

## Spiele in Moodle 2

In Moodle 2 werden zahlreiche Spiele zur Verfügung gestellt, mit denen einfache Inhalte wiederholt und geübt werden können. Folgende Spiele gibt es zur Auswahl:

Galgenmännchen, Kreuzworträtsel, Suchrätsel, „Wer wird Millionär?“, Sudoku, Schlangen und Leitern, verstecktes Bild, Buch mit Fragen.

### Grundeinträge für alle Spiele

Die Fragen und zu erratenden Begriffe für die Spiele werden entweder aus Einträgen im Glossar oder aus Testfragen generiert. Diese Grundeinträge, die Möglichkeiten zur Bewertung und das Gestaltungselement Kopf- und Fußzeile sind in allen Spielen gleich.

**Grundeinträge**

Name\*

Fragen-Quelle

Wörterbuch wählen

Wörterbuch-Kategorie wählen!

Fragenkategorie wählen

Unterkategorien einschließen

Quiz wählen

Spiel	Quelle der zu erratenden Begriffe und der Fragen			
	<i>Glossar</i>	<i>Fragen</i>		
		Kurzantwort	Multiple Choice	Wahr/Falsch
Galgenmännchen	x	x		
Kreuzworträtsel	x	x		
Suchrätsel	x	x		
„Wer wird Millionär?“			x	
Sudoku	x	x	x	x
Schlangen und Leitern	x	x		
verstecktes Bild	x	x	x	x



Buchstaben des Wortes anzeigen) sowie die maximale Anzahl der Versuche festgelegt. Sollen mehrere Wörter erraten werden können, müssen Wortzwischenräume erlaubt sein.

**Galgenmännchen-Optionen**

Wörterzahl pro Spiel	<input type="text" value="0"/>
Ersten Buchstaben des Wortes zeigen	<input type="text" value="Nein"/>
Letzten Buchstaben des Wortes zeigen	<input type="text" value="Nein"/>
Wortzwischenräume erlauben	<input type="text" value="Nein"/>
Symbol in Wörtern erlauben	<input type="text" value="Nein"/>
Maximale Anzahl von Versuchen (Bilder mit Namensschema hangman_0.jpg, hangman_1.jpg, ...)	<input type="text" value="6"/>
Das Bild des Spiels wählen	<input type="text" value="1"/>
Fragen zeigen?	<input type="text" value="Ja"/>
Die richtige Antwort erscheint am Ende des Spiels	<input type="text" value="Nein"/>
Wortsprache	<input type="text" value="-----"/>

## Kreuzworträtsel

Grundeinträge (Fragenquelle, Bewertung, Kopf und Fußzeile) s.o.

Aus den Begriffen eines Glossars oder den Fragen mit Kurzantworten wird nach dem Zufallsprinzip ein Kreuzworträtsel erzeugt. Aus diesem Grunde erhält jeder Teilnehmer ein eigenes Kreuzworträtsel, das sich von denen der anderen Teilnehmer unterscheidet. Eingegeben werden kann die maximale Anzahl der Wörter, die in diesem Kreuzworträtsel

verwendet wird. Auch die Anzahl der Zeilen des Kreuzworträtsels lässt sich limitieren.

**Kreuzworträtsel-Optionen**

Höchstzahl an Zeilen des Kreuzworträtsels

Höchstzahl von Wörtern des Kreuzworträtsels

Wortzwischenräume erlauben

Layout

Die Beschreibungen der Felder des Kreuzworträtsels können entweder unter dem Kreuzworträtsel oder neben ihm platziert werden.

## Suchrätsel

Das Suchrätsel versteckt die zu erratenden Begriffe in einem Buchstabenfeld, dessen Breite und Höhe eingegeben werden kann. Auch die Anzahl der zu erratenden Begriffe kann festgelegt werden.

## „Wer wird Millionär?“

Spielaufbau und –verlauf ist der gleichnamigen Fernsehserie nachempfunden. Wie dort stehen dem Spieler auch drei Joker zur Verfügung. Mit X wird die Frage beendet und man kann sich entscheiden, ob man das ganze Spiel beenden oder eine neue Frage vorgelegt bekommen möchte.

50:50 📞 👥 ✕

Wie groß ist der Durchmesser eines Igelnestes?

15	150000
14	80000
13	40000
12	20000
11	10000
10	5000
9	4000
8	2000
7	1500
6	1000
5	500
4	400
3	300
2	200
<b>1</b>	<b>100</b>

A Igel haben kein Nest.  
B zirka 20 Zentimeter  
C zirka 50 Zentimeter  
D zirka 100 Zentimeter

Spätestens, wenn eine falsche Antwort gegeben wurde, endet das Spiel von alleine.

### **Sudoku**

Im Sudoku Spielfeld können Zahlen durch die richtige Beantwortung der Fragen geöffnet werden, so das eine Lösung des Sudokos möglich/bzw. erleichtert wird.

### **Schlangen und Leitern**

Das Spielfeld "Schlangen und Leitern" muss mit einer Spielfigur (Stern) durchlaufen werden. Dabei müssen Fragen beantwortet werden. Bei einer richtigen Antwort wird auf einem Würfel eine zufällige Zahl angezeigt. Diese Zahl kann die Spielfigur anschließend weiterziehen. Gelangt sie an eine „Leiter“, steigt sie bei richtiger Antwort nach oben, kommt sie mit falscher Antwort an eine „Schlange“, wird sie bis zu deren Schwanz nach unten weitergeleitet.

### **verstecktes Bild**

Nach richtiger Beantwortung von einzelnen Fragen, werden Abschnitte eines Bildes aufgedeckt. Eine Hauptfrage erschließt die Möglichkeit, das ganze Bild sofort zu sehen.