



# QUIZ mit Kahoot

[Müller, H.E/Wrobel, M.: Unternehmensführung, 4. Aufl., Berlin/Boston 2021](#)

1.	<a href="#">Grundlagen der Unternehmensführung</a>
2.	<a href="#">Ziele</a>
3.1	<a href="#">Geschäftsstrategie</a>
3.2	<a href="#">Unternehmensstrategie</a>
3.2	<a href="#">Netzwerkstrategie</a>
3.4	<a href="#">Strategiebildung</a>
3.5	<a href="#">Geschäftsmodell-Innovation</a>
4.1-4.4	<a href="#">Grundlagen der Organisationsgestaltung</a>
4.5	<a href="#">Organisationstheorien</a>
4.6-4.8	<a href="#">Innovation, Veränderung, Transformation</a>
5.	<a href="#">Internationale Strategie und Organisation</a>

**Wie geht's?** Link aufrufen und Seite mit dem Beamer präsentieren „Play“. „Live Game“ auswählen, „Classic“. Dann die Teilnehmer bitten, sich mit auf kahoot.it mit der angezeigten Game Pin und einem Spitznamen einzuloggen. Ergebnisse feiern.

**Mehr:** Wenn aber die Quizfragen auch bspw. bearbeitet, kopiert oder die Ergebnisse der Quizdurchläufe abgespeichert werden sollen, auf der ersten Seite des Share-Links da, wo steht: „You don't need an account to play! [Sign in to save results](#) or sign up to make quizzes“ dieses tun.

Hans Erich Müller  
[hem@hemueller.de](mailto:hem@hemueller.de)

Martin Wrobel  
[martin.wrobel@th-brandenburg.de](mailto:martin.wrobel@th-brandenburg.de)

Entwickelt in Zusammenarbeit mit **Julia Lingnau**  
**eScouts GBL (Game Based Learning)**  
Ruhr-Universität Bochum