

**EDU | days 2026 – 08.04.2026, 16:50 bis 18:25 Uhr**

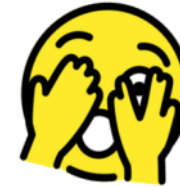
**Vom Prompt zum Unterrichtsspiel: Jeopardy, Tabu und Co  
mit generativer KI erstellen und anpassen**

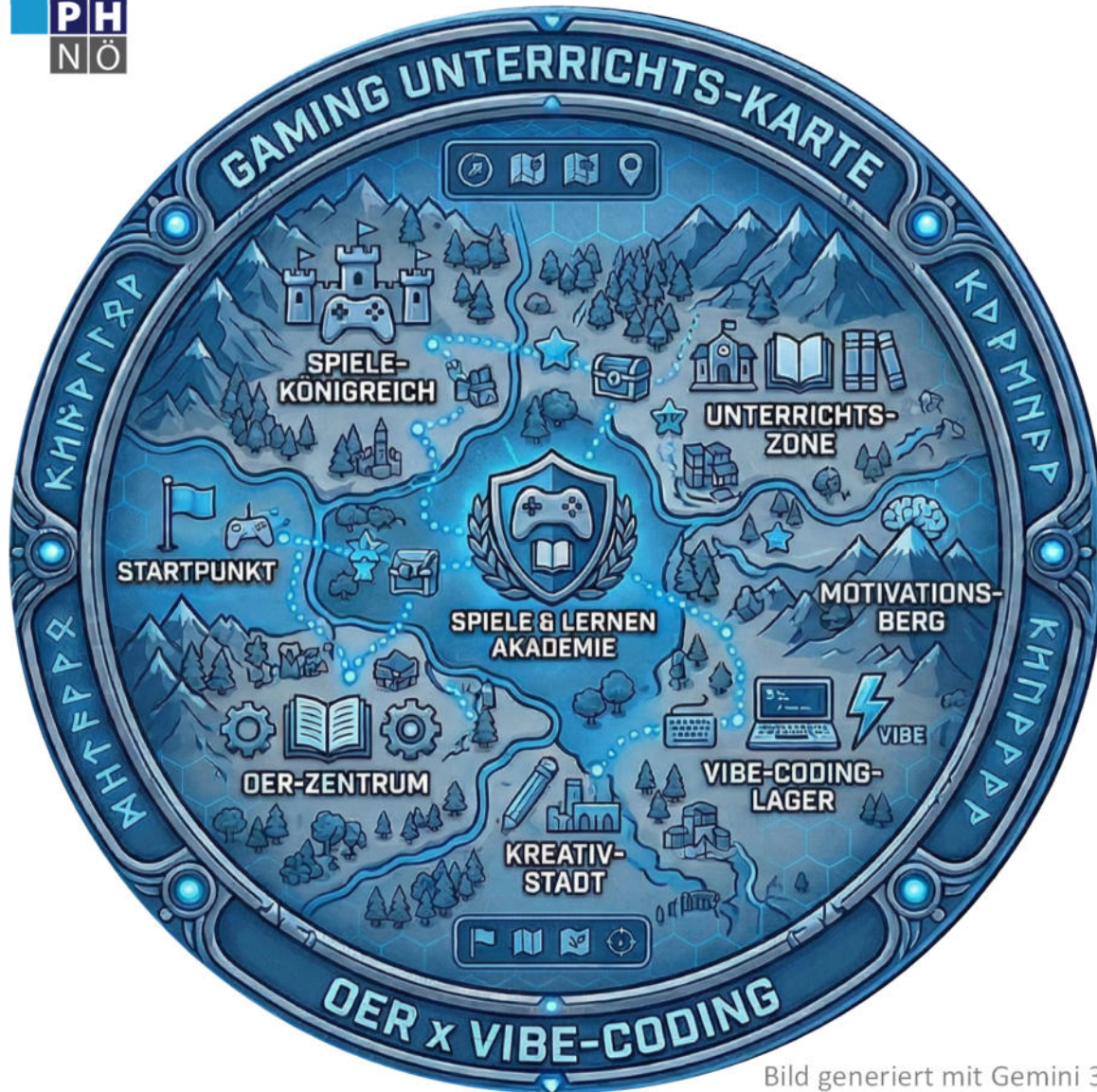
**Martina Spitaler – Pädagogische Hochschule Niederösterreich  
Claudia Petz – Pädagogische Hochschule Niederösterreich**

# Aktivierung

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="de">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6   <title>Planeten Quizrad</title>
7   <style>
8     :root {
9       --primary: #2c3e50;
10      --bg: #ecf0f1;
11      --leicht: #2ecc71;
12      --mittel: #f1c40f;
13      --wheel-border: #2c3e50;
14    }
15
16    body {
17      font-family: 'Segoe UI', Tahoma, Geneva, Verdana, sans-serif;
18      background-color: var(--bg);
19      color: var(--primary);
20      text-align: center;
21      margin: 0;
22      padding: 20px;
23    }

```





# Agenda

- Einführung
  - Unterlagen
  - Unterrichtsspiele vorstellen
  - **Let's Play!**
- **Let's Mod!**
  - Vibe Coding
  - Unterrichtsspiele adaptieren
- **Let's Build!**
  - Unterrichtsspiele erstellen –  
nützliche Tipps

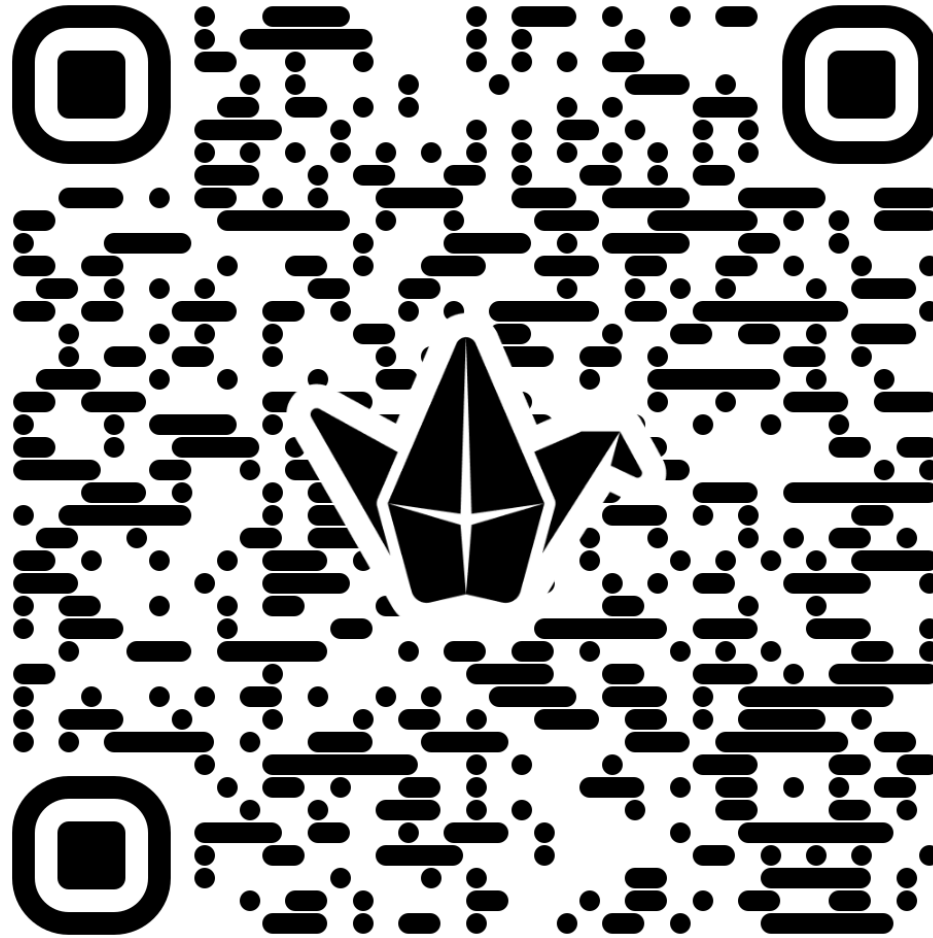
Bild generiert mit Gemini 3 Thinking; Google 2026;

manuell nachbearbeitet

[www.ph-noe.ac.at](http://www.ph-noe.ac.at)

Vom Prompt zum Unterrichtsspiel © 2026 by Martina Spitaler & Claudia Petz is licensed under CC BY-NC 4.0.

[https://padlet.com/phnoe/EDUdays\\_VibeCoding](https://padlet.com/phnoe/EDUdays_VibeCoding)



# Spiele sinnvoll in den Unterricht einbetten

## Kein Lückenfüller

Spiele brauchen ein klares didaktisches Ziel (Einstieg, Festigung, Wiederholung).

## Positive Fehlerkultur

Im Spiel ist Scheitern erlaubt. Das fördert angstfreies Lernen.

## Zielgruppenorientierung

Alter, Sprachniveau und Interessen der Klasse bestimmen das Format.



Bild generiert mit Gemini 3 Thinking, Google 2026

# Best Practice Beispiele

Diese OER-Materialien sind frei zugänglich und enthalten neben der HTML-Basis auch Anleitungen zur individuellen Anpassung und unterrichtlichen Umsetzung.



<https://tina-spi.github.io/OER-Spiele/>

OER · VIBE · CODING

## Willkommen!

Wähle ein Spiel und leg los.

---

Fachbegriffsverbot →  
HTML herunterladen Dokumentation herunterladen

Wissenswand →  
HTML herunterladen Dokumentation herunterladen

Mathe-Match →  
HTML herunterladen Dokumentation herunterladen

Quiz-Rad →  
HTML herunterladen Dokumentation herunterladen

Digitale Flucht →  
HTML herunterladen Dokumentation herunterladen

Schatzinsel →  
HTML herunterladen Dokumentation herunterladen

# Let's play!



## Mathe-Match: Das 6x6 Duell

**Vorbereitung:** Namen eingeben und Zeit festlegen. Symbole X und O werden automatisch zugewiesen.

**Ablauf:** Abwechselnd ein Kästchen auf dem 6x6-Feld anklicken.

**Rechenaufgabe:** Aufgabe im Pop-up lösen. Bei richtiger Lösung wird das Feld markiert; bei falscher Antwort endet der Zug sofort.

**Ziel:** Bis zum Ablauf der Zeit so viele Felder wie möglich besetzen.

**Punkte:** Jedes Feld zählt 1 Punkt. Jede 3er-Reihe bringt einen Extrapunkt.

**Sieg:** Person mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

Spiel starten

1 digitales Endgerät  
2 Personen  
5 Minuten



Bild generiert mit ChatGPT 5; OpenAI 2025

# Vibe Coding

---

## Was ist das?

# Was ist Vibe Coding?

- Programmieren durch **Beschreiben in natürlicher Sprache**
- KI generiert den **Code basierend auf Prompts**
- Fokus auf **Idee** statt Technik



Bild generiert mit Gemini 3 Thinking; Google 2026;  
manuell nachbearbeitet



# Chatbots für Vibe-Coding



<https://seoschmiede.at/aitools/>

[www.ph-noe.ac.at](http://www.ph-noe.ac.at)



# Getestete Chatbots für Vibe-Coding



**Gemini**



**ChatGPT**



deepseek



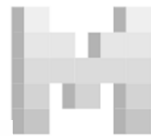
Grok



**Claude**



Copilot



MISTRAL  
AI\_



DuckDuckGo AI Chat

**LLaMA**  
by ∞ Meta

<https://seoschmiede.at/aitools/>

[www.ph-noe.ac.at](http://www.ph-noe.ac.at)

# REZEPT FÜR EINEN GUTEN PROMPT

PRÄZISION, KONTEXT, KREATIVITÄT



Bild generiert mit Gemini 3 Thinking, Google 2026

# "Zutaten" für einen guten Prompt



**Rolle:**  
Wer/was wird simuliert?

*"Du bist eine erfahrene Webentwicklerin ..."*



**Aufgabe:**  
Was ist zu tun?

*"... und erstellst ein [...] Spiel ..."*



**Format:**  
Wie soll das Ergebnis aussehen?

*„ ... als einzelne HTML- Datei ...“*



**Kontext:**  
Einschränkungen?

*Zielgruppe definieren*



**Details /Regeln:**

*Spielregeln, Farben, Punktezahl, Timer, Kategorien definieren*



**Inhalt:**

*Fragen, Rätseln, Aufgaben definieren*

# Nachbearbeiten des HTML- Codes

## Notepad ++

- Übersichtliche Darstellung
- Farbliche Hervorhebung
- Einfaches Finden von Textstellen
- Ideal zum Anpassen von Fragen
- Nachteil:  
muss installiert werden



## Windows Editor

- Bereits vorinstalliert
- Einfach nutzbar
- Nachteil:  
keine Struktur, schwer lesbar



# Let's Mod! Die Wissenswand



**Formuliere** mir für ein Quiz zum Thema **[THEMA]** für die **[SCHULSTUFE]** Schulstufe jeweils 5 Fragen zu folgenden Kategorien als Liste. **[KATEGORIE 1]**, **[KATEGORIE 2]**, **[KATEGORIE 3]**, **[KATEGORIE 4]**.

Gib zu jeder Frage 1 richtige und 2 falsche, aber sinnvolle Antworten an.

**Eine eigenes fachspezifisches Fragenpool generieren**

# Let's Mod! Die Wissenswand



**Konvertiere** den folgenden Text in das angegebene Format. Gib ausschließlich den konvertierten Output – ohne Erklärung, Einleitung oder Kommentare an.

**Ausgabeformat:** { q: "[FRAGE]", correct: "[RICHTIGE ANTWORT]", wrong: ["[FALSCH 1]", "[FALSCH 2]"] },

**Zu konvertierender Text:** [EIGENEN FRAGEPOOL EINFÜGEN]

Das fachspezifischen Fragenpool in das richtige "Format" konvertieren

# Let's Mod! Die Wissenswand



## Integration in den Quellcode

Der finale Fragenpool wird in den dafür vorgegebenen Bereich des Quelltextes übertragen. Diese sind im Quellcode in den **Zeilen 412 bis 453** vorzunehmen.

Die Bezeichnungen der Kategorien können in den *Zeilen 414, 424, 434 und 444* angepasst werden.

# Let's Mod! Die Wissenswand



**[TITEL NACH BEARBEITUNG]** © **[Jahr]** by **[EIGENER NAME]** is licensed under CC BY-NC-SA 4.0. Basierend auf „Die Wissenswand“ © 2026 by Martina Spitaler & Claudia Petz (CC BY-NC-SA 4.0, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>). Es wurden Änderungen vorgenommen.

Die Lizenzangaben in **Zeile 393** adaptieren

# Spiele für den Unterricht

- **Klassische Quiz- Formate**

*Jeopardy/ Wissenswand, Wer wird Millionär,...*

- **Wort- & Begriffsspiele**

*Tabu, Hangman, Wordle,...*

- **Zuordnungsspiele**

*Memory, Drag & Drop Raster,...*

- **Kleine Rätsel- Abenteuer**

*Textbasierte Escape- Rooms, Multiple Choice- Entscheidungsgeschichten,...*



Bild generiert mit Gemini 3 Thinking, Google 2026

# Let's Build! Mein erstes Unterrichtsspiel mit Vibe-Coding



## 1. Select & Context:

- Wählen Sie ein Spiel, das Sie im Unterricht einsetzen möchten.
- Kontextualisierung: Zielgruppe, Thema und Fachbereich

## 2. Content Design:

- Formulieren Sie einen präzisen Prompt, um den Inhalt zu erstellen:  
Fragen/Aufgabenstellungen samt Lösungen

# Let's Build! Mein erstes Unterrichtsspiel mit Vibe-Coding



## 3. Quality Check:

- Überprüfen Sie den generierten Output: fachlich korrekt, didaktisch sinnvoll
- Adaptieren Sie die Inhalte gegebenenfalls manuell oder KI-gestützt.

## 4. The Final Build:

- Formulieren Sie den Prompt, mit dem das Spiel erstellt wird.
- Fügen Sie den Content via STRG+C & STRG+V oder als Attachment ein.