

Titel	Der Große Preis	
Synonyme	Jeopardy, Magische Wand	
Kurzbeschreibung	Eine schüleraktivierende Quizmethode mit Wettbewerbscharakter in Gruppen. Eine vorbereitete Matrix oder Präsentation wird mit Überschriften aus Unterrichtsinhalten erstellt und durch thematisch zugeordnete Fragekarten ergänzt. Je nach Schwierigkeitsgrad der Frage werden aufsteigende Punktwerte (z. B. 100–500) zugeordnet und bei korrekter Antwort vergeben.	
Ziele der Methode	<i>Fachkompetenz:</i> Wissen wiederholen und festigen <i>Selbstkompetenz:</i> Toleranz zeigen <i>Sozialkompetenz:</i> Gruppendynamische Prozesse fördern	
	Lernzielbereich	
Unterrichtsphase	Kontrollphase	
Voraussetzungen	Material	Moderationskarten, Stifte, Pinnwand, Tafel o. ä., Stoppuhr Alternativ in digitaler Form mittels Präsentationssoftware und Beamer
	Dauer	
	Teilnehmeranzahl	
	Sozialform	 
Durchführung	<p>Die Lehrperson bereitet themenbezogene Überschriften und Fragekarten vor. Auf der Vorderseite der Karten stehen die zu erreichenden Punkte, die Rückseite enthält die entsprechende Fragestellung. Der Schwierigkeitsgrad der Fragen ist dem Punktwert anzupassen.</p> <p>Die Teilnehmer werden vor Spielbeginn über die Regeln informiert und in Kleingruppen aufgeteilt. Abwechselnd wählen die Gruppen eine Frage aus, welche durch einen Teilnehmer in vorgegebener Zeit beantwortet wird. Dabei dürfen sich die Gruppenmitglieder untereinander beraten. Zu beachten ist, dass jeder Teilnehmer einmal antworten sollte.</p> <p>Bei richtiger Antwort erhält die jeweilige Gruppe die vorgegebenen Punkte, bei falscher Antwort wird die Frage an die nächste Gruppe weitergegeben.</p> <p>Sind alle Karten beantwortet, gewinnt die Gruppe mit den meisten Punkten.</p> <p>Die Lehrperson überprüft während des Spiels die Zeiteinhaltung und Antworten.</p>	

<p>Tip</p>	<p>Die Methode ist in ihrer Vorbereitung zeitaufwändig, kann aber gut wiederholt im Unterricht, zur Klausur- oder Prüfungsvorbereitung angewendet werden. Entwerfen die Teilnehmer die Fragenkarten selbst, verlängert sich die Gesamtspieldauer, somit wird die Kontrolle der richtigen Antworten auf die Teilnehmer übertragen. Zur Auflockerung können Joker-Felder versteckt sein, welche ohne Beantwortung der Frage zur Punktevergabe führen.</p>
<p>Literatur</p>	<p>Barth, E., Schaefer, S. (2016). <i>Unterrichtsmethoden. Schwerpunkt Gesundheit und Pflege</i>. Haan-Gruiten: Europa-Lehrmittel.</p> <p>Drude, C., Zielke-Nadkarni, A. (2008). <i>Unterrichtsmethoden in der Pflegeausbildung</i>. München: Urban & Fischer.</p>

Praxisbeispiel

Aufgabenstellung:

Wählen Sie eine Kategorie und einen dazugehörigen Punktwert aus dem Fachbereich der Orthoptik. Bitte beantworten Sie die Frage auf den jeweiligen Rückseiten der Karten.

