

# Ampelquiz

[An die Arbeit](#), [Spiel](#), [Wissensabfrage](#)

Ein schnelles und vielfältig einsetzbares Verfahren, bei dem die Lernenden durch Hochhalten von Kärtchen in Ampelfarben zu Fragen, Thesen, Vorschlägen usw. eine Rückmeldung geben

## Beschreibung

Die Methode kann auf folgende Art und Weise durchgeführt werden:

1. Alle Lernenden erhalten drei Farbkarten entsprechende der Ampelfarben
  - Rot signalisiert Ablehnung oder Nichtzustimmung.
  - Gelb signalisiert Unentschlossenheit.
  - Grün signalisiert Zustimmung .
2. Durch das Stellen von Fragen oder das Zeigen von Thesen zu einer gewählten Thematik, in mündlicher oder visueller Form, können Lehrende ein Meinungsbild einfordern.
3. Lernende signalisieren durch Hochhalten der entsprechenden Karten ihre Meinung zur gestellten Frage.
4. Lehrende dokumentieren das Meinungsbild durch Zählen der jeweiligen Karten.
5. Das Ergebnis der Auswertung wird im Plenum besprochen und durch Rückfragen zu den Begründungen der Antwort durch Lehrende gestützt, um so auch die Beweggründe für die Entscheidung zu erfahren.

## Differenzierungsmöglichkeiten

Folgende Differenzierungen sind möglich:

- Lernende, welche sich sehr unsicher sind und häufig die gelbe Karte wählen, können durch das Auslassen der gelben Karte dazu animiert werden, sich zu positionieren. Dadurch können diese Lernenden nicht mehr auf die „Ich bin mir nicht sicher“-Karte ausweichen.
- Lernende die sich schon sehr sicher sind, können aufgefordert werden, ihre Entscheidung mündlich zu begründen.
- Fragen oder Thesen können durch Visuelle Impulse, wie Bilder oder Videos

# Ampelquiz

unterstützt werden.

- Für die Lerngruppe kann nochmal sichtbar gemacht werden für welche Position die Karten stehen.

## Tipps

- Die Thesen sollten eindeutig und geschlossen formuliert sein.
- Bei jüngeren Lernenden z.B. im Elementarbereich sollte auf die gelben Karten verzichtet werden, um eine Überforderung vorzubeugen.
- Fragen, Thesen und Vorschläge können als PowerPoint gezeigt werden oder auf Tafel geschrieben werden.

## Material

- Karten (rot, gelb, grün) in ausreichender Anzahl
- Tafel oder anderes Medium für Auswertung.
- Fragen, Thesen und Vorschläge als Powerpoint Präsentation oder auf großen Karten

## Variation

1. Lernende können auch in **Partnerarbeit** arbeiten.
  - Zuerst erfolgt eine kurze Zeitspanne zum Absprechen
  - Die Paare entscheiden sich gemeinsam für eine der drei Karten.
2. Abhängig vom Ziel des Einsatzes sowie der Art der Thesen können auch **andere Kompetenzen** angesprochen werden.
3. Ausschließliche Verwendung der **grünen und roten Karten**, um eindeutige Ergebnisse zu erzielen (z.B. bei Entscheidungen).
4. Anstelle von Einschätzungen oder Vermutungen können mit dieser Methode auch beispielsweise **Meinungen, Stimmungen, Entscheidungen, Bewertungen, Feedbacks oder Wissen** abgefragt werden.
5. **Für große Lerngruppen:**
  - Es werden drei große Karten in den Farben grün, gelb und rot auf den Boden gelegt.
  - Die Lernenden ordnen sich nach dem Vorlesen der These einer der Karten zu, indem sie sich zu dieser stellen.

# Ampelquiz

6. Lernende sollen eine **Begründung zu ihrer Kartenwahl** abgeben, dies kann durch Rückfrage der Lehrenden wie auch durch eine [Meldekette](#) erfolgen.

## Quellen

Mitwirkung (er)leben. (o. D.). *Methoden zur Ideen- und Entscheidungsfindung : Ampelabfrage*. Bertelsmann Stiftung. Abgerufen am 7. März 2023: [https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/Projekte/Jungbewegt/Downloads/Methoden\\_zur\\_Durchfuehrung/Ampelabfrage.pdf](https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/Projekte/Jungbewegt/Downloads/Methoden_zur_Durchfuehrung/Ampelabfrage.pdf)