



Anleitungen zur Nutzung und Adaptierung von interaktiven
Lernspielen auf HTML-Basis mittels Vibe-Coding

Das Fachbegriffsverbot mit Lehrpersonen-Bereich

Schulstufe	Alle Schulstufen
Unterrichtsfach	Alle Unterrichtsgegenstände
Dauer	Flexibel nutzbar (mind. 15 Minuten)
Material	• Digitales Endgerät (Smartphone, Tablet oder Notebook)

Inhalt

Die Spielanleitung.....	1
Nutzung im Unterricht	1
Anwendungskontext und Rahmenbedingungen.....	2
Anleitung zur Individualisierung des Spielinhalts.....	3
Dokumentation der Erstellung und Weiterentwicklung.....	4
Verfügbarkeit & Zugang	5

Die Spielanleitung

Das Fachbegriffsverbot ist eine digitale Variante eines klassischen Gesellschaftsspiels und ist für den Einsatz in Lehr- oder Lernkontexten konzipiert, um **Fachbegriffe** spielerisch zu üben und zu festigen.

Spielablauf

Das Spiel wird in zwei Teams zu je zwei Personen gespielt. Ein Team übernimmt zu Beginn die Rolle der Erklärenden und Ratenden, während das andere Team als Kontrollinstanz fungiert und darauf achtet, dass die Regeln eingehalten werden.

Innerhalb eines Teams erklärt eine Person die vorgegebenen Fachbegriffe, während die andere Person des Teams diese errät. Eine Person des gegnerischen Teams kontrolliert, dass keine „verbotenen Begriffe“ bei der Erklärung verwendet werden.

Nach Ablauf der Zeit ist das andere Team an der Reihe. Das Spiel wird abwechselnd gespielt, bis alle Begriffe verwendet wurden oder eine vorher festgelegte Anzahl an Runden erreicht ist.

Zeitvorgabe

In der aktuellen Version des Fachbegriffsverbots kann die Spielzeit für jede Runde flexibel über ein Dropdown-Menü eingestellt werden. Aktuell stehen folgende Zeitoptionen zur Auswahl: 30 Sekunden, 45 Sekunden und 60 Sekunden pro Spielrunde.

Spielziel und Punktevergabe

Gewonnen hat das Team, das am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat. Für jeden erfolgreich erratenen Begriff erhält das Team +1 Punkt. Wird in der Erklärung ein Begriff verwendet, der nicht zulässig ist, erhält das Team -1 Punkt. Begriffe können auch übersprungen werden, wenn diese nicht erklärt werden können. Das Team erhält dann keine Punkte.

Nutzung im Unterricht

Das Spiel steht als HTML-Datei auf GitHub <https://tina-spi.github.io/OER-Spiele/> sowie im Repository der PH Niederösterreich unter folgendem Link <https://pub.ph-noe.ac.at/id/eprint/98> zum Download zur Verfügung. Auf den meisten digitalen Endgeräten können diese Dateien direkt in einem Webbrowser geöffnet werden, wenn diese lokal gespeichert sind.

Für den Einsatz im Unterricht empfiehlt sich folgender Ablauf: Die HTML-Datei wird den Schüler*innen bspw. über eine Lernplattform zur Verfügung gestellt. Die Schüler*innen laden die Datei auf ihr digitales Endgerät herunter und können sie anschließend per Doppelklick in einem Webbrowser öffnen. Eine Internetverbindung ist für die Nutzung nicht erforderlich, wenn die Datei lokal gespeichert ist.

Einige Betriebssysteme (zB iOS, iPadOS) verhindern aus Sicherheitsgründen das lokale Ausführen von interaktiven HTML-Dateien. In diesen Fällen muss das Spiel über einen Server bereitgestellt werden. Eine einfache Möglichkeit dafür bietet **GitHub Pages**. Die HTML-Dateien können so gehostet und von den Schüler*innen über den Link direkt im Webbrowser geöffnet werden. Eine Anleitung zur Einrichtung von GitHub Pages ist im Repository der PH Niederösterreich verfügbar: <https://pub.ph-noe.ac.at/id/eprint/83>

Anwendungskontext und Rahmenbedingungen

Lizenzbestimmungen

Diese Anwendung sowie die dazugehörige Dokumentation sind als Open Educational Resources (OER) veröffentlicht. Die Veröffentlichung erfolgt unter der Creative-Commons-Lizenz **CC BY-NC-SA 4.0**. Dadurch sind die Nutzung, Vervielfältigung und Bearbeitung der Inhalte unter folgenden Bedingungen möglich:

- **Namensnennung:** Bei der Nutzung und Weitergabe sind die Urheberinnen zu nennen.
- **Weitergabe unter gleichen Bedingungen:** Remixe oder auf diesem Material basierende Bearbeitungen müssen unter derselben Lizenz veröffentlicht werden.
- **Nicht-kommerzielle Nutzung:** Als OER ist die Anwendung für die Nutzung im Bildungsbereich bestimmt. Eine kommerzielle Verwertung oder der Verkauf der Inhalte ist ausgeschlossen, um den offenen Zugang dauerhaft zu gewährleisten.

Mit der Nutzung der Applikation werden die Lizenzbedingungen anerkannt. Weitere Informationen zu CC-Lizenzen sind auf <https://de.creativecommons.net/start/> abrufbar.

Einsatzmöglichkeit des vorliegenden Spiels

Die aktuell vorliegende Version eignet sich für den Einsatz ab der 9. Schulstufe in wirtschaftlichen Fächern zum Themengebiet Kaufvertrag.

Einsatzszenarien nach Individualisierung des Spielinhalts

Durch die individuelle Anpassung der Spielinhalte lässt sich das Unterrichtsspiel in nahezu allen Schulstufen und Gegenständen einsetzen. Die didaktische Einbettung ist dabei flexibel: Je nach Komplexität des Begriffepools und dem Vorwissen der Lernenden ist eine entsprechende Zeitspanne im Unterrichtsverlauf einzuplanen.

Anleitung zur Individualisierung des Spielinhalts

Mit dem integrierten Lehrpersonen-Bereich lässt sich das Lernspiel anpassen, indem die vorhandenen Begriffe ersetzt werden können.

1. Öffnen Sie dazu das Spiel im Browser und klicken Sie auf die Schaltfläche.



Lehrpersonen: Begriffe verwalten

2. Geben Sie in das Abfragefenster das Kennwort **VERBOT** ein und bestätigen Sie mit OK.
3. Ersetzen Sie die vorhandene Begriffsliste durch Ihre neuen Begriffe. Achten Sie dabei darauf, dass die Begriffe im korrekten Format eingegeben werden. Jede Zeile muss der Syntax **Fachbegriff: Wort1, Wort2, Wort3, Wort4** entsprechen und darf keine Leerzeilen oder falschen Satzzeichen enthalten.
4. Klicken Sie anschließend auf den Button „Begriffe ersetzen & speichern“. Dabei wird überprüft, ob die Eingabe der Syntax entspricht. Wurden die Begriffe korrekt erfasst, werden diese gespeichert und der neue Begriffepool kann für das Spiel genutzt werden.

Erstellen des fachspezifischen Begriffepools

Eine individuelle Begriffeliste samt Tabu-Begriffen kann unter Verwendung einer generativen KI-Applikation (genKI-App) erstellt werden. Dabei ist auf eine präzise Prompt-Formulierung zu achten, damit der generierte Begriffepool auch dem benötigten Format entspricht.

Mit folgendem Musterprompt kann dies KI-gestützt erzeugt werden:

Erstelle für ein Unterrichtsspiel im Stil des Tabu-Spiels eine Liste aus **[Anzahl]** Fachbegriffen samt Tabu-Begriffen zum Thema **[Thema anführen]** für die **[Schulstufe anführen]** Schulstufe. Das Spiel soll in einer **[Schulart anführen]** in Österreich eingesetzt werden.

Gib das Ergebnis in folgendem Format an:

Syntax:

Hauptbegriff: Tabu1, Tabu2, Tabu3, Tabu4

Jeder Begriff muss in einer neuen Zeile stehen.

Verwende genau einen Doppelpunkt zur Trennung des Hauptbegriffs und trenne die verbotenen Wörter mit Kommata. Gib keinen Begleittext, keine Nummerierungen und keine Aufzählungszeichen aus.

Abbildung 1: Musterprompt für das Erstellen eines formatierten Begriffepools

Hinweis: Die im Musterprompt **[HERVORGEHOBENEN TEXTPASSAGEN]** müssen vor Nutzung des Prompts durch eigene Inhalte ersetzt werden.

KI-gestützt generierte Inhalte sind einer fachlichen Prüfung zu unterziehen. Hierbei muss die fachliche Relevanz sowie die Sinnhaftigkeit der Tabu-Begriffe überprüft und bei Bedarf manuell angepasst werden.

Alternativ kann der Begriffepool auch manuell erstellt oder erst nach der inhaltlichen Prüfung mit folgendem **Musterprompt** in das notwendige Format übertragen werden:

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

Ausgabeformat:

Hauptbegriff: Tabu1, Tabu2, Tabu3, Tabu4

Jeder Begriff muss in einer neuen Zeile stehen.

Verwende genau einen Doppelpunkt zur Trennung des Hauptbegriffs und trenne die verbotenen Wörter mit Kommata. Gib keinen Begleittext, keine Nummerierungen und keine Aufzählungszeichen aus.

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

Abbildung 2: Musterprompt für das Formatieren eines Begriffepools

Hinweis: Die im Musterprompt **[HERVORGEHOBENEN TEXTPASSAGEN]** müssen vor Nutzung des Prompts durch eigene Inhalte ersetzt werden.

Dokumentation der Erstellung und Weiterentwicklung

Basis für das Lernspiel

Das vorliegende interaktive Unterrichtsspiel basiert auf dem Spiel [Das Fachbegriffsverbot](#) © 2026 by [Martina Spitaler](#) & [Claudia Petz](#) is licensed under [CC BY-NC-SA 4.0](#).

Vorgehen bei der Adaptierung des Spiels

Dieses Spiel wurde am 15.10.2026 mithilfe der generativen KI-Applikation Google Gemini 3.8 Flash (Google, 2026) um einen passwortgeschützten Bereich zur Eingabe eines individuellen Begriffe-Pools erweitert.

Die Umsetzung erfolgte nach dem Prinzip des Vibe Codings, bei dem natürliche Sprache zur KI-gestützten Generierung von Programmiercode genutzt wird. Dabei wird der gewünschte Output in Form eines Prompts beschrieben, der generierte Code geprüft und

gegebenenfalls iterativ verbessert. Im Anschluss an diesen KI-gestützten Prozess wurde die Datei manuell nachbearbeitet.

Grenzen des Vibe Codings

Trotz der Vorteile des Vibe Codings sind dessen Grenzen zu berücksichtigen. KI-generierter Code entspricht nicht immer den gewünschten Anforderungen und muss sorgfältig geprüft werden. Bei komplexen oder umfangreichen Projekten steigt die Fehleranfälligkeit, da KI-Applikationen den Gesamtkontext nur begrenzt erfassen können. Ohne grundlegende Kenntnisse in der Webentwicklung ist es zudem schwierig, den generierten Output kritisch zu bewerten oder gezielt zu korrigieren, insbesondere hinsichtlich Code-Qualität und Sicherheit. Vibe Coding ersetzt daher keine fundierten Programmierkenntnisse.

Verfügbarkeit & Zugang

Das beschriebene Lernspiel sowie die zugehörige Dokumentation werden als Open Educational Resource (OER) offen zugänglich bereitgestellt. Sie können über die GitHub-Plattform unter <https://tina-spi.github.io/OER-Spiele/> sowie über das Open Access Repository der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich unter <https://pub.ph-noe.ac.at/id/eprint/98> abgerufen, heruntergeladen und weiterverwendet werden.