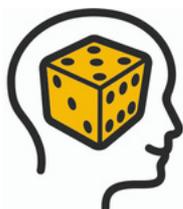


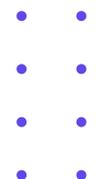


Dozenten/-innen

QUIZ



EDUGAMES.CH



Ein neues Quiz erstellen

- | | | |
|-----------|-----------------|----|
| 01 | Quiz testen | 13 |
| 02 | Quiz aktivieren | 14 |

Quizzes publizieren

- | | | |
|-----------|--|----|
| 03 | Quiz als Race,
«Rennen» publizieren | 18 |
| 04 | Als Dozent/in ein
Live-Rennen starten | 24 |
| 05 | Quiz als «Reguläres
Quiz» publizieren | 27 |
| 06 | Reguläres Quiz für
eine Klasse publizieren | 33 |
| 07 | Reguläres Quiz für
Einzelpersonen oder
Gruppen publizieren | 35 |

Quizzes archivieren

38



Alles rund um die Quiz-Funktion in eduGames

Unter dem Menüpunkt «Quizzes» findest du sämtliche Informationen zu den Quizzes welche du erstellt, publiziert, gespielt und für dich freigegeben wurden. Ebenfalls kannst du hier sämtliche Ergebnisse der Quiz-Teilnehmenden und die Lösungsblätter einsehen. Die vorliegende Anleitung führt dich Schritt für Schritt durch folgende drei grossen Teilbereiche:

- Quizzes erstellen
- Quizzes publizieren
- Quizzes archivieren

- 1 Wenn du auf den Reiter «Quizzes» klickst, gelangst du zur Quiz-Übersicht.

Hier siehst du

- 2 deine zuletzt gespielten Quizzes
- 3 deine selbst erstellten Quizzes sowie deren Status («In Erfassung» oder «aktiv», wobei in diesem Fall keine ergänzende Info angezeigt wird)
- 4 Quizzes, die öffentlich (d.h. ohne Login) spielbar sind. Diese sog. «PubliQuizzes» sind von der jeweiligen Schule/Firma des Dozenten/der Dozentin freigegeben worden
- 5 deine Publikationen



Hallo



Ausloggen

de

1 + Neues Quiz Archivierte anzeigen

Quizübersicht

2 3 4 5

Zuletzt gespielt ✓ Meine Quizzes 2 PubliQuizzes 13 Meine Publikationen 1

10 Zeilen anzeigen Volltextsuche:

Name	Thema	Aktualisiert	Aktionen
Einführungsquiz	eduGames kennenlernen	13.12.2023	⋮
Dies ist ein Test-Quiz In Erfassung	eduGames kennenlernen	13.12.2023	⋮

Vorige 1 Nächste

Ein neues Quiz erstellen

- 1 Klicke auf den Reiter Quizzes und dann auf den Button «+Neues Quiz».

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo

Ausloggen de

1 + Neues Quiz

Quiz Übersicht

Zuletzt gespielt ✓ Meine Quizzes 2 PubliQuizzes 13 Meine Publikationen 1

10 Zeilen anzeigen Volltextsuche:

Gespielt am	Quiz	Klasse	Score	Dauer	Modus	Aktionen
12.12.2023	Monatsquiz Dezember 2023		80%	0m 58s	(18)	⋮

Vorige 1 Nächste

Fülle dann die Grunddaten des Quizes aus:

- 2 Als nächsten Schritt definierst du das Thema und Unterthema. Diese dienen einer sinnvollen Gliederung der Fragen, um sie schnell wieder zu finden.
- 3 Einleitungstext: Nach Bedarf kannst du die Frage noch weiter formatieren. Zum Beispiel kannst du sie fett oder kursiv machen, in Aufzählungsform darstellen oder einen Link darüberlegen.

[← Zurück](#) [🔍 Quiz testen](#) [🛡️ Quiz aktivieren](#) [📄 Duplizieren](#) [🗑️ Löschen](#)

Quiz bearbeiten

[📄 Grunddaten](#) [? Fragen](#) [📊 Statistiken](#)Status: **In Erfassung** Aktiv ÖffentlichName: **2**

Einführungsquiz

Einleitungstext: **3**

Wir machen heute ein Test-Quiz zum Thema Gamification!

p

Anhänge **4**[Anhang hinzufügen](#)Thema: **5**

eduGames kennenlernen

Sprache **6**

de ▾

 Archiviert[📄 Speichern](#) **7**© 2023 - Modula AG | [Impressum](#) | [Datenschutz](#) | [Versionshinweise](#)

4 Anhänge: Dein Quiz kannst du mit einem passenden Bild oder Video ergänzen. Klicke dafür auf den Button «Anhang hinzufügen». (Weiter unten im Dokument findest du weitere Erklärungen hierzu)

5 Thema

6 Sprache

7 Klicke dann auf «Speichern».

Es erscheint nun ein grauer Balken mit den Möglichkeiten «Quiz testen» (noch ausgegraut, da noch keine Fragen erfasst), «Duplizieren» und «Löschen».

Dein Quiz erscheint jetzt in der Quiz-Übersicht unter dem Tab «Meine Quizzes».

Zurück Quiz testen Duplizieren Löschen

Quiz bearbeiten

Erledige diese Punkte, bevor Du Dein Quiz veröffentlichst:

- Das Quiz muss mindestens eine Frage haben.

Grunddaten Fragen Statistiken

Status: **In Erfassung** Aktiv Öffentlich

Name:

Einführungsquiz

Einleitungstext:

↶ ↷ B I ☰ ☷ ☰ ☷ 🔗

Wir machen heute ein Test-Quiz zum Thema Gamification!

Die Option «Anhänge»:

Wie bereits weiter oben erwähnt, kannst du dein Quiz mit einem passenden Bild oder Video ergänzen.
Klicke dafür auf den Button «Anhang hinzufügen».

Anhänge

Anhang hinzufügen

Thema:

eduGames kennenlernen

Sprache

de

Es öffnet sich ein Fenster.

- 1 Hier kannst du dein Bild oder Video hochladen
- 2 bzw. aus den bereits hochgeladenen Bildern auswählen.

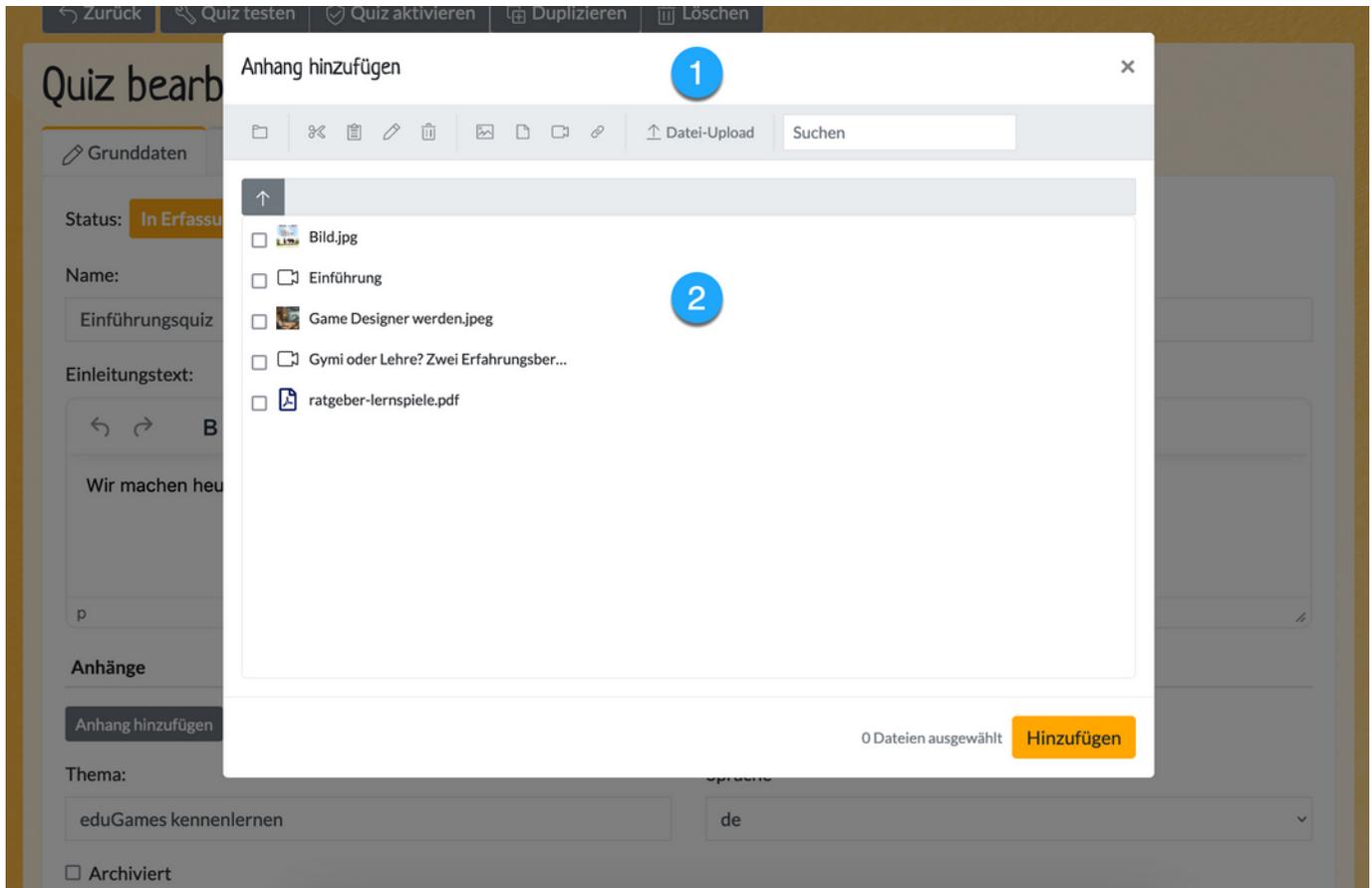
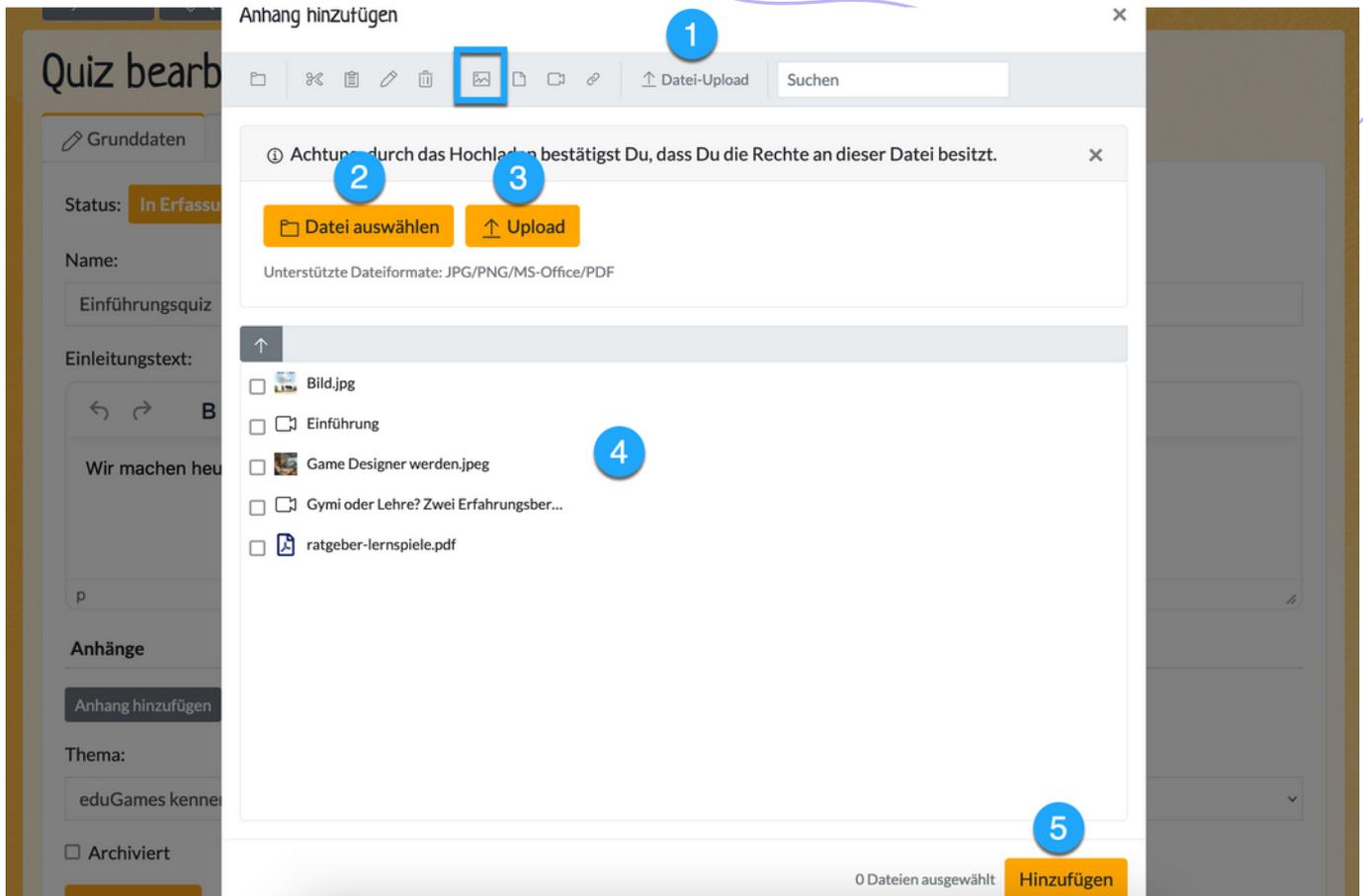


Bild hochladen:

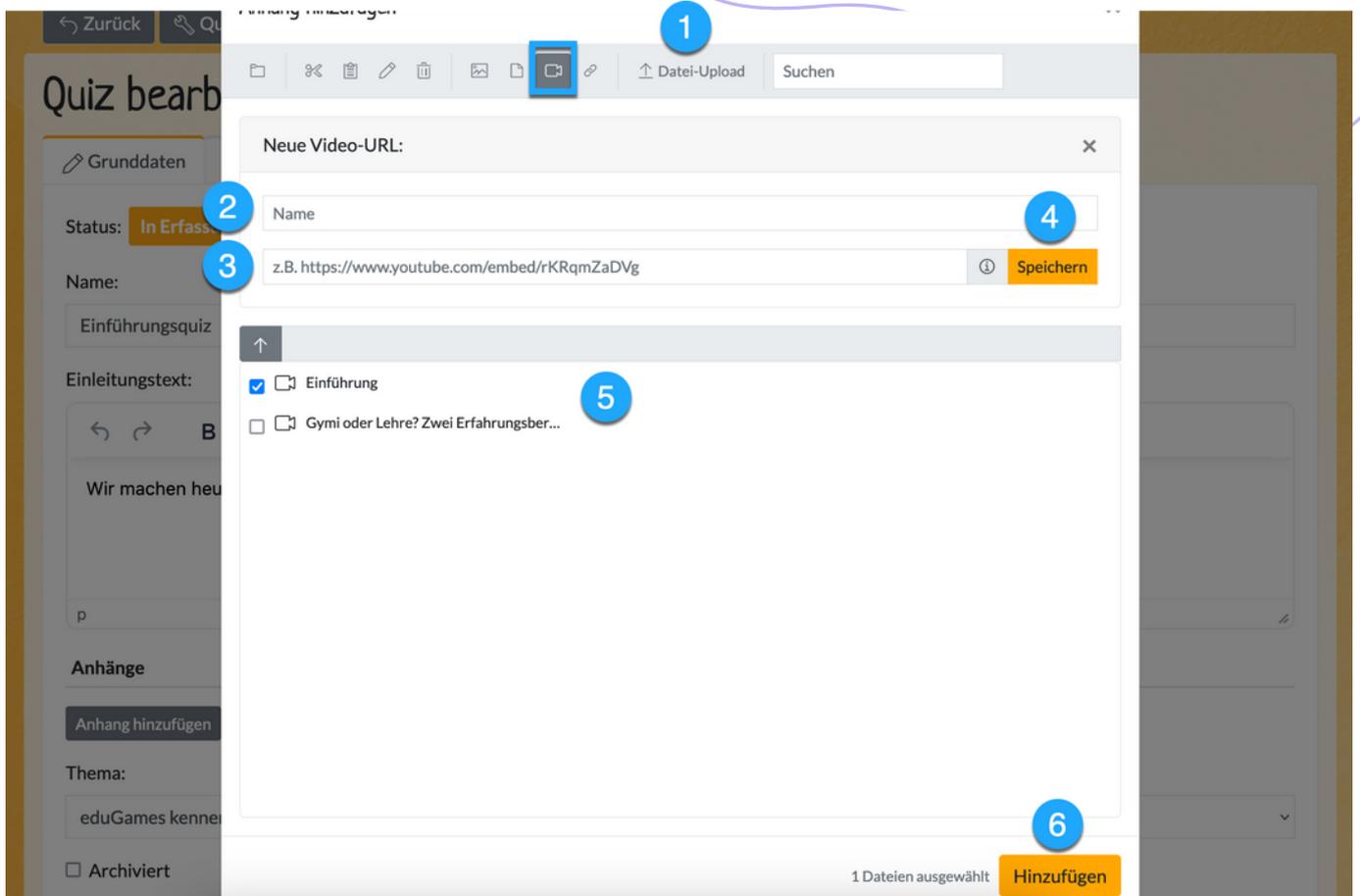
- 1 Klicke auf «Datei-Upload»,
- 2 Wähle ein Bild aus
- 3 Klicke auf «Upload».
- 4 Sobald das Bild hochgeladen ist, erscheint es im unteren Fenster
- 5 Klicke auf den Button «Hinzufügen», um das Bild im Quiz einzubetten



Alternativ kannst du aus deinen bereits hochgeladenen Bildern, das passende Bild auswählen und hinzufügen.
*Achte bei der Verwendung von Bildern auf deren Rechte und Lizenzen.
 Tipp: auf den Websites Unsplash, Pixabay oder Pexels gibt es kostenlose und lizenzfreie Bilder, die du frei verwenden kannst.*

Video hochladen:

- 1 Klicke auf das Video Symbol
- 2 Definiere einen Namen für das Video
- 3 Gib die Video-URL ein.
- 4 Klicke dann auf «Speichern».
- 5 Sobald das Video hochgeladen ist, erscheint es im unteren Fenster
- 6 Klicke auf den Button «Hinzufügen», um das Video im Quiz einzubetten



Alternativ kannst du aus deinen bereits hochgeladenen Bildern, das passende Bild auswählen und hinzufügen.
Achte bei der Verwendung von Videos auf deren Rechte und Lizenzen.

- 8 Des Weiteren kannst du hier die jeweilige Frage bearbeiten (Stift-Icon) oder löschen (Papierkorb-Icon)

The screenshot shows the 'Quiz bearbeiten' interface. At the top, there are navigation buttons: 'Zurück', 'Quiz testen', 'Duplizieren', and 'Löschen'. Below these, the title 'Quiz bearbeiten' is displayed. A yellow box contains the instruction: 'Erledige diese Punkte, bevor Du Dein Quiz veröffentlichst: • Das Quiz muss mindestens eine Frage haben.' Below this, there are tabs for 'Grunddaten', 'Fragen', and 'Statistiken'. The 'Fragen' tab is active, showing the message 'Dein Quiz hat noch keine Fragen. Klicke hier, um eine Frage hinzuzufügen:' and a large '+ Frage hinzufügen' button. A blue arrow points to this button.

Hast du eine Frage vergessen? Kein Problem, du kannst jederzeit eine Frage hinzufügen oder über «Aktionen» Fragen jederzeit bearbeiten oder löschen.

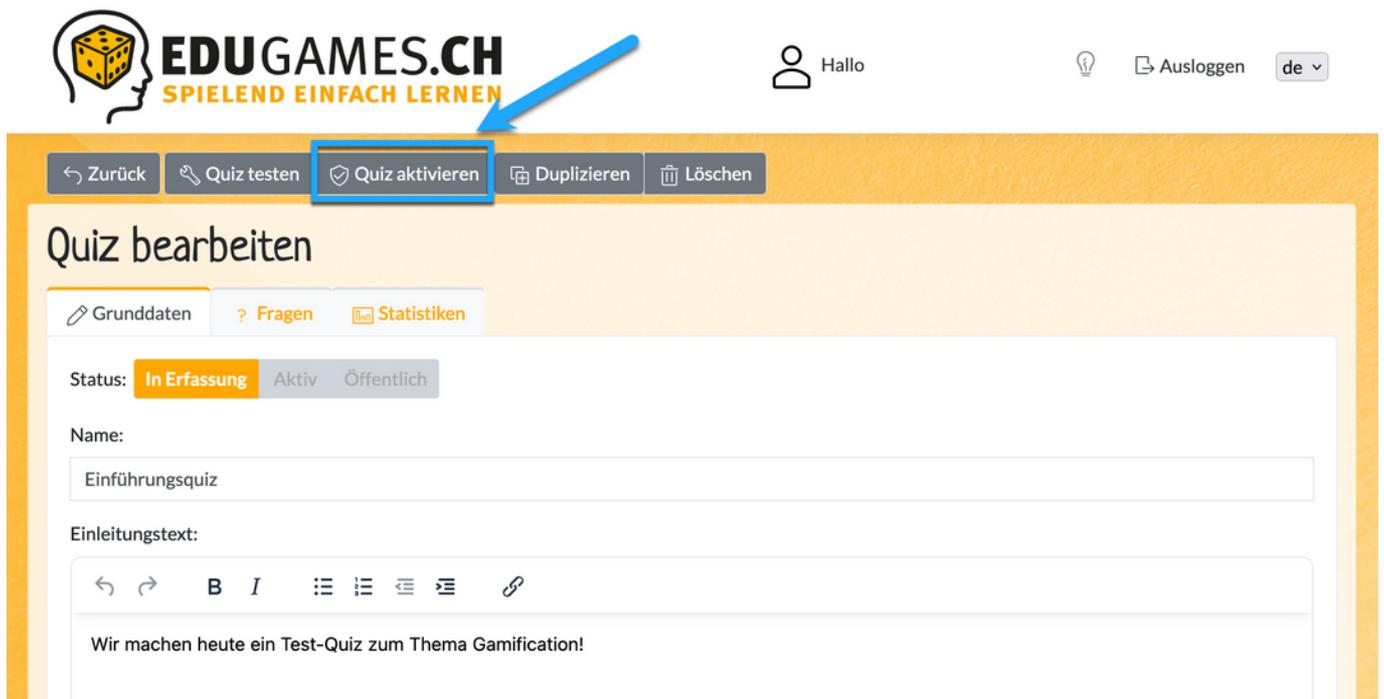
The screenshot shows the 'Quiz bearbeiten' interface with a list of questions. At the top, there are navigation buttons: 'Zurück', 'Quiz testen', 'Quiz aktivieren', 'Duplizieren', and 'Löschen'. Below these, the title 'Quiz bearbeiten' is displayed. There are tabs for 'Grunddaten', 'Fragen', and 'Statistiken'. The 'Fragen' tab is active, showing a table of questions. A blue arrow points to the 'Aktionen' column of the table.

Frage-Text	Punkte	Aktionen
1 Welches ist die höchste Postleitzahl der Schweiz?	1	:
2 Welches ist das durchschnittliche Alter der Gamer/Spielenden?		Bearbeiten Löschen
3 Was bringen Spiele im didaktischen Sinn?		
4 Für welche Einsatzgebiete sind Lernspiele denkbar?	1	:
5 Die 4 Grundeigenschaften eines Spiels:	1	:
6 Welche Behauptungen sind korrekt?	1	:
7 Richtig oder falsch? Grundsätzlich kann jedes Thema gamifiziert werden.	1	:
8 Richtig oder Falsch? Das Gamification-Ziel ist eine Motivationssteigerung der Benutzer, mit den Anwendungen verstärkt zu interagieren oder erwünschte Verhaltensweisen anzunehmen.	1	:

At the bottom of the table, there are two buttons: '+ Frage hinzufügen ...' and 'Frage-Erfassung abschliessen'. A blue arrow points to the '+ Frage hinzufügen ...' button.

 Gut zu wissen: Mittels Drag-and-Drop kannst du die Reihenfolge der Fragen beliebig anpassen.

Nachdem du nun Fragen für das Quiz ausgewählt, hinzugefügt und gespeichert hast, werden im grauen Balken, nebst den bereits angezeigten Möglichkeiten «Quiz testen», «Duplizieren» und «Löschen» noch die Option «Quiz aktivieren» angezeigt.



The screenshot shows the EDUGAMES.CH interface. At the top left is the logo with the text "EDUGAMES.CH SPIELENDE EINFACH LERNEN". To the right, there is a user profile icon labeled "Hallo", a lightbulb icon, and a language dropdown menu set to "de". Below the header is a navigation bar with buttons: "Zurück", "Quiz testen", "Quiz aktivieren" (highlighted with a blue box and a blue arrow), "Duplizieren", and "Löschen". The main content area is titled "Quiz bearbeiten" and has three tabs: "Grunddaten", "Fragen", and "Statistiken". Under "Grunddaten", there is a "Status" section with buttons for "In Erfassung" (highlighted), "Aktiv", and "Öffentlich". Below that is a "Name:" field containing "Einführungsquiz". There is also an "Einleitungstext:" field with a rich text editor toolbar and the text "Wir machen heute ein Test-Quiz zum Thema Gamification!".

01 Quiz testen

Bevor du das Quiz auf aktiv stellst und es so dann auch publizierbar und für andere Teilnehmer/innen spielbar wird, hast du die Möglichkeit, das Quiz zu testen. Klicke dafür auf den Button «Quiz testen».

- i** Empfehlung der eduGames-Experten: Teste jedes Quiz vor der Aktivierung. Achte dabei, ob alle Fragen & Antworten korrekt sind und die Reihenfolge der Frage stimmt.

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINERCH LERNEN

Hallo Ausloggen de ▾

← Zurück **Quiz testen** Quiz aktivieren Duplizieren Löschen

Quiz bearbeiten

Grunddaten Fragen Statistiken

Status: **In Erfassung** Aktiv Öffentlich

Name:
Einführungsquiz

Einleitungstext:
Wir machen heute ein Test-Quiz zum Thema Gamification!

02 Quiz aktivieren

1 In dem Moment, in welchem du das Quiz aktivierst,

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo ⚙️ Ausloggen de ▾

← Zurück 🔍 Quiz testen 🛡️ Quiz aktivieren 📄 Duplizieren 🗑️ Löschen

Quiz bearbeiten

📄 Grunddaten ? Fragen 📊 Statistiken

Status: **In Erfassung** Aktiv Öffentlich

Name:
Einführungsquiz

Einleitungstext:
↩️ ↪️ **B** *I* ☰ ☷ ☰ ☷ 🔗

Wir machen heute ein Test-Quiz zum Thema Gamification!

- 2 ändert sich der Status des Quizzes von «In Erfassung» auf «Aktiv».

In diesem Status kannst du es publizieren, d.h. anderen Teilnehmern/-innen zur Verfügung stellen.

- 3 Des Weiteren erscheint im grauen Balken nun die Möglichkeit fürs Publizieren.

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo Ausloggen de

Zurück Zurück in Erfassung Publizieren Duplizieren

Quiz bearbeiten

Grunddaten Frage **2** Statistiken

Status: In Erfassung **Aktiv** Öffentlich

Name:
Einführungsquiz

Einleitungstext:
Wir machen heute ein Test-Quiz zum Thema Gamification!

- ! Wichtig: Möchtest du an einem aktiven Quiz etwas ändern, musst du das Quiz zuerst wieder in den Status «In Erfassung» bringen.
Vergiss nach getanen Änderungen aber nicht, das Quiz wieder zu aktivieren!

Ein Quiz publizieren

Du hast dein Quiz erstellt, getestet und für gut befunden. Dann ist jetzt der Zeitpunkt für das Publizieren gekommen. Quizzes können beliebig oft für Klassen und Einzelpersonen publiziert werden. Jede Publikation bekommt einen individuellen Startcode, so dass du die Publikation danach separat auswerten kannst.

- ! Wichtig vorweg: Um ein Quiz zu publizieren, d.h. anderen Teilnehmenden / deiner Klasse zur Verfügung zu stellen, muss das **Quiz aktiviert** sein! (Status auf Aktiv).
- 1 Klicke im grauen Balken auf den Button «Publizieren». Es öffnet sich ein neues Fenster, in welchem du schrittweise durch den Publikations-Prozess geführt wirst.

The screenshot displays the 'Quiz bearbeiten' (Edit Quiz) interface on the EDUGAMES.CH website. At the top left is the logo 'EDUGAMES.CH SPIELEND EINFACH LERNEN'. The user is logged in as 'Hallo'. The interface features a navigation bar with buttons: '← Zurück', '📄 Zurück in Erfassung', '👤 Publizieren', and '📄 Duplizieren'. Below this is the 'Quiz bearbeiten' section with three tabs: 'Grunddaten', 'Fragen', and 'Statistiken'. The 'Status' is set to 'Aktiv' (highlighted in orange), with other options being 'In Erfassung' and 'Öffentlich'. The 'Name' field contains 'Einführungsquiz'. The 'Einleitungstext' (Introduction text) field contains the text: 'Wir machen heute ein Test-Quiz zum Thema Gamification!'. The text editor includes a toolbar with icons for undo, redo, bold (B), italic (I), bulleted list, numbered list, link, and unlink.

- 2 In einem ersten Schritt «Modus» hast du zwei Optionen. Du musst dich entscheiden, ob du das Spiel als «Race» live in der Klasse spielst, oder ob du ein «reguläres Quiz» erstellst. Je nach Wahl des Modus stehen dir in den folgenden Schritten verschiedene Einstellungen und Spielbretter zur Verfügung.

Quiz publizieren

2

Modus Klasse Einstellungen Spielbrett

Text-Quiz

...get ready...

Race – das Live-Game

Startet ein Live-Game, bei dem die Teilnehmenden (Gruppe, Klasse) mit einem Startcode beitreten und gleichzeitig spielen. Der Fortschritt wird auf einem interaktiven Spielbrett visualisiert.

Reguläres Quiz erstellen

Stelle Einzelpersonen, einer Gruppe oder Deiner Klasse ein Quiz zur Verfügung. Die Teilnehmenden können ort- & zeitunabhängig das Quiz spielen, solange bis Du das Spiel beendest.

Weiter

03 Quiz als Race, «Rennen» publizieren

Das «Race» ist die beliebte Spielform eines Quizzes im Präsenz-Unterricht. Ideal als Einstieg in eine Lektion, als Auflockerung während des Unterrichts oder als Lernerfolgskontrolle zum Abschluss der Lektion bzw. des Tages. Im Race spielen die Teilnehmenden gegeneinander, das aktuelle Resultat wird als Live-Game für alle Teilnehmenden sichtbar direkt projiziert. Dieser Modus eignet sich besonders, wenn du ein Quiz mit deiner Klasse oder Gruppe live, also direkt vor Ort spielen möchtest. Spielfeeling garantiert!

- 1 Wähle den Modus «Race» aus und klicke dann auf weiter.

Quiz publizieren

Ausloggen de

Modus Klasse Einstellungen Spielbrett

Quiz bearb

Zurück

Grunddaten

Status: In Erfassu

Name:

Einführungsquiz

Einleitungstext:

Wir machen heu

Anhänge

...get ready...

Race – das Live-Game

Startet ein Live-Game, bei dem die Teilnehmenden (Gruppe, Klasse) mit einem Startcode beitreten und gleichzeitig spielen. Der Fortschritt wird auf einem interaktiven Spielbrett visualisiert.

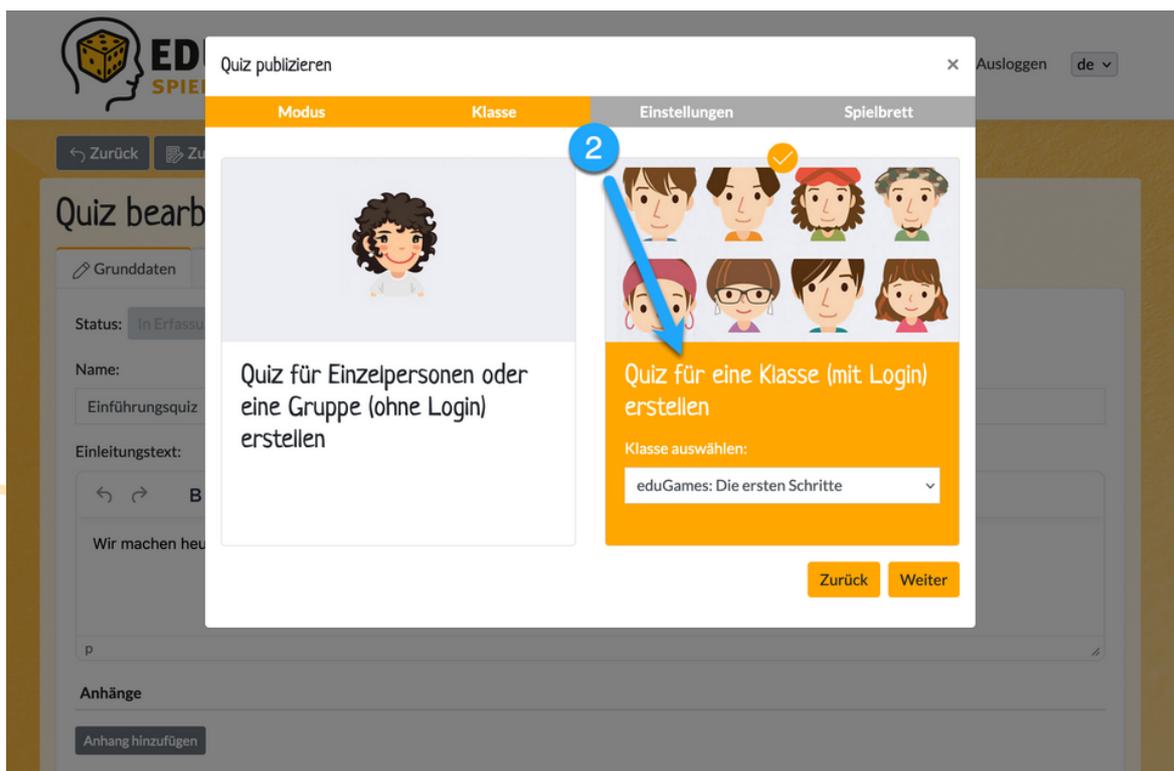
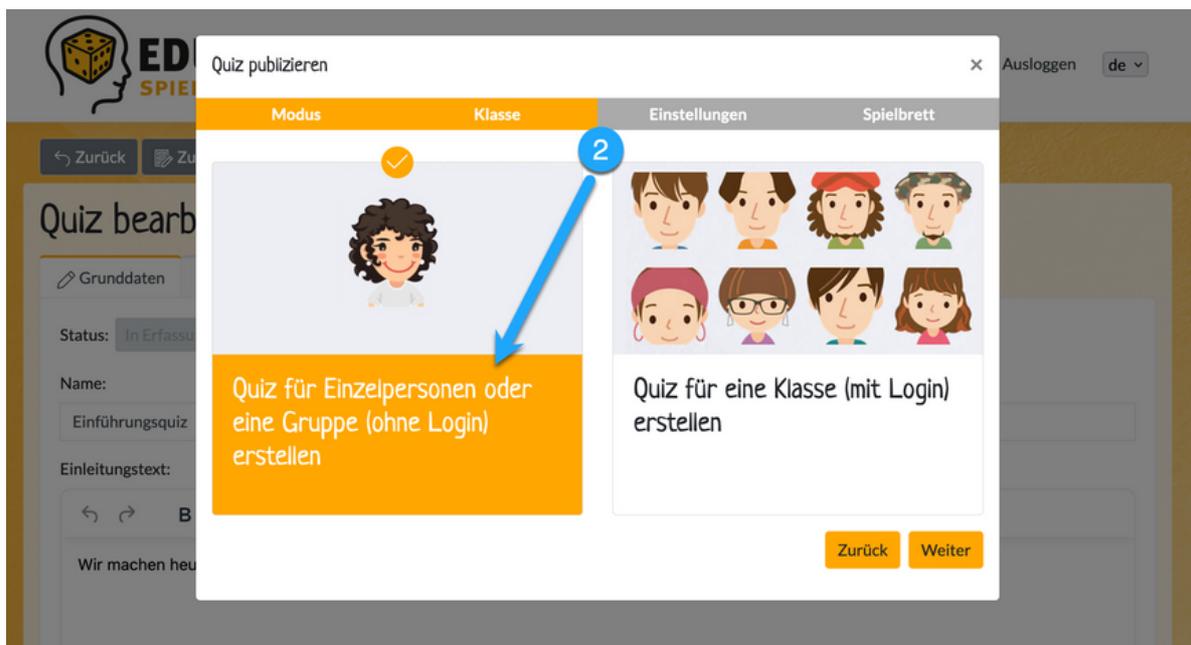
1

Reguläres Quiz erstellen

Stelle Einzelpersonen, einer Gruppe oder Deiner Klasse ein Quiz zur Verfügung. Die Teilnehmenden können ort- & zeitunabhängig das Quiz spielen, solange bis Du das Spiel beendest.

Weiter

- 2 Entscheide in einem nächsten Schritt,
- ob du das Quiz für Einzelpersonen oder eine Gruppe publizieren möchtest, die kein eduGames-Account, also Login hat
 - ob das Quiz für eine Klasse publizieren möchtest, deren Teilnehmer/innen einen eduGames-Account, also Login haben. In diesem Fall wählst du einfach die entsprechende Klasse aus.



- 3 Lege nun weitere Einstellungen fürs Publizieren des Quizzes fest.
- 4 Definiere ein Zeitlimit, innerhalb dieser das Quiz gespielt werden kann. Du kannst das Quiz auch ohne ein Zeitlimit publizieren, indem du das Häkchen bei der Checkbox entfernst. Als Standard-Einstellung berechnet eduGames 30 Sekunde pro Frage.
- 5 Lege fest, ob eine falsche Antwort (relevant für Multiple-Choice-Fragen und Zuordnungsfragen) einen Abzug geben soll.
- 6 Gib an, bei wie vielen Punkten, einen Score von 100% erreicht und somit das Race für alle Teilnehmenden unmittelbar beendet wird.
- 7 Klicke anschliessend auf «Weiter».

Quiz publizieren

3

Ausloggen de

Modus Klasse Einstellungen Spielbrett

Zeitlimit (min) 4:00 4

Erweiterte Einstellungen ^

Punktesystem 5
Ohne Abzug

Punktlimit 6
8

7

Zurück Weiter

Quiz bearbeiten

Grunddaten

Status: In Erfassung

Name: Einführungsquiz

Einleitungstext:

Wir machen heute ein Test-Quiz zum Thema Gamification!

- 8 Wähle nun das Spielbrett aus, auf welchem das Quiz dann live gespielt wird. Zur Auswahl stehen dir «Autos», «Boote» und «Pferde»
- 9 Generiere einen Startcode.

Quiz publizieren

Ausloggen de

Modus Klasse Einstellungen Spielbrett

Test-Quiz 0:05:00

Quiz bearb

Grunddaten

Status: In Erfassu

Name:

Einführungsquiz

Einleitungsteil 10

Start-Code: RFU2K

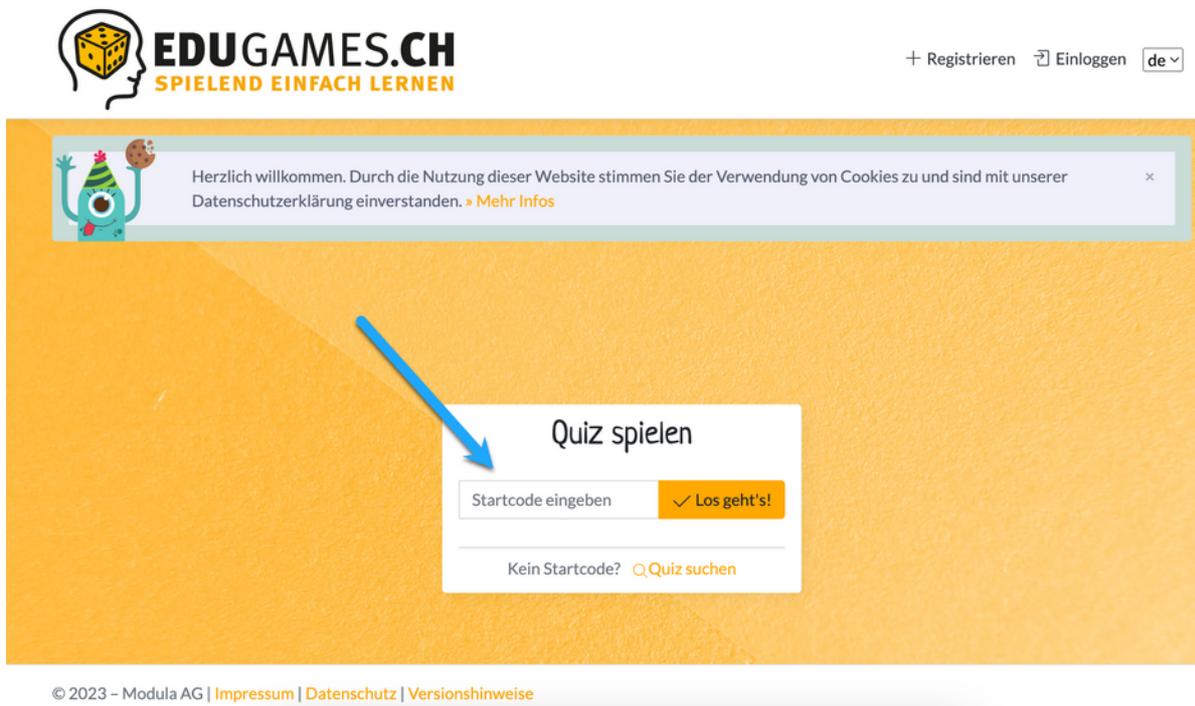
Ihr Link zum Quiz: <https://www.edugames.app/Spiel/Index/RFU2K>

QR-Code Herunterladen

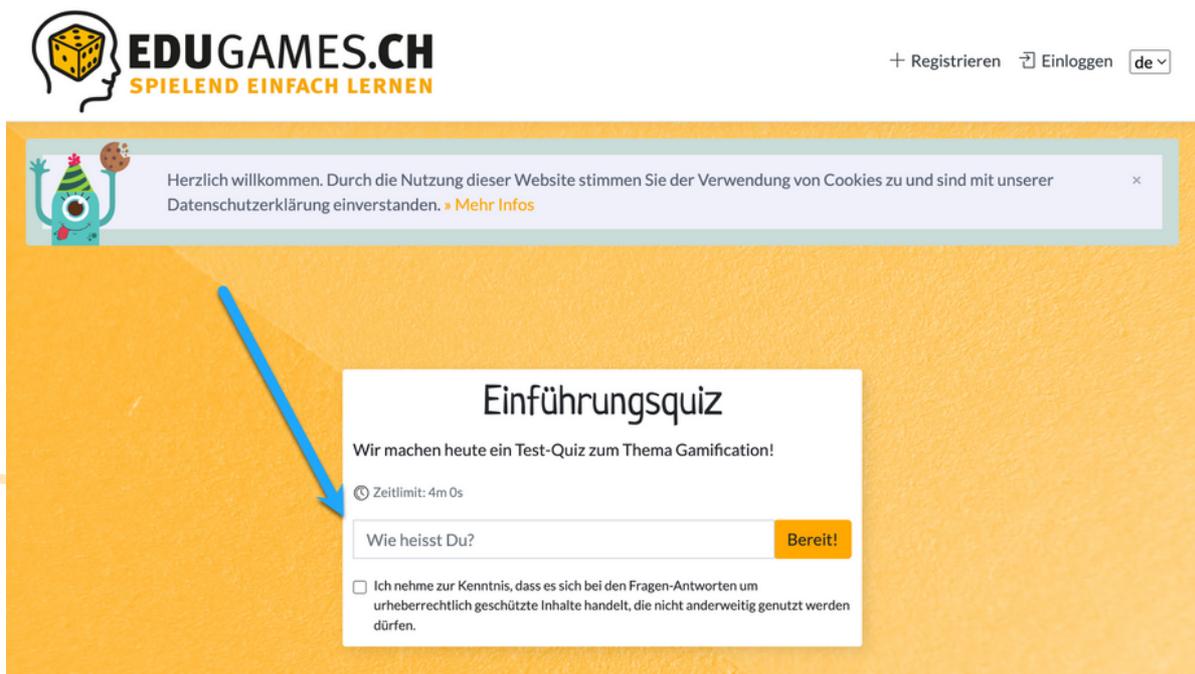
Zurück Start-Code generieren

Spielbrett

- 10 Teile den Startcode deinen Teilnehmern/-innen mit. Sie können diesen unter <https://www.edugames.app/> eingeben und am Race teilnehmen.



- ➔ Alternativ kannst du auch die URL deinen Teilnehmenden weiterleiten. Sie können dann direkt ihren Namen in das entsprechende Feld eingeben.



➔ Du hast auch die Möglichkeit, den QR-Code zum Race an einem Ort deiner Wahl einzubinden.

! Aber Achtung: Dieser QR-Code ist eindeutig! D.h. wenn du das Quiz neu publizierst, wird ein neuer Start-Code, Link und QR-Code generiert.

i Gut zu wissen: Alle Informationen zum publizierten Quiz findest du auch in der Quiz-Übersicht unter «Meine Publikationen». D.h. du kannst auch ein Race bereits in der Vorbereitung auf deine Unterrichtslektion erstellen, testen und publizieren. Im Unterricht kannst du danach den Teilnehmenden den QR-Code zeigen (ideal für die Teilnahme mit dem Smartphone) oder den Start-Code mitteilen.

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo Ausloggen de

+ Neues Quiz Archivierte anzeigen

Quiz Übersicht

Zuletzt gespielt Meine Quizzes (2) PubliQuizzes (13) **Meine Publikationen (3)**

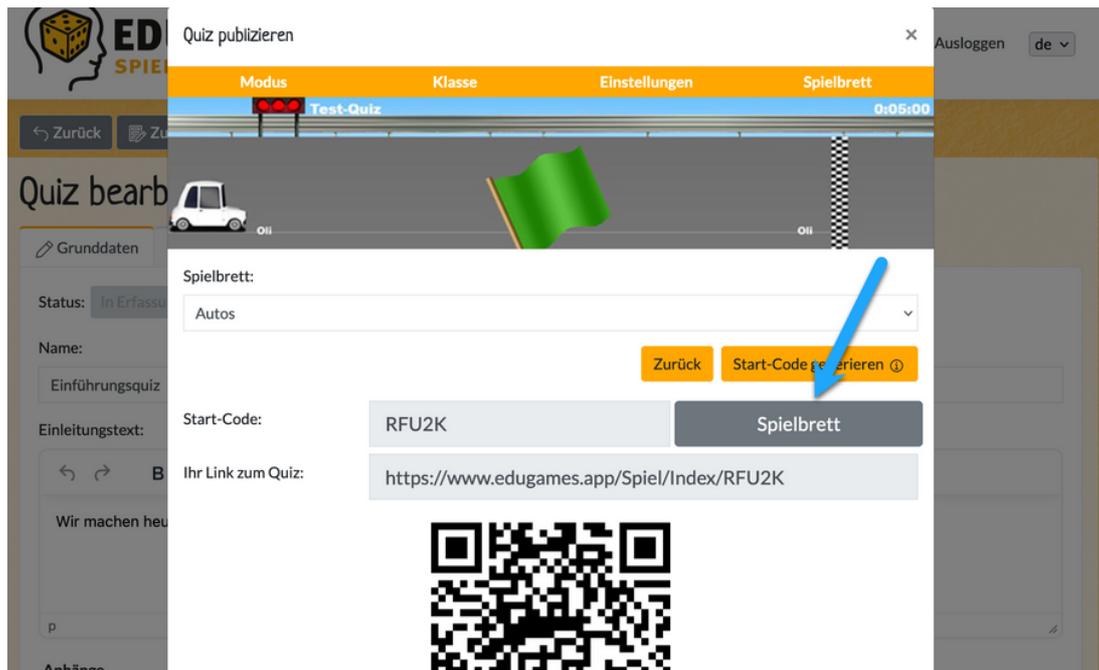
10 Zeilen anzeigen Volltextsuche

Publiziert am	Quiz	Klasse	Start-Code	Modus	Aktionen
13.12.2023	Einführungsquiz	–	RFU2K	(0)	⋮
13.12.2023	Einführungsquiz	–	PABJZ		
13.12.2023	Dies ist ein Test-Quiz	–	4SFCB		

- Spielen
- Ergebnisse
- Ergebnisse verbergen
- Spielbrett öffnen
- QR-Code
- Beenden
- Archivieren
- Löschen

04 Als Dozent/in ein Live-Rennen starten

Um ein live Rennen zu starten, klicke dafür auf den Button «Spielbrett». Es öffnet sich ein neues Fenster mit dem ausgewählten Spielbrett. Sobald sich Teilnehmende für das Race angemeldet haben, erscheinen Sie auf dem Spielbrett mit ihrem gewählten Nickname.



Die verschiedenen Spielbrette in eduGame: Autorennen, Pferderennen und Bootrennen.



i Gut zu wissen: Über das Symbol «Lautsprecher» auf dem Spielbrett kannst du jederzeit den Ton ein- und ausschalten.

- 1 Sobald alle Teilnehmer/innen auf dem Bildschirm erscheinen, kannst du mit einem Klick auf «Start» das Rennen beginnen
- 2 Du hast jederzeit die Möglichkeit das Rennen zu beenden
- 3 Aktualisiere das Fenster über diesen Button
- 4 An dieser Stelle wird der Start-Code angezeigt
- 5 Sobald das Rennen beendet wurde, kannst du anhand der Statistik die Leistung der einzelnen Teilnehmenden überprüfen
- 6 Über die Taste F11 kannst du das Fenster maximieren.

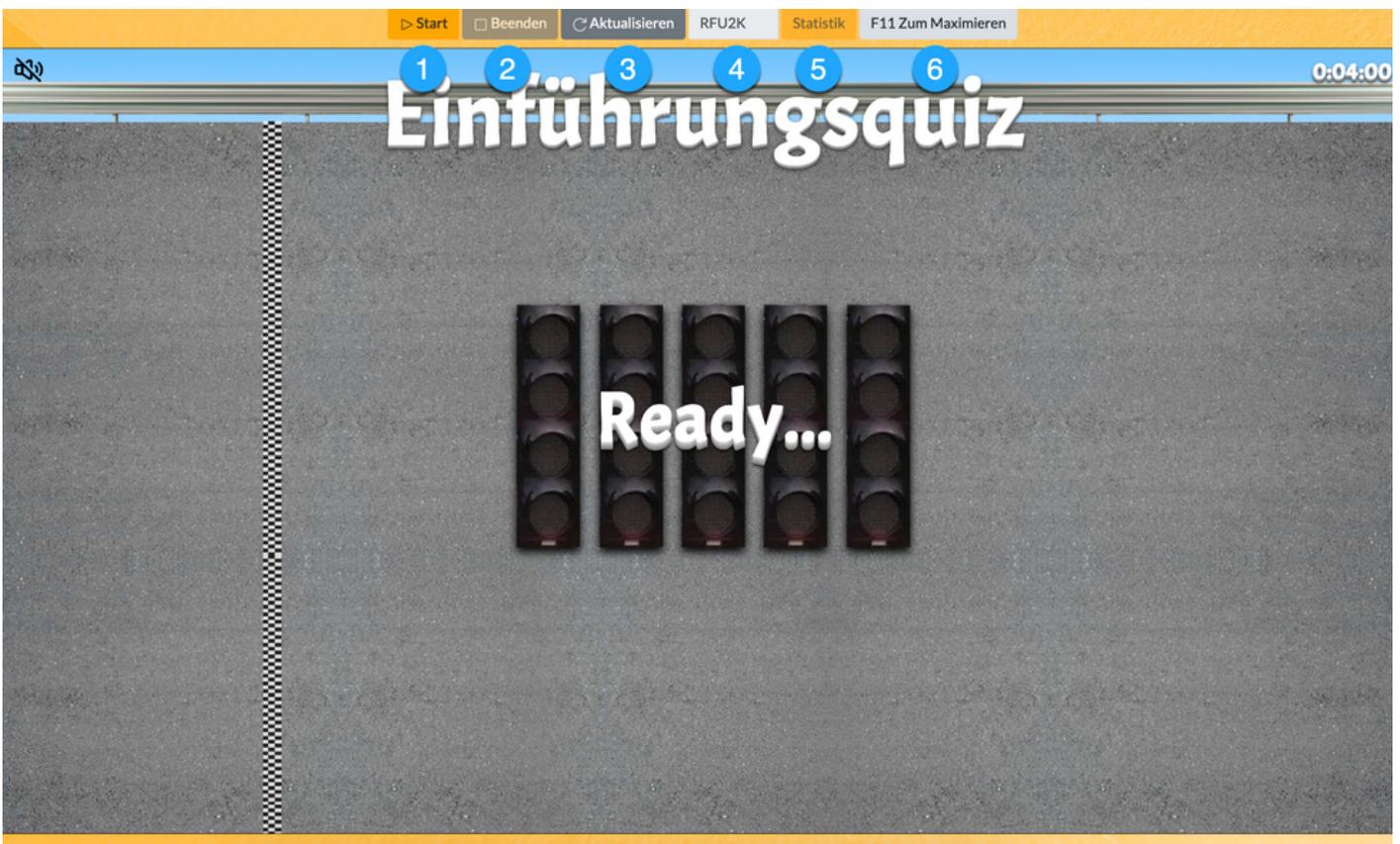


Abbildung Spielbrett Race (Auto), wenn sich noch keine Teilnehmenden registriert haben

- i** Gut zu wissen: Nach Abschluss des Quizzes, wenn z.B. das Zeitlimit abgelaufen ist, alle Teilnehmenden die Fragen beantwortet haben oder du als Dozent/in das Quiz manuell beendet hast, kommt automatisch die «Siegerehrung». Eine neue Seite öffnet sich und die Rangliste wird angezeigt.



Wissensquiz 2022

03.06.21

	Elenore	
	Stefania	
	Ramon	
4.	Mike	

05 Quiz als «Reguläres Quiz» publizieren

Hinweis vorweg: Dieser Modus eignet sich besonders, wenn die Klasse, Teilnehmenden und Gruppe das Quiz orts- und zeitunabhängig spielen können sollen. Ebenfalls ist dieser Modus für Prüfungen geeignet.

- 1 Wähle den Modus «Reguläres Quiz erstellen» aus und klicke dann auf weiter.

Quiz publizieren

Ausloggen de

Modus Klasse Einstellungen Spielbrett

← Zurück Zu

Quiz bearb

Grunddaten

Status: In Erfassu

Name:

Einführungsquiz

Einleitungstext:

Wir machen heu

...

...get ready...

Race – das Live-Game

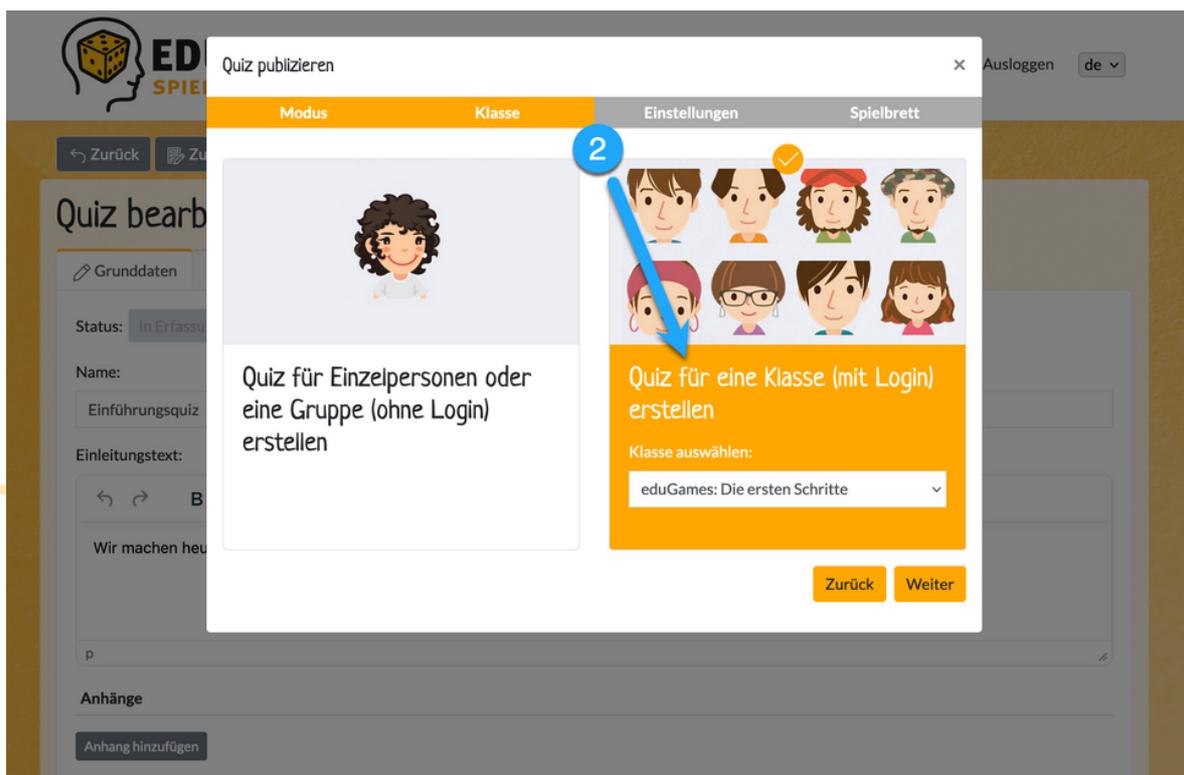
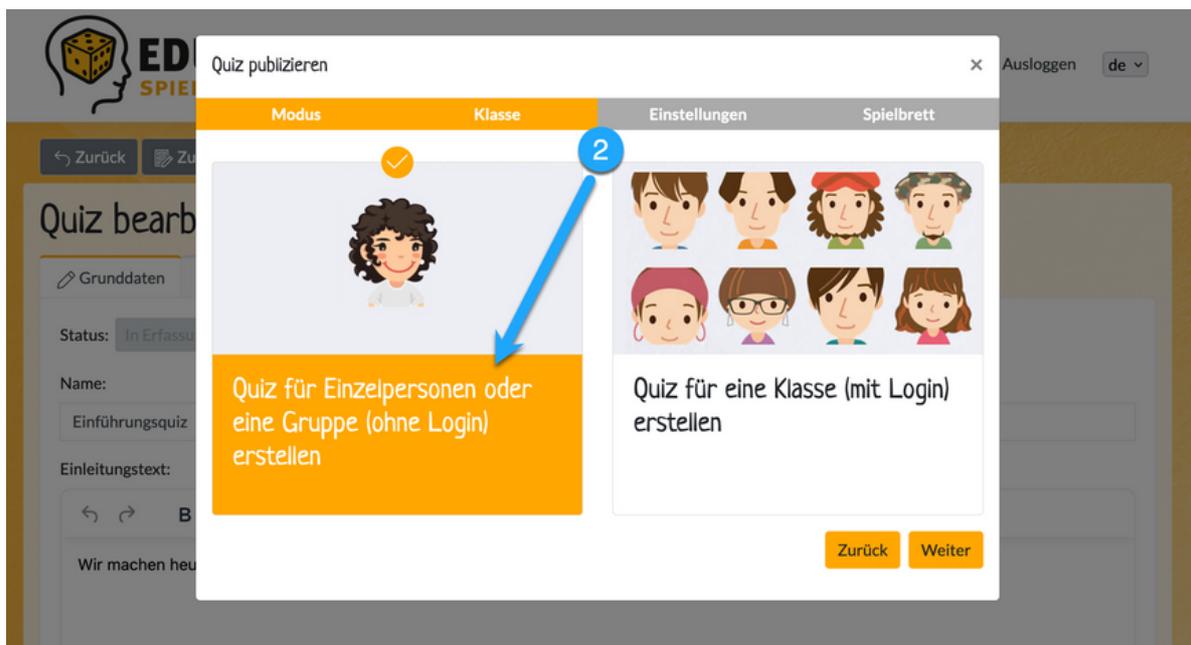
Startet ein Live-Game, bei dem die Teilnehmenden (Gruppe, Klasse) mit einem Startcode beitreten und gleichzeitig spielen. Der Fortschritt wird auf einem interaktiven Spielbrett visualisiert.

Reguläres Quiz erstellen

Stelle Einzelpersonen, einer Gruppe oder Deiner Klasse ein Quiz zur Verfügung. Die Teilnehmenden können ort- & zeitunabhängig das Quiz spielen, solange bis Du das Spiel beendest.

1 Weiter

- 2 Entscheide in einem nächsten Schritt,
- ob du das Quiz für Einzelpersonen oder eine Gruppe publizieren möchtest, die kein eduGames-Account, also Login hat
 - ob das Quiz für eine Klasse publizieren möchtest, deren Teilnehmer/innen einen eduGames-Account, also Login haben. In diesem Fall wählst du einfach die entsprechende Klasse aus.



- 3 Lege nun weitere Einstellungen fürs Publizieren des Quizzes fest.
- 4 Definiere ein Zeitlimit, innerhalb dieses das Quiz gespielt werden kann. Du kannst das Quiz auch ohne ein Zeitlimit publizieren, indem du das Häkchen bei der Checkbox entfernst.
- 5 Lege fest, in welchem Spielmodus das Quiz gespielt werden soll. Zur Auswahl stehen dir:
 - **Normal:** Hier können die Teilnehmenden das Quiz regulär einmal nach den angegebenen Regeln spielen
 - **Trainingsmodus:** Achtung: Dieser Spielmodus ist nur für Klassen möglich! In diesem Spielmodus können die Teilnehmenden das Quiz beliebig oft wiederholen.
 - **Prüfungsmodus:** Die Teilnehmenden können das Quiz einmal durchspielen. Im Unterschied zum normalen Spielmodus werden beim Prüfungsmodus bestimmte Funktionen, die ungeeignet sind oder stören, deaktiviert, um so eine möglichst nahe Prüfungserfahrung zu ermöglichen.
 - **Spielleitermodus:** Hier kann ein Dozent der Klasse stellvertretend für alle Teilnehmenden spielen.
- 6 Lege fest, ob eine falsche Antwort (z.B. bei Multiple-Choice-Fragen) einen Abzug geben soll.
- 7 Definiere, ab wann das Quiz spielbar sein soll.
- 8 Gib an, bis wann das Quiz spielbar sein soll.
- 9 Gib an, bei wie vielen Punkten, ein Score von 100% erreicht und somit das Quiz für die teilnehmende Person beendet wird.
- 10 Gib an, wie viele Punkte die Teilnehmenden erreichen müssen, um zu bestehen. In einer Prüfung mit Zertifikat ist diese Angabe hier Pflicht.

Klicke anschliessend auf «Weiter».

Quiz publizieren

Modus Klasse **Einstellungen** Spielbrett

Zeitlimit (min): 4:00

Normal
Teilnehmer können das Quiz regulär einmal nach den angegebenen Regeln spielen

Prüfungsmodus
Teilnehmer können das Quiz einmal spielen. Deaktiviert bestimmte Funktionen, die für ein Prüfungsszenario ungeeignet sind oder stören.

Trainingsmodus
Teilnehmer können das Quiz beliebig oft wiederholen

Spielleitermodus
Ein Dozent der Klasse spielt stellvertretend für alle Teilnehmer.

Erweiterte Einstellungen

Punktesystem: Ohne Abzug

Spielbar ab:

Spielbar bis:

Punktlimit: 8

Punkte zum bestehen:

Réalisations Montrer les points

Afficher le classement Afficher les solutions

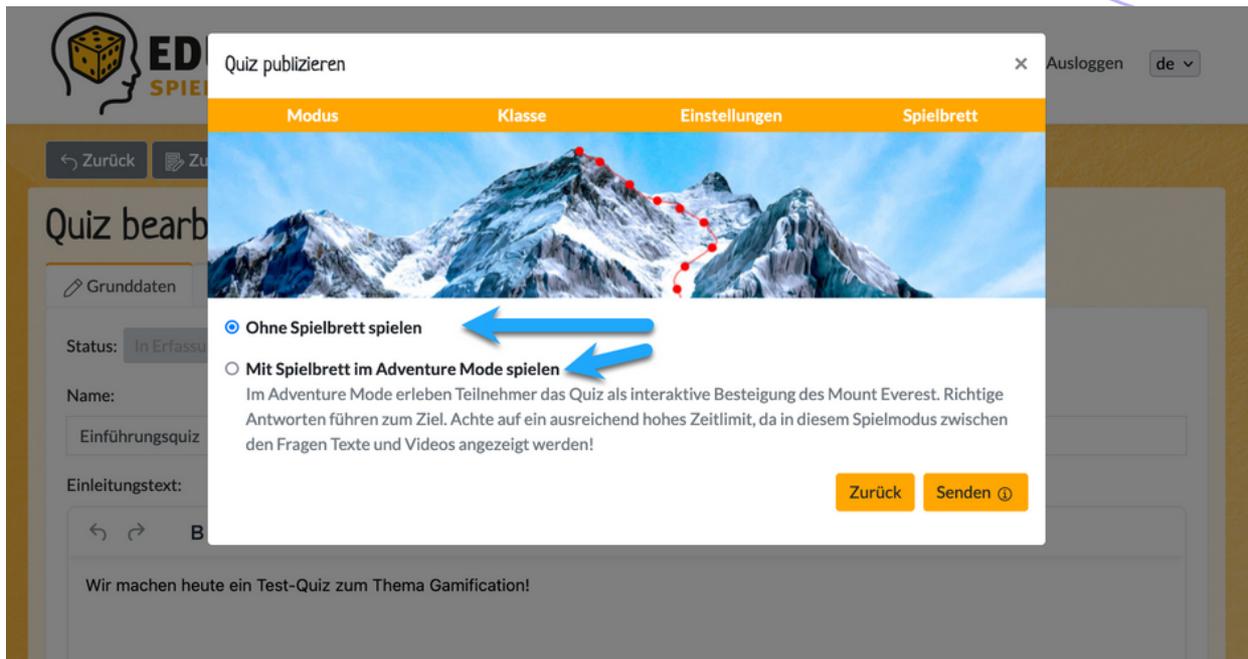
Lead-Generierung

Zurück Weiter

Weitere Einstellungen

- **Achievements:** Wähle hier die Checkbox aus, wenn die Teilnehmer/innen Achievements erreichen können
- **Punkte anzeigen:** Kreuze hier die Checkbox an, wenn die Teilnehmenden nach jeder Frage die erzielten Punkte angezeigt bekommen sollen.
- **Ranking anzeigen:** Lege fest, ob am Ende des Spiels eine Rangliste aller Quiz-Teilnehmenden angezeigt werden soll.
- **Lösungen anzeigen:** Entscheide dich für diese Checkbox, wenn die Teilnehmer/innen am Schluss alle Fragen, ihre jeweiligen Antworten sowie Lösungen angezeigt bekommen sollen.
- **Lead Generierung:** Wird diese Checkbox aktiviert, wird am Ende des Quizzes ein Formular angezeigt, das die Teilnehmenden ausfüllen müssen, um das Quiz abzuschliessen bzw. die Ergebnisse zu sehen.

Wähle nun aus, ob du das Quiz mit einem Spielbrett im Adventure Mode (Mount Everest) oder ohne Spielbrett publizieren möchtest.

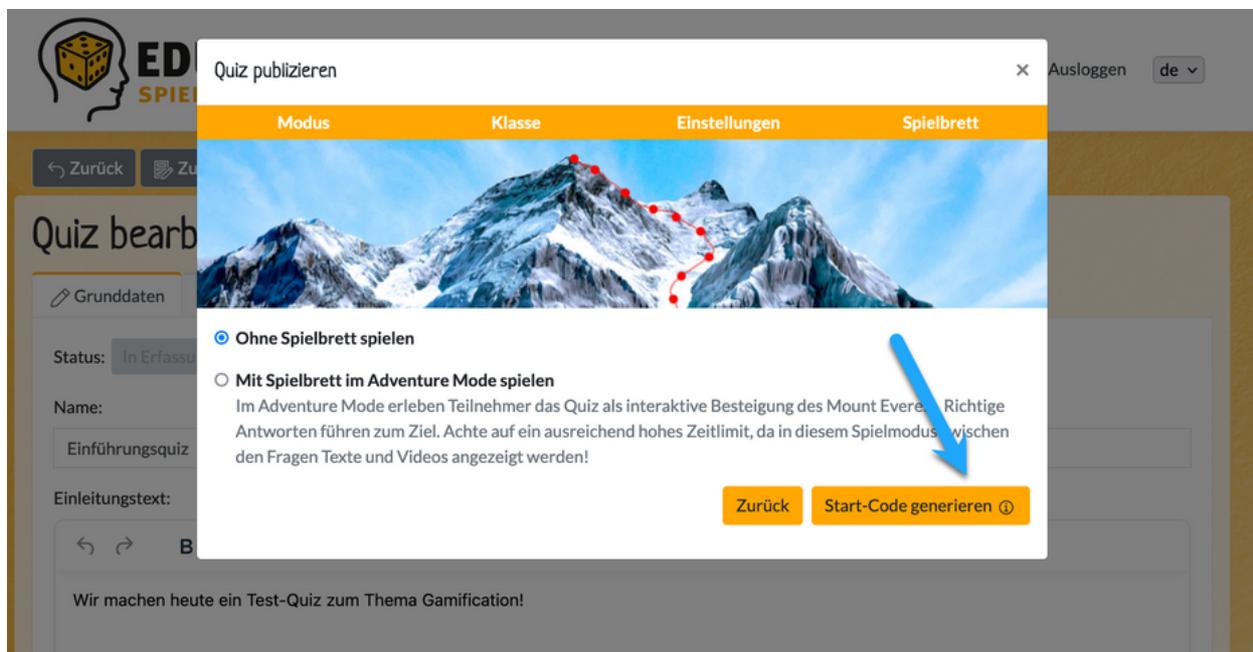
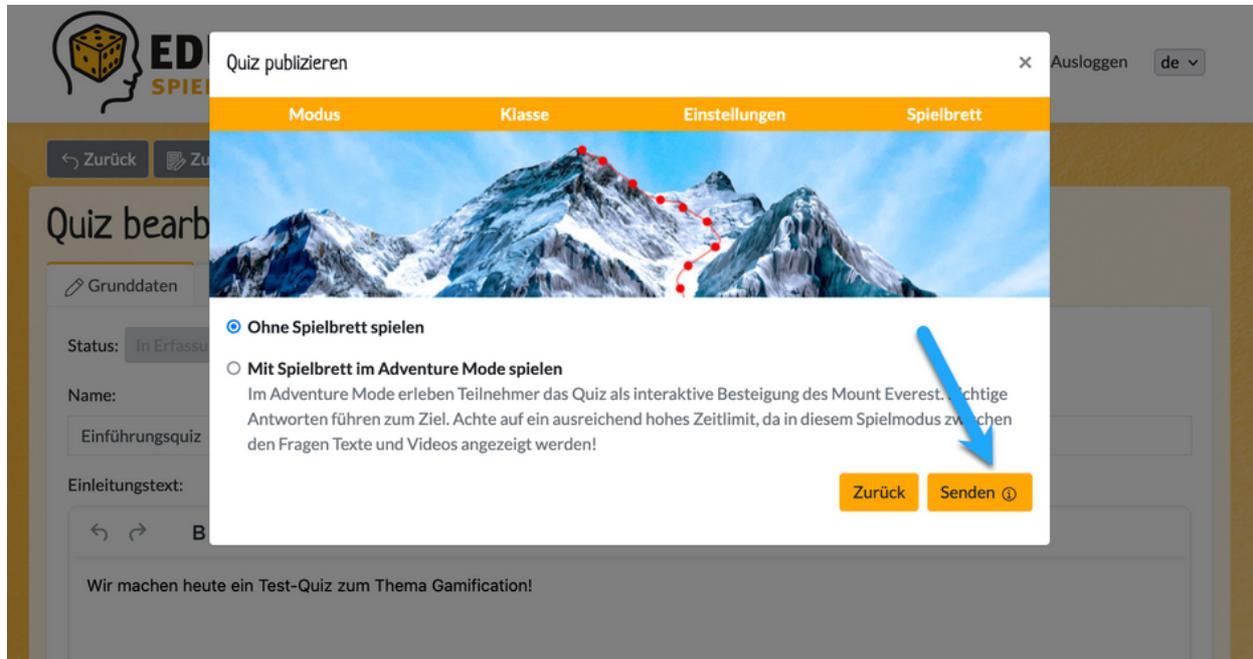


i Im Adventure Mode erleben Teilnehmer das Quiz als interaktive Besteigung des Mount Everest. Richtige Antworten führen zum Ziel. Achte auf ein ausreichend hohes Zeitlimit, da in diesem Spielmodus zwischen den Fragen Texte und Videos angezeigt werden!



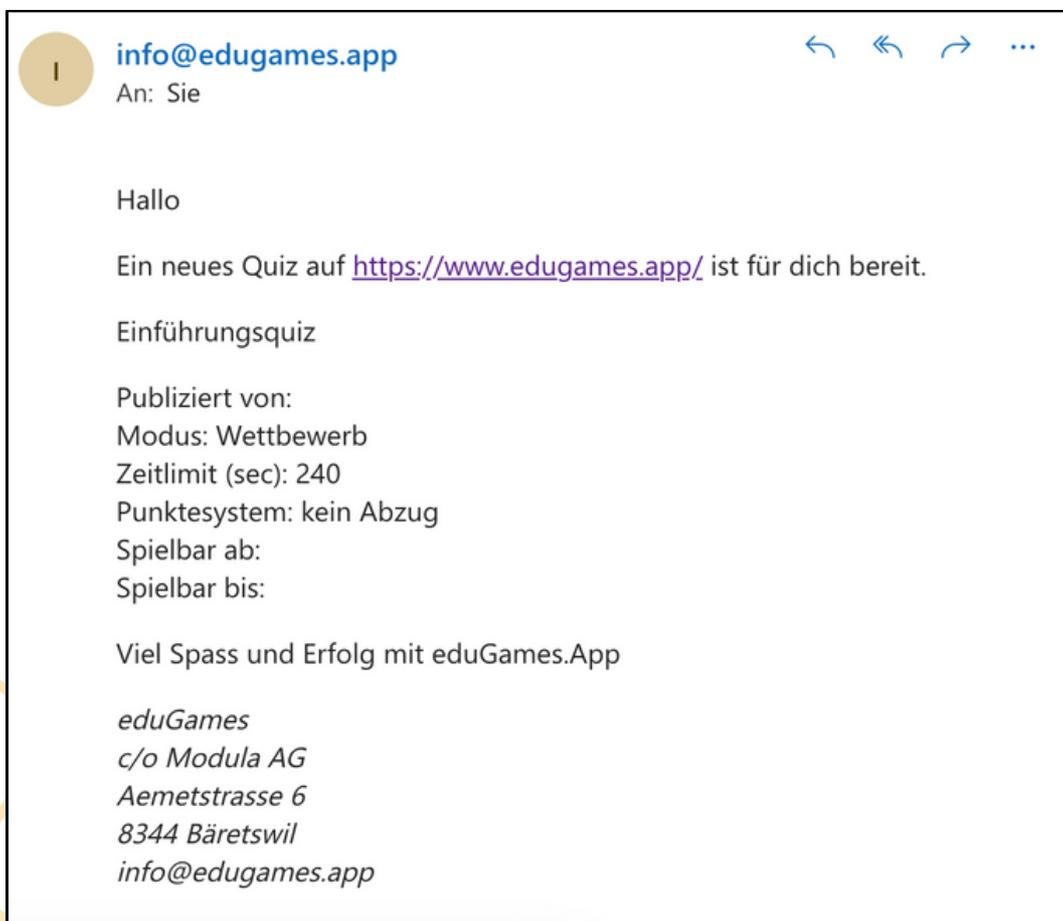
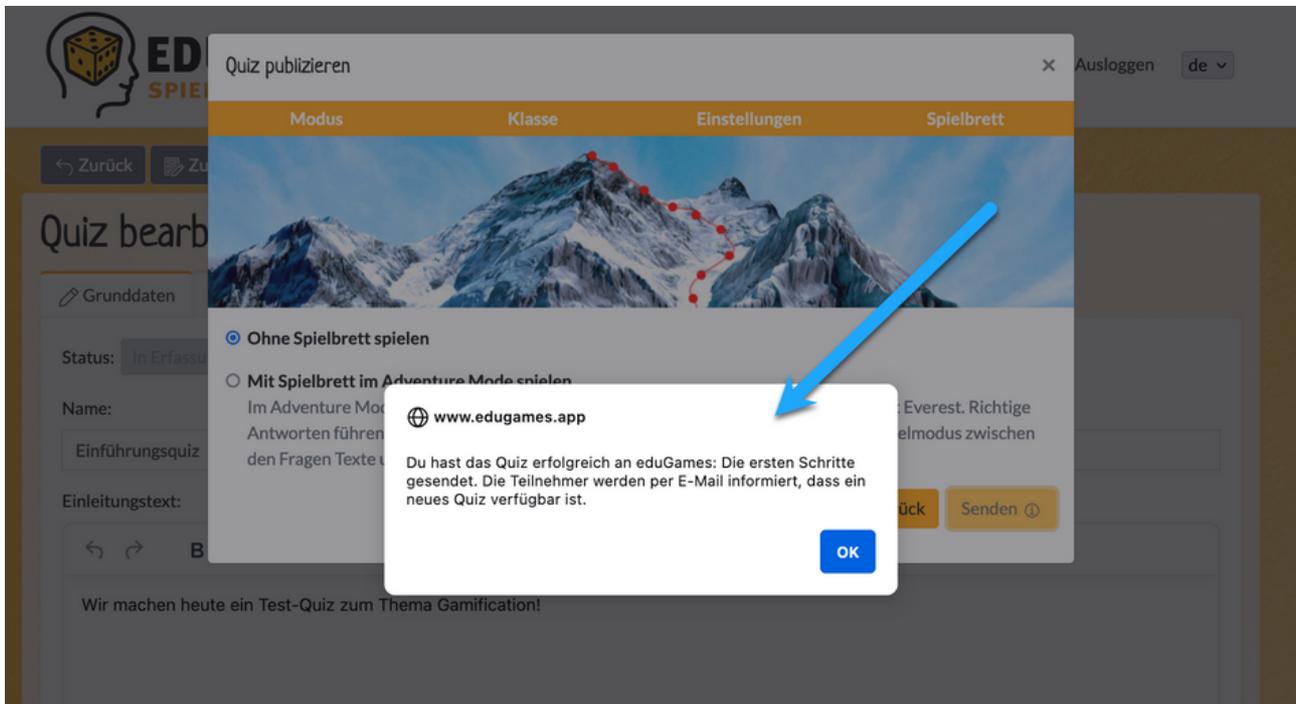
Klicke dann auf «Senden», wenn du das reguläre Quiz an eine Klasse publizieren möchtest

Bzw. klicke dann auf «Start-Code generieren», wenn du das Quiz an Einzelpersonen oder an eine Gruppe publizieren möchtest.



06 Reguläres Quiz für eine Klasse publizieren

Wenn du das reguläre Quiz an eine Klasse publiziert hast, werden diese nun via E-Mail informiert, dass ein neues Quiz für sie freigegeben wurde.



i Übrigens: Diese Benachrichtigung erhalten die Teilnehmenden auch in ihrem persönlichen Account auf eduGames.

The screenshot displays the user interface of the eduGames platform. On the left is a navigation sidebar with icons for 'Quizzes', 'Klassen', 'Kurse', 'Account', and 'Shop'. The main content area is divided into several sections:

- MONATS-QUIZ:** A promotional card for a monthly quiz with the text 'Teste dein Wissen! Gewinne Ruhm und Ehre' and '10 knifflige Fragen zur Abwechslung für Zwischendurch.' dated 01.12.2023.
- EDUGAMES.CI:** A card with the logo and tagline 'SPIELEND EINFACH LERNE', announcing a 'Test-Quiz zum Thema Gamification!' dated 13.12.2023.
- Letzte Teilnahmen:** A table showing recent quiz participation.
- Meine Klassen:** A section for the user's classes.
- Posteingang:** A notification inbox showing three messages from eduGames.app.

The notification inbox contains the following messages:

- eduGames.app - Ein neues Quiz steht für Dich bereit (13.12.2023)
- eduGames.app - Ein neues Quiz steht für Dich bereit (13.12.2023)
- eduGames.app - Dein Dozent hat in Deiner Klasse kommentiert (12.12.2023)

A blue arrow points from the 'EDUGAMES.CI' card to the notification inbox, indicating that the notification is related to the quiz mentioned in the card.

07 Reguläres Quiz für Einzelpersonen oder Gruppen publizieren

Wenn du das reguläre Quiz an Einzelpersonen oder eine Gruppe publiziert hast, dann erhältst du einen Start-Code sowie alternativ einen Link und QR-Code.

Quiz publizieren

Modus Klasse Einstellungen Spielbrett

Ausloggen de ▾

Zurück

Quiz bearb

Grunddaten

Status: In Erfassu

Name: Einführungsq

Einleitungstext:

Wir n...hen heu

Anhänge

Anhang hinzufügen

Thema: eduGames kenne

Archiviert

Ohne Spielbrett spielen

Mit Spielbrett im Adventure Mode spielen

Im Adventure Mode erleben Teilnehmer das Quiz als interaktive Besteigung des Mount Everest. Richtige Antworten führen zum Ziel. Achte auf ein ausreichend hohes Zeitlimit, da in diesem Spielmodus zwischen den Fragen Texte und Videos angezeigt werden!

Zurück Start-Code generieren ⓘ

Start-Code: 9HGYM

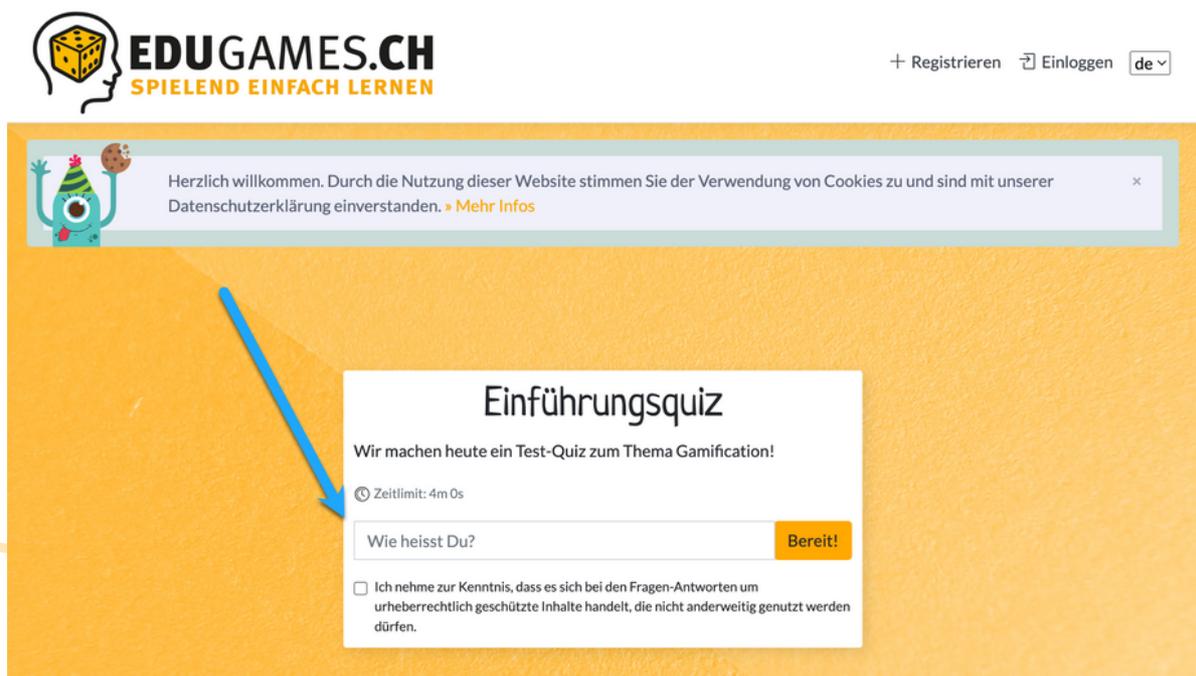
Ihr Link zum Quiz: <https://www.edugames.app/Spiel/Index/9HGYM>

QR-Code Herunterladen

Teile den Startcode deinen Teilnehmern/-innen mit. Sie können diesen unter <https://www.edugames.app/> eingeben.



Alternativ kannst du auch die URL deinen Teilnehmenden weiterleiten. Sie können dann direkt ihren Namen in das entsprechende Feld eingeben.



➔ Du hast auch die Möglichkeit, den QR-Code zum Race an einem Ort deiner Wahl einzubinden.

! Aber Achtung: Dieser QR-Code ist eindeutig! D.h. wenn du das Quiz neu publizierst, wird ein neuer Start-Code, Link und QR-Code generiert.

i Übrigens: Alle Informationen zum publizierten Quiz findest du auch in der Quiz-Übersicht unter «Meine Publikationen».

EDUGAMES.CH
SPIELEND EINFACH LERNEN

Hallo Ausloggen de

+ Neues Quiz Archivierte anzeigen

Quiz Übersicht

Zuletzt gespielt ✓ Meine Quizzes 2 ☹️ PubliQuizzes 13 **Meine Publikationen 3**

10 Zeilen anzeigen Volltextsuche

Publiziert am	Quiz	Klasse	Start-Code	Modus	Aktionen
13.12.2023	Einführungsquiz	–	RFU2K	(0)	⋮
13.12.2023	Einführungsquiz	–	PABJZ		
13.12.2023	Dies ist ein Test-Quiz	–	4SFCE		

- Spielen
- Ergebnisse
- Ergebnisse verbergen
- Spielbrett öffnen
- QR-Code
- Beenden
- Archivieren
- Löschen

Quizzes archivieren

Hast du Quizzes, die du derzeit nicht mehr benötigst und diese nicht mehr in der Quiz Übersicht angezeigt haben möchtest – sie aber auch nicht löschen möchtest?

Dies kannst du über die Archivierungs-Funktion lösen.

- 1 Klicke in der Quiz-Übersicht auf das Quiz, das du gerne archivieren möchtest

The screenshot shows the 'Quiz Übersicht' page on EDUGAMES.CH. At the top, there is a navigation bar with the logo 'EDUGAMES.CH SPIELEND EINFACH LERNEN', a user profile icon labeled 'Hallo', and a language dropdown set to 'de'. Below the navigation bar, there is a sidebar with icons for 'Quizzes', 'Fragen', 'Klassen', 'Kurse', 'Kapitel', 'Account', 'Dateien', and 'Shop'. The main content area is titled 'Quiz Übersicht' and features a filter bar with options: '+ Neues Quiz', 'Archivierte anzeigen', 'Zuletzt gespielt', 'Meine Quizzes 4', 'PubliQuizzes 13', and 'Meine Publikationen 12'. Below the filter bar, there is a search input field labeled 'Volltextsuche:' and a dropdown menu for 'Zeilen anzeigen' set to '10'. The main content is a table with the following data:

Name	Thema	Aktualisiert	Aktionen
Einführungsquiz	eduGames kennenlernen	21.12.2023	⋮
Dies ist ein Test-Quiz In Erfassung	eduGames kennenlernen	20.12.2023	⋮
Gamification	Gamification	14.12.2023	⋮
Monatsquiz Januar 2023	Monatsquiz	14.12.2023	⋮

At the bottom of the table, there are navigation buttons: 'Vorige', '1', and 'Nächste'.

- 2 Wähle die Checkbox «Archiviert» aus. Das Quiz erscheint dann nicht mehr in der Quiz-Übersicht und wird archiviert.

[← Zurück](#) [Zurück in Erfassung](#) [Publizieren](#) [Duplizieren](#)

Quiz bearbeiten

[Grunddaten](#) [? Fragen](#) [Statistiken](#)

Status: In Erfassung **Aktiv** Öffentlich

Name:

Einleitungstext:


Anhänge
[Anhang hinzufügen](#)

Thema: Sprache:

Archiviert **2**

[Speichern](#)

Quizzes
Fragen
Klassen
Kurse
Kapitel
Account
Dateien
Shop

- 3 Deine archivierten Quizzes findest du, indem du in der Quiz-Übersicht die Checkbox «Archivierte anzeigen» auswählst

The screenshot shows the EDUGAMES.CH website interface. At the top left is the logo with the tagline 'SPIELEND EINFACH LERNEN'. The top right shows a user profile 'Hallo', a lightbulb icon, and a language dropdown set to 'de'. The main content area is titled 'Quiz Übersicht' and features a navigation bar with tabs: 'Zuletzt gespielt', 'Meine Quizzes' (with a '1' badge), 'PublQuizzes' (with a '0' badge), and 'Meine Publikationen' (with a '12' badge). Below the tabs, there is a 'Zeilen anzeigen' dropdown set to '10' and a search box labeled 'Volltextsuche:'. A table lists quizzes with columns for 'Name', 'Thema', 'Aktualisiert', and 'Aktionen'. The first entry is 'Einführungsquiz' with a grey 'Archiviert' tag, 'eduGames kennenlernen' as the theme, and '21.12.2023' as the update date. A blue circle with the number '3' highlights the 'Archivierte anzeigen' checkbox, and a blue arrow points from this circle to the 'Archiviert' tag in the table. At the bottom of the table are 'Vorige' and 'Nächste' buttons, with '1' between them. A footer at the bottom left contains the copyright notice: '© 2023 - Modula AG | Impressum | Datenschutz | Versionshinweise'.