

## ZDF tivi – Wie geht Wirtschaft?

Gamification-Modul zur Vermittlung wirtschaftlicher Zusammenhänge anhand einer Fahrradfabrik

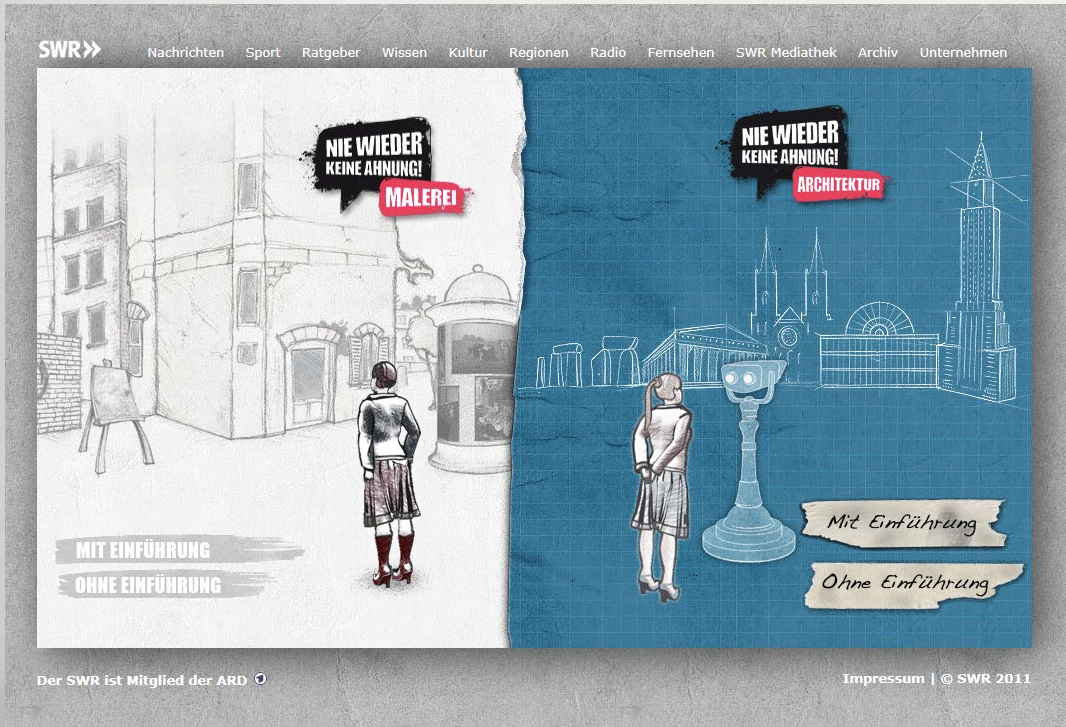


# Gamification Portfolio



## SWR – Nie wieder keine Ahnung

Webspecials inklusive Mini-Games zum Thema Malerei und Architektur



# Gamification Portfolio



ZDF tivi

Fehlersuche und Bilderquiz

2 tivi Wickies Fehlersuche merken ★ weitersagen Wickie

Wickies Fehlersuche Bild 2 von 2



Original 0 von 10 Fehlern gefunden Fälschung Auflösung anzeigen

tivi.de Sicherheit Impressum

Was fängt Heidi denn da?

- Einen Regenwurm
- Einen Fisch
- Einen Schmetterling

Bild 12 von 12

Weiter

Von wem muss sich Heidi verabschieden?

- Von Tante Dete
- Von den Ziegen
- Von Clara

Bild 4 von 12

Weiter

# Gamification Portfolio



## 60 Jahre Prinzenrolle

iPad-App mit Quiz und Memospiel

Rot 5 | Blau 7

**Prinzen**  
Deutschlands tollste  
Rolle



Wer veröffentlichte 2015 folgendes Lied?

Rot 1 | Blau 0

**Prinzen**  
Deutschlands tollste  
Rolle

In welchem Märchen gibt es keinen Prinzen?

A Dornröschen B Schneewittchen  
C **Hänsel und Gretel** D Rapunzel

1 Punkt für Rot | 1 Punkt für Blau

Rot 2 | Blau 1

**Prinzen**  
Deutschlands tollste  
Rolle



Welche Berühmtheit hat in unseren Prinzen Rolle Keks gebissen?

Rot 0 | Blau 0

**Prinzen**  
Deutschlands tollste  
Rolle



Rot 5 | Blau 8

**Prinzen**  
Deutschlands tollste  
Rolle

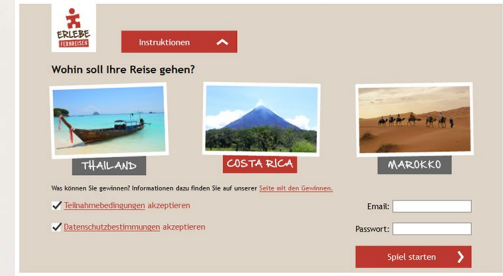


Gewonnen hat Blau

# Gamification Portfolio



## Erlebe Fernreisen – Kofferpacken Jubiläums-Online-Gewinnspiel



# Gamification Portfolio



## Auditorix

14 Minigames zum Thema Hören

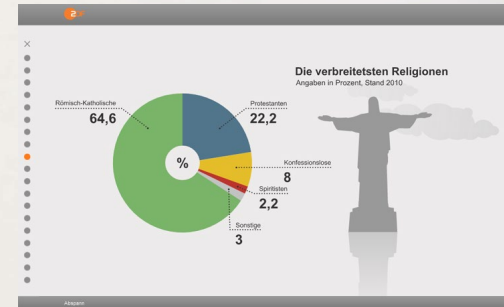
The screenshot shows the Auditorix website interface. At the top left, the logo reads "AUDITORIX Hören mit Qualität". A navigation bar includes "SELBER MACHEN", "WISSEN", "HÖR-TIPPS", "SPIELE & MEHR", and a search bar labeled "Suche". A central banner features a cartoon rabbit character and a path of sound icons labeled "Hören", "Geschichten", "Stimme", "Technik", "Musik", and "Geräusche". Below the banner, the text reads "SO KÖNNT IHR GESCHICHTEN lebendig ERZÄHLEN!". At the bottom, a yellow bar says "GEH AUF ENTDECKER-TOUR!" followed by three small game thumbnails: "GALAXIE GALAXIE", "PENG BOING RASCHEL KLING", and "Natalia Belinski".

The screenshot shows a game interface titled "Auf dem Schulweg". It features a colorful illustration of a school landscape with a rabbit character. On the right, there is a compass-like navigation tool with letters N, W, O, S and buttons for "Heuschrecken: 4" and "Wege: 19". Below the illustration, a yellow bar contains the title "Auf dem Schulweg". The interface includes two audio tracks: "Tonspur 1: Text 1" with a blue waveform and "Tonspur 2: Geräusche" with an orange waveform and a speaker icon. Below these are three blue buttons labeled "vorher", "darunter", and "anschließend". At the bottom, there are six volume icons and a "Text anhören" button.



## ZDF - Brasilien Land und Leute

Interaktives Info-Modul zum Thema Brasilien



## KONTAKT



mach parat  
Jan-Philipp Behrens  
Lessingstr. 60  
50825 Köln

Telefon 0221 – 97 77 19 19  
behrens@mach-parat.de  
[www.mach-parat.de](http://www.mach-parat.de)