# Fragen-Bingo: Anleitung für die Spielleitung

**Dauer:** 30, 45 oder 60 Minuten
**Gruppe:** 6 bis 30 Personen, darüber mit doppelt vergebenen Karten
**Vorwissen:** keins, weder bei der Spielleitung noch bei den Teilnehmenden
**Format:** am Tisch mit laminierten Karten oder online mit Whiteboard

Fünf Farben, 40 Fragen rund um Sprachmodelle, Prompts, Werkzeuge, Agenten und Verantwortung, je drei Antworten zur Wahl, dazu ein klassisches 5×5-Bingo-Raster. Auf der Rückseite jeder Fragenkarte stehen die Auflösung, eine Erklärung in zwei Sätzen und ein Gesprächsimpuls. Die Erklärungen tragen das Lernen, die Fragen machen neugierig darauf.

Das Bingo ist ein Spiel, kein Test: Es gibt keine Bestehensgrenze und keine Nachweise.

## Die fünf Farben

Die Ansage lautet immer „Farbwort Nummer“, zum Beispiel **„Grün 4“**.

| Farbe | Thema | Worum es geht | Symbol |
|---|---|---|---|
| **Blau** | Modell | Tokens, Wortwahl, Temperatur, Kontextfenster | Gehirn |
| **Violett** | Prompt | Mehrdeutigkeit, gute Anweisungen, Prompt Injection | Sprechblase |
| **Türkis** | Werkzeuge | Was das Modell selbst kann und was die Software drumherum tut | Hand |
| **Orange** | Agent | Planen, Werkzeuge, Gedächtnis, Prüfen, Kosten | Zahnrad |
| **Grün** | Verantwortung | KI-Verordnung, Aufsicht, Grenzen, Haftung | Waage |

Farbwort und Symbol stehen auf jeder Karte, damit auch Farbfehlsichtige die Spalte finden. Über jeder Frage steht ein Stichwort zum Thema.

## Material

| Material | Stück | Datei |
|---|---|---|
| Fragenkarten, Frage vorn, Auflösung hinten, plus Lizenzkarte | 41 | `bingo-fragen-duplex-druck.pdf` (5 Bögen) |
| Bingo-Karten A5, laminiert | 1 je Person, 24 verschiedene | `bingo-karten.pdf` (12 Bögen A4 quer, in der Mitte trennen) |
| Antwortkarten A6, laminiert | 1 je Person | `bingo-antwortkarten.pdf` (4 je Bogen) |
| Folienstifte (non-permanent) und ein Lappen | 1 Stift je Person | |
| Spielleiter-Liste | 1 | `bingo-spielleiter-liste.pdf` |
| Timer, gut sichtbar | 1 | |

Die Fragenkarten haben Pokerformat (63,5 × 88,9 mm) mit 3 mm Beschnitt und Schnittmarken. Drucke die Duplex-Fassung beidseitig und wende an der langen Kante. Ohne Duplexdrucker nimmst du `bingo-fragen.pdf` und `bingo-fragen-rueckseite.pdf` und wendest von Hand.

Ab 25 Personen gibst du Karten doppelt aus. Zwei Personen mit derselben Karte stören nicht, sie rufen höchstens gleichzeitig Bingo.

## Vorbereitung (10 Minuten)

- [ ] Fragenkarten beidseitig gedruckt, geschnitten, gemischt (die Lizenzkarte legst du beiseite)
- [ ] Bingo-Karten und Antwortkarten laminiert, je Person ein Set plus zwei Reserve
- [ ] Folienstifte getestet: Sie müssen sich mit dem Finger wegwischen lassen
- [ ] Spielleiter-Liste griffbereit, Stift zum Abhaken
- [ ] Timer auf 30 Sekunden
- [ ] Variante gewählt (30, 45 oder 60 Minuten)

## Spielregeln (so sagst du sie an)

1. „Jede Person hat eine Bingo-Karte und eine Antwortkarte. Die Bingo-Karte zeigt fünf Farben mit Nummern, die Mitte ist frei.“
2. „Ich lese eine Farbe, eine Nummer, die Frage und drei Antworten A, B, C vor.“
3. „Ihr kreist A, B oder C auf der Antwortkarte ein, verdeckt. Dafür habt ihr 30 Sekunden. Nicht reden, nicht abschreiben.“
4. „Auf ‚Aufdecken‘ zeigen alle gleichzeitig ihre Karte hoch.“
5. „Ich lese die Auflösung vor. Wer richtig liegt **und** die Nummer in dieser Farbe auf der Bingo-Karte hat, macht dort ein Kreuz.“

6. „Fünf Kreuze in einer Zeile, einer Spalte oder einer Diagonale: ‚Bingo!' rufen. Wir spielen weiter, bis drei Bingos auf dem Tisch liegen."
7. „Wer rät, rät. Das ist erlaubt, es ist ein Spiel."

## Ablauf

**Min 0–4, Ankommen und Regeln:** Karten und Stifte verteilen, Regeln ansagen, eine Probefrage ohne Wertung spielen (Blau 1, „Was ist ein Token?").

**Ab Min 4, je Frage rund 90 Sekunden:**

1. Oberste Fragenkarte ziehen, **Farbe und Nummer** ansagen, auf der Liste abhaken.
2. Frage und die drei Antworten vorlesen, einmal langsam wiederholen.
3. Timer starten. Schweigen aushalten.
4. „Aufdecken." Kurz schauen, wie die Gruppe verteilt ist.
5. Karte umdrehen, **richtige Antwort und Erklärung vorlesen**, auch wenn alle richtig liegen. Die Erklärung ist der Lernmoment.
6. Kreuze setzen lassen. Bei einer Schlüsselfrage oder einer gespaltenen Gruppe: Gesprächsrunde, sonst die nächste Karte.

**Bingo:** Karte zeigen lassen, kurz applaudieren, weiterspielen.

**Letzte 3–5 Minuten:** „Welche Antwort hat euch am meisten überrascht?"

| Variante | Fragen | Spielende | Gesprächsrunde |
|---|---|---|---|
| **30 Minuten** | etwa 15 | erstes Bingo plus drei Fragen | nur bei einer vorher gewählten Schlüsselfrage |
| **45 Minuten** | etwa 25 | drittes Bingo oder Zeit | bei den Schlüsselfragen |
| **60 Minuten** | alle 40 | alle Karten, Vollbild als Zusatzpunkt | bei Schlüsselfragen und gespaltener Gruppe |

Jede Karte zeigt je Spalte fünf der acht Nummern. Das erste Bingo fällt meist nach 20 bis 25 Fragen. In der 30-Minuten-Variante sagst du vorher: „Heute geht es ums Kennenlernen, ein Bingo wäre der Bonus."

## Die Gesprächsrunde

**Zwei Minuten, dann die nächste Karte.** Der Impuls steht auf der Rückseite. Öffne die Runde bei einer **Schlüsselfrage** (grau hinterlegter Kasten, beschriftet „Schlüsselfrage · Gespräch", auf der Liste mit ★) oder wenn etwa die Hälfte der Gruppe danebenlag.

| Karte | Thema | Warum hier reden |
|---|---|---|
| Blau 8 | Gedächtnis | Trennt Modell und Anwendung, führt zur Datenfrage |
| Violett 4 | Systemprompt | Prompt Injection, das größte praktische Sicherheitsthema |
| Türkis 2 | Uhrzeit | Was ein Modell ohne Werkzeug wissen kann und was nicht |
| Orange 4 | Kritiker | Welche Aufgaben haben überhaupt ein klares Erfolgskriterium? |
| Grün 3 | Fertige Werkzeuge | Pflichten für alle, die KI nur nutzen: oft die größte Überraschung |
| Grün 5 | Guardrail | Ein Satz im Prompt ist keine Grenze |

Impuls vorlesen, zwei bis drei Stimmen hören, nicht bewerten. Konkrete Fälle aus dem Unternehmen notierst du sichtbar, statt sie zu klären.

## Typische Stolpersteine

| Stolperstein | Gegenmaßnahme |
|---|---|
| Tische diskutieren vor dem Aufdecken | Timer sichtbar machen: „Schweigen bis zum Aufdecken, danach gern.“ |
| Jemand hat nie die Nummer auf der Karte | Die Karte entscheidet über das Kreuz, die Antwort über das Lernen. |
| Die Gruppe will jede Frage ausdiskutieren | Schlüsselfragen als Gesprächsorte benennen, den Rest auf den Abschluss verschieben. |
| Jemand widerspricht mit Fachwissen | Die Rückseite ist die Spielregel, nicht das letzte Wort. Loben, notieren, danach klären. Bei Grün: „Keine Rechtsberatung.“ |
| Zu viele Bingos zu früh | Mit „Vollbild“ weiterspielen oder die Runde beenden. |

„Das weiß ich nicht genau“ ist eine erlaubte Antwort der Spielleitung.

## Online

- Jede Person bekommt eine Seite aus `bingo-karten.pdf` als Bild auf dem Whiteboard (Miro, Mural und andere importieren PDF-Seiten). Kreuze per Stift oder Klebezettel.
- Antworten laufen über den Chat: Alle tippen ihren Buchstaben und senden erst auf „3, 2, 1, senden“.
- Timer per Bildschirmfreigabe zeigen. Plane fünf Minuten Technik-Einweisung ein.

## Quellen

Die Rechtsangaben in der grünen Spalte stützen sich auf die KI-Verordnung, Verordnung (EU) 2024/1689, in der Fassung der Verordnung (EU) 2026/1744 („Digital Omnibus“): Art. 3 (Begriffe Anbieter und Betreiber), Art. 4 (KI-Kompetenz), Art. 5 Abs. 1 Buchst. f (Emotionserkennung am

Arbeitsplatz), Art. 6 mit Anhang III Nr. 4 (Beschäftigung), Art. 14 (menschliche Aufsicht) und Art. 50 (Transparenz). Text: eur-lex.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj

Weitere Grundlagen: OWASP Top 10 für LLM-Anwendungen 2025 (Prompt Injection); Model Context Protocol, modelcontextprotocol.io (Tool Calling); Anthropic, „Tracing the thoughts of a large language model“ (2025, interne Vorausplanung von Sprachmodellen).

## Lizenz und Namensnennung

**Fragen-Bingo – Vom Token zum Agenten** von Peter Schmidt (versabilit.com), Stand Oktober 2026. Lizenz: CC BY-SA 4.0. Du darfst das Material teilen und bearbeiten, auch kommerziell. Bedingung: Namensnennung mit Quelle und Lizenz, Änderungen kennzeichnen, Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergeben.

So nennst du die Quelle: *„Fragen-Bingo – Vom Token zum Agenten“ von Peter Schmidt (versabilit.com), CC BY-SA 4.0.* Bei einer Bearbeitung: *Basiert auf „Fragen-Bingo – Vom Token zum Agenten“ von Peter Schmidt (versabilit.com), CC BY-SA 4.0; verändert von …*

**KI-Hinweis.** Erstellt mit KI-Unterstützung (Claude, Anthropic) für Icons, Recherche und Formulierungen, geprüft und verantwortet vom Urheber.

**Haftung.** Keine Rechtsberatung. Rechtsangaben Stand Oktober 2026, nicht fachlich geprüft.

Schriften: Inter und JetBrains Mono, beide unter der SIL Open Font License 1.1.