

# KLASSENQUIZ



ab 10 Jahren/ ab Klasse 5



Regelerklärung ca. 5 min / Spielzeit ca. 10 min pro Runde



im Unterricht mit 3-30 Personen, jeweils in Kleingruppen von 3-5 Schüler:innen

<b>Fächer:</b>	Deutsch, DaF/DaZ, Englisch, Französisch, Spanisch, Fremdsprachen, Geschichte, Politik, Erdkunde, Ethik, Philosophie,, Biologie, Physik, Chemie usw.
<b>Lernen:</b>	Wiederholung von Lerninhalten, Prüfungsvorbereitung, Einstieg und Klärung von Vorwissen

## Worum geht's?

Das Klassenquiz bietet - orientiert am Pub Quiz - eine kooperative Form des Quiz-Spiels für die gesamte Klasse. Innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens diskutieren die Schüler:innen mögliche Antworten und gewinnen oder verlieren gemeinsam als Klasse gegen ein fiktives gegnerisches Team.

## Was brauchst du?

Vorbereitung der Fragen und Antworten, Zettel und Stift für jede Rategruppe, eventuell einen Classroom Timer zur Anzeige der verfügbaren Zeit

## Aktivität im Unterricht

- 1) Festlegen der Spieldauer: mit 3 Fragen à 3 Minuten, 4x4 oder 5x5
- 2) Fachspezifische Auswahl der Fragen: Aufschreiben von Fragen und Antworten.
- 3) Die Klasse teilt sich in Kleingruppen von 3-5 Schüler:innen.
- 4) Jedes Team erhält einen Zettel und einen Stift.
- 5) Die Klasse gibt dem (fiktiven) Gegner team einen Namen, z.B. die Flaschen oder Stein der Weisen.
- 6) An die Tafel wird eine Tabelle für die Punktwertung notiert: Klasse vs. Gegner team.
- 7) Rundenbasiert werden nun jeweils die 3/4/5 Fragen vorgelesen oder projiziert und die Teams haben entsprechend 3/4/5 Minuten Zeit, ihre Antworten zu notieren.
- 8) Nach Ablauf der Zeit werden von allen Teams die Antwortzettel eingesammelt und anschließend die Antworten laut vorgelesen.
- 9) Für jede richtige Antwort (egal, von welchem Team) erhält die Klasse als Ganzes 1 Punkte. Für jede falsche Antwort erhält das fiktive Gegner team 1 Punkt.
- 10) Dann startet die nächste Runde. Über die Anzahl der Fragen/die Dauer der Runde sowie die Anzahl der Runden lässt sich das Spiel zeitlich gut anpassen.
- 11) Die Klasse gewinnt gemeinsam, wenn sie am Ende des Spiels, mehr Punkte hat als das fiktive Gegner team.

## Was geht noch?

Die Schüler:innen können die Fragen auch selbst entwickeln: allein oder in Kleingruppen. Werden die Fragen (mit Antworten) in Kleingruppen entwickelt, ist es sinnvoll, anschließend pro Runde jeweils 1 Frage aus jeder Kleingruppe zu haben und die Gruppen als Expertengruppen vor Spielbeginn neu zusammensetzen, so dass aus jeder Arbeitsgruppe, die Fragen erstellt hat, jeweils eine Person in einer der neu zusammengesetzten Rategruppen sitzt.

## Hinweise:

Wichtig ist die Qualität der Fragen. Je besser die Frage, desto höher der Lerneffekt. Geschlossene Fragen, die nur mit ja/nein beantwortet werden können, sind in der Regel wenig geeignet. Gute Fragen für das Spiel - im Unterrichtskontext - zeichnen sich dadurch aus, dass sie die Schüler:innen ins Gespräch bringen, sie ihre Vorstellungen damit abgleichen und gegebenenfalls noch vorhandene Fehlvorstellungen durch die Diskussionen mit den anderen korrigieren können.

## LINKS:

Als Anregung lohnt sich der Blick auf das kooperative Kneipenquiz, von dem es mittlerweile unterschiedliche Varianten gibt. Hier der Link zur Webseite des Verlags mit dem ursprünglichen Spiel und einem Regelvideo:

<https://www.moses-verlag.de/Kneipenquiz-Das-Original/090251>