



Peter Weyman

## „Wer wird Millionär?“ im Unterricht

Seit 1999 läuft in Deutschland die Fernseh-Show „Wer wird Millionär?“. Hohe Einschaltquoten zeugen von der Beliebtheit dieser Ratesendung. Fragen stellen und Antworten finden ist auch eine wirkungsvolle Lernmethode. Es macht deshalb Sinn, die motivierenden Prinzipien dieser Sendung gelegentlich in den Unterricht zu integrieren.

„Publikums-Joker“ und „Telefon-Joker“ sind Möglichkeiten für den Unterricht, weil sich andere daran beteiligen können. Eine Herausforderung ist das Er-

stellen von Fragen unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade. Mit etwas Übung kann ein Spiel in weniger als einer halben Stunde erstellt werden. Gezielt eingesetzt erhöht

das Millionär-Spiel den Lerngewinn und fördert den Spaß im Unterricht.

### Vorgehensweise

Es gibt mittlerweile webbasierte Möglichkeiten, ein Millionär-Spiel speziell für ein Unterrichtsthema mit wenigen Schritten schnell zu erstellen:

- Festlegen eines Themas mit Bezug zum Unterricht,
- Formulierung von sieben bis zehn Fragen zum Thema,
- Sortierung der Fragen nach steigendem Schwierigkeitsgrad (von der 50-Euro bis zur Ein-Million-Frage),
- Definition einer eindeutig richtigen Lösung bzw. Antwort,

Tabelle: Vor- und Nachteile der LearningApp.org

Vorteile	Nachteile
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ keine Programm-Installation erforderlich</li> <li>■ unabhängig vom Betriebssystem (PC oder Tablet)</li> <li>■ über QR-Code aufruf- und wiederholbar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Internet-Verbindung erforderlich</li> <li>■ Registrierung als Lehrkraft erforderlich (kostenfrei)</li> <li>■ ohne 50/50-Joker</li> <li>■ ohne Musik</li> </ul>

- Formulierung von drei falschen Antworten,
- Abspeichern und zum Unterricht wieder aufrufen.

## Zum Thema

Gefragt werden kann nach Fachbegriffen, möglich sind aber auch Schätz-Aufgaben ebenso wie technische oder betriebswirtschaftliche Berechnungen. Mit vier Lösungsmöglichkeiten gleicht das WWM-Spiel dann den Multiple-Choice-Tests, die vielfach bei Prüfungen eingesetzt werden – von der Führerschein-Prüfung bis hin zum Medizin-Studium. Durch geeignete Formulierung der Frage kann mehr als die reine Reproduktion von Faktenwissen erfragt werden.

## Handwerkszeug

Die Internetseite „Learningapps.org“ als Basis für das WWM-Spiel ist seit 2015 Bestandteil der Seminare der Staatlichen Führungsakademie für Ernährung, Landwirtschaft und Forsten „Von App bis Web“. Vor- und Nachteile sind in der Tabelle gegenübergestellt. Dazu gibt es weitere digitale Anwendungen dieser Art aber auch die Möglichkeit, mit Powerpoint sowie Vorlagen aus dem Internet Quizspiele zu gestalten. Im Internet verfügbare Powerpointvorlagen missachten häufig das Urheberrecht, zum Beispiel bei der Verwendung der typi-



Ein Beispiel erstellt mit LearningApps.org: Die 5.000-Euro-Frage bei einem Millionärs-Quiz zum Thema Gewächshaus-Technik

schen „Millionärs“-Musik. Es gibt auch spezielle „Millionärs“-Software, zum Beispiel Quillionär. Hier von ist abzuraten: Diese Software muss mit Administrator-Rechten installiert werden und ist teilweise kostenpflichtig.

## Einbindung in den Unterricht

Das Millionär-Spiel von Learningapps.org bietet sich als Unterrichtseinstieg oder Unterrichtsabschluss an. Beim Telefon-Joker unterstützen einzelne Studierende die Kandidaten. Beim Publikums-Joker stimmen die Studierenden per Handzeichen ab, welche Variante die Richtige ist. Die Lehrkraft for-

dert die Kandidaten auf, die Auswahl der Antwort zu begründen. Die Reflektion beugt dem Raten vor und ermöglicht nach dem Unterrichtsbeginn Anknüpfungen im nachfolgenden Unterricht.

## Übung macht den Meister

Bei „LearningApps.org“ wird ein QR-Code generiert. Diesen können Studierende mit Smartphone und QR-Code-Scanner beliebig oft aufrufen, um das Spiel zu wiederholen. Das eigenständige Erstellen eines WWM-Quiz durch Studierende bietet sich bei Unterrichtsprojekten oder Ausstellungen mit Besuchern an. ■

Erstveröffentlichung in Schule und Beratung 8–9/2017, S. 70f



Foto: DDRockstar – Fotolia.com

Fragen stellen und Antworten finden – eine Lernmethode, die Spaß macht.

## Der Autor



**Peter Weyman**  
Staatliche Führungsakademie für Ernährung, Landwirtschaft und Forsten, Landshut/Bayern  
Peter.Weyman@fueak.bayern.de