

# TV Episode 151

## #151-Habigo (GoTeach)

Titel der Episode:

### **Die Jagd nach den Habigos**

#### **\*\*Szene 1: Einleitung\*\***

Die Kamera schwenkt über eine futuristische Spielarena. Mehrere Spieler stehen an ihren Positionen, ausgestattet mit speziellen Fangnetzen und Alphabet-Panels. Eine große digitale Anzeigetafel leuchtet auf: „Fangt die Habigos, bevor sie alle Vectorpunkte fressen!“

Ein Spielleiter tritt ins Bild: „Willkommen zur ultimativen Herausforderung! Eure Aufgabe: Fangt die Habigos, bevor sie das Level leergefressen haben. Nutzt euer Alphabet, seid schnell und arbeitet zusammen!“

#### **\*\*Szene 2: Die ersten Habigos erscheinen\*\***

Kleine, bunte Wesen – die Habigos – erscheinen auf dem Spielfeld. Sie bewegen sich rasant und beginnen, die farbigen Vectorpunkte aufzusammeln. Jeder Habigo trägt einen leuchtenden Namen über sich. Die Spieler aktivieren ihre Alphabet-Panels und beginnen, passende Buchstaben zu berühren, um die Habigos anzulocken.

Spieler 1 entdeckt einen Habigo namens „Lino“. Schnell toucht er das „L“, dann das „I“ und schließlich das „N“ und „O“. Der Habigo reagiert, wird sichtbar und bewegt sich in den Fangradius.

#### **\*\*Szene 3: Die Herausforderung wächst\*\***

Während einige Habigos erfolgreich eingefangen werden, tauchen immer mehr auf. Sie vermehren sich rasant und fressen sich durch das Spielfeld. Spieler 2 ruft: „Wir müssen schneller sein! Sie haben fast alle blauen Vectorpunkte gefressen!“

Spieler 3 entdeckt eine Strategie: „Lockt sie mit den Buchstaben und bringt sie dazu, das Wort auf der Tafel zu bilden! Dann werden sie fett und wir können sie fangen!“

#### **\*\*Szene 4: Zusammenarbeit ist der Schlüssel\*\***

Die Spieler kommunizieren miteinander. Spieler 4 ruft: „Mir fehlen die Buchstaben für ‚Tino‘! Hat jemand ein ‚T‘?“ Spieler 1 tauscht ein „T“ mit ihm, und gemeinsam fangen sie den nächsten Habigo ein.

Mit präzisen Bewegungen lenken sie die Habigos in den richtigen Bereich. Einer nach dem anderen wird gefangen. Die Fangnetze werden geworfen, und die Spieler jubeln, als die Anzeige aufleuchtet: „5 von 7 Habigos gefangen!“

#### **\*\*Szene 5: Das große Finale\*\***

Nur noch zwei Habigos fehlen. Doch die letzten sind besonders schnell und schlau. Spieler 2 lenkt einen mit geschickter Buchstabenwahl in den Radius, während Spieler 3 mit einem perfekten Netzwurf den Fang sichert.

Der letzte Habigo ist riesig und verschlingt die letzten Vectorpunkte. Die Spieler setzen alles auf eine Karte – gemeinsam locken sie ihn mit der korrekten Buchstabenfolge an. Der Habigo wird fett, genau im richtigen Moment wirft Spieler 4 das Netz. Ein lauter Soundeffekt – gefangen!

#### **\*\*Szene 6: Der Sieg\*\***

Die Anzeige leuchtet auf: „Level erfolgreich abgeschlossen!“ Die Spieler jubeln, der Spielleiter tritt wieder ins Bild: „Glückwunsch! Ihr habt die Habigos besiegt und das Spielfeld gerettet!“

Die Kamera zoomt heraus, das nächste Level erscheint auf der Anzeigetafel – noch größere Herausforderungen warten. Die Spieler blicken sich an, bereit für die nächste Runde.

# TV Episode 152

## #152-Pyramidon (GoTeach)

### Titel der Episode: **Die Alphabet-Pyramide**

#### **\*\*Szene 1: Die Herausforderung beginnt\*\***

Die Kamera schwenkt auf eine monumentale Pyramide, deren Steine mit leuchtenden Buchstaben versehen sind. Vier Spieler stehen vor ihr, ausgerüstet mit Steuerpanels. Eine Anzeigetafel flackert auf: „Baut die Pyramide, indem ihr die Buchstaben in die richtige Reihenfolge bringt!“

Ein Spielleiter erklärt: „Eure Aufgabe ist es, eine Pyramide mit der richtigen Buchstabenverbindung zu errichten. Setzt die Buchstaben auf die passenden Steine, um die geforderten Wörter zu bilden.“

#### **\*\*Szene 2: Die erste Stufe\*\***

Die unterste Reihe der Pyramide beginnt zu leuchten. Auf den Steinen erscheinen zufällige Buchstaben. Die Spieler müssen durch Berührung die richtigen Buchstaben wählen und sie an die richtige Position schieben.

Spieler 1 analysiert die Buchstaben auf den Steinen: „Wir brauchen das Wort ‚CODE‘! Ich verschiebe das ‚C‘ nach links.“ Spieler 2 ergänzt: „Dann bringe ich das ‚O‘ in die Mitte.“

Nach und nach bilden sie das Wort, und die Steine leuchten auf. Die erste Reihe ist vervollständigt.

#### **\*\*Szene 3: Der Aufstieg\*\***

Die Spieler steigen zur nächsten Ebene auf. Die Anzeigetafel zeigt das nächste Wort an, das gebildet werden muss. Die Buchstaben sind jetzt verteilt und schwieriger zu erreichen.

Spieler 3 entdeckt eine neue Funktion: „Wir können die Pyramide drehen, um die Buchstaben besser anzuordnen!“ Spieler 4 rotiert die Struktur und ermöglicht so eine optimale Anordnung.

Die Spieler setzen die Buchstaben schrittweise in die richtige Verbindung. Die zweite Stufe ist gemeistert.

#### **\*\*Szene 4: Die Herausforderung wächst\*\***

Mit jeder Ebene wird das Spiel anspruchsvoller. Die Buchstaben sind nun vertikal und diagonal angeordnet. Zudem sind einige Steine durchsichtig, sodass eine geschickte Rotation erforderlich ist.

Spieler 2 ruft: „Wir haben nur noch wenig Zeit! Wir müssen schneller sein!“  
Spieler 1 nutzt einen Zeitbonus, um das Spiel zu verlängern. Sie setzen die nächsten Buchstaben richtig zusammen.

#### **\*\*Szene 5: Das große Finale\*\***

Die letzte Stufe steht bevor. Die Spieler haben nun alle Techniken verinnerlicht: sie rotieren die Pyramide, verschieben Buchstaben präzise und kommunizieren effizient.

Der entscheidende Moment kommt. Spieler 3 setzt den letzten Buchstaben ein, und die gesamte Pyramide beginnt zu leuchten. Ein Signal ertönt, die Anzeige verkündet: „Geschafft! Ihr habt die Pyramide erfolgreich errichtet!“

Die Spieler jubeln, der Spielleiter gratuliert ihnen: „Ihr habt bewiesen, dass ihr die Macht der Buchstaben meistert!“

Die Kamera zoomt heraus, eine neue, noch komplexere Pyramide erscheint auf der Anzeigetafel – bereit für die nächste Herausforderung.

# TV Episode 153

## #153-Insnakito (GoTeach)

Titel der Episode:

### **Die Jagd nach den Vectorpunkten**

#### **\*\*Szene 1: Der Startschuss\*\***

Eine riesige digitale Arena erscheint auf dem Bildschirm. Mehrere Spieler stehen bereit, während eine Anzeigetafel aufleuchtet: „Sammelt die Vectorpunkte der Buchstaben, bevor die Zeit abläuft!“ Ein Countdown beginnt. Die Spieler betreten das Spielfeld, bereit für die Herausforderung.

#### **\*\*Szene 2: Die ersten Vectorpunkte\*\***

Farbig leuchtende Buchstabenpunkte tauchen auf. Spieler 1 steuert geschickt seine Schlange über das Feld und sammelt das erste „I“. Sofort erscheint das nächste „N“ an einer anderen Stelle. Spieler 2 versucht ebenfalls, Buchstaben in der vorgegebenen Reihenfolge zu sammeln, während das Spielfeld sich dynamisch verändert.

#### **\*\*Szene 3: Die Herausforderung wächst\*\***

Mit jedem gesammelten Buchstaben wächst die Schlange der Spieler. Das Feld wird enger, die Bewegung schwieriger. Die Anzeigetafel zeigt den Farb-Rhythmus an, den die Spieler beachten müssen. Wer nicht im richtigen Takt sammelt, verliert Punkte. Spieler 3 ruft: „Schnell, das nächste ‚O‘ ist aufgetaucht, bevor es verschwindet!“

#### **\*\*Szene 4: Power-Ups und Hindernisse\*\***

Über das Spielfeld verteilt erscheinen verschiedene Power-Ups. Spieler 4 schnappt sich ein Geschwindigkeit-Upgrade, während Spieler 1 eine Vergrößerung seiner Schlange erhält. Doch es gibt auch Gefahren: Gegner blockieren den Weg zu wichtigen Buchstabenpunkten. Spieler 2 setzt eine strategische Bewegung ein, um einen Gegner auszuschalten und so freien Zugang zu einem wichtigen Buchstaben zu erhalten.

### **\*\*Szene 5: Der Wettkampf spitzt sich zu\*\***

Das Spielfeld wird zunehmend chaotischer. Spieler müssen nicht nur ihre Buchstaben in richtiger Reihenfolge sammeln, sondern auch darauf achten, nicht mit anderen Spielern zusammenzustoßen. Ein unaufmerksamer Moment – und Spieler 3 verliert wertvolle Sekunden durch einen Zusammenstoß.

### **\*\*Szene 6: Das große Finale\*\***

Nur noch wenige Buchstaben fehlen, um das gesuchte Wort zu vervollständigen. Spieler 1 erkennt die letzte Chance: „Noch ein ‚G‘, dann haben wir es!“ Mit einem geschickten Manöver sammelt er den finalen Buchstaben ein. Die Arena erstrahlt in hellem Licht, die Anzeigetafel zeigt: „Level abgeschlossen!“

### **\*\*Szene 7: Vorbereitung auf die nächste Runde\*\***

Während die Spieler aufatmen, erscheint bereits die nächste Herausforderung auf dem Bildschirm – neue Wörter, mehr Gegner, komplexere Muster. Die Jagd nach den Vectorpunkten geht weiter.

# TV Episode 154

## #154-Easternit (GoTeach)

Titel der Episode:

### **Die Jagd nach den Ostereiern**

#### **\*\*Szene 1: Das Spiel beginnt\*\***

Die Kamera schwenkt über eine farbenfrohe Arena, in der die Spieler bereitstehen. In der Luft schweben zahlreiche Ostereier, die auf sie zufliegen. Eine große Anzeigetafel leuchtet auf und zeigt das gesuchte Wort: „Easternit“.

Der Spielleiter ruft: „Schnappt euch die Ostereier und entdeckt die versteckten Buchstaben!“

#### **\*\*Szene 2: Die ersten Eier fangen\*\***

Spieler 1 hebt seine Hand mit einem Handschuh und toucht ein heranfliegendes Ei. In der Luft bleibt es kurz stehen und öffnet sich. Ein Buchstabe erscheint – ein „E“.

Spieler 2 schnappt sich ein weiteres Ei, doch es enthält ein falsches Symbol. Die Spieler müssen sich beeilen, denn die Eier fliegen in schneller Folge auf sie zu.

#### **\*\*Szene 3: Die Jagd wird intensiver\*\***

Mehr Eier öffnen sich in der Luft, enthüllen Buchstaben und verschwinden, wenn sie nicht schnell genug getoucht werden. Die Spieler versuchen, die richtigen Buchstaben für „Easternit“ zu sammeln und in der korrekten Reihenfolge zu kombinieren.

Spieler 3 ruft: „Ich habe ein ‚T‘! Wer hat das ‚A‘?“ Spieler 4 antwortet: „Hier, ich verbinde es mit meinem ‚S‘!“

#### **\*\*Szene 4: Die Kombination der Buchstaben\*\***

Nun müssen die Spieler die gesammelten Buchstaben durch eine Touch-Verbindung kombinieren. Mit einem schnellen Swipe setzen sie „E-A-S-T“ zusammen und suchen weiter nach den restlichen Buchstaben.

Die Eier fliegen schneller, der Druck steigt. Spieler 2 erwischt das letzte „N-I-T“ und vervollständigt das Wort. Die Anzeigetafel beginnt zu blinken.

#### **\*\*Szene 5: Das finale Aktivieren\*\***

Die Spieler müssen jetzt die aufleuchtenden Vectorpunkte der Buchstaben in richtiger Reihenfolge antouchen, um das Wort zu aktivieren.

Spieler 1: „Schnell, alle auf die Buchstaben tippen, bevor die Zeit abläuft!“

Alle tippen präzise die Buchstaben an. Die Anzeigetafel leuchtet auf: „Level abgeschlossen!“ Die Kamera zoomt heraus, und das nächste Level erscheint – neue Wörter und neue Herausforderungen warten.

# TV Episode 155

## #155-Kruzifix (GoTeach)

Titel der Episode:

### **Der Kampf gegen die Besessenen**

#### **\*\*Szene 1: Der Beginn der Schlacht\*\***

Die Kamera schwenkt durch eine düstere, nebelverhangene Stadt. Die Spieler betreten die Szene, bewaffnet mit einem leuchtenden Kruzifix. Eine Anzeigetafel erscheint: „Befreit die Besessenen!“

Ein Spielleiter ruft: „Schießt mit eurem Kruzifix auf die Besessenen und aktiviert die Buchstaben ihrer Namen, um sie zu erlösen!“

#### **\*\*Szene 2: Der erste Gegner erscheint\*\***

Ein Besessener mit dem Namen „Damian“ taucht auf, seine Augen leuchten bedrohlich. Über seinem Körper erscheinen leuchtende Vectorpunkte mit Buchstaben.

Spieler 1 zielt mit seinem Kruzifix auf das „D“ und trifft den Punkt. Der Buchstabe beginnt zu strahlen. Spieler 2 feuert auf das „A“, während die anderen Spieler nacheinander die restlichen Buchstaben aktivieren.

#### **\*\*Szene 3: Das Aufladen des Kruzifix\*\***

Nachdem alle Buchstaben aktiviert sind, schwebt der Name „Damian“ in der Luft. Die Spieler sammeln die Buchstaben ein, um ihre Kruzifixe aufzuladen.

Spieler 3 ruft: „Wir haben genug Energie! Jetzt feuern!“ Die Gruppe richtet ihre Waffen auf den Besessenen und schießt. Ein greller Lichtstrahl trifft ihn, und er fällt zu Boden – erlöst von seinem Zustand.

#### **\*\*Szene 4: Die nächste Welle\*\***

Plötzlich erscheinen neue Besessene mit anderen Namen. Die Spieler müssen schnell reagieren, um die Buchstaben zu aktivieren, bevor die Gegner sie angreifen.

Spieler 4 ruft: „Sie kommen von allen Seiten! Bleibt fokussiert und zielt genau!“

#### **\*\*Szene 5: Der Showdown\*\***

Immer mehr Besessene greifen an, die Spieler rotieren strategisch und aktivieren Buchstaben so schnell wie möglich. Sie laden ihre Kruzifixe wieder auf und feuern mit voller Kraft.

Die Anzeigetafel blinkt auf: „Level abgeschlossen!“ Die Kamera zoomt heraus, ein neuer, noch gefährlicherer Gegner taucht auf – bereit für die nächste Herausforderung.

# TV Episode 156

## #156-SuperBino (GoTeach)

Titel der Episode:

### **Die Jagd nach dem Superbino**

#### **\*\*Szene 1: Das Spiel beginnt\*\***

Die Kamera schwenkt über einen geheimnisvollen Jahrmarkt, auf dem ein leuchtendes Karussell steht. Die Spieler treten näher, während die Anzeigetafel aufleuchtet: „Holt euch das Superbino!“

Der Spielleiter ruft: „Setzt eure Buchstaben und wählt eure Zahlen!“

#### **\*\*Szene 2: Die Vorbereitung\*\***

Die Spieler entnehmen Buchstaben aus einem bereitstehenden Alphabet und platzieren sie auf ihre Spieltafeln. Jeder Buchstabe erhält sechs Vectorpunkte, in die Zahlen zwischen 1 und 49 eingetragen werden.

Spieler 1 murmelt: „Ich nehme das ‚S‘ und setze meine Zahlen ein... 7, 14, 22, 30, 41, 49.“

#### **\*\*Szene 3: Das Karussell erwacht\*\***

Die gewählten Buchstaben werden in das große Karussell eingesetzt. Die Struktur des Karussells setzt sich aus den gewählten Buchstabensträngen zusammen – in diesem Fall das Wort „Superbino“.

Spieler 2: „Jeder Buchstabe ist jetzt ein Verbindungspunkt! Jetzt kommt der Würfel ins Spiel.“

#### **\*\*Szene 4: Der Würfel entscheidet\*\***

Die Spieler werfen einen Würfel, um ihre PIN-Nummer zu bestimmen. Spieler 3 wirft eine 3 und darf das Karussell dreimal drehen.

Spieler 3: „Drei Drehungen! Mal sehen, wo der Ball landet.“

**\*\*Szene 5: Die Zahlen erscheinen\*\***

Nach dem Dreh stoppt das Karussell, und ein Ball zeigt auf einen Buchstaben. Die dazugehörigen sechs Vectorpunkte mit den gewählten Zahlen leuchten auf.

Der Spielleiter ruft: „Notiert euch die Zahlen aus euren Vectorpunkten und integriert sie in euren Lotto-Schein!“

**\*\*Szene 6: Die Entscheidung\*\***

Die Spieler vergleichen ihre gezogenen Zahlen mit der Gewinnreihe. Spannung liegt in der Luft, als die endgültige Kombination verkündet wird.

Spieler 4 jubelt: „Ich habe alle Zahlen richtig! Das ist mein Superbino!“

Die Kamera zoomt heraus, während das Karussell sich weiterdreht und das nächste Spiel vorbereitet.

# TV Episode 157

## #157-ArrackAttack (GoTeach)

Titel der Episode:

### **Die Jagd nach den Spinnenwörtern**

#### **\*\*Szene 1: Das Spielfeld erwacht\*\***

Die Kamera schwenkt über eine düstere, von Spinnen befallene Fläche. Die Spieler treten auf, während die Anzeigetafel aufleuchtet: „Befreit die Fläche von den Spinnen!“

Der Spielleiter ruft: „Füllt das Feld mit Buchstaben, um die Spinnen zu leiten!“

#### **\*\*Szene 2: Die Buchstabenfalle\*\***

Die Spieler platzieren aus dem Alphabet Buchstaben auf der Fläche. Jeder Buchstabe hat leuchtende Vectorpunkte, die den Spinnen einen Laufweg vorgeben.

Spieler 1 murmelt: „Ich setze ein ‚L‘ hierhin... und das ‚A‘ daneben, um ein Wort zu bilden.“

#### **\*\*Szene 3: Die Spinnen in Bewegung\*\***

Die Gegenspieler steuern ihre Spinnen über die Fläche, ähnlich wie in „Snake“. Die Spinnen folgen den leuchtenden Buchstabenpfaden und sammeln Buchstaben ein.

Spieler 2: „Meine Spinne bewegt sich auf das ‚E‘ zu – ich muss das Wort schnell vervollständigen!“

#### **\*\*Szene 4: Das gesuchte Wort\*\***

Die Spieler versuchen, die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge zu verbinden, um das Wort auf der Anzeigetafel zu bilden.

Spieler 3: „Ich habe ‚LASER‘ vollständig! Jetzt schnell die Fläche wieder füllen!“

### **\*\*Szene 5: Die nächste Runde\*\***

Nachdem ein Wort gebildet wurde, müssen die Spieler erneut Buchstaben setzen, um eine neue Herausforderung für die Spinnen zu erschaffen.

Der Spielleiter ruft: „Neue Buchstaben einsetzen! Die Spinnen brauchen neue Pfade!“

### **\*\*Szene 6: Der Wettlauf gegen die Zeit\*\***

Die Spinnen krabbeln immer schneller, während die Spieler versuchen, die Fläche mit passenden Buchstaben zu versorgen, um weitere Wörter zu bilden.

Spieler 4 ruft: „Nur noch ein Wort bis zum Level-Abschluss!“

Die Kamera zoomt heraus, als das letzte Wort vervollständigt wird und die Fläche endgültig von Spinnen befreit ist.

# TV Episode 158

## #158-JeptoJepto (GoTeach)

Titel der Episode:

### Die digitale Verbindung

#### **\*\*Szene 1: WhatsApp – Die Voice-Emoji Revolution\*\***

Eine Gruppe von Freunden testet die neue KI-gestützte Voice-Funktion in WhatsApp. Während eine Sprachnachricht abgespielt wird, verändert sich der Voice Vibrator Kreis und zeigt automatisch das passende Emoji an.

Person A: „Ich erzähle euch von meinem Urlaub am Strand...“

Die KI erkennt das Thema und fügt ein Sonnenuntergang-Emoji hinzu.

Person B: „Das ist cool! Und wenn ich meine Stimme verstelle?“

Die Nachricht wird mit Darth-Vader-Stimme wiedergegeben.

#### **\*\*Szene 2: Instagram – Die Short-Cut-Reel-Story\*\***

Person C scrollt durch Reels und entdeckt eine neue Funktion: Durch Doppeltippen kann sie das Genre wechseln. Sie startet mit Action, wechselt zu Humor und bastelt sich eine individuelle Story.

Person C: „Wow, das ist ja wie ein interaktiver Trailer, den ich selbst steuere!“

Am Ende speichert sie ihr kuratiertes Reel und teilt es mit Freunden.

#### **\*\*Szene 3: Snapchat – Das Snap Match Experiment\*\***

Person D wählt im Karussell einen zufälligen Gesprächspartner aus. Ein Timer mit 60 Sekunden beginnt. Sie erzählen sich schnell von ihrem Tag.

Person D: „Ich hatte heute eine verrückte Begegnung mit einem sprechenden Papagei!“

Person E lacht und antwortet: „Das erinnert mich an meinen letzten Urlaub!“

Nach Ablauf der Zeit kann das Gespräch gespeichert oder weitergeleitet werden.

#### **\*\*Szene 4: Telegram – Der Wikipedia-Informationsspider\*\***

Beim Lesen einer Nachricht in einem Telegram-Channel erscheint ein Bubble-Speech-Symbol. Person F klickt darauf und erhält automatisch relevante Wikipedia-Informationen zum Thema.

Person F: „Ich wollte gerade nach der Bedeutung von ‚grüner Wasserstoff‘ suchen. Perfekt, das zeigt es mir direkt an!“

#### **\*\*Szene 4: Telegram – Der Wikipedia-Informationsspider\*\***

Beim Lesen einer Nachricht in einem Telegram-Channel erscheint ein Bubble-Speech-Symbol. Person F klickt darauf und erhält automatisch relevante Wikipedia-Informationen zum Thema.

Person F: „Ich wollte gerade nach der Bedeutung von ‚grüner Wasserstoff‘ suchen. Perfekt, das zeigt es mir direkt an!“

#### **\*\*Szene 5: TikTok – Die Story wird neu inszeniert\*\***

Die erstellten Short-Cut-Reels von Instagram werden auf TikTok nachgespielt, diesmal mit professioneller Regie und neuer Inszenierung.

Person G: „Ich liebe es, wie meine Story hier noch besser zur Geltung kommt!“

#### **\*\*Szene 6: Twitter – Die Feder der Inspiration\*\***

Person H klickt auf das Feder-Symbol und sieht sechs farbige Federn. Jede Feder bietet verschiedene Einleitungssätze oder Abschlussformulierungen an.

Person H: „Perfekt! Jetzt kann ich meine Tweets strukturierter und kreativer gestalten!“

#### **\*\*Szene 7: Das digitale Universum verbindet sich\*\***

Die Kamera zoomt heraus und zeigt, wie alle Plattformen miteinander verknüpft sind. Die User interagieren nahtlos über WhatsApp, Instagram, Snapchat, Telegram, TikTok und Twitter, um eine digitale Geschichte zu erschaffen.

# TV Episode 159

## #159-TopDroops (GoTeach)

Titel der Episode:

### **Die Temperatur der Musik**

#### **\*\*Szene 1: Der Start des Tages\*\***

Person A geht am Morgen aus dem Haus und öffnet ihre Musik-App. Basierend auf der aktuellen Temperatur erhält sie eine Playlist-Empfehlung. Sie scrollt durch die Vorschläge und entscheidet sich für ein Lied, das zur kühlen Morgenbrise passt.

Person A: „Perfekt, genau das brauche ich jetzt, um wach zu werden!“

#### **\*\*Szene 2: Der Temperatur-Check\*\***

Während die Musik spielt, klickt sie auf den Temperatursensor. Die App bestätigt, dass die Temperatur gut mit dem Song harmoniert.

Person A: „22 Grad und ein entspannter Indie-Song – passt perfekt!“  
Sie fühlt sich wohl und klickt auf das Herzchen, um das Lied zu liken und es mit ihren Freunden zu teilen.

#### **\*\*Szene 3: Die Pfeif-Funktion\*\***

Im Laufe des Tages hört Person B denselben Song. Sie nutzt die Pfeif-Funktion, um das Lied mitzusummen. Die App erkennt die Melodie und verstärkt das Wohlfühlerlebnis durch eine personalisierte Rückmeldung.

Person B: „Interessant, wenn ich mitsumme, schlägt mir die App ähnliche Lieder vor!“

#### **\*\*Szene 4: Musik und Temperatur teilen\*\***

Am Abend teilt Person A die Song-Temperatur-Kombination mit Freunden. Person C erhält die Nachricht und probiert es selbst aus.

Person C: „Ich hätte nie gedacht, dass Musik und Temperatur so zusammenpassen können. Mal sehen, ob das Lied auch bei meiner Abendstimmung funktioniert.“

#### **\*\*Szene 5: Das Gänsehaut-Feeling\*\***

Am nächsten Morgen erhält Person A eine Benachrichtigung mit Liedvorschlägen für ein „Gänsehaut-Feeling“, abgestimmt auf die aktuelle Temperatur und Uhrzeit.

Person A: „Ich bin gespannt, ob mir diese Songs wirklich Gänsehaut bereiten.“  
Sie startet die Playlist und genießt den perfekten musikalischen Start in den Tag.

# TV Episode 160

## #160-OkiDoki (GoTeach)

Titel der Episode:

### **Die Suche nach dem Gänsehaut-Effekt**

#### **\*\*Szene 1: Die perfekte Playlist\*\***

Person A sitzt entspannt auf dem Sofa und öffnet YouTube Music. Sie sucht nach Songs, die ihr ein Gänsehaut-Gefühl verleihen könnten, doch bisher ohne Erfolg.

Person A: „Hm, irgendwie fehlt noch das gewisse Etwas...“

#### **\*\*Szene 2: Der Körpertemperatur-Scan\*\***

Sie aktiviert ihre Smartwatch, die ihre aktuelle Körpertemperatur misst. Per NFC wird die Information an YouTube Music weitergeleitet, um eine präzisere Songauswahl zu treffen.

Person A: „Mal sehen, ob die Musik jetzt besser zu meinem Gefühl passt.“

#### **\*\*Szene 3: Die perfekte Stimmung erzeugen\*\***

Nach wenigen Sekunden erhält Person A eine angepasste Playlist mit Songs, die besser auf ihre aktuelle Stimmung abgestimmt sind. Sie drückt auf Play und beginnt zu entspannen.

Person A: „Wow, das ist genau das, was ich gebraucht habe!“

#### **\*\*Szene 4: Der Test mit Freunden\*\***

Begeistert von der Erfahrung, teilt Person A die Playlist mit ihren Freunden. Person B und C versuchen es ohne Smartwatch und geben ihr Feedback.

Person B: „Ich hab zwar keine Smartwatch, aber das Lied gibt mir trotzdem Gänsehaut!“

#### **\*\*Szene 4: Der Test mit Freunden\*\***

Begeistert von der Erfahrung, teilt Person A die Playlist mit ihren Freunden. Person B und C versuchen es ohne Smartwatch und geben ihr Feedback.

Person B: „Ich hab zwar keine Smartwatch, aber das Lied gibt mir trotzdem Gänsehaut!“

#### **\*\*Szene 5: Das Wetter als Faktor\*\***

An einem anderen Tag versucht Person A erneut, den Effekt zu erzeugen. Sie beachtet diesmal Wetterveränderungen wie Sonne, Wind oder Kälte, um ihren Wohlfühlfaktor weiter zu simulieren.

Person A: „Interessant, es funktioniert je nach Wetter und Stimmung unterschiedlich!“

#### **\*\*Szene 6: Fazit\*\***

Zum Abschluss reflektiert Person A über die Erfahrung und stellt fest, dass Musik in Kombination mit Körperreaktionen ein intensiveres Hörerlebnis schafft.

Person A: „Musik fühlt sich jetzt viel persönlicher an. Ich werde das weiter testen!“