

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Deutsch Sekundarstufe II, Ausgabe: 63

Titel: Das große Deutsch-Quiz (14 S.)

Produktinweis zur »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.eDidact.de/sekundarstufe.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@eDidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

<http://www.eDidact.de> | <https://www.bildung.mgo-fachverlage.de>

Das große Deutsch-Quiz

8.25

Vorüberlegungen

Kompetenzen und Unterrichtsinhalte:

- ◆ Die Schülerinnen und Schüler spielen ein Quiz zu zentralen Inhalten des Deutschunterrichts der Oberstufe.
- ◆ Sie überprüfen ihr Wissen und reflektieren dieses.
- ◆ Sie diskutieren über die Aufgaben des Deutschunterrichts in der Oberstufe.

Anmerkungen zum Thema:

Das **Quiz** hat Einzug gehalten in der Schule: Es ist eine beliebte **Möglichkeit**, auf spielerische Art und Weise **Gelerntes zu wiederholen und Wissen zu überprüfen**. – Doch kann und soll solch ein Quiz auch im Deutschunterricht der Oberstufe eingesetzt werden?

Es spricht nichts dagegen: Die Schülerinnen und Schüler sind bei ihrem Ehrgeiz gepackt und können zeigen, was sie wissen. Das ist bei Schülerinnen und Schülern der Oberstufe nicht anders als bei Unterstufen- oder Mittelstufen-Schülern, und genau darauf basiert ja auch der Quiz-Boom, der im Fernsehen zu erleben ist. Gerade Schülerinnen und Schüler der Oberstufe sind aber danach auch in der Lage, über dieses **Wissen zu reflektieren**. Und eine solche **Verbindung von Quiz und Reflexion** soll in dem vorliegenden Unterrichtsmodell versucht werden.

Quiz-Sendungen im Fernsehen setzen in der Regel eher auf zusammenhangloses Faktenwissen als auf Allgemeinbildung. Das in diesem Beitrag präsentierte Deutsch-Quiz geht dagegen – mit Vorbehalt – von einer **Art Wissenskanon des Deutschunterrichts** aus und stellt auf unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen Fragen zu verschiedenen Themengebieten, z.B. zu Epochen, Autoren oder Lektüre-„Klassikern“. Natürlich ist die Frage nach einem Kanon generell eine heikle und er wird ganz bestimmt nicht durch ein solches Quiz abgebildet, dessen Fragen immer zufällig bleiben und in denen auch die **Faktoren Unterhaltung und Spannung** nicht unwichtig sind.

Interessant kann es sein zu beobachten, wer in diesem Quiz am besten besteht: Sind es auch tatsächlich die besten Deutschschülerinnen und -schüler oder schlägt die Stunde von anderen? Die Frage ist also, was denn dieses Quiz-Wissen „wert“ ist und worin umgekehrt die **Aufgabe des Deutschunterrichts** besteht: Gewiss liegt diese nicht in der reinen Vermittlung von Faktenwissen, doch für den Umgang mit Sprache und Literatur, für die Orientierung in unserer Kultur ist dieses Faktenwissen als Voraussetzung durchaus nötig.

Solche Überlegungen sind für einen Deutschlehrer selbstverständlich; in diesem Zusammenhang ergibt sich aber einmal die Gelegenheit, auch mit den Schülerinnen und Schülern darüber zu **diskutieren**, was sie von einem Fach, das als Anspruch ausdrücklich formuliert, zur ganzheitlichen Persönlichkeitsbildung beizutragen, eigentlich erwarten.

Literatur zur Vorbereitung:

Pierre Bayard, Wie man über Bücher spricht, die man nicht gelesen hat, Verlag Antje Kunstmann, München 2007

8.25**Das große Deutsch-Quiz****Vorüberlegungen****Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:**

	Inhalte	Methoden/Arbeitsformen
1. Schritt	Das Quiz – wer kennt sich aus?	♦ Spiel
2. Schritt	Die Reflexion – was soll man wissen und können?	♦ Diskussion

Autorin: Claudia Schuler, Studienrätin, geb. 1977, studierte Deutsch, Geschichte und Philosophie in Freiburg und unterrichtet an einem Gymnasium in Rastatt. Sie arbeitete an mehreren Unterrichtswerken mit und ist Herausgeberin der Ideenbörse Deutsch Sekundarstufe II.

1. Schritt: Das Quiz – wer kennt sich aus?

Kompetenzen und Unterrichtsinhalte:

- ◆ Die Schülerinnen und Schüler spielen ein Quiz zu zentralen Inhalten des Deutschunterrichts der Oberstufe.
- ◆ Sie überprüfen ihr Wissen.
- ◆ Sie entwerfen eventuell ein eigenes Quiz.

Für die **Durchführung des Quiz** empfiehlt sich Folgendes:

- ◆ Die Tabelle auf **Texte und Materialien MW1** sollte an die Wand projiziert werden, denn sie gibt einen Überblick über die zu wählenden Rubriken und Schwierigkeitsstufen bzw. Punktwerte.
- ◆ Der Kurs sollte in mehrere *Gruppen* eingeteilt werden (jeweils 4 bis 5 Personen), die gegeneinander spielen.
- ◆ Die Lehrkraft sollte die Fragen stellen, damit sie im Zweifelsfall entscheiden kann, ob eine Antwort gilt (**Fragen** und **Lösungen** finden sich auf **Texte und Materialien M2** bis **M8**).
- ◆ Eine Assistentin bzw. ein Assistent sollte bei der Spielorganisation helfen, d.h. die Felder durchstreichen, die bereits gewählt worden sind, und an der *Tafel* immer den Punktestand der einzelnen Gruppen aktualisieren.

Folgt man dieser Grundanordnung, dann gelten folgende **Spielregeln**:

- ◆ Erwürfelt bzw. gelost wird die Reihenfolge, in der die Gruppen am Zug sind. Nach dem ersten Durchgang wird diese Reihenfolge beibehalten.
- ◆ Die Gruppe, die an der Reihe ist, wählt ein bestimmtes Feld aus (Rubrik und Schwierigkeitsstufe). Kann sie die dazugehörige Frage nach einer gewissen Beratungszeit beantworten, bekommt sie die Punkte gutgeschrieben und darf ein weiteres Feld wählen. Nach der Beantwortung dieser zweiten Frage wird in jedem Fall an die nächste Gruppe weitergegeben.
- ◆ Wird eine Frage falsch beantwortet, so werden die Punkte dem Gruppenkonto abgezogen und eine andere Gruppe (bei mehreren Meldungen die schnellste) kann die Frage übernehmen: Ist die Antwort richtig, bekommt diese Gruppe die Punkte; ist sie falsch, werden auch ihr die entsprechenden Punkte abgezogen.
- ◆ Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende den höchsten Kontostand hat.

Selbstverständlich kann das Quiz inhaltlich verändert werden: Die einzelnen Fragen können umgruppiert, durch andere (oder einen Joker) ersetzt oder umformuliert werden. Auch können ganze Rubriken weggelassen oder andere eingefügt werden. Den **eigenen Gestaltungswünschen** sind also keine Grenzen gesetzt, sodass man das Quiz auf **den eigenen Unterricht** oder **bestimmte Schwerpunktthemen** zuschneiden kann.

Eine **Alternative oder Erweiterung** kann es sein, die Schülerinnen und Schüler ein **eigenes Quiz** erstellen zu lassen: entweder von vornherein oder nach dem Spielen der vorgegebenen Variante. Die Themen können individuell bestimmt werden; unter Umständen kann sich das Quiz auch nur auf eine einzelne Unterrichtseinheit beziehen.

