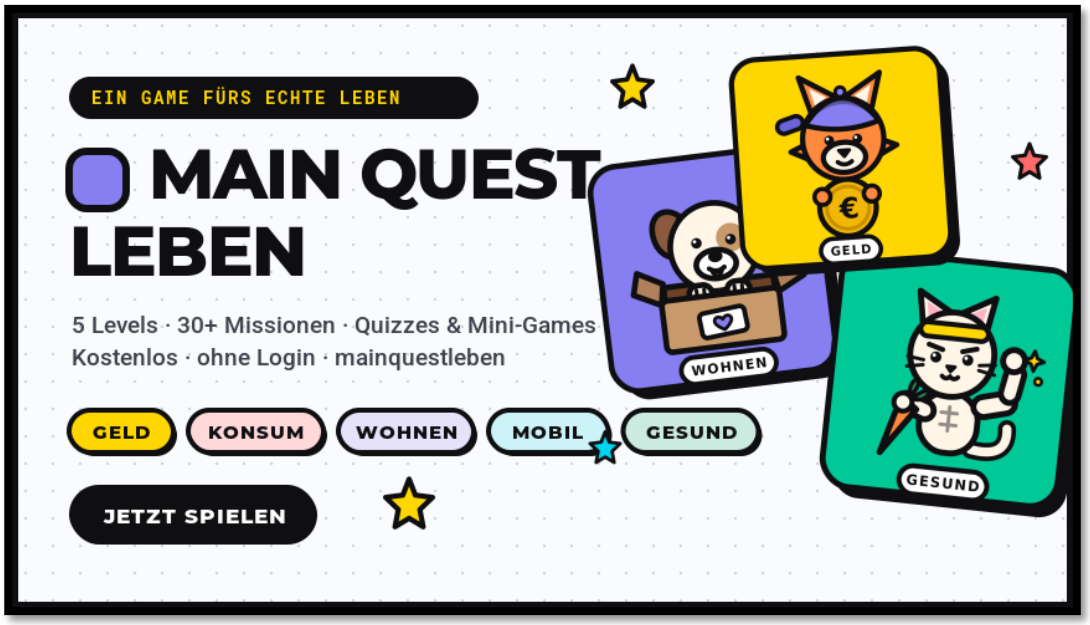
BENUTZER:INNENHANDBUCH

MAIN QUEST LEBEN

Lebenskompetenzen für Jugendliche — die Website im Detail erklärt



Zwei Teile in einem Dokument

Teil A — Handbuch für Multiplikator:innen: Aufbau, Funktionen, Einsatz in der Arbeit mit Jugendlichen, Datenschutz etc.

Teil B — Kurzanleitung für Jugendliche: zwei Seiten zum Ausdrucken und Weitergeben.

Herausgeber: LOGO jugendmanagement gemeinnützige gmbh, Karmeliterplatz 2, 8010 Graz

Konzept, Screendesign & Programmierung: Franz Brandstätter

Stand: August 2026

Das Land Steiermark
Jugend

Inhalt

Teil A — Für Multiplikator:innen

A1 · Was ist MAIN QUEST LEBEN?

A2 · Die Website auf einen Blick

A3 · Die fünf Level

A4 · So ist eine Level-Seite aufgebaut

A5 · Punkte, Stufen und Erfolge

A6 · Die Sticker-Sammlung

A7 · Favoriten (★)

A8 · Fortschritt sichern und auf ein anderes Gerät holen

A9 · Drucken und PDFs

A10 · Einsatz in Workshop und Beratung

A11 · Datenschutz: Was wird wo gespeichert?

A12 · Barrierefreiheit

A13 · Häufige Fragen

Teil B — Kurzanleitung für Jugendliche

Zwei Seiten zum Ausdrucken

TEIL A

Handbuch für Multiplikator:innen

A1 · Was ist MAIN QUEST LEBEN?

MAIN QUEST LEBEN ist eine Website, die Jugendlichen die Themen näherbringt, die nach der Schule plötzlich wichtig werden: das eigene Geld, Einkaufen, die erste Wohnung, unterwegs sein und die eigene Gesundheit. Die Inhalte sind in fünf Level aufgeteilt, die wie ein Spiel funktionieren: abhaken, kleine Aufgaben lösen, Quiz spielen, Punkte sammeln, Sticker freischalten.

Wichtig für den Einsatz in der Jugendarbeit:

- **Kein Login, keine Registrierung, keine E-Mail-Adresse.** Die Seite wird einfach aufgerufen und funktioniert sofort.
- **Kostenlos und ohne Werbung.** Es gibt keine Bezahlfunktionen und keine Anmeldeschranke.
- **Kein Tracking.** Es ist keinerlei Analyse- oder Statistik-Werkzeug eingebaut.
- **Läuft auf jedem Gerät** — Handy, Tablet, Laptop, Beamer. Die Seite ist für das Handy gebaut und wächst am großen Bildschirm mit.
- **Jederzeit ein- und aussteigbar.** Der Fortschritt wird automatisch im Browser gespeichert, auch ohne dass jemand etwas speichert.

Zielgruppe
Jugendliche und junge Erwachsene, die den Schritt in die Selbstständigkeit vor sich haben oder gerade machen — in der offenen Jugendarbeit, in Schulklassen, in der Einzelberatung oder einfach allein zu Hause.

A2 · Die Website auf einen Blick

Die Website besteht aus wenigen, klar getrennten Seiten:

Seite	Was dort passiert
Startseite	Einstieg mit Arcade-Bildschirm („Press Start"). Danach eine Bildschirmseite pro Level zum Durchscrollen, jeweils mit Kurzbeschreibung, Fortschrittsanzeige und Button „Loslegen" bzw. „Weitermachen". Ganz am Ende (i) eine Seite über das Projekt.
Level 1 bis 5	Die eigentlichen Inhalte: Missionen mit Checklisten, Mini-Challenges, Quiz, Mini-Games, Glossar und Erfolgen.
Favoriten	Sammelt alles, was mit dem Stern markiert wurde — über alle Level hinweg.
Impressum	Herausgeberin, Verantwortliche, Haftung, Datenschutz-Hinweis.
Barrierefreiheit	Erklärung zur Barrierefreiheit nach WCAG 2.1 AA inklusive bekannter Einschränkungen und Kontakt zum Melden von Barrieren.

Die Bedienleiste auf der Startseite

Oben schwebt eine schmale Leiste mit dem Logo, der aktuellen Seitenzahl (z. B. 01/06) und einem Stern-Symbol, das zu den Favoriten führt und deren Anzahl anzeigt. Rechts am Rand sitzen Punkte zum direkten Springen zwischen den Leveln. Gescrollt wird mit dem Finger, dem Mausrad oder den Pfeiltasten.

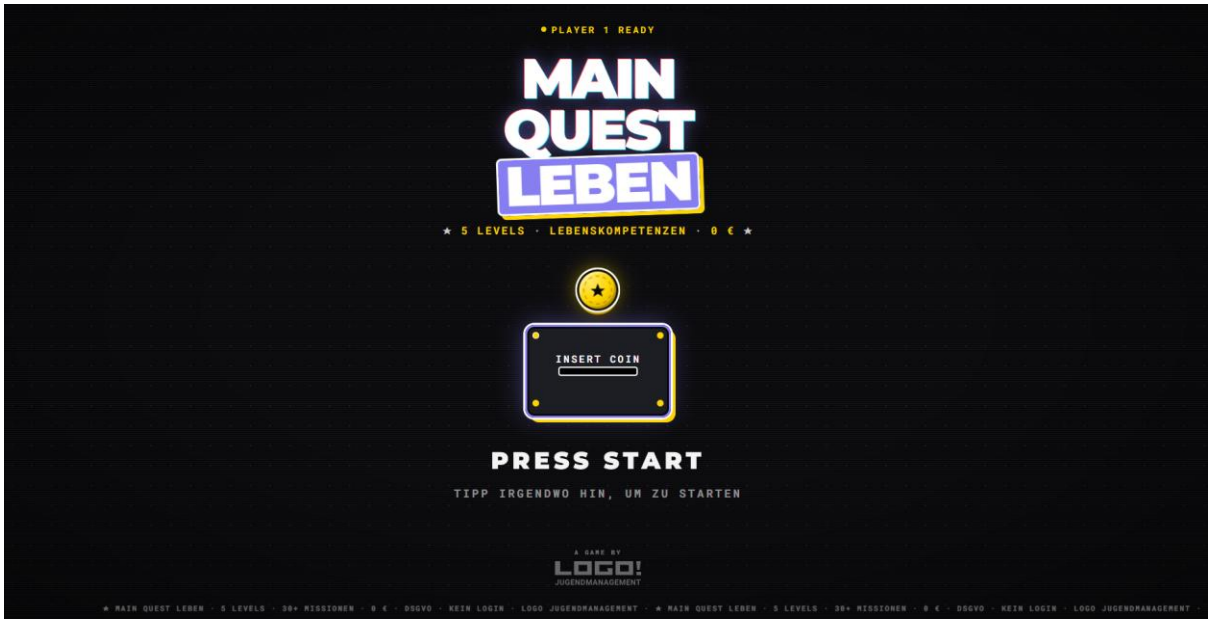


Abbildung 1: Startseite von MAIN QUEST LEBEN

Tipp für die Präsentation
Der Startbildschirm im Arcade-Stil mit dem Münzeinwurf erscheint nur beim allerersten Besuch pro Gerät. Wer ihn im nochmal vorführen will, öffnet die Seite in einem privaten Fenster — dort ist der Effekt wieder da. Über „INSERT COIN" im unteren linken Bereich der Level-Übersicht gelangt man ebenfalls zurück zur Startseite.

A3 · Die fünf Level

Jedes Level ist eigenständig. Es gibt keine Reihenfolge und keine Sperren, man kann also bei jedem Thema einsteigen.

Level	Titel	Missionen	Worum es geht	Tierchen
01	Geld im Griff	15	Überblick über Einnahmen und Ausgaben, Budget, Fixkosten, Sparen und Sparformen, Kredite, Inflation, Schulden vermeiden und loswerden, Steuern, Arbeitnehmerveranlagung, ID Austria, Versicherungen, Beihilfen	Fuchs
02	Einkaufen & Entscheiden	5	Bewusst entscheiden statt spontan kaufen, Lebensmittel planen und lagern, preisbewusst einkaufen, Konsumentenrechte, Geschenke budgetieren	Bär

Level	Titel	Missionen	Worum es geht	Tierchen
03	Erste eigene Wohnung	8	Wohnung suchen und entscheiden, Kosten, Wohnungsübergabe, Umzug planen, Einrichten, Nachbarschaft, Sicherheit	Hund
04	Mobilität	9	Mobilität planen, Öffis, Fahrrad, Kosten, verantwortungsvoll unterwegs, Autokauf und Autobesitz, Moped, E-Scooter	Flauschi
05	Gesundheit	6	Gesund bleiben, Krankenversicherung, Arztbesuche und Vorsorge, Notfall und Medikamente, gesund leben, Gesundheitskosten	Katze

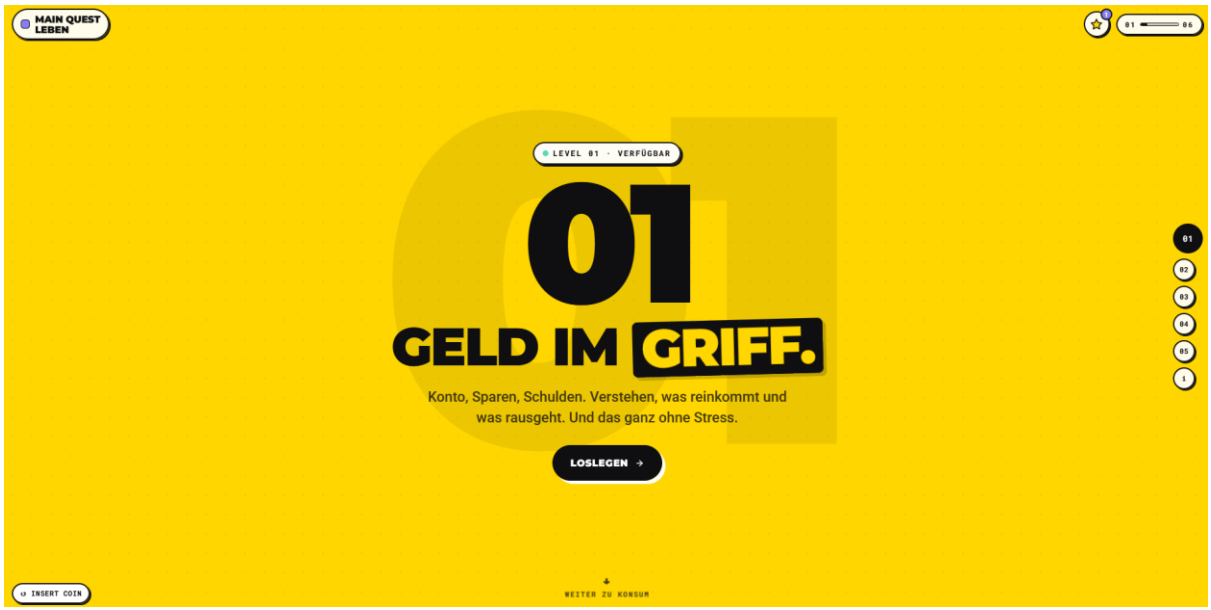


Abbildung 2: Levelübersicht am Beispiel Level 1

Am rechten Bildschirmrand befindet sich die direkte Navigation zu den fünf Levels. Über das Informationssymbol (i) werden eine Kurzbeschreibung von MAIN QUEST LEBEN, zentrale Eckdaten zum Angebot sowie weiterführende Links zu Favoriten, Impressum, Barrierefreiheit und Feedback angezeigt. Über das LOGO-Jugendmanagement-Logo gelangt man zur Hauptwebsite von LOGO Jugendmanagement.

Die Level-Übersicht ist damit die zentrale Navigationsseite für die Auswahl und den Wechsel zwischen den fünf Levels.

In Summe sind das 43 Missionen mit rund 370 Checklisten-Punkten, 31 Quizzes mit 64 Fragen, sieben Mini-Games und 76 erklärten Fachwörtern.

A4 · So ist eine Level-Seite aufgebaut

Kopfzeile

Ganz oben stehen das Logo, fünf kleine Punkte für den Fortschritt in allen Leveln, die Level-Umschalter („Level 1 Geld", „Level 2 Konsum" …) und drei Symbole:

- **Wolke — „Stand sichern & laden":** Fortschritt mit einem Code auf ein anderes Gerät bringen (siehe A8).
- **Pokal — „Erfolge ansehen":** öffnet die Seitenlade mit XP-Stand, Stempeln, Erfolgen und der Sticker-Sammlung.
- **Download — „PDF speichern oder drucken":** Checkliste, eigene Bilanz und offene Punkte ausdrucken (siehe A9).

Die Missionen

Der Inhalt ist in Missionen gegliedert. Jede Mission enthält:

- **Checklisten-Punkte** zum Abhaken — der Kern des Levels.
- **Farbige Kästchen:** „Merksatz" (das Wichtigste in einem Satz), „Tipp" (Praxishinweis) und „Bonuswissen" (Vertiefung). Genau diese Kästchen lassen sich mit dem Stern merken.
- **Mini-Challenge** — eine kleine Aufgabe für die echte Welt, die man selbst als erledigt markiert.
- **Quiz** mit zwei bis vier Fragen. Das Quiz kann über „Nochmal versuchen" neu gestartet werden.
- **Mini-Games** in Level 2 bis 5: Suchbilder wie der „Fake-Shop-Detektiv" oder Zuordnungsspiele wie „Aufessen oder Wegwerfen?".
- **Rechner** an passenden Stellen, etwa der Budgetrechner und der Zinsrechner in Level 1.

Glossar

Fachwörter sind im Text farbig markiert. Ein Tipp darauf öffnet die Erklärung direkt an Ort und Stelle, ein weiterer Tipp schließt sie wieder. Am Ende jeder Level-Seite stehen alle Begriffe des Levels noch einmal alphabetisch gesammelt.

Fortschrittsbalken unten

Am unteren Bildschirmrand ist ein Balken mit dem Prozentwert, einem Fragezeichen (erklärt, wie der Fortschritt zählt) und einem Zurücksetzen-Knopf. Der Prozentwert dort zeigt die abgehakten Punkte — die Punktzahl (XP) steht oben im Kopfbereich und in der Erfolge-Lade.

Wichtig zu wissen: 100 % sind bewusst schwer

Für 100 % braucht es nicht nur alle Häkchen, sondern auch perfekte Quiz-Ergebnisse und gelöste Mini-Games. Zum Durcharbeiten der Inhalte sind keine 100 % nötig — das steht so auch im Hinweis am Fortschrittsbalken. Nehmen Sie Jugendlichen den Druck: Wer alle Missionen abgehakt hat, hat das Level inhaltlich geschafft.

A5 · Punkte, Stufen und Erfolge

Wofür es Punkte (XP) gibt

Aktion	Punkte
Einen Checklisten-Punkt abhaken	+10
Eine Mini-Challenge als erledigt markieren	+25
Eine Quizfrage im ersten Versuch richtig beantworten	+30
Drei richtige Antworten in Folge (Serie), je weitere Antwort	+20 zusätzlich
Ein Quiz mit voller Punktzahl abschließen	+50 (mit Konfetti)
Eine Mission vollständig abschließen	+50
Alle Missionen eines Levels abschließen	+200
Mini-Game: jede gefundene Falle bzw. richtige Zuordnung	+20 bzw. +15

Falsche Antworten ziehen nichts ab. Je nach Umfang sind pro Level zwischen 1.915 und 3.040 Punkte erreichbar — die Zahl steht im Kopf jeder Level-Seite.

Die Stufen

Aus dem Anteil der erreichten Punkte ergibt sich eine Stufe, die oben neben dem Punktestand angezeigt wird:

Stufe	Ab wie viel Prozent der möglichen Punkte
Neuling	unter 5 %
Bronze	ab 5 %
Silver	ab 30 %
Gold	ab 60 %
Platinum	ab 85 %

Erfolge & Pass

Hinter dem Pokal-Symbol liegt die Erfolge-Lade mit drei Bereichen:

- **Dein XP-Stand** mit Balken und der Legende, wofür es wie viele Punkte gibt.
- **Der Pass** — für jede abgeschlossene Mission gibt es einen Stempel mit eigenem Namen, etwa „Spar-Fuchs" oder „Steuer-Durchblicker:in".
- **Abzeichen** für besondere Leistungen, etwa „Erste Schritte", „Glossar-Forscher", „Challenge-Hero" oder „Quiz-Meister:in".

Häufige Rückfrage: Bronze, Silber, Gold bei den Abzeichen

Die Farbe eines Abzeichens sagt, wie selten es ist — nicht, wie gut jemand gespielt hat. Ein Bronze-Abzeichen ist also kein schlechtes Ergebnis, sondern ein leicht erreichbares. Der eigene Leistungsstand steht separat als Stufe (Bronze bis Platinum) neben dem Punktestand.

A6 · Die Sticker-Sammlung

Jedes Level hat ein eigenes Tierchen, das mit dem Fortschritt mitwächst. Bei 10 %, 50 % und 85 % der möglichen Punkte wird die nächste Stufe frei. Freigeschaltete Sticker lassen sich in der Erfolge-Lade einzeln als Bild herunterladen.

Level	Tierchen	Ab 10 %	Ab 50 %	Ab 85 %
01 Geld	Fuchs	Leere Taschen	Erste Münze	Finanzpolster
02 Konsum	Bär	Kaufrausch	Gut geplant	Gratis-Profi
03 Wohnen	Hund	Eingezogen	Eigene Hütte	Richtig daheim
04 Mobilität	Flauschi	Zu Fuß	Auf Rädern	Abgehoben
05 Gesundheit	Katze	Chips-Modus	Im Training	Super fit

Noch gesperrte Sticker sind grau mit Schloss und dem Hinweis „AB 50 %" zu sehen — sichtbar, aber nicht erreicht. Wird eine Stufe frei, erscheint kurz eine Meldung am Bildschirmrand.

A7 · Favoriten (★)

Merksätze, Tipps und Bonuswissen tragen oben rechts einen Stern. Ein Tipp darauf legt den Inhalt in die persönliche Favoriten-Sammlung.



- Die Favoriten-Seite ist über den Stern in der Kopfzeile der Level-Übersichtsseite erreichbar und zeigt die Anzahl an.
- Dort sind die Einträge nach Leveln gruppiert. Jede Karte hat einen Knopf zurück an die Originalstelle im Level und durch das erneute Klicken auf den Stern wird es wieder entfernt.
- Auch die Favoriten liegen ausschließlich im Browser des Geräts.

Achtung beim Zurücksetzen
Wird der Fortschritt eines Levels über den Knopf im Fortschrittsbalken zurückgesetzt, verschwinden auch die Favoriten aus genau diesem Level. Favoriten aus anderen Leveln bleiben erhalten.

A8 · Fortschritt sichern und auf ein anderes Gerät holen

Der Fortschritt liegt normalerweise nur im Browser des Geräts, auf dem gearbeitet wurde. Für den Wechsel — vom Jugendzentrum aufs eigene Handy zum Beispiel — gibt es die Funktion „Stand sichern & laden" hinter dem Wolken-Symbol. Auch hier gilt: kein Konto, keine E-Mail.

So funktioniert es

1. Auf dem ersten Gerät die Wolke antippen und auf „Code erstellen & sichern" tippen.
2. Es erscheint ein Code im Format LU-XXXX-XXXX. Diesen abschreiben, abfotografieren oder als Link teilen.
3. Auf dem zweiten Gerät dieselbe Seite öffnen, die Wolke antippen, den Code unter „Anderen Code laden" eingeben und auf „Laden" tippen.

Alternativ gibt es einen Share-Link, in dem der Fortschritt direkt enthalten ist. Der funktioniert immer — auch dann, wenn die Seite ohne Server-Funktion betrieben wird.

Zwei Hinweise für die Beratung

Laden überschreibt. Wer auf dem zweiten Gerät bereits etwas erarbeitet hat, verliert das durch das Laden eines fremden Codes. Die Seite warnt davor.

Der Code ist kein Passwort. Er ist zufällig erzeugt und enthält keinerlei persönliche Daten — aber wer den Code hat, sieht den Fortschritt. Für den Zweck (Häkchenlisten) ist das unproblematisch, sollte aber gesagt werden.

Wenn der Code nicht funktioniert

Die Codes verwenden bewusst keine Zeichen, die man verwechseln kann (kein O, kein 0, kein I, keine 1). Groß- und Kleinschreibung sind egal. Führt der Code trotzdem nicht zum Ziel, ist meist die Seite offline geöffnet oder der Server nicht erreichbar — dann hilft der Share-Link.

A9 · Drucken und PDFs

Hinter dem Download-Symbol in der Kopfzeile liegen drei Möglichkeiten:

- **Komplette Checkliste (Level 1 bis 5):** ein fertiges PDF mit allen Missionen und dem Glossar — ideal als Handout.
- **Meine Bilanz:** druckt nur das, was tatsächlich abgehakt wurde. Gut geeignet als Abschluss einer Einheit oder als Nachweis für die eigenen Unterlagen.
- **Was noch zu tun ist:** druckt nur die offenen Punkte — die persönliche To-do-Liste für zu Hause.

Alle Ausdrucke enthalten am Ende eine leere Notizseite mit Impulsfragen. In Level 2 gibt es zusätzlich die Vorlage für den Monatseinkauf als PDF zum Herunterladen.

A10 · Einsatz in Workshop und Beratung

Am Beamer mit der ganzen Gruppe

- Ein Level auswählen, gemeinsam durch eine Mission gehen und die Quizfragen im Plenum diskutieren, bevor abgestimmt wird.
- Die Mini-Games funktionieren als Gruppenspiel besonders gut: „Wer findet die Falle im Fake-Shop?" — erst suchen lassen, dann klicken.
- Rechner wie den Budgetrechner mit Zahlen aus der Gruppe füttern statt mit Beispielwerten.

In Kleingruppen mit eigenen Geräten

- Jede Gruppe bekommt ein Level oder eine Mission und stellt danach die drei wichtigsten Erkenntnisse vor.
- Die Favoriten-Funktion als Auftrag nutzen: „Merkt euch die drei Sätze, die ihr euren Freund:innen weitersagen würdet."
- Zum Abschluss „Meine Bilanz" ausdrucken lassen — das macht das Ergebnis sichtbar.

In der Einzelberatung

- Gezielt einzelne Missionen aufrufen, statt ein Level von vorne zu beginnen — etwa „Was tun bei Schulden?" oder „Die Wohnungsübergabe".
- Am Ende „Was noch zu tun ist" ausdrucken: Die offenen Punkte sind eine fertige Vereinbarung für das nächste Treffen.

- Den Code aus „Stand sichern" notieren, damit beim nächsten Termin an derselben Stelle weitergearbeitet werden kann.

Welches Level passt zu welchem Anlass?

Anlass	Passendes Level
Erstes eigenes Einkommen, Lehrbeginn, Ferialjob	Level 1 — besonders Budget, Fixkosten, Steuern
Erste eigene Wohnung steht an	Level 3, ergänzend Level 1 (Kosten und Kaution)
Führerschein, Moped, E-Scooter	Level 4
Schulden, Mahnungen, Abos	Level 1 — Schulden vermeiden und „Was tun bei Schulden?"
Online-Shopping, Fake-Shops, Rückgaberecht	Level 2
Erster Arztbesuch ohne Eltern, e-card, Versicherung	Level 5

A11 · Datenschutz: Was wird wo gespeichert?

Die Seite kommt ohne Konto aus. Gespeichert wird ausschließlich im Browser des jeweiligen Geräts (localStorage) — technisch dasselbe wie eine Einstellung, die sich eine Website merkt.

Was	Wo	Was genau
Fortschritt je Level	Nur im Browser	Häkchen, erledigte Challenges, Quiz-Ergebnisse, Punkte, Erfolge, Sticker-Stufe, Rechner-Eingaben
Favoriten	Nur im Browser	Welche Merksätze, Tipps und Bonuswissen markiert wurden
Gesicherter Stand	Erst nach aktivem Tippen auf „Code erstellen & sichern"	Derselbe Fortschritt, verknüpft mit einem zufälligen Code ohne Personenbezug

- **Es werden keine Namen, E-Mail-Adressen oder Freitexte erhoben.** Die Notizseite ist eine reine Druckseite — was dort steht, schreibt man mit der Hand aufs Papier.
- **Es ist kein Tracking eingebaut** — weder Google Analytics noch ein vergleichbares Werkzeug.
- **Einziger externer Dienst** sind die Schriftarten von Google Fonts. Wer auch das vermeiden will, kann die Schriften mit ausliefern (siehe A13).

Was bedeutet „nur im Browser" in der Praxis?

Der Fortschritt ist an Gerät und Browser gebunden. Ein anderer Browser auf demselben Gerät ist bereits ein neuer Start.

Im privaten Fenster bzw. Inkognito-Modus ist alles nach dem Schließen weg — bei Geräten z.B. im Jugendzentrum durchaus erwünscht.

Wer den Browserverlauf inklusive Websitedaten löscht, löscht auch den Fortschritt. Deshalb bei längeren Prozessen den Sicherungs-Code nutzen.

A12 · Barrierefreiheit

Die Seite orientiert sich an den Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1, Stufe AA. Umgesetzt sind unter anderem: vollständige Bedienung mit der Tastatur, ein sichtbarer Fokusrahmen auch auf farbigen Flächen, Rücksicht auf die Systemeinstellung „Bewegung reduzieren", Zoom bis 200 Prozent ohne Textverlust, klare Überschriftenstruktur, festgelegte Seitensprache und beschriftete Bedienelemente.

Offen ausgewiesen sind auch die bekannten Einschränkungen: Die PDF-Vorlagen sind noch nicht barrierefrei aufbereitet, einzelne spielerische Elemente sind vorrangig visuell, und es gibt derzeit keine Fassung in Leichter Sprache und keine Gebärdensprach-Videos.

Barrieren können jederzeit an LOGO gemeldet werden — die Kontaktdaten stehen auf der Seite „Barrierefreiheit".

A13 · Häufige Fragen

Frage	Antwort
„Mein Fortschritt ist weg."	Meistens wurde ein anderer Browser oder ein privates Fenster verwendet, oder die Browserdaten wurden gelöscht. Vorbeugen lässt sich das mit „Stand sichern & laden".
„Auf dem Handy sehe ich meinen Stand vom Computer nicht."	Der Fortschritt ist geräteweise gespeichert. Mit dem Code aus „Stand sichern & laden" holt man ihn auf das zweite Gerät.
„Ich habe alles abgehakt, aber nicht 100 %."	Für 100 % zählen zusätzlich perfekte Quiz-Ergebnisse und die Mini-Games. Inhaltlich ist das Level mit allen Häkchen fertig.
„Kann man ein Quiz noch einmal machen?"	Ja, jederzeit über „Nochmal versuchen". Die bereits erhaltenen Punkte bleiben erhalten.
„Wie fange ich ein Level neu an?"	Über den Zurücksetzen-Knopf rechts im Fortschrittsbalken. Achtung: Das löscht auch die Favoriten dieses Levels.
„Ist die Seite kostenlos und ohne Werbung?"	Ja. Es gibt keine Kosten, keine Werbung und keine Registrierung.
„Brauchen Jugendliche eine E-Mail-Adresse?"	Nein. Die Seite funktioniert vollständig ohne Konto.
„Können wir die Seite im Unterricht zeigen?"	Ja, sie ist für den Einsatz in Gruppen gedacht — am Beamer ebenso wie auf einzelnen Geräten.

Kontakt

LOGO jugendmanagement gemeinnützige GmbH, Karmeliterplatz 2, 8010 Graz

Telefon +43 (0) 316 · 90 370 - 90 · info@logo.at · www.logo.at

Rückmeldungen zur Website nimmt LOGO über den Link „Feedback geben" im Fußbereich jeder Seite entgegen.

TEIL B

Kurzanleitung für dich

Zwei Seiten, dann weißt du alles, was du brauchst. Zum Ausdrucken und Mitnehmen.

Worum geht es hier?

MAIN QUEST LEBEN sind fünf Level über Dinge, die dir keiner erklärt hat, die du aber bald brauchst: dein Geld, Einkaufen, deine erste Wohnung, unterwegs sein und deine Gesundheit. Du hakst ab, was du gemacht hast, spielst Quiz und Mini-Games, sammelst Punkte und schaltest dein Tierchen frei.

- **Kein Login, keine E-Mail, kostenlos.** Du kannst sofort loslegen.
- **Du kannst nichts falsch machen.** Falsche Quizantworten kosten dich keine Punkte.
- **Fang an, wo du willst.** Die Level sind unabhängig voneinander.

So sammelst du Punkte

Das machst du	Das gibt es
Einen Punkt in der Liste abhaken	+10
Eine Mini-Challenge erledigen	+25
Eine Quizfrage gleich richtig haben	+30
Ein Quiz ohne Fehler schaffen	+50 und Konfetti
Eine ganze Mission fertig machen	+50
Ein Level komplett schaffen	+200

Je mehr Punkte, desto höher deine Stufe: Bronze, Silver, Gold, Platinum.

Dein Tierchen

Jedes Level hat ein Tier, das mit dir mitwächst: der Fuchs beim Geld, der Bär beim Einkaufen, der Hund beim Wohnen, Flauschi bei der Mobilität und die Katze bei der Gesundheit. Bei 10 %, 50 % und 85 % deiner Punkte wird die nächste Stufe frei. Freigeschaltete Sticker kannst du herunterladen. Du findest sie beim Pokal-Symbol oben.

Merken mit dem Stern

Überall stehen Merksätze, Tipps und Bonuswissen in farbigen Kästchen. Oben rechts an so einem Kästchen ist ein ★. Tipp drauf, und der Inhalt landet in deinen Favoriten. Über den Stern oben auf der Startseite siehst du alles, was du dir gemerkt hast — mit einem Knopf, der dich zurück an die Stelle im Level bringt.

Auf einem anderen Gerät weitermachen

Dein Fortschritt wird auf dem Gerät gespeichert, auf dem du gerade bist. Wenn du am Computer angefangen hast und am Handy weitermachen willst:

4. Tipp oben auf das Wolken-Symbol.
5. Tipp auf „Code erstellen & sichern". Du bekommst einen Code wie LU-A7KD-3RQ2.
6. Öffne die Seite am anderen Gerät, tipp wieder auf die Wolke, gib den Code ein und tipp auf „Laden".

Groß- und Kleinschreibung ist egal. Statt Code kannst du dir auch einfach den Link schicken — dein Stand ist da schon drin.

Wörter, die du nicht kennst

Farbig markierte Wörter kannst du antippen — dann kommt die Erklärung direkt dort, wo du gerade liest. Nochmal antippen schließt sie wieder. Ganz unten im Level stehen alle Wörter noch einmal gesammelt.

Ausdrucken

Beim Download-Symbol oben kannst du dir ausdrucken, was du schon geschafft hast („Meine Bilanz") oder was noch offen ist („Was noch zu tun ist"). Praktisch, wenn du mit jemandem darüber reden willst — oder es dir an den Kühlschrank hängst.

Drei Dinge, die du wissen solltest

- **Dein Fortschritt bleibt auf deinem Gerät.** Niemand sieht ihn, es gibt kein Konto und keine Werbung.
- **Im privaten Fenster ist alles wieder weg,** sobald du es schließt.
- **Der Zurücksetzen-Knopf unten löscht das ganze Level** — inklusive deiner Favoriten aus diesem Level. Also nur drücken, wenn du wirklich neu anfangen willst.

Und ganz wichtig
Du musst keine 100 % schaffen. Dafür bräuchtest du auch noch perfekte Quiz-Ergebnisse. Wenn du alle Missionen abgehakt hast, hast du das Level geschafft.