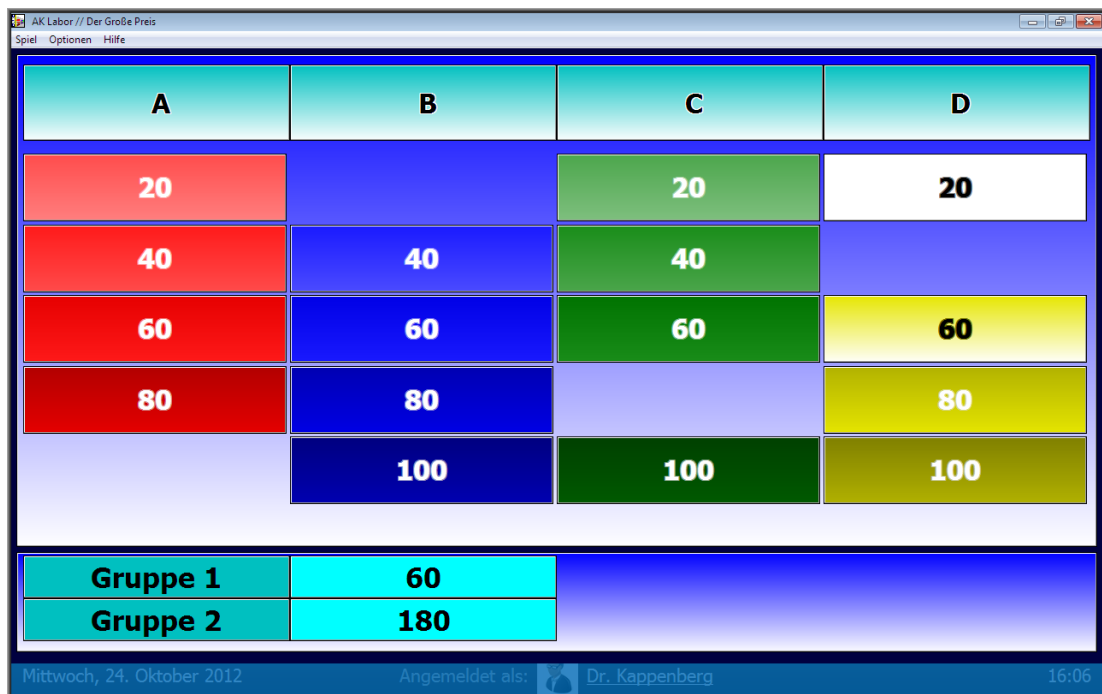




Kategorie	Übungen und Tests		
Übungsmodus	-	Testmodus	-
Schwierigkeitsgrade	-	vowählbare Aufgabenzahl	-
Aktueller Notenstand	Tabellenstand	Highscore	-
Musik zur Belobigung	-	Spezielle Hilfen	-
Steuerung durch Master	ja, nur Programmaufruf	Auswertung im Master	-
Eignung für Whiteboard	ja, gut	AK Minilabor	nein
Besonderheit:			

Programmbeschreibung:

Es handelt sich um einen "Quiz-Spiel-Automaten" mit Registrierwand, bei dem zwei oder mehr Gruppen von Schülern gegeneinander spielen und Felder auf einer 'Fragewand' auswählen. Hinter jedem Feld verbirgt sich eine Frage mit einem unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad und dementsprechend vielen Punkten. Joker und Risiko-Fragen (bei denen ein Betrag als Wetteinsatz gewählt werden kann) lockern das Spiel auf. Der Lehrer oder eine Gruppe fungiert bei dem Spiel als Showmaster und Schiedsrichter, denn er muss entscheiden, ob die mündlich beantworteten Fragen richtig oder falsch sind. Die richtige Antwort kann aufgerufen werden.



Der Große Preis

(Frei nach der altbekannten Fernsehsendung)

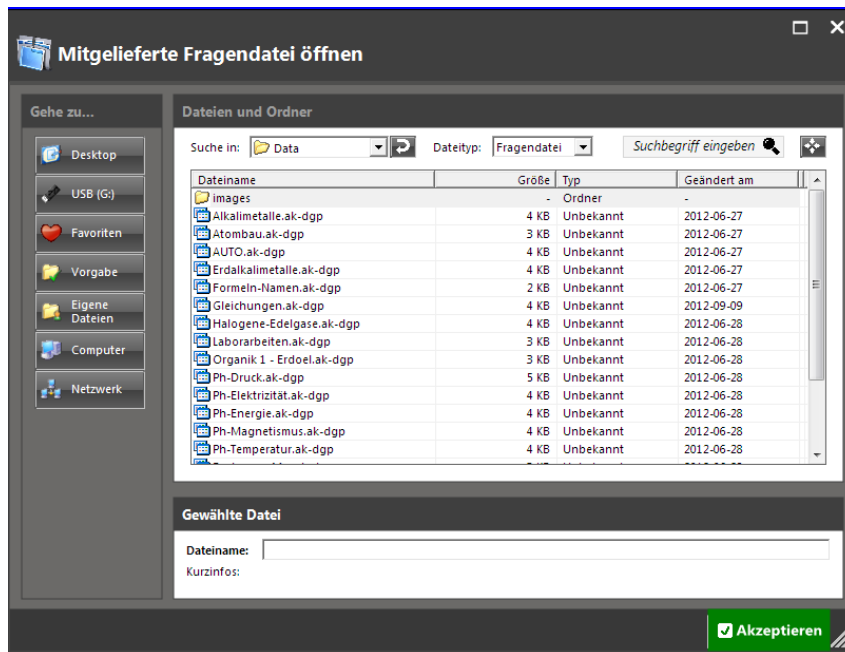
Man spielt "Der Große Preis" nicht alleine oder gegen den Computer sondern in zwei Mannschaften und mit einem Moderator (z.B. der Lehrer). Nur der Moderator muss den Computer bedienen! Der Moderator sollte mit dem gewählten Themenbereich sehr gut vertraut sein, denn er ist gleichzeitig auch "Schiedsrichter" und muss entscheiden, ob eine Antwort richtig oder falsch ist - und Schiedsrichterentscheidungen sind ja bekanntlich nicht anfechtbar.

Vorbereitung

- Überlegt, wie viele Gruppen ihr bildet (zwischen 2 und 4). Zum Beispiel: Mädchen gegen Jungen
- Über das Menü "Optionen" -> "Anzahl der Spieler" stellt der Moderator nun ein, wie viele Gruppen spielen
- Durch einen Klick auf den Namen der Gruppe ("Gruppe 1", "Gruppe 2", etc.) kann der Moderator auch Namen eingeben



- Der Moderator lädt einen Fragenkatalog (s. obere Menüleiste: Spiel → "mitgelieferte Wand" öffnen)



- Das Spiel beginnt!

So spielt Ihr "Der Große Preis"

- Unten blinkt die Gruppe, welche am Zug ist.
- Die Gruppe berät sich und wählt ein noch nicht aufgedecktes Feld aus den vier oben angegebenen Kategorien. Die Zahl auf den Feldern gibt an, wie viele Punkte man für die richtige Antwort auf die Frage erhält. Natürlich steigt dabei mit den Gewinnpunkten auch der Schwierigkeitsgrad an!
- Der Moderator klickt das Feld an und deckt es damit auf.
- Es gibt drei Arten von Feldern, hinter denen sich eine normale Frage, eine Risikofrage oder ein Joker versteckt.
- **Normale Frage:** Der Moderator liest die Frage vor, die auf dem Bildschirm steht. Spätestens, wenn der Zeitbalken abgelaufen ist, muss einer aus der Gruppe oder die gesamte Gruppe die richtige Antwort geben. Dann muss der Moderator bekanntgeben, ob die Frage richtig oder falsch beantwortet wurde. Dazu klickt er auf "Antwort" und entscheidet, ob die gegebene Antwort als Lösung gelten kann.
- Er klickt jetzt auf die Schaltfläche "Richtig" oder "Falsch", um dem Computer den Ausgang mitzuteilen. Klickt er auf "Richtig" gibt's Punkte!
- **Risiko:** Eigentlich genauso wie eine normale Frage, ABER: Die Gruppe darf, bevor die Frage zu sehen ist, entscheiden, wie viele ihrer bisher verdienten Punkte sie aufs Spiel setzen will! Der Moderator gibt den Betrag in das Eingabefeld unten ein und drückt Enter. Jetzt geht es wie bei einer normalen Frage weiter. Wird die Frage richtig beantwortet gibt's zu den normalen Punkten den gesetzten Betrag noch mal dazu! Aber liegt Ihr falsch, wird der gesetzte Betrag abgezogen!
- **Joker:** Hier hagelt's Punkte ohne Anstrengung, keine Frage! (Es gibt so viele Punkte, wie das Feld 'wert' war)

Ende des Spiels

- Sieger ist die Gruppe mit den meisten Punkten!

Aufruf von Der große Preis:

AK Labor: von der Homepage AK Kappenberg herunterladen und am PC installieren
<http://www.kappenberg.com>

AK MiniLabor: noch nicht vorhanden