

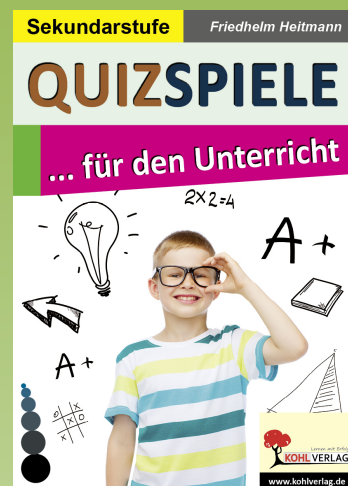
# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *Quizspiele für den Unterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



# Inhalt

## Seite

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

# 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*

Spielerzahl:

möglichst 2 bis 6 Spieler/Teams

Spielmaterialien:

je Spieler/Team: 1 Schreibstift und 1 Spielplan (siehe Vorlage S. 6)

Spielregeln:

Zu Beginn aller Spielrunden wird der jeweilige Anfangsbuchstabe der auf dem Spielplan in einer Zeile zu notierenden Wörter auf diese Weise bestimmt: Spieler 1 sagt in Gedanken das Alphabet von A aus vorwärts oder von Z aus rückwärts auf. Sobald Spieler 2 „Stopp!“ sagt, nennt Spieler 1 laut den Buchstaben, bei dem er gerade gedanklich war. Dieser Buchstabe ist der Anfangsbuchstabe für die kommende Runde.

Wer in der betreffenden Zeile in jeder Spalte ein zutreffendes Wort notiert hat, ruft „Stopp!“. Die anderen Spieler in der Runde dürfen nun nicht mehr schreiben und legen ihren Stift aus der Hand. Alle Spieler/Teams decken die Einträge auf ihrem Spielplan auf. Nun werden die gefundenen Begriffe miteinander verglichen und die einzelnen Punkte jeweils ermittelt.

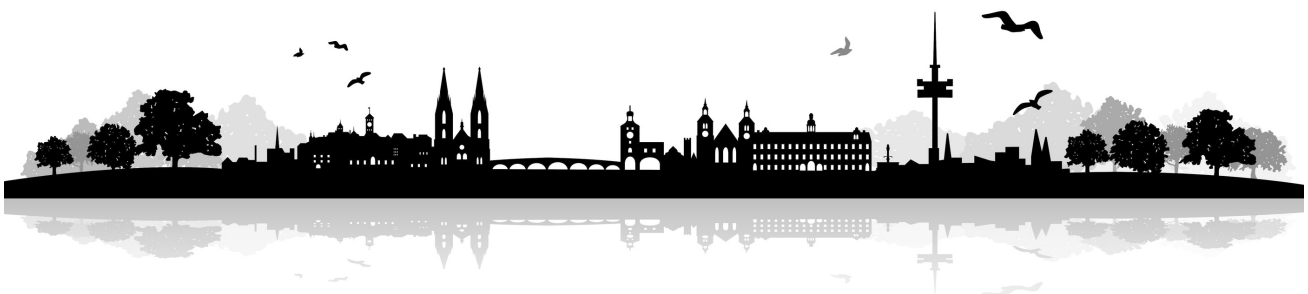
Alle Wörter, die von mindestens 2 Spielern/Teams aufgeschrieben worden sind, erbringen jeweils 5 Punkte. 10 Punkte gibt es für alle Wörter, die von keinem anderen Spieler/Team genannt worden sind. Sogar 20 Punkte bekommt man, wenn kein anderer Spieler/kein anderes Team in der jeweiligen Rubrik ein Wort angeführt hat.

Spielsieg:

Sieger ist, wer zuerst eine bestimmte vor Spielbeginn abgesprochene Punktzahl erreicht bzw. übertrifft oder nach Durchführung einer abgemachten Anzahl von Spielrunden die meisten Punkte aufweist.

Spielvariation:

Punkte werden nur für **Vokale** (= Selbstlaute) vergeben, die in den notierten Wörtern vorkommen (jeder Vokal = 1 Punkt).





## 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.

### Spielsieg:

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.



# Quizspiele ... für den Unterricht (SEK)

2. Digitalauflage 2017

© Kohl-Verlag, Kerpen 2015  
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Friedhelm Heitmann  
Coverbild: © Syda Productions - fotolia.com  
Redaktion: Kohl-Verlag  
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

**Bestell-Nr. P11 782**

**ISBN: 978-3-95686-295-3**

Weitere Bildquellen:

Seite 5	© JiSign - fotolia.com
Seite 6	© clipart.com
Seite 14	© frenta - fotolia.com
Seite 18	© frenta - fotolia.com
Seite 22	© eyetronic - fotolia.com
Seite 45	© aaabbc - fotolia.com
Seite 52	© adrenalinapura - fotolia.com
Seite 53	© aaabbc - fotolia.com
Seite 54	© aaabbc - fotolia.com
Seite 61	© aaabbc - fotolia.com
Seite 62	© clipart.com
Seite 64	© clipart.com

© Kohl-Verlag, Kerpen 2017. Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a Urhg). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages eingescannt, an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke.

Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

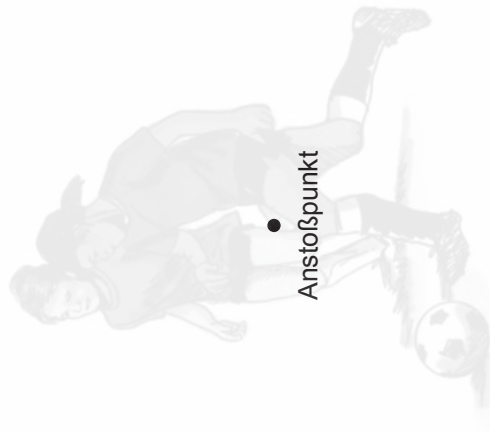
- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, via Beamer oder Tablet das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogischen Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.



T O R

+



+

T O R

# SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Quizspiele für den Unterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

