

Spiel



Mit der Aktivität **Spiel** wird vorhandenes Material zum Üben: Aus einem [Glossar](#), einer Fragenkategorie oder einem [Test](#) erzeugt Moodle ein Kreuzworträtsel, ein Galgenmännchen oder eines von sechs weiteren Spielen.

Das Plugin bringt acht Spielformen mit. Sie unterscheiden sich nur in der Darstellung. Die Fragen kommen immer aus Material, das im Kurs schon vorhanden ist.

Hinweis: Im Auswahlfenster gibt es keinen Eintrag „Spiel“. Jede Spielform steht dort einzeln: **Spiel - Galgenmännchen**, **Spiel - Kreuzworträtsel**, **Spiel - Suchrätsel**, **Spiel - Wer wird Millionär**, **Spiel - Sudoku**, **Spiel - Verstecktes Bild** und **Spiel - Schlangen und Leitern**. Die achte Form, **Buch mit Fragen**, blendet Moodle in der Voreinstellung aus. Sie muss in der Website-Administration über *Spiel „Buch mit Fragen“ verbergen* freigeschaltet werden.

Spiel anlegen

1. Die Quelle bereitstellen: ein gefülltes [Glossar](#), eine Fragenkategorie in der Fragensammlung oder einen fertigen [Test](#).
2. Kurs öffnen und oben rechts **Bearbeiten** einschalten.
3. Im gewünschten Abschnitt auf **Aktivität oder Material anlegen** klicken.
4. Im Reiter **Aktivitäten** die gewünschte Spielform auswählen, z. B. **Spiel - Kreuzworträtsel**.
5. **Name** eingeben und unter **Beschreibung** erklären, was zu tun ist.
6. Unter *Fragen-Quelle* festlegen, woher die Fragen kommen, und im Feld darunter das konkrete Glossar, die Fragenkategorie oder den Test auswählen.
7. Mit **Speichern und anzeigen** abschließen.

Die acht Spielformen

Spielform	Ablauf
Galgenmännchen	Ein Wort wird Buchstabe für Buchstabe erraten. Jeder Fehlgriff zeichnet einen Strich mehr.

Spielform	Ablauf
Kreuzworträtsel	Moodle setzt aus den Begriffen ein Gitter, die Definitionen sind die Fragen. Das Gitter wird bei jedem Versuch neu erzeugt und sieht deshalb jedes Mal anders aus.
Suchrätsel	Wie beim Kreuzworträtsel gibt es Umschreibungen, die Wörter stehen aber bereits waagrecht oder senkrecht in einem Buchstabengitter und müssen gefunden werden.
Wer wird Millionär	Multiple-Choice-Fragen mit steigendem Gewinn. Drei Joker stehen bereit: 50:50, Telefonjoker und Publikumsjoker. Eine falsche Antwort beendet das Spiel.
Sudoku	Ein Sudoku, dem Ziffern fehlen. Jede richtig beantwortete Frage ergänzt eine Ziffer und macht das Rätsel lösbarer.
Verstecktes Bild	Hinter jedem Feld einer Kachelfläche steckt eine Frage. Jede richtige Antwort deckt ein Stück des Bildes auf.
Schlangen und Leitern	Ein Würfelspiel: Wer richtig antwortet, rückt vor. Leitern führen nach oben, Schlangen zurück.
Buch mit Fragen	Zu einem Buch: Das nächste Kapitel öffnet sich erst nach einer richtigen Antwort. Welche Fragenkategorie zu welchem Kapitel gehört, legen Sie danach über Verknüpfe Fragenkategorie zu Buchkapitel fest.

Fragen-Quelle

Welche Quellen im Feld *Fragen-Quelle* zur Auswahl stehen, hängt von der Spielform ab. [Buch](#) mit Fragen kennt nur *Fragen*. Das Buch selbst wählen Sie im eigenen Feld *Ein Buch wählen*.

Quelle	Verfügbar für
Glossar	Galgenmännchen, Kreuzworträtsel, Suchrätsel, Sudoku, Verstecktes Bild, Schlangen und Leitern. Der Eintrag ist die Lösung, die Definition die Frage. Über <i>Wörterbuch-Kategorie wählen</i> grenzen Sie auf eine Kategorie ein. <i>Nur bestätigte oder von Trainer/innen verfasste Glossar-Einträge</i> hält unbestätigte Beiträge heraus.
Fragen	Alle Spielformen. Sie wählen eine Kategorie der Fragensammlung, <i>Unterkategorien einschließen</i> nimmt die darunterliegenden mit.
Test	Alle Spielformen außer Buch mit Fragen. Im Feld <i>Quiz wählen</i> darunter bestimmen Sie, aus welchem Test die Fragen kommen.

Achtung: Nicht jede Spielform kann jeden Fragetyp. Galgenmännchen, Kreuzworträtsel und Suchrätsel verwenden ausschließlich **Kurzantwort**-Fragen, Wer wird Millionär ausschließlich

Multiple-Choice mit genau einer richtigen Antwort. Sudoku, Verstecktes Bild, Schlangen und Leitern und Buch mit Fragen nehmen **Kurzantwort, Wahr/Falsch** und **Multiple-Choice**. Die Zahl in Klammern hinter jeder Kategorie zählt nur die Fragen, die zur gewählten Spielform passen. Steht dort (0), bleibt das Spiel leer.

▼ Allgemeines

Name



Kreuzworträtsel: Fachbegriffe

Beschreibung

Bearbeiten Ansicht Einfügen Format Werkzeuge Tabelle Hilfe

↶ ↷ B I T: v

Aus den Einträgen unseres Glossars entsteht automatisch ein Kreuzworträtsel. Die Definition ist die Frage, der Begriff die Lösung.

p 18 Wörter Build with tinyMCE

☐ Beschreibung im Kurs zeigen ?

Fragen-Quelle

Glossar ▾

Wörterbuch wählen

Fachbegriffe Deutsch ▾

Wörterbuch-Kategorie wählen!

▾

Nur bestätigte oder von Trainer/innen
verfasste Glossar-Einträge

Nein ▾

Fragenkategorie wählen

Standard für beispielkurs (1) ▾

Unterkategorien einschließen

Nein ▾

Spiele (Sicht der Teilnehmenden)

1. Spiel im Kurs anklicken. Die Übersichtsseite zeigt die Beschreibung, die *Bewertungsmethode* und die Schaltfläche **Jetzt Spiel starten**.
2. Spielen. Beim Kreuzworträtsel beginnt man mit einem Klick auf eine Wortlücke, prüft zwischendurch mit **Kreuzworträtsel prüfen** und schließt mit **Ende des Kreuzworträtselspiels** ab.
3. Zurück auf der Übersichtsseite stehen die bisherigen Durchgänge unter **Ihre Versuche** mit Abschlusszeitpunkt, Bewertung und Zeitaufwand.

Kreuzworträtsel: Fachbegriffe

Aus den Einträgen unseres Glossars entsteht automatisch ein Kreuzworträtsel. Die Definition ist die Frage, der Begriff die Lösung.

Bewertungsmethode: Bester Versuch

Ihre Versuche

Versuch	Abgeschlossen	Bewertung / 10	Zeitaufwand
1		0	7 Stunden 4 Minuten

Endbewertung für dieses Spiel ist 0/10.

Einen vorherigen Versuch des Spiels fortführen

Bewertung 0 %

12345678910

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Klicken Sie links auf eine Wortlücke, um zu beginnen.

Kreuzworträtsel prüfen

Ende des Kreuzworträtselspiels

- waagerecht**
- 1: Wiederholung eines Wortes oder einer Wortgruppe am Anfang aufeinanderfolgender Sätze. Wirkt eindringlich und steigert die Dringlichkeit.
 - 4: Die Kernaussage eines argumentierenden Textes, meist in einem Satz. Sie ist umstritten – sonst müsste man sie nicht begründen.
 - 7: Man sagt das Gegenteil dessen, was man meint, und verlässt sich darauf, dass die Leserin es merkt.

- senkrecht**
- 1: Ein unvollständiger Satz, bei dem etwas weggelassen wird, das man sich denken kann. Beispiel: „Ende gut, alles gut.“
 - 4: Eine Behauptung mit Begründung. Ein vollständiges Argument nennt außerdem ein Beispiel, das die Begründung greifbar macht.
 - 9: Eine starke Übertreibung. zum Beispiel: „Ich habe das tausendmal gesagt“. Sie macht deutlich, wie wichtig jemandem etwas ist.

Ein begonnener Durchgang lässt sich über **Einen vorherigen Versuch des Spiels fortführen** wieder aufnehmen, ein abgeschlossener über **Spiel nochmal versuchen** wiederholen. Ist eine Bestenliste eingeschaltet, steht sie unter **Bestenliste** am Fuß der Seite.

Auswertung

Als Trainer/in finden Sie über der Spielseite eine eigene Leiste:

- **Info:** Zurück zur Übersichtsseite des Spiels.
- **Bearbeiten:** Öffnet die Einstellungen des Spiels.
- **Glossar ... anzeigen** (bzw. **Test ... anzeigen** oder **Fragen anzeigen**): Springt zur gewählten Quelle, um Einträge nachzupflegen.

- **Antworten zeigen:** Listet die Begriffe und Fragen auf, die das Spiel tatsächlich verwendet.
- **Versuche anzeigen:** Zeigt, wer wie oft gespielt hat und mit welchem Ergebnis.
- **Export nach HTML:** Speichert das Spiel als eigenständige HTML-Datei, etwa zum Ausdrucken. Nur für Galgenmännchen, Kreuzworträtsel, Wer wird Millionär sowie Schlangen und Leitern.

[Spiel](#)
[Einstellungen](#)
[Info](#)
[Bearbeiten](#)
[Glossar](#)
[Fachbegriffe](#)
[Deutschanzeigen](#)
[Mehr](#)

Aus den Einträgen unseres Glossars entsteht automatisch ein Kreuzworträtsel. Die Definition ist die Frage, der Begriff die Lösung.

[Filter](#)
[Rechte](#)
[Logdaten](#)
[Sicherung](#)
[Wiederherstellen](#)
[Antworten zeigen](#)
[Versuche anzeigen](#)
[Export nach HTML](#)

Kreuzworträtsel: Fachbegriffe

Aus den Einträgen unseres Glossars entsteht automatisch ein Kreuzworträtsel. Die Definition ist die Frage, der Begriff die Lösung.

Bewertungsmethode: Bester Versuch

Passt ein Teil der Quelle nicht zum Spiel, weist die Übersichtsseite Sie unter **Allgemeine Probleme** darauf hin, etwa mit „Es gibt Wörter mit Leerzeichen, aber im Spiel sind nur Wörter ohne Leerzeichen erlaubt.“ Dahinter steht die Zahl der betroffenen Einträge und ihre Bezeichnung. Diese Einträge lässt das Spiel aus.

Kreuzworträtsel: Fachbegriffe

Aus den Einträgen unseres Glossars entsteht automatisch ein Kreuzworträtsel. Die Definition ist die Frage, der Begriff die Lösung.

Bewertungsmethode: Bester Versuch

[Logdaten](#)
[Sicherung](#)
[Wiederherstellen](#)
[Antworten zeigen](#)
[Versuche anzeigen](#)
[Export nach HTML](#)

Jetzt Spiel starten

Allgemeine Probleme

- Es gibt Wörter mit Leerzeichen, aber im Spiel sind nur Wörter ohne Leerzeichen erlaubt.: 1 (Rhetorische Frage)

Wichtige Einstellungen

- **Anzahl maximaler Versuche:** Begrenzt die Durchgänge pro Person. bedeutet unbegrenzt.
- **Zusammenfassung deaktivieren:** Auf Ja überspringt Moodle die Übersichtsseite. Ein Klick auf das Spiel startet sofort einen Durchgang. Solange noch Versuche offen sind, bekommen Teilnehmende damit weder ihre Versuchsliste noch die Bestenliste zu sehen.
- **Bestenliste zeigen (Anzahl von Teilnehmer/innen):** Zahl der Plätze, die die Bestenliste aufführt. blendet sie aus.
- **Maximale Bewertung / Bewertungsmethode:** *Höchste Bewertung*, *Durchschnittsbewertung*, *Erster Versuch* oder *Letzter Versuch* bestimmt, welcher Durchgang in die Bewertungsübersicht des Kurses geht.

- **Spiel öffnen / Spiel schließen:** Grenzt den Zeitraum ein, in dem gespielt werden darf. Beide Felder sind einzeln abschaltbar.
- **Kopf-/Fußzeile Einstellungen:** *Text oben* und *Text am Ende der Seite* erscheinen im Spiel selbst, nicht auf der Übersichtsseite. Dort stehen Hinweise, die während des Spiels gebraucht werden.
- **Spielformspezifischer Abschnitt:** Jede Spielform bringt einen eigenen Abschnitt mit, z. B. *Galgenmännchen-Optionen* mit *Wörterzahl pro Spiel* und *Maximale Anzahl von Versuchen oder Fehlern* oder *Kreuzworträtsel-Optionen* mit *Höchstzahl von Zeilen/Spalten* und *Minimale Anzahl an Wörtern*.

Tipps

- Ein Glossar, das die Klasse selbst gefüllt hat, ist die aufwandsärmste Quelle: Kreuzworträtsel, Suchrätsel und Galgenmännchen entstehen daraus ohne eine einzige zusätzliche Frage. Wächst das Glossar, wächst das Rätsel mit.
- Begriffe aus mehreren Wörtern fallen bei Galgenmännchen, Kreuzworträtsel und Suchrätsel heraus, solange *Leerzeichen erlauben* auf *Nein* steht. Prüfen Sie nach dem Anlegen über **Antworten zeigen**, wie viele Begriffe wirklich ankommen.
- Setzen Sie *Maximale Bewertung* auf , wenn das Spiel nur zum Üben da ist. Moodle legt dann gar keinen Eintrag in der Bewertungsübersicht an.

Erstellt: 2026-08-19 13:25:22 CEST von Moodle-Team des LISA

Zuletzt aktualisiert: 2026-10-05 15:59:15 CEST von Benjamin Abicht