|  |
| --- |
| **Arbeitsauftrag** |

Die „Magische Wand“ ist ein Spiel mit Quiz-Fragen. Mit diesem Spiel sollen die in den letzten Unterrichtsstunden erarbeiteten Inhalte der Differenzierungsmatrix „Mein Weg in die Arbeitswelt“ wiederholt und gefestigt werden.

**Aufgabe 1:**

Erstellt in einer Gruppenarbeit eine Magische Wand zum Thema
„Mein Weg in die Arbeitswelt“.

Entwickelt Quizfragen und Antworten zu und über die Differenzierungsmatrix
„Mein Weg in die Arbeitswelt“. Die Fragen sollen mit 100, 200, 300, 400 oder 500 Punkten bewertet werden können. An einigen Stellen dürft ihr auch „Joker“ vergeben.

Nutzt die beigefügte PowerPoint-Datei [M1] zur Magischen Wand.

**Aufgabe 2:**

Spielt mit eurer Klasse das Quiz.

Spielablauf :

* Die Frage muss innerhalb einer Minute beantwortet werden.
* Wenn die Antwort richtig ist, erhält der/die Spieler/in bzw. die Gruppe die entsprechende Punktzahl.
* Falls die Antwort falsch ist, wird der Gruppe die entsprechende Punktzahl abgezogen und die andere Gruppe erhält die Möglichkeit, die Frage zu beantworten.
* Richtige Antwort: Gutschrift der Punktzahl.
* Falsche Antwort: Abzug der Punktzahl.
* Besonderheiten: Erscheint ein „Joker“, werden dem Spieler/der Gruppe die Punkte ohne Beantwortung der Frage auf ihrem Konto gutgeschrieben!

|  |
| --- |
| **Material** |

M1: 6.5\_Magische Wand\_Vorlage.pptx

|  |
| --- |
| **Quellen und weitere Literaturhinweise** |

Vorlage Magische Wand: Eigene Erstellung

|  |
| --- |
| **Kompetenzen auf der Grundlage des Bildungsplans für die Ausbildungsvorbereitung[[1]](#footnote-1) z.** **B. für den Fachbereich Gesundheit/Erziehung und Soziales** |

|  |
| --- |
| Zuordnung der Arbeitsaufträge zu den Kompetenzkategorien |
| Wissen | Fertigkeiten | Sozialkompetenz | Selbstständigkeit |
| ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |

1. Info für Lehrkräfte:

Dieses AB ist ausgerichtet am Fachbereich G/E und S. Eine Anpassung auf den eigenen Fachbereich ist möglich. [↑](#footnote-ref-1)