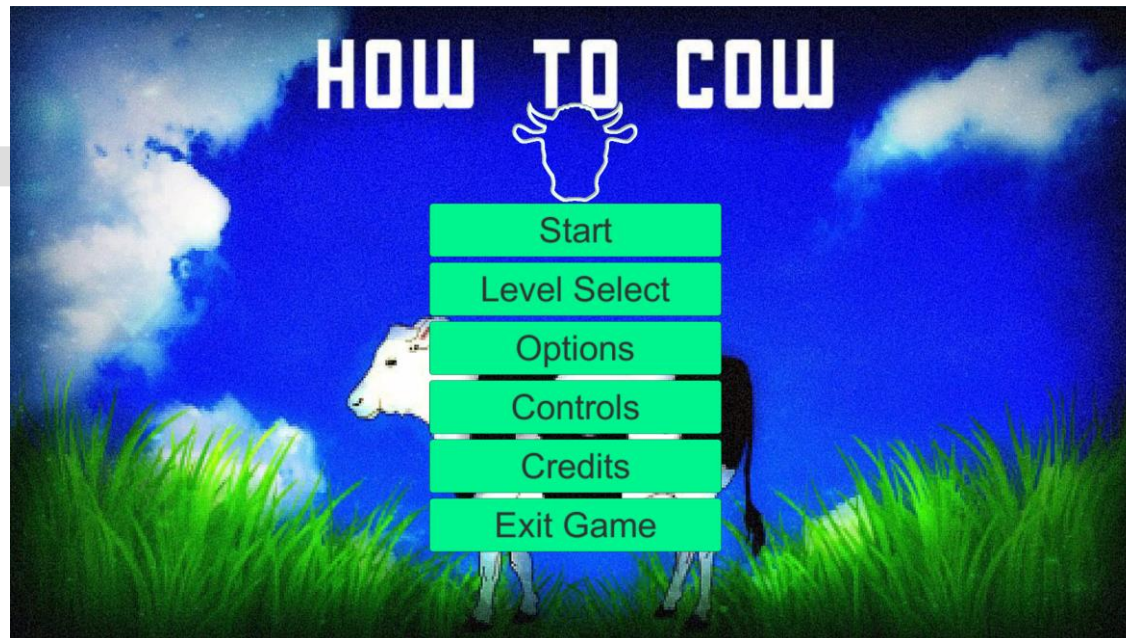


Spiel „How to Cow“

Game Based Learning



Susanne Waiblinger, Monika Zandra

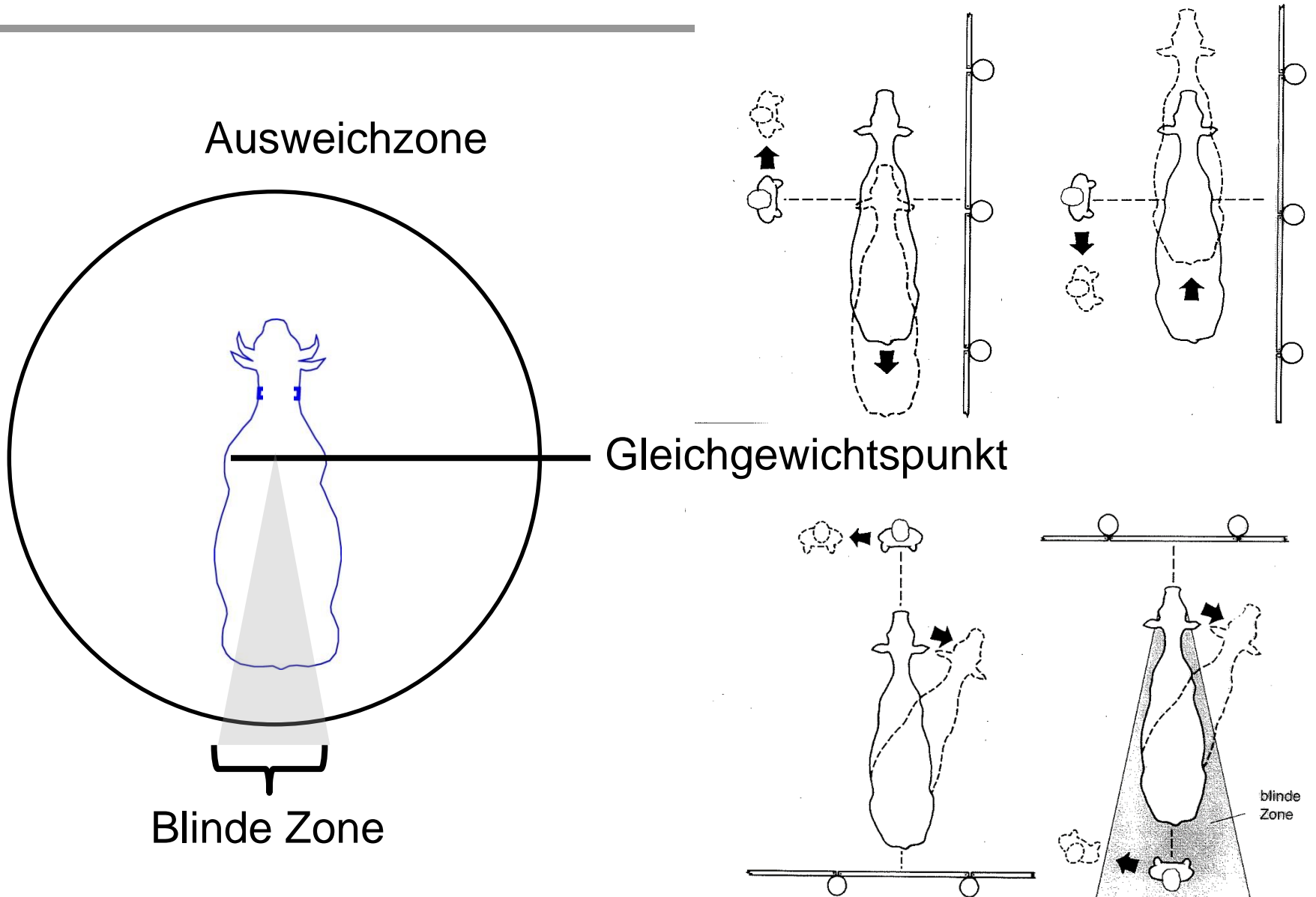
Institut für Tierhaltung und Tierschutz, Vetmeduni Vienna

Projektteam der Schule TGM

Schüler: René Sebastian, Matthias Hofbauer, Leo Winkler, Michael
Spanner, Kevin Rührig

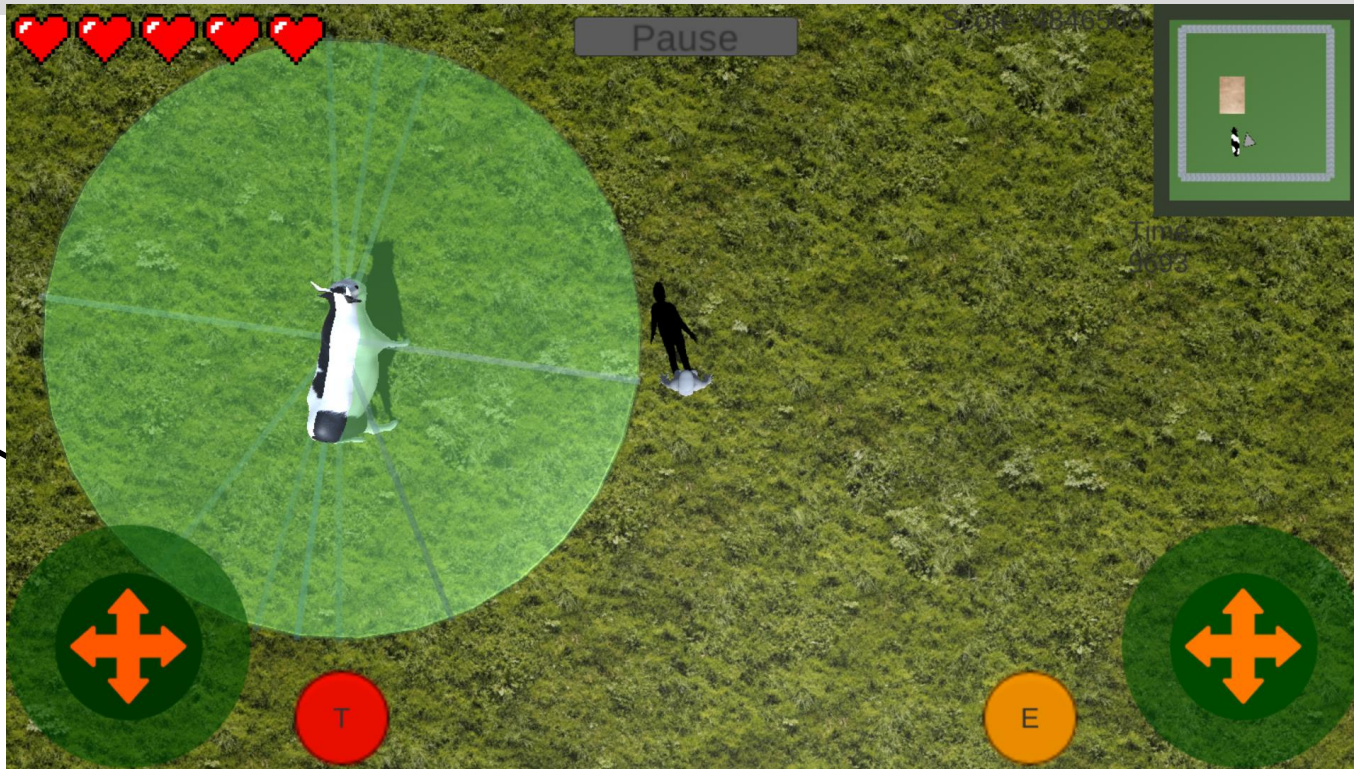
Lehrer: Günther Zandra, Eugen Jiresch

Ziel des Spiels

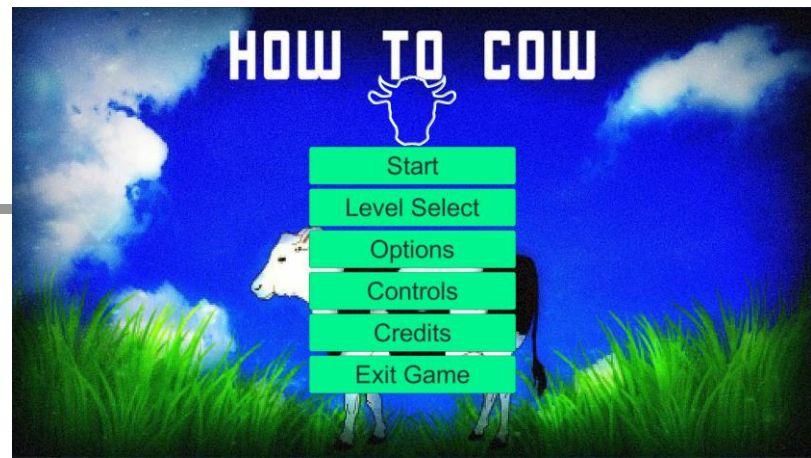


Ziel des Spiels

Grundprinzipien beim Treiben
Reaktionen von Rindern beim Treiben
erlebbar werden lassen

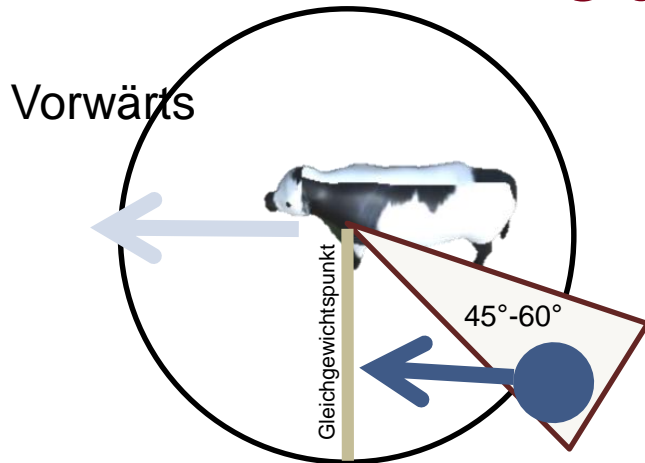


Technisches

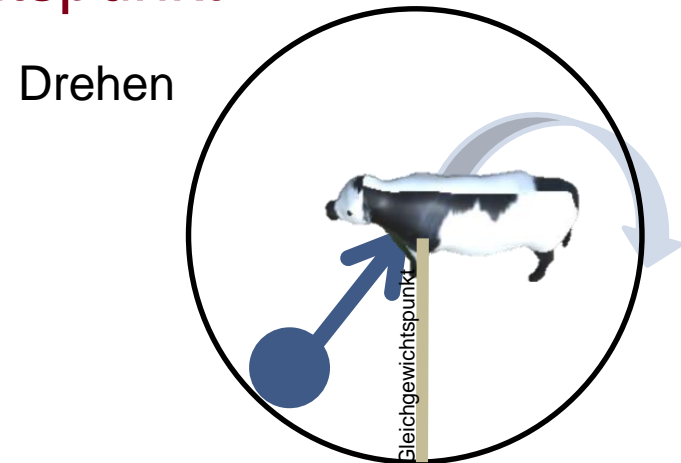


- Verfügbar als:
 - PC zum Installieren
 - Online Version für PC und Smartphone
- Steuerung PC Tastatur und/oder Maus
- 9 Levels unterschiedliche Schwierigkeit

Treiben der Kuh durch Nutzen von Ausweichzone und Gleichgewichtspunkt



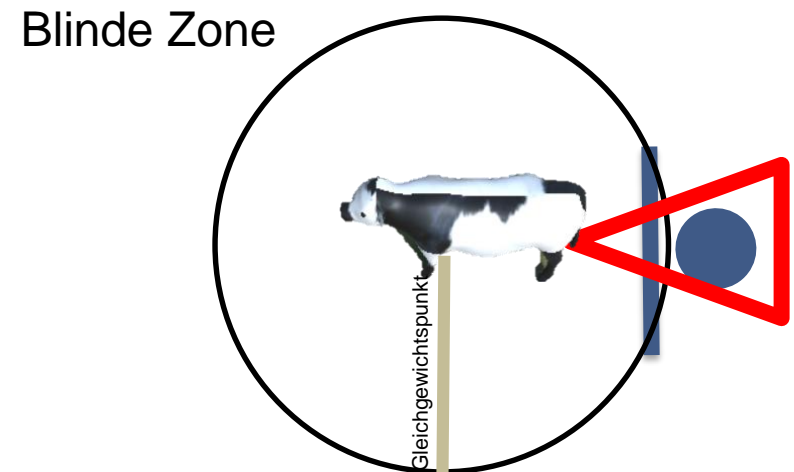
Betreten Ausweichzone hinter Gleichgewichtspunkt – Kuh geht vorwärts, Person zu schnell – Kuh rennt weg



Betreten der Ausweichzone vor Gleichgewichtspunkt – Kuh dreht sich (ohne Wand) oder geht rückwärts (mit Wand)



Stehenbleiben und damit Verlassen der Ausweichzone – Tier bleibt Stehen



Annäherung in blinder Zone – erst keine Reaktion, wenn zu nahe => Austreten

HOW TO COW



vetmeduni.ac.at befindet sich jetzt im Vollbildmodus.

Vollbild beenden (Esc)



Start

Level Select

Controls

Options

About

Exit Game



Probieren Sie es aus!

Tisch 9

HOW TO COW



Start

Level Select

Controls

Options

About

Exit Game

