

## Magische Wand

Diese Methode ist ein Spiel mit Wettbewerbscharakter, bei dem die Studierenden ihr bisher erlerntes Wissen wiederholen und vertiefen können. Es ist für die unterschiedlichsten Unterrichtsthemen einsetzbar und macht Spaß.

Das Spiel verläuft in folgenden Phasen ab: Vorbereitung, Erarbeitung, Spielen und Siegerehrung & Reflexion.

### VORBEREITUNG:

In Kleingruppen (maximal 5 Personen) formulieren die Studierenden beispielsweise fünf Fragen zu den bisher behandelten Unterrichtsinhalten und übertragen diese auf fünf farbige Moderationskarten. Danach werden auf der Kartenrückseite Punktwerte zwischen 100 und 500 Punkten notiert. Die Karten werden an die Wand/Tafel gepinnt.

### ERARBEITUNG:

Jedes Team soll fünf Fragen zum Unterrichtsthema formulieren. Dazu dürfen die Unterlagen genutzt werden. Von der Lehrperson werden die Themengebiete zugewiesen.

Die Fragen plus den Antworten werden auf jeweils einer Kartenseite notiert. Bei der Auswahl der Fragen ist darauf zu achten, dass diese ausschließlich zum Thema passen und unterschiedliche Schwierigkeitsgrade aufweisen. Auf der Kartenrückseite werden anschließend die Punkte mit einem dicken Stift, gut leserlich, notiert. Die schwierigste Frage erhält 500 Punkte, die zweitschwierigste 400 usw.

### SPIELEN:

- ★ Das Team mit dem jüngsten Teammitglied beginnt und wählt in Abstimmung mit dem Team eine Karte der magischen Wand. Es darf keine selbsterstellte Karte gewählt werden.
- ★ Die Lehrperson liest die Frage vor.
- ★ Das Team muss die Frage beantworten und darf sich dazu beraten. Das Team, welches die Frage erstellt hat, entscheidet ob die Frage richtig oder falsch beantwortet wurde.
- ★ Bei richtiger Antwort gibt es die vorgegebenen Punkte (100 bis 500 Punkte). Wird die Frage falsch beantwortet gibt es keine Punkte. Diese Karte kann an die „Erstellergruppe“ zurückgegeben werden. Sollte diese nicht in der Lage sein die eigens erstellte Frage zu beantworten, gibt es Minuspunkte entsprechend der Kartenrückseite.
- ★ Nun darf im Uhrzeigersinn das nächste Team eine Karte auswählen und diese beantworten.
- ★ Sind alle Karten beantwortet worden, gewinnt die Gruppe mit den meisten Punkten.

### SIEGEREHRUNG & REFLEXION:

Die Siegerehrung kann je nach Lust, Laune und Zeitfaktor umfassend oder knapp ausfallen. Kleine Geschenke können für die jeweiligen Plätze vergeben werden.

Eine Reflexion zum Lernerfolg und das abschließende Feedback im Plenum runden diese Unterrichtsmethode angemessen ab.