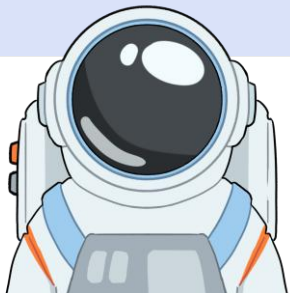


Spielerisch lernen. Gemeinsam gewinnen.

Digitale Spiele zum interaktiven Wiederholen.

© 2026 Hueber Verlag



Hueber

Freude an Sprachen

Anleitung für digitale Spiele



Mit den digitalen Spielen von Hueber werden Wiederholungsphasen zu motivierenden Lernerlebnissen.

Ob gemeinsam im Unterricht oder individuell zu Hause: Die abwechslungsreichen Spielformate sorgen für **Motivation**, fördern die **Kommunikation**, **aktivieren Vorwissen** und **festigen wichtige Lerninhalte** ganz spielerisch.

Zur Auswahl stehen spannende Spieltypen wie **Quiz**, **Rennen** und **Basketball**, die für jede Menge **Abwechslung und Spaß** im Lernprozess sorgen.

Alle Spiele können flexibel mit **zwei bis vier Teams** oder im **Singleplayer-Modus** gespielt werden.

Besonders praktisch: Für den Einsatz im Unterricht ist lediglich das Gerät der Lehrkraft erforderlich. Die Antworten werden für alle Teams über dieses Gerät eingegeben, entweder von der Lehrkraft oder von einem Teamsprecher bzw. einer Teamsprecherin. Im Singleplayer-Modus können Lernende die Spiele jederzeit eigenständig zu Hause spielen.

Nach der Wahl von Spielfigur und Teamnamen geht es direkt los: Je nach verfügbarer Zeit kann zwischen einem **kurzen, mittleren** oder **langen Spiel** gewählt werden. So lassen sich die Spiele optimal in unterschiedliche Unterrichtssituation integrieren. Wiederholungsphasen werden dabei zu motivierenden Spielerlebnissen, die Lernen, Teamgeist und Freude am Sprachunterricht auf ideale Weise miteinander verbinden.



Spielübergreifende Informationen

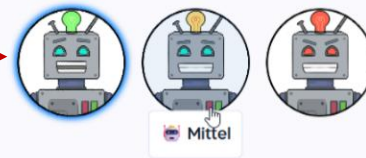
Single- und Multiplayer; Einstellungen



Singleplayer

Eine Person spielt gegen den Computer. Man kann dabei zwischen einem **leichten**, **mittleren** oder **schwierigeren** Gegner wählen, der entsprechend mehr oder weniger Fehler macht. Die Auswahl des Avatars beeinflusst den Schwierigkeitsgrad der Fragen nicht.

Charakter wählen



Multiplayer

Bis zu vier Teams oder einzelne Lernende spielen gegeneinander. Alle Antworten werden zentral an einem Gerät eingegeben, sodass keine weiteren Endgeräte erforderlich sind.

Einstellungen

Unter Einstellungen kann man z. B. die Lautstärke von Musik und Soundeffekten regeln. Die Lautstärke der Soundeffekte bezieht sich auch auf das Abspielen von Audiofragen und -antworten.



Quiz

Wer sammelt die meisten Sterne?



Ziel des Spiels

Beantwortet möglichst viele Fragen richtig, sammelt Sterne und setzt eure Joker geschickt ein. Wer am Ende die meisten Sterne hat, gewinnt das Quiz!

Spielanfang

Der Computer bestimmt zufällig die Reihenfolge der Teams. Das erste Team beginnt mit Runde 1, Frage 1.

Spielverlauf

Die Teams beantworten über mehrere Runden reihum Fragen und sammeln Sterne. Für jede richtige Antwort können je nach Schwierigkeitsstufe der Frage ein, zwei oder drei Sterne gesammelt werden. Falsche Antworten haben keine Konsequenzen (außer dass man die Sterne nicht erhält ☹️).

Joker

Joker können jederzeit während der Beantwortung einer Frage, aber jeweils nur einmal pro Team und Spiel eingesetzt werden.

Buch-Joker: Das Team hat 40 Sekunden Zeit, um im Lehrwerk nach der richtigen Antwort zu suchen.

Antwort-Entfernen-Joker: Eine falsche Antwort wird entfernt.

Spielende

Nach mehreren Quizrunden gewinnt das Team mit den meisten Sternen.

Wertung

Das Team mit den meisten Sternen gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt das Team mit den meisten ungenutzten Jokern. Falls es auch hier einen Gleichstand gibt, gewinnt das Team, das insgesamt am schnellsten geantwortet hat.



Quiz

Wer sammelt die meisten Sterne?



Die Teams- und Rundenanzeige:

Sie zeigt an, welches Team gerade an der Reihe ist und wer als nächstes an der Reihe sein wird. Die „Rundengrenze“ ist mit einem vertikalen Trennstrich eingezeichnet.

Buch-Joker:

Das Team hat 40 Sekunden Zeit, um im Buch nach der richtigen Antwort zu suchen.

Antwort-Entfernen-Joker:

Eine falsche Antwort wird entfernt.

Gesamtpunktzahl des Teams

Timer:

Bei Bedarf kann die Lehrkraft einen 15- oder 30-Sekunden-Timer einstellen, um den Teams ein Zeitlimit für ihre Antworten zu setzen.

Schwierigkeit der Fragen:

Im Bild läuft gerade eine Runde mit schwierigen Fragen, in der jede Frage 3 Sterne wert ist.



Rennen

Spannung bis zur Ziellinie! Bei diesem Spiel kann sich das Blatt jederzeit wenden.



Phase 1: Fragenhagel

Mittlere und lange Rennen starten meist mit einem Fragenhagel. Jedes Team hat nacheinander **30 Sekunden** Zeit, um bis zu drei Aufgaben zu lösen und sich so eine gute Ausgangsposition zu verschaffen, die es für die anderen Teams aufzuholen gilt.



Phase 2: Aufholjagd

Die Teams liefern sich ein Rennen bis zur Zielgeraden. Reihum lösen sie Aufgaben und dürfen bei richtiger Antwort ein Feld vorziehen. Macht ein Team einen Fehler, wird die Frage an ein hinten liegendes Team zufällig **weitergegeben**. Dadurch können Teams immer wieder aufholen und andere überholen, sodass ein spannendes Hin und Her entsteht.



Rennen

Überholen ausdrücklich erlaubt!



Ziel des Spiels

Bringt eure Schnecke als Erste ins Ziel!
Beantwortet die Fragen richtig, zieht Feld für Feld nach vorne und nutzt jede Chance, um die anderen Teams zu überholen.

Spielanfang & Phase 1

Der Computer bestimmt zufällig die Reihenfolge der Teams.
In **Phase 1** des Rennens absolvieren alle Teams nacheinander einen **Fragenhagel**, sofern er im Spiel aktiviert ist:
Die Teams haben jeweils 30 Sekunden Zeit, um bis zu 3 Single-Choice-Fragen richtig zu beantworten. Für jede richtige Antwort zieht das Team ein Feld nach vorne. Falsch beantwortete Fragen werden in dieser Spielphase nicht weitergegeben.



Spielverlauf: Phase 2

Nach der Anfangsphase beginnt das erste Team mit der ersten Frage der **Aufholjagd**. Es kommen verschiedene Aufgabentypen vor und es gibt kein Zeitlimit.
Bei jeder richtigen Antwort darf das Team ein Feld nach vorne ziehen. Bei einer falschen Antwort wird die Frage an ein hinten liegendes Team weitergegeben. Dieses hat die Chance, zu punkten und aufzuholen. Danach geht es in der ursprünglichen Reihenfolge mit dem nächsten Team weiter. So kann auch bis kurz vor dem Ziel noch aufgeholt werden!

Spielende

Sobald die erste Schnecke die Ziellinie überschritten hat, wird die aktuelle Runde in der bisherigen Reihenfolge zu Ende gespielt. Das Spiel endet mit dem Zug des letzten Teams.

Wertung

Alle Teams, die es bei Spielende ins Ziel geschafft haben, belegen gemeinsam den 1. Platz. Weitere Platzierungen werden nach kleinstem Abstand zum Ziel bei Spielende vergeben.



Basketball

Jede richtige Antwort ein Treffer!



Ziel des Spiels

Trefft möglichst oft den Korb! Beantwortet innerhalb der vorgegebenen Zeit so viele Fragen wie möglich und sammelt Punkte für euer Team. Wer die meisten Treffer erzielt, gewinnt.

Spielanfang

Der Computer bestimmt zufällig die Reihenfolge der Teams. Sobald das erste Team das Spielfeld betritt, erscheint die erste Frage und die Zeit läuft. Bei jeder Frage stehen zwei Antworten zur Auswahl. Wenn die Zeit abgelaufen ist, ist das nächste Team an der Reihe.

Spielverlauf

Die Teams spielen nacheinander und beantworten möglichst viele Fragen, während die Zeit läuft. Jede richtige Antwort bringt einen Treffer und einen Punkt für das Team. Wer schnell und richtig antwortet und die meisten Körbe trifft, sammelt die meisten Punkte.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Teams alle Runden gespielt haben.

Wertung

Das Team mit den meisten Treffern gewinnt.

