

# Jeopardy

[Spiel](#), [Wissensabfrage](#)

Bei Jeopardy - Der große Preis - handelt es sich um eine Art Quizspiel, welches an die Fernsehshow „Jeopardy“ angelehnt ist. Diese Methode eignet sich besonders gut zur Wiederholung von Lernstoff.

## **Beschreibung**

Es gibt in der Regel sechs Kategorien wobei jede der fünf Fragen mit einer Punktzahl versehen (z.B. 20, 40, 60, 80, 100) ist. Die schwierigen Fragen geben mehr Punkte als die leichten Fragen. Die Fragen und Antworten werden im Vorfeld vorbereitet und an eine Tafel oder Wand befestigt. Auf der Vorderseite stehen die möglichen Punkte der jeweiligen Frage, damit die SuS diese gleich sehen können. Die SuS werden in zwei oder mehr gleich große Gruppen eingeteilt und dürfen sich eine Frage aussuchen und müssen diese beantworten. Wenn die Antwort richtig ist, bekommt das Team die angegebene Anzahl an Punkten. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Die Teams wechseln sich bei der Auswahl der Fragen ab.

## **Differenzierungsmöglichkeiten**

- Punktesystem kann angepasst werden (mehr als fünf Abstufungen, andere Punkteverteilung)
- Anzahl der Kategorien kann beliebig gehalten werden (je nach Gruppenanzahl)
- Thematik kann beliebig angepasst werden
- Einbezug der Joker-Antworten und Risiko-Antworten (siehe Variation)

## **Tipps**

- Klassenraum so gestalten, dass eine Game-Show Atmosphäre entstehen kann
- SuS können zusätzlich motiviert werden, wenn der Lehrer in der Rolle des Quizmasters aufgeht
- Spielregeln zuvor festlegen und umsetzen

# Jeopardy

## Material

- Fragen auf Karteikarten, Punkte auf der Rückseite
- Antworten auf der Karteikarte
- Klebeband oder Magnete zur Befestigung der Karteikarten
- evtl. weitere Karteikarten (mit Fragen und Antworten)
- evtl. Stifte
- zusätzlich: Punktechips, welche die Teams sammeln können um das Zusammenzählen der Punkte zu erleichtern

## Variation

- Es können auch mehrere Teams gegeneinander antreten.
- Es kann auch jeder gegen jeden gespielt werden, der/die Schüler\*in welche sich zuerst melden werden dran genommen und dürfen die Frage beantworten.
- Das Team welches zuerst die Frage beantwortet bekommt die Punkte (akustisches Signal notwendig z.B. Fahrradklingel - wer zuerst klingelt darf die Frage beantworten)
- Punkte können bei einer falsch beantworteten Frage von dem gegnerischen Team gewonnen werden
- Punktabzug bei falscher Antwort für das jeweilige Team
- Joker-Antworten: Es wird keine Frage gestellt, die Punkte werden der Gruppe geschenkt (zufällige Anordnung - Glück)
- Risiko-Antworten: Risiko Fragen bedeuten, dass es möglich ist gewonnene Punkte erneut einzusetzen. Diese können dann doppelt gewonnen werden oder es wird ALLES verloren (z.B. 200 Risiko Frage, „wir setzen 200 drauf“. Das heißt, bei richtig beantworteter Frage, bekommt das Team 400 Punkte, bei falscher Antwort werden 400 Punkte abgezogen).

## Quellen

Müller, Frank; Klippert, Heinz (2004): Selbstständigkeit fördern und fordern. Handlungsorientierte Methoden - praxiserprobt, für alle Schularten und Schulstufen. 3., überarb. und erw. Aufl. Weinheim: Beltz (Beltz-Praxis).

# Jeopardy