

Frage-Antwort-Spiel entwerfen - Arbeitsblatt

Es ist nicht immer ganz einfach, Fragen so klar zu formulieren, dass der / die Antwortende versteht, wonach gefragt ist. Im Unterricht findet dieses Wechselspiel zwischen Fragen und Antworten häufig statt. Auch dann, wenn der / die Fragende (Lehrer/innen wie Schüler/innen) die (vermutete) Lösung schon im Kopf hat, fällt die Frage doch unterschiedlich aus, und die Antwort geht daneben.

Die folgende Übung soll dir helfen, zu bestehenden Antworten die passenden Fragen zu finden, so dass auch der umgekehrte Weg gelingt.

Antworten:

1. Die Bundesrepublik Deutschland hat 16 Bundesländer.
2. Das bevölkerungsreichste Land ist NRW.
3. Der amtierende Bundeskanzler heißt Gerhard Schröder (SPD).
4. Der ehemalige Regierungssitz Deutschlands war Bonn.
5. Größtes Nachbarland von Deutschland ist Frankreich.
6. Der Koalitionspartner der SPD im Bundestag heißt Bündnis90/Grüne.
7. Der Bundestag tagt im Reichstag.
8. Die künftige europäische Währung heißt „Euro“.
9. Die Europäische Union hat derzeit 15 Mitgliedsländer.
10. Das Bundesverfassungsgericht befindet sich in Karlsruhe.

Fragen:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Arbeitsauftrag:

Finde zu der gegebenen Antwort jeweils die passende Frage! Die Frage und die Antwort müssen eindeutig zueinander passen.

Ihr könnt selbst ein Quiz veranstalten:

- Wählt ein bestimmtes Themengebiet aus, das ihr gerade im Unterricht behandelt habt, wie zum Beispiel „Prinzipien und Wirkungsweisen von Mehrheits- und Verhältniswahl“.
- Formuliert zu diesem Thema selbständig Fragen. Die Fragen sollten so gestellt sein, dass eine eindeutige und knappe Antwort gefordert ist. **Wichtig: Ihr selbst müsst die Antwort natürlich auch wissen!**
- Nachdem jeder für sich die Fragen formuliert hat, setzt euch in Gruppen zusammen und sortiert doppelte oder zu schwierige oder unsinnige Fragen aus.
- Teilt die Klasse in zwei Gruppen und wählt einen Quizmaster / eine Quizmasterin
- sowie jemanden, der die Punkte an der Tafel notiert.
- Die Quizmasterin stellt die Fragen und die Gruppe, die zuerst die Antwort weiß, bekommt einen Punkt.

Frage-Antwort-Spiel entwerfen - *Didaktische Hinweise*

Das Entwickeln von Fragen dreht die normale Schüleraktivität des Antwortgebens um. Sinnvolle Fragen zu stellen ist ein Lernverhalten, dass für den Verständnisprozess außerordentlich produktiv ist. Mit dieser Übung soll das Fragen trainiert werden.

Diese Methode dient dem *systematischen Üben und Wiederholen* von Unterrichtsinhalten. Die Schüler/innen beschäftigen sich nochmals intensiv mit dem behandelten Stoff. Durch den spielerischen Ansatz und das Ziel - ein Quiz vorzubereiten - sind sie motiviert und mit Spaß an der Arbeit.

Literatur:

KLIPPERT 1999 Heinz Klippert, Methodentraining. Übungsbausteine für den Unterricht, Beltz Verlag, Weinheim und Basel, 1999, S. 128 - 136.

Frage-Antwort-Spiel entwerfen - *Einsatzmöglichkeiten*

Diese Methode ist sinnvollerweise jeweils am Ende von Unterrichtseinheiten einzusetzen und ist entweder als wiederholender Abschluss geeignet oder als Vorbereitung für Tests oder Klausuren. Nach Einsatz einer Methode sollte immer eine kurze Methodenreflexion mit den Schüler/innen stattfinden, um sie zu befähigen, Methoden hinsichtlich ihrer Effizienz für den eigenen Lernerfolg zu beurteilen.

Ablauf:

- Texte lesen, Inhalte aneignen
- Einzelarbeit: Fragen zum Text formulieren
- Gruppenarbeit: doppelte, zu schwierige oder unsinnige Fragen aussortieren
- Quiz durchführen
- Effizienz der Methode mit den Schülern/ Schülerinnen reflektieren