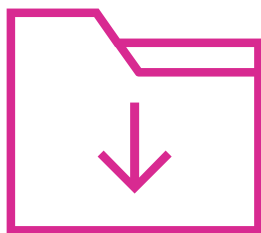


Methoden



Die **Online-Materialien** zu den Methoden können heruntergeladen werden unter:

www.verknuepfungen.org/publikation/downloads

Nutzer*innenname: user_in

Passwort: verknuepft2019

5 „Wir wissen es!“

Das Verknüpfungen-Quiz

Ziele

- ▶ Das Wissen, das die Teilnehmenden mithilfe der Methoden „Wer bin ich?“ oder in umfangreicheren pädagogischen Formaten zu Verbindungslinien von Antisemitismus und Rassismus erworben haben, wird auf spielerische Art ausgewertet und gefestigt.
- ▶ Mit dem Quiz werden unterschiedliche Aspekte des Beziehungsgeflechts von Antisemitismus und Rassismus, mit denen sich die Teilnehmer*innen auseinandergesetzt haben, zusammengeführt.

 **Altersempfehlung** ab 9. Klasse

 **Gruppengröße** 8 bis 30 Personen

 **Zeitraumen** 45 bis 60 Minuten

Räumlichkeit

ein Raum mit 2 bis 5 Tischen
(je nach Gruppengröße) sowie
einem Flipchart

Material

- ▶ Multimedia-Präsentation des Verknüpfungen-Quiz ( 05_wirwissenes_quiz.pptx)
- ▶ Laptop und Beamer
- ▶ Moderationskarten
- ▶ Flipchartmarker
- ▶ ggf. einen kleinen Preis für die Gewinner*innen (Gummibärchentüte o.ä.)

Vorbereitung

Je nach Gruppengröße werden mehrere Tische mit jeweils 4 bis 5 Stühlen U-förmig im Raum aufgestellt. Auf jedem Tisch legt die Referent*in 3 Moderationskarten und einen Marker.

Ablauf

1. Einführung ⌚ 5 Min.

Es werden Kleingruppen von 4 bis 5 Personen gebildet, die gegeneinander antreten. Dann gibt sich jede Gruppe einen Namen. Die Namen schreibt die Referent*in auf ein Flipchart oder an die Tafel bzw. das Whiteboard, um während des Spielens darunter die Punktezahlen einzutragen.

Nun erklärt die Referent*in den Teilnehmenden den Ablauf des Quiz. Dazu blendet sie die Startseite der  Multimedia-Präsentation des Verknüpfungen-Quiz mit den Quiz-Kategorien sowie den Feldern mit unterschiedlichen Punktezahlen in der Vollbildansicht ein; nur in dieser Ansicht funktionieren die Verlinkungen in der Präsentation. Die Referent*in liest die Kategorien vor und erläutert, dass die Kleingruppen aus ihnen nacheinander Fragen auswählen dürfen; je höher die Punktezahl, desto schwieriger ist die Frage. In jeder Kategorie gibt es einen Joker. Wenn er erscheint, bekommt die Gruppe, die ihn gezogen hat, 20 Punkte, ohne dass eine Frage beantwortet werden muss. Bei allen anderen Feldern gibt es jeweils drei Antwortmöglichkeiten: „A“, „B“ oder „A und B“ (beide Antworten sind richtig).

Alle Gruppen versuchen parallel zueinander, die Fragen richtig zu beantworten. Dazu sollen sich die Spieler*innen in ihrer Quizgruppe beraten, welche Antwort richtig sein könnte, und dann die entsprechende Antwortkarte für alle sichtbar hochheben. Wenn die Gruppe eine Frage richtig beantwortet, erhält sie die entsprechende Punktezahl.

Schließlich bittet die Referent*in die Teilnehmenden, die Moderationskarten auf ihrem Tisch mit jeweils einer der Antwortmöglichkeiten („A“, „B“ oder „A und B“) zu beschriften. Jetzt kann das Quiz beginnen!

2. Das Quiz spielen 🕒 30 bis 45 Min.

Die Referent*in fordert die erste Gruppe auf, aus einer Kategorie eine Zahl auszuwählen, beispielsweise „Umgang mit Geschichte 40“. Die Referent*in klickt auf das entsprechende Feld, und die Frage erscheint. Die Gruppen beraten sich untereinander. Wenn die Referent*in den Eindruck hat, dass sich alle Gruppen auf eine Antwort geeinigt haben, zählt sie bis drei, und auf „Drei“ hebt jede Gruppe ihre Antwortkarte hoch. Die Referent*in klickt auf die Frage, und es erscheint ein erklärender Antworttext, den sie bzw. eine Teilnehmer*in vorliest. Danach klickt die Referent*in auf die Seite, und es erscheint die richtige Antwort. Die Referent*in schreibt

die Punktezahl für die einzelnen Teams unter deren Teamnamen. Sobald sie erneut auf die Seite klickt, erscheint wieder die Startseite; das zuvor gewählte Feld wird farblich von den anderen Feldern abgesetzt. Die Referent*in bittet das nächste Team, ein Thema mit der entsprechenden Zahl zu nennen, usw.

Am Ende werden die Punkte der jeweiligen Teams zusammengezählt, und die Gewinner*innen-Gruppe wird verkündet. Als Preis kann die Gruppe eine Kleinigkeit wie eine Tüte Gummibärchen erhalten.



Tipp

Das Quiz sollte so lange gespielt werden, wie die Teilnehmer*innen Spaß daran haben; das heißt, es müssen nicht alle Fragen abgearbeitet werden.

3. Auswertung 🕒 10 Min.

Die Teilnehmenden werden gebeten zu benennen, was sie durch das Quiz Neues gelernt haben.



Vorschläge zur Weiterarbeit

Zur Vertiefung der Kategorie „Umgang mit Geschichte“ bietet sich die Aktivität **Denk mal!** an; eine zusätzliche Möglichkeit der Auswertung bietet die Methode **So, Li, Da, Ri, Ty and the Sisters**, in der es zudem um Handlungsmöglichkeiten geht.