

Inhalt

Seite

	Vorwort	4
1	„Stadt – Land – Fluss ...“ – ein Spiel	5 - 6
2	„Stadt – Land – Fluss ... mal´ anders“ – ein Wörtersuchspiel	7 - 9
3	„Kennst du ...?“ – ein Namensspiel	10 - 13
4	Das „W...-Spiel“ – ein Frage- und Antwortspiel	14 - 15
5	„Wörter-Tischtennis“ – ein Begriffsspiel	16
6.1	„Von A bis Z (I)“ – ein Würfel- und Wissensspiel	17 - 18
6.2	„Von A bis Z (II)“ – ein Würfel- und Wissensspiel	19 - 20
7	„Wer wird Quiz-Champion?“	21 - 28
8	Quiz-Poker – eine Variante des Spiels „Quizchampion“	29 - 30
9	„Wer oder was ist das?“ – ein Ratespiel	31 - 37
10	„Wie heißt das Wort?“ – ein Ratespiel	38 - 41
11	„Zweikampf“ – ein schriftliches Frage- und Antwortspiel	42 - 43
12	„Wettlauf“ – ein Würfelspiel mit Quizfragen	44 - 51
13	„Buchstaben-Wissensquiz“ zu berühmten Personen (VIPs) und zu selbstgewählten Themen	52 - 54
14	„Was weißt du über ...?“	55 - 57
15	„Silben-Domino“ – ein Wörterspiel	58 - 59
16	„Was weißt du schon? Was hast du gelernt?“ – ein Quiz	60 - 61
17	4-Ecken-Quiz	62
18	Das Tore-Spiel	63 - 64

Vorwort

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

Lernspiele sind für den Unterricht belebend und bereichern das Unterrichtsgeschehen, auch in der Sekundarstufe I. Lernen und Spielen widersprechen sich nicht, sie lassen sich miteinander verbinden. Zu den die Schüler motivierenden Lernspielen gehören insbesondere Quizspiele.

Ausgehend von dem altbekannten, aber bei Kindern und Jugendlichen immer noch beliebten Spiel „Stadt – Land – Fluss ...“ werden im vorliegenden Band Quizspiele und ähnliche Spiele für den Einsatz in der Sekundarstufe I vorgestellt. Im Mittelpunkt steht dabei das Spiel „Wer wird Quizchampion?“, das bislang einen Katalog von 100 Fragen und Antworten für verschiedene Unterrichtsfächer sowie Fachgebiete umfasst.

Die Regeln der vorgestellten Spiele sind kurz und leicht verständlich. Blanko-Vorlagen werden im Band angeboten, um weitere Inhalte in das jeweilige Spiel aufzunehmen. Es empfiehlt sich hierbei, diese sowie **sämtliche abgedruckten Karten** auf einen **festen Untergrund** (Tonpapier) zu **kopieren** und gegebenenfalls zu **laminieren**, damit Sie und Ihre Schüler lange Freude an den Materialien haben. Den Schülern kann die Aufgabe gestellt werden, sich eigene Quizfragen zu überlegen und zu notieren. Diese Quizfragen lassen sich anschließend in einzelne Spiele einbeziehen. **Die Spielregeln können auch nach eigenen Vorstellungen verändert werden. Die Spiele eignen sich hervorragend, um Unterrichtsinhalte komplex zu wiederholen und Lernergebnisse festzustellen.** Sie beleben außerdem jede Unterrichtsphase. Insgesamt gesehen tragen die präsentierten Spiele zur Förderung der Allgemeinbildung bei.

Viel Spaß und Erfolg mit den dargebotenen Spielen wünschen Ihnen der Kohl-Verlag und

Friedhelm Heitmann

2 „Stadt – Land – Fluss ... mal´ anders“ – ein Wörtersuchspiel

Spielerzahl:

Am besten 2 bis höchstens 6 Spieler/Teams

Spielmaterialien:

- je Spieler/Team: 1 Schreibstift und 1 Spielplan (siehe Vorlage S. 8), evtl. 1 Spielplan (siehe Vorlage S. 9)
- evtl. Buchstabenkarten (siehe Vorlage S. 11) oder 1 Textblatt einer Zeitung

Spielregeln:

Zu jeder Spielrunde wird zunächst der Anfangsbuchstabe ermittelt, mit dem in dieser Spielrunde alle von den Spielern zu findenden Wörter zu beginnen haben.

Zwei dafür alternative Möglichkeiten sind:

1. Buchstabenkarten (siehe Vorlage S. 11) werden intensiv gemischt und anschließend mit der Beschriftung nach unten als Kartenspiel abgelegt. Vom Kartenstapel wird in jeder Spielrunde die augenblicklich obere Spielkarte aufgedeckt. Dieser Buchstabe ist nun der Anfangsbuchstabe für die beginnende Runde.
2. Bei geschlossenen Augen stößt ein Spieler mit der Spitze eines Schreibstifts auf einen Text in einer Zeitung. Der dabei getroffene Buchstabe ist in der folgenden Spielrunde der Anfangsbuchstabe für die Begriffe.

Im Verlauf des Spiels gilt jeder Buchstabe nur 1 x pro Spielrunde.

Ist in der jeweiligen Spielrunde der Anfangsbuchstabe für die zu findenden Wörter festgelegt, wird dieser auf dem Spielplan am Anfang der betreffenden Zeile eingetragen. Sogleich haben die Spieler/Teams die Aufgabe, zum vorgegebenen Anfangsbuchstaben auf ihrem Spielplan jeweils ein Wort aus 3, 4, 5, 6, 7 und 8 Buchstaben zu notieren. Wer zuerst 6 entsprechende Wörter aufgeschrieben hat, ruft „Stopp!“. In dieser Spielrunde darf jetzt niemand mehr ein Wort auf seinem Spielplan eintragen (siehe Vorlage S. 8).

Zwischen den Spielern/Teams werden dann die Spielpläne zwecks Kontrolle und Punktvergabe vorübergehend ausgetauscht. Wenn zumindest 2 Spieler/Teams dasselbe passende Wort notiert haben, gibt es jeweils 1 Punkt für die betreffenden Spieler/Teams. Für ein den Spielregeln entsprechendes aufgeschriebenes Wort, das von keinem anderen Spieler/Team genannt worden ist, bekommt man 2 Punkte. Sogar 3 Punkte erhält man, sofern man als einziger Spieler/einziges Team in einer Spalte des Spielplans ein passendes Wort präsentieren kann.

Spielesieg:

Der Spieler/das Team mit den meisten Punkten nach z.B. 10 vereinbarten Spielrunden ist der Spielgewinner.

Spielvariationen:

- a) Jeder Spieler/jedes Team hat seinen Spielplan mit Wörtern auszufüllen, zu denen 10 Anfangsbuchstaben vorgegeben werden. 10 • 6 Punkte (= insgesamt 60 Punkte) sind maximal erreichbar. Wer füllt den Spielplan zuerst vollständig aus?
- b) **Punkte** – und zwar jeweils einen – erhält man nur für Wörter, die **kein anderer Spieler/anderes Team** eingetragen hat.
- c) Nicht deutsche Wörter, sondern Wörter in einer **Fremdsprache** (z.B. Englisch) sind auf dem Spielplan zu nennen.
- d) Kein Anfangsbuchstabe wird je Spielrunde vorgegeben, sondern ein **Themenbereich** (z.B. Sport), zu dem jeweils ein Wort mit 3, 4, 5, 6, 7 und 8 Buchstaben aufzuschreiben ist. Verwendbar dafür ist die Vorlage auf der S. 9.

Themenkarten

Bäume	Bauwerke	Berufe	Berühmte Personen („VIPs“)	Binnenseen
Blumen	Bodenschätze	Chemische Elemente	Chemische Verbindungen	Erfindungen
Farben	Feiertage, Festtage	Flüsse, Kanäle	Gebirge, Berge	Gemüse
Getränke	Grammatische Begriffe (Deutsch)	Hauptstädte	Himmels- körper	Hunde- rassen
Inseln, Inselgruppen	Körperteile des Menschen	Kleidungs- stücke	Krankheiten	Länder/ Staaten

zur Vollversion

6.1 „Von A bis Z“ (I) – ein Würfel- und Wissensspiel

Spielerzahl:

Möglichst 2 bis 6 Spieler/Teams

Spielmaterialien:

- 1 Spielplan (siehe Vorlage),
- 1 sechsflächiger Zahlenwürfel, evtl. 1 Würfelbecher,
- je Spieler/Team ein kleiner, andersfarbiger Spielstein

Spielregeln:

Unmittelbar vor Spielbeginn stellen die Spieler/Teams ihren Spielstein vor dem Feld „A ...“ auf. Nun wird bestimmt (evtl. ausgelost), in welcher Folge die Spieler/Teams im Verlauf des Spiels abwechselnd an der Reihe sind.

Wer während des Spiels an der Reihe ist, muss zunächst einmal würfeln. Der beginnende Spieler zieht nun so viele Felder vor, wie er gewürfelt hat. Voraussetzung für das Vorziehen seines Spielsteins ist: Der Spieler/das Team muss zuvor bezogen auf das angewürfelte Feld einen Begriff zum Unterrichtsthema, der mit dem jeweiligen Buchstaben beginnt, nennen und kurz erklären. Es kann vereinbart werden: Jeder Begriff darf im Verlauf des Spiels nur einmal erwähnt werden. Kennt der Spieler/das Team mit dem vorgegebenen Anfangsbuchstaben keinen Begriff bzw. kann ihn nicht erklären, verbleibt der Spielstein auf dem bisherigen Platz bzw. Feld.

Spielsieg:

Wer schafft es, als Erster das hinter dem Buchstabenfeld „Z“ befindliche Ziel zu erreichen?

Spielvarianten:

- a) Auf dem Spielplan sind mit dem Spielstein **zwei** Runden zu absolvieren.
- b) Jeweils **zwei** Begriffe müssen zum vorgegebenen Anfangsbuchstaben genannt und erklärt werden.
- c) Die vom Spiel „Mensch ärgere dich nicht!“ her bekannte „**Rauswurf-Regel**“ wird in das Spiel aufgenommen.

6.1 „Von A bis Z“ (I) – ein Würfel- und Wissensspiel

ZIEL		A...	B...	C...	D...	E...
Z...	START	1	2	3	4	5
W...						6
V...						7
U...						8
T...						9
S...						10
R...						11
Q...	P...	O...	N...	M...	L...	
17	16	15	14	13	12	11



Spielerzahl:

möglichst 2 bis höchstens 6 Spieler/Teams

Spielmaterialien:

- 1 Spielplan (siehe Vorlage S. 22), je Spieler/Team: 1 kleiner Spielstein, der sich von dem der Gegner farblich unterscheidet;
- neutraler Spielleiter: 1 Fragen- und Antwortkatalog (siehe Vorlagen S. 23-27);
- mittels der Blanko-Vorlage (S. 28) können eigene Fragen/Antworten formuliert werden.

Spielregeln:

Unmittelbar vor Spielbeginn stellt jeder Spieler/jedes Team seinen kleinen Spielstein auf den Spielplan (siehe Vorlage S. 22) auf der Treppenstufe „0“ auf. Ausgestattet mit dem Fragen- und Antwortkatalog übernimmt der Lehrer bzw. ein Schüler die Rolle des neutralen Spielleiters.

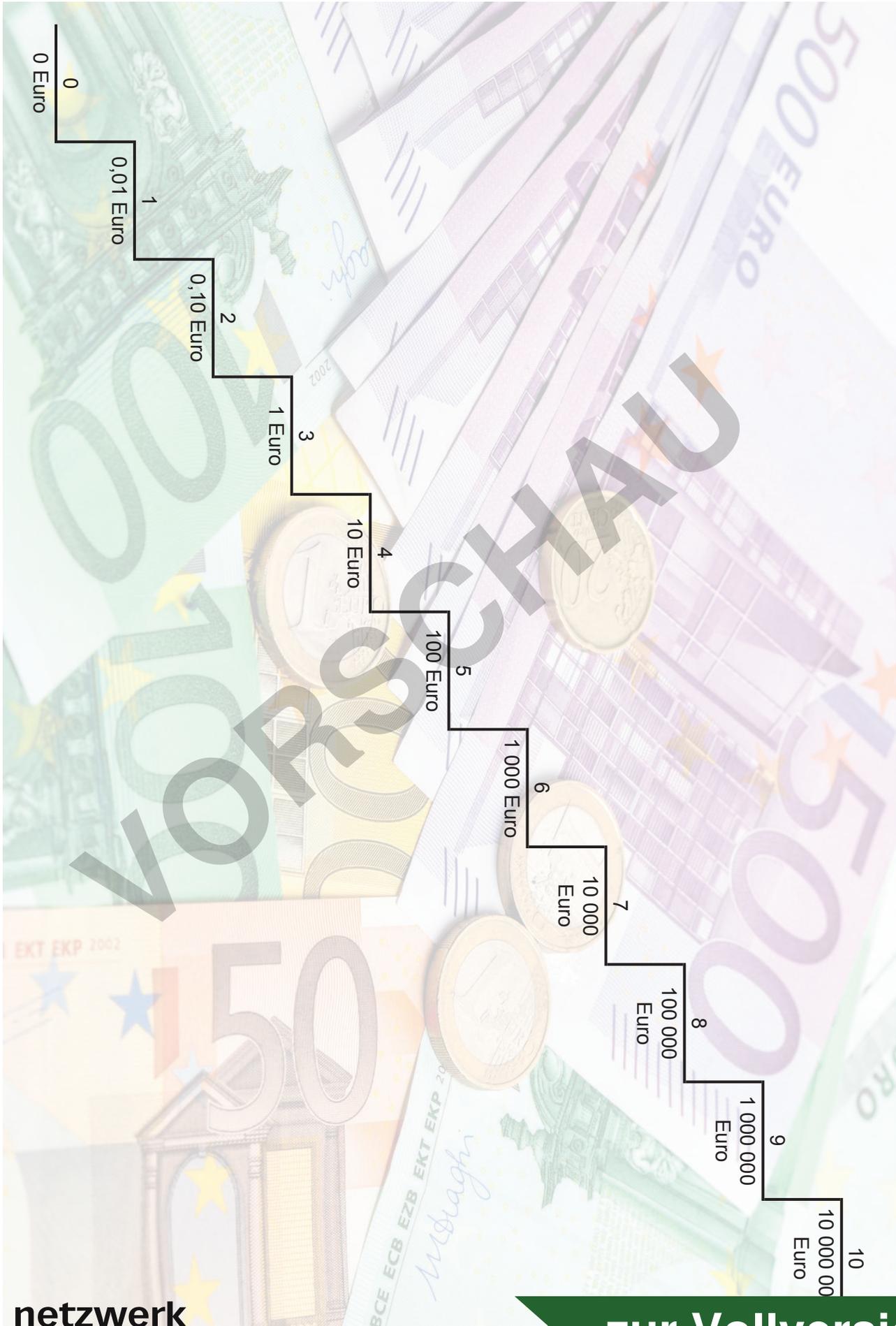
Im Verlauf des Spiels sind die Spieler/die Teams abwechselnd an der Reihe. Der neutrale Spielleiter stellt dem jeweiligen Spieler/Team eine Frage aus dem Fragen- und Antwortkatalog. Nach der Frage gibt er dazu jeweils 4 Antwortmöglichkeiten vor, wovon nur eine Antwort richtig ist. Entscheidet sich der Spieler/das Team für die richtige Antwort, darf er/es seinen Spielstein auf der auf dem Spielplan dargestellten Treppe um eine Stufe vorziehen. Im Fall einer falschen Antwort muss der Spieler/das Team seinen Spielstein an der bisherigen Stelle stehenlassen.

Spiele Sieg:

Wer mit seinem Spielstein auf dem Spielplan die oberste Stufe der Treppe zuerst erreicht, also 10 Fragen gelöst hat, ist Spielsieger. Alternative: Gewinner ist, wer nach Ablauf einer abgesprochenen Spielzeit auf der Treppe des Spielplans mit seinem Spielstein am höchsten gekommen ist.

Spielvariation:

Der jeweilige Spieler/Das jeweilige Team ist so lange an der Reihe, bis er/es eine falsche Antwort gibt. Wer kommt mit seinem Spielstein auf der Treppe des Spielplans am höchsten?



Spielerzahl:

möglichst 2 bis 4 Spieler/Teams

Spielmaterialien:

- 1 Spielplan (siehe Vorlage S. 45), 1 Würfel, Quizkarten (siehe Vorlagen S. 46-50);
- je Spieler/Team: 1 kleiner Spielstein, der sich von dem gegnerischen Spielstein farblich abhebt;
- Blanko-Vorlage (siehe S. 51) zur individuellen Gestaltung.

Spielregeln:

Die Quizkarten werden vor Spielanfang sehr gründlich gemischt und sodann mit der Vorderseite nach unten als Stapel neben dem Spielplan abgelegt. Jeder Spieler/jedes Team stellt seinen Spielstein auf dem Spielplan im Feld „Start“ auf.

Im Verlauf des Spiels sind die Spieler/Teams wechselweise an der Reihe. Es wird jeweils einmal gewürfelt. Die dabei erzielte Augenzahl bestimmt, um wie viele Felder der jeweilige Spieler/das jeweilige Team seinen Spielstein auf dem Spielplan vorziehen darf. Gelangt ein Spieler bzw. Team aufgrund des Würfelresultats auf ein Feld, das mit einer **ungeraden Zahl** (1, 3, 5 ...) gekennzeichnet ist, darf er nur dorthin ziehen, wenn zuvor die oberste Quizfrage des Kartenstapels richtig beantwortet worden ist. Die Quizfrage wird jeweils von einem anderen Spieler vorgelesen. Der Vorleser kontrolliert auch durch Blick auf die Quizkarte, ob die Frage richtig beantwortet worden ist. Sofern die gestellte Aufgabe nicht gelöst wird, muss der betreffende Spielstein an der bisherigen Stelle stehenbleiben.

Auf jedem Feld des Spielplans dürfen sich zeitgleich mehrere Spielsteine befinden.

Spielsieg:

Wer mit seinem Spielstein zuerst das Ziel erreicht, d.h. über das Feld Nr. 36 hinauskommt, gewinnt das Spiel.

Spielvariationen:

- a) Die vom Würfelspiel „Mensch ärgere dich nicht“ her bekannte Hinauswurfregel wird in das Spiel aufgenommen.
- b) Andere Felder des Spielplans (als solche mit einer ungeraden Zahl) lassen sich zur damit verbundenen Aufgabe der Beantwortung einer Quizfrage auswählen.



Mathematik	Welche Zahl versteckt sich in einem Tasteninstrument? <i>Die Vier (Kl<u>av</u>ier)</i>	Wie wird „Anfang“ ohne „a“ geschrieben? <i>Beginn</i>	Deutsch
Mathematik	Wo ist $8 + 7 = 3$? <i>Auf der Uhr</i>	Welche Ratte liest (sehr) viel? <i>Die Les<u>er</u>ratte</i>	Deutsch
Mathematik	In welchem Fall ergibt $8 \cdot 7 = 54$? <i>In keinem Fall</i>	Über welche Türen wird im Deutschunterricht gesprochen? <i>Über L<u>ekt</u>üren</i>	Deutsch
Mathematik	Was muss zwischen den Zahlen 6 und 7 gesetzt werden, um eine Zahl zu bekommen, die größer als 6, aber kleiner als 7 ist? <i>Ein Komma (6,7)</i>	23 Schüler schreiben in einem Klassenraum einen Aufsatz. Womit fängt jeder an? <i>Jeder fängt mit dem Buchstaben „j“ an.</i>	Deutsch
Mathematik	Welcher Bruch ist gesetzlich nicht erlaubt? <i>Der Ein<u>br</u>uch</i>	Welche Wortart wird in Geschäften verkauft? <i>Art<u>ik</u>el</i>	Deutsch
Mathematik	Welche Zahl ist viermal so groß wie ein Viertel davon? <i>Jede Zahl</i>	Wann sagt ein Franzose „Guten Abend“? <i>Wenn er Deutsch sprechen kann.</i>	Deutsch

Spielerzahl:

möglichst 2 bis 4 Spieler/Teams

Spielmaterialien:

1 Spielplan (S. 53), 1 Würfel, Spielstein pro Schüler/Team
alternativ: Vorlage zur freien Themenwahl (S. 54).

Spielregeln:

Im Verlauf des Spiels sind die Spieler/Teams wechselweise an der Reihe. Es wird jeweils 1 x gewürfelt. Die dabei erzielte Augenzahl bestimmt, um wie viele Felder der jeweilige Spieler/das jeweilige Team seinen Spielstein vorziehen darf. Dort muss dieser einen Namen/Begriff mit dem entsprechenden Anfangsbuchstaben nennen können. Dafür erhält er einen Punkt.

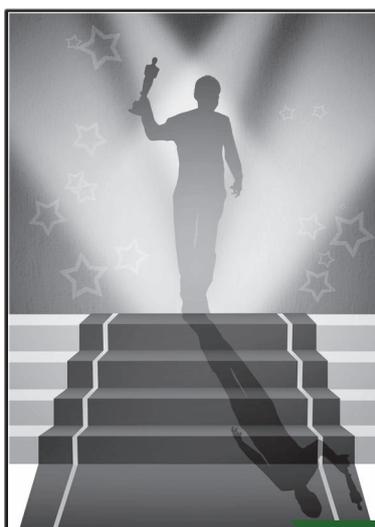
Danach kommt der nächste Spieler/das nächste Team an die Reihe.

Spielsieg:

Sieger ist, wer mit seinem Spielstein als erster Spieler/als erstes Team auf dem Spielplan das Ziel erreicht.

Spielvarianten:

- a) Das Spiel findet nicht im automatischen Wechsel statt, sondern ein Spieler/Team darf so lange würfeln und antworten – also Punkte sammeln – wie es einen Begriff findet. Erst, wenn es die Frage nicht mehr beantworten kann, ist der nächste Spieler/das nächste Team an der Reihe.
- b) Die Punktzahl richtet sich nach der Länge des korrekt genannten Begriffes, d.h. pro Buchstabe im Wort gibt es einen Punkt (BAUM = 4 Punkte, KAPITÄN = 7 Punkte).



**Berühmte
Personen (VIPs)**
Welche kennst du?

Start											
A oder B	1	C oder D	2	E oder F	3	G oder H	4	I oder J	5	K oder L	6
M oder N	7										
A oder B	13	C oder D	14	E oder F	15	G oder H	16	I oder J	17	K oder L	18
X, Y oder Z	12	U, V oder W	11	S oder T	10	Q oder R	9	O oder P	8		
M oder N	19										
A oder B	25	C oder D	26	E oder F	27	G oder H	28	I oder J	29	K oder L	30
M oder N	31										
X, Y oder Z	36	U, V oder W	35	S oder T	34	Q oder R	33	O oder P	32		
Ziel											

