

**ERGEBNIS FÜR
BÜHNENSHOW:**

Quizshow als
Wissensstandsabfrage mit
Publikumseinbindung

Übungen und Spiele

GUTE FRAGE!

Jedes Quizspiel erfordert anderes Wissen und andere Fähigkeiten. Auch die Fragen müssen je nach Quiztyp ganz unterschiedlich erarbeitet werden. In Kleingruppen entwickeln die Schüler ihr eigenes Quiz: Sie überlegen sich Fragen und Antworten, was schon viel Wissen erfordert und eine Herausforderung ist!

TOTAL TABU!

Bei diesem Quiztyp muss der Spieler seinem Team einen Begriff in vorgegebener Zeit erklären. Bestimmte vorgeschriebene Wörter darf er nicht verwenden.

OHNE WORTE

Ein Begriff wird in vorgegebener Zeit pantomimisch dargestellt, die Verwendung von Geräuschen kann erlaubt werden.



Der Begriff wird gemalt. Beide Varianten sind Ratespiele: Einer mimt oder malt, die anderen raten.

SCHÄTZ MAL!

Die Schüler bekommen eine Schätzfrage gestellt. Gewonnen hat, wer am nächsten an der richtigen Zahl dran ist.

STIMMT ... NICHT!

Es werden Behauptungen vorgelesen. Die Schüler müssen entscheiden, ob es sich um Fakten oder Unwahrheiten handelt.

MULTIPLE CHOICE

Die Schüler bekommen Wissensfragen gestellt und wählen jeweils aus vier Antwortoptionen die richtige aus.

JEDEM QUIZ SEINEN JOKER

Ein besonderer Reiz von Quizshows sind verschiedene Joker. Sie unterscheiden sich je nach Quiztyp, manche können bei mehreren Typen eingesetzt werden. Jeder Quizteilnehmer bekommt ein festes Set an Jokern, die er bei der Quizshow jeweils nur einmal einsetzen darf.

50/50-JOKER: Bei Multiple-Choice-Fragen wird die Hälfte der Antwortoptionen ausgeschlossen.

PUBLIKUMSJOKER: Das Publikum stimmt per Handzeichen über gegebene Antwortoptionen ab.

ELTERNJOKER: Die Eltern dürfen befragt werden.

+ 1 - JOKER: Die Schüler bekommen eine Minute mehr Zeit für zeitbegrenzte Quiztypen.

HEISSER TIPP: Der Schüler bekommt einen guten Tipp, der aber nicht die Antwort direkt verrät.



Das Arbeitsblatt „Dein Ass im Ärmel“ beinhaltet Jokerkarten, die während der Quizshow ausgespielt werden können. Lassen Sie die Schüler auch eigene Joker für die verschiedenen Quiztypen erfinden und gestalten.

GEFÖRDERTE KOMPETENZEN

Kenntnisse beim Erstellen eigener
Übungen anwenden und festigen

eigene Wissenslücken selbst erkennen

Wortschatz und sprachliche Ausdrucksfähigkeiten erweitern

Wissen ordnen und in anderen Kontexten abrufen

TIPP

Damit alle Schüler eingebunden sind, treten Teams gegeneinander an. Entweder scheiden mehrere Teams nacheinander aus oder zwei große Teams durchlaufen alle Runden. Gewonnen hat das Team mit der höchsten Punktzahl.



QUIZ

Dein Ass im Ärmel

Vorname:

Nachname:

© 2014 Viacom International Inc. All rights reserved.

