

## KONTAKTPERSON

Katja Politt  
katja.politt@uni-bielefeld.de

## HOCHSCHULE/ UNIVERSITÄT

Universität Bielefeld/ Leibniz  
Universität Hannover

## THEMEN-/ FACHBEREICH

(germanistische) Linguistik

## ZIELGRUPPE

Studierende, Lehrende

## SPIELDAUER



## ERSTELLUNGSDAUER



## Kurzbeschreibung

Syntagma ist ein Selbstlern-Abenteuer in ILIAS für den Themenbereich Syntax der germanistischen Sprachwissenschaft. Es ist ein textbasiertes Abenteuer, das für den Einsatz in Blended Learning und Inverted Classroom Szenarien konzipiert ist. Studierende reisen durch das mystische und sagenumwobene Land Syntagma, wo sie grammatisches Wissen erlangen, um sich am Ende dem uralten Determinativdrachen zu stellen.

Gamification-  
Art

- Serious Game,
- textbasiertes Spiel
- Solo-Abenteuer

Gamification-  
Elemente

- Storytelling
- Badges
- Entscheidungsmöglichkeiten
- Zertifikat

Verwendete  
Technik/ Tools

- ILIAS

Zugriff /  
Lizenzierung

- CC BY 4.0

Link

- [Syntagma](#)
- [Materialien](#)



Good Practice

Stand: 11.11.24