

# Ideensammlung zur Durchführung von Ratespielen und Quiz

Quiz sind eine beliebte Methode, um Kinder aktiv werden zu lassen, Gelerntes motivierend zu überprüfen oder in ein neues Thema einzusteigen. Ein bisschen frischen Wind soll die folgende Auflistung von einfach durchzuführenden Aktivitäten und Variationen des traditionellen Quiz schaffen. Sie finden keine Altersangaben, da die Ideen prinzipiell mit allen Altersgruppen durchführbar sind, entscheidend ist die Wahl des Quiz.

**Für die Durchführung benötigen Sie ein passendes Quiz, eine Auswahl gibt es auf [www.fair4you-online.de](http://www.fair4you-online.de) >> Rubrik Mach mit! >> Quizideen**

## Wer wird Millionär?



Großgruppe



ca. 15 - 20 Minuten



draußen /großer Raum

### Benötigtes Material

- Quizfragen
- Kreide

### Spielanleitung

Das Spiel funktioniert ähnlich wie aus der gleichnamigen Fernsehserie bekannt: Es werden drei große Felder mit Kreide auf den Boden gemalt und mit 1, 2, 3 beschriftet. Die Spielleitung liest die Fragen und Antwortmöglichkeiten vor, die Spieler/-innen beantworten die Fragen, indem sie sich dem entsprechenden Feld zuordnen.

Besonders jüngere Spieler/-innen haben häufig Freude daran, wenn man ihnen einen Moment Zeit zum Überlegen gibt, währenddessen sie wie in der Fernsehsendung von Feld zu Feld springen dürfen. Die Spielleitung beendet die Phase des Überlegens, indem sie den bekannten Spruch: „1, 2 oder 3? Letzte Chance – vorbei!“ ruft. Anschließend wird die richtige Antwort genannt (Ausnahme: Fragen, die kein richtig oder falsch zulassen (z.B. „Was bedeutet für dich...?“)).

### Variation

Häufig ergeben sich durch die Zuordnung der Spieler/-innen interessante Diskussions- und Gesprächsanlässe. Je nachdem, wie intensiv darauf eingegangen wird, verlängert sich die Spielzeit.



Kleingruppen



ca. 15 Minuten



Im Klassenraum

## Benötigtes Material

- Quiz
- Kreide
- Tafel
- Magnet oder magnetischer Pappfeil

## Spielanleitung

Es werden verschiedene Preiskategorien übereinander an die Tafel gemalt (z.B. von unten nach oben: 100€, 500€, 1000€, 5000€, 10.000€, 50.000€, 100.000€, 500.000, 1.000.000€) und die Jokersymbole (Telefonjoker, Publikumsjoker, 50-50-Joker).

Eine Spielergruppe setzt sich nach vorne zur Spielleitung (=Moderator) und bekommt die erste Frage (100€) gestellt. Es ist sinnvoll, dass die Gruppe sich im Vorfeld auf eine(n) Sprecher/-in einigt, der oder die im Namen der Gruppe die gewählte Antwort verkündet.

Ist die Antwort richtig, wird der Pfeil eine Stufe nach oben (d.h. von 100€ auf 500€) gesetzt. Beantworten sie die Frage falsch, sind sie ausgeschieden. „Gewonnen“ haben sie in diesem Fall nichts. Möchten die Spieler/-innen kein Risiko eingehen, entschließen sie sich, die Frage nicht zu beantworten und „gewinnen“ in diesem Fall das Geld, was der jeweiligen Stufe entspricht, die sie erreicht haben.

Die Gruppe hat jederzeit die Möglichkeit, die drei Joker einzusetzen, die anschließend durchgestrichen werden:

- Publikumsjoker: Die anderen Kinder stimmen per Handzeichen über die Antwort ab.
- Telefonjoker: Die Spieler/-innen fragen ein anderes Kind ihrer Wahl nach der richtigen Antwort.
- 50-50-Joker: Die Spielleitung schließt zwei falsche Antworten aus.

## Tipps zur Vorbereitung

Bei diesem Spiel ist ein umfangreicher Fragenkatalog notwendig und die Fragen sollten vor dem Spiel nach ihrem Schwierigkeitsgrad eingestuft werden (z.B. ‚leicht‘ bis 1000€ – ‚mittel‘ bis 50.000 – darüber ‚schwer‘).

Die Fragen sollten mindestens drei verschiedene Antwortmöglichkeiten haben (Achtung: beim 50-50-Joker wird dann nur eine Antwort ausgeschlossen), besser sind vier.

# Eckenspiel



in der Gruppe



ca. 15 Minuten



Im Raum

## Benötigtes Material

- Quiz

## Spielanleitung

Die Spielleitung liest die Frage und Antwortmöglichkeiten des Quiz vor. Die Antworten (a bis c bzw. d – je nachdem, ob das verwendete Quiz drei oder vier Antwortmöglichkeiten liefert) werden den einzelnen Ecken im Raum zugeteilt. Die Spieler/-innen sollen nun die Fragen beantworten, indem sie sich der entsprechenden Ecke zuordnen. Nach jeder Frage verrät die Spielleitung die Lösung. Ausnahme: Fragen, die kein richtig oder falsch zulassen (z.B. „Was bedeutet für dich...?“ „Welcher Aussage stimmst du am meisten zu?“).

## Variation

Häufig ergeben sich durch die Zuordnung der Spieler/-innen interessante Diskussions- und Gesprächsanlässe. Je nachdem, wie intensiv darauf eingegangen wird, verlängert sich die Spielzeit.

# Gruppenquiz



3er/4er-Gruppen



ca. 15 Minuten



auch draußen möglich

## Benötigtes Material

- Quiz
- Antwortkärtchen A, B, C, D einmal je Gruppe

## Spielanleitung

Jede Gruppe bekommt einen Satz Antwortkärtchen A-D. Die Spielleitung liest die Fragen vor, anschließend beraten sich die Spieler/-innen in ihrer Gruppe. Bei Aufforderung des Spielleiters hält je ein Kind aus jeder Gruppe die entsprechende Antwort hoch, für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt, welcher von der Spielleitung notiert wird. Gewonnen hat am Ende die Gruppe mit den meisten Punkten.

## Tipps zur Vorbereitung

Übersichtlicher ist es, wenn die Antwortkärtchen auch in unterschiedlichen Farben gestaltet sind (z.B. A = rot, B = grün, usw.).

# Fair gewinnt



2 Gruppen



ca. 20 Minuten



auch draußen möglich

## Benötigtes Material

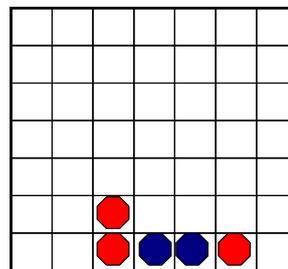
- Quiz
- Kreide (weiß, blau, rot)

## Spielanleitung

Es wird ein Spielfeld mit 7 x 7 Feldern an die Tafel oder auf den Boden gemalt. Die Spieler/-innen bilden zwei Gruppen, denen die Farben blau und rot zugeordnet werden und wählen je eine(n) Sprecher(in), der oder die die Antworten verkünden darf.

Die erste Gruppe sucht sich ein Feld in der untersten Reihe aus, mit dem sie beginnen möchte und die Spielleitung stellt die erste Frage. Antwortet die Gruppe richtig, wird ein Kreis in ihrer Farbe in das gewählte Feld gemalt und die zweite Gruppe ist dran. Ist die Antwort falsch, darf es die andere Gruppe mit der gleichen Frage versuchen und bekommt bei im Fall einer richtigen Antwort das Feld. Sie darf im Anschluss daran noch eine Frage für den regulären Spielzug beantworten.

Ziel ist es, wie beim echten „Vier gewinnt“ eine horizontale, vertikale oder diagonale Viererreihe in der eigenen Farbe zu erreichen. Zudem muss von unten nach oben gebaut werden, die Kreise dürfen nicht „in die Luft“ gesetzt werden (s. Grafik).



## Vorbereitung

Anstatt die Kreise zu malen, bieten sich magnetische Wendeplättchen aus dem Mathematikunterricht an.

# Schweinerennen



Vier 5er-Gruppen



ca. 20 Minuten



auch draußen möglich

## Benötigtes Material

- Quiz
- Kreide
- 4 unterschiedliche farbige Schweine (in 4 Farben, Vorlage s. Anhang)

## Spielanleitung

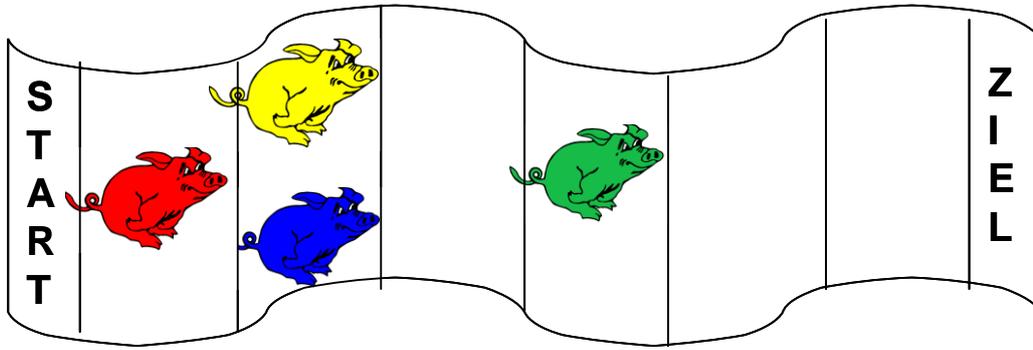
Das Spielfeld (s. Grafik unten) an die Tafel oder auf den Boden zeichnen und alle Schweine auf ‚Start‘ setzen. Die einzelnen Gruppen bestimmen je eine(n) Sprecher(in), der oder die für sie antworten darf, anschließend stellt die Spielleitung der ersten Gruppe eine Frage. Die Spieler/-innen beraten sich, der Sprecher verkündet die Antwort. Ist sie richtig, rückt das entsprechende Schwein ein Feld vor. Ist sie falsch, dürfen die Sprecher/-innen der anderen Gruppen gleichzeitig und blitzschnell einmal die Meinung ihrer Gruppe rufen. Die Gruppe, die als erstes die richtige Antwort genannt hat, darf ein Feld vorrücken. Sieger ist diejenige Gruppe, deren Schwein als erstes das Zielfeld erreicht.

## Variation

Jede(r) Spieler/-in erhält eine Nummer in den Farben der Schweine (bei 24 Kindern gibt es demnach die Nummern 1 bis 6, bei einer ungeraden Spieler/-innenzahl kann die Anzahl der Schweine angepasst werden – z.B. 27 Spieler/-innen: nur 3 Schweine, Nummern 1-9). Die Spielleitung liest die Frage vor und nennt eine Nummer. Alle Spieler/-innen mit dieser Nummer dürfen gleichzeitig antworten, das Schwein in der Farbe des Gewinners rückt ein Feld vor.

## Vorbereitung

Am einfachsten ist es, das Schwein 4mal auf buntes Papier auszudrucken. Wenn an einer magnetischen Tafel gespielt wird, bietet es sich an, Magnetstreifen auf die Rückseite der Schweine zu kleben, so dass sie immer weiter geschoben werden können.



Bildquelle: www.open-clipart.org

