Meine erste Sportapp

Mit KI von einer Unterrichtsidee zur eigenen Anwendung.

Dieses Handout begleitet Referendarinnen und Referendare ohne Programmiererfahrung zur eigenen Unterrichts-App. Unser Beispiel: ein Tischtennis-Kaiserturnier mit Teamauslosung. **Öffnen Sie ChatGPT und senden Sie diesen Auftrag in einem neuen Chat.**

DIESEN AUFTRAG KOPIEREN · AUCH IN PROMPTS.TXT

Baue mir eine einfache App „Tischtennis-Kaiserturnier“ als einzelne index.html zum Herunterladen. Ich habe keine Programmiererfahrung. Die Datei soll auch offline per Doppelklick funktionieren.

24 Personen spielen Doppel an sechs Tischen. Sie wählen erfundene Spitznamen und schätzen sich selbst ein: Level 1 = wenig oder keine Erfahrung, Level 2 = Vorerfahrung. Ermögliche Schnelleingabe sowie das Einfügen oder Einlesen einer CSV/TXT-Liste „Spitzname;Level“. Prüfe doppelte Namen und ungültige Angaben. Biete eine Beispielliste mit 24 Personen an.

„Doppel auslosen“ mischt zufällig: möglichst je eine Person aus jedem Level, übrige Personen desselben Levels zufällig zusammen. Erkläre den Restfall kurz. Jede Person gehört genau einem Doppel an. Vor dem Start kann ich neu auslosen und eigene Teamnamen vergeben. Die Teams bleiben danach zusammen. Zeige auf den Tischkarten Teamnamen und Spitznamen, keine Level.

Vorab wähle ich 1 bis 30 Runden, voreingestellt sind 5. „Turnier starten“ verteilt die zwölf Teams zufällig. Vier Minuten je Runde: große Uhr mit Start, Pause, Weiter und Zurücksetzen. Kurzer Startklang, Halbzeitton, Ticken in den letzten fünf Sekunden, Schlussklang bei 0:00. „Ton testen“ bietet eine Vorschau. Pause/Fortsetzen wiederholt keine Signale; neue Runde setzt die Uhr gestoppt zurück.

Ordne Tisch 1, den Kaisertisch, ganz oben an und Tisch 6 ganz unten. Pfeile zeigen: Sieger einen Tisch nach oben, Verlierer nach unten. Sieger an Tisch 1 und Verlierer an Tisch 6 bleiben. Jedes Team muss genau einmal vorkommen.

Ich wähle pro Tisch den Sieger. Unter den Karten steht „Es fehlen noch X Ergebnisse“. Erst bei sechs Entscheidungen geht „Nächste Runde“ dort weiter. Der Ton allein wechselt keine Tische. Nach der letzten Runde heißt der Knopf „Turnier abschließen“, ohne weiteren Wechsel. Eine kleine Tabelle zählt Siege abgeschlossener Runden; Gleichstand bedeutet gleichen Rang. Neustart fragt vorher nach.

Nutze große Schrift, farbige Blöcke in Limette, Lavendel, Türkis und Orange auf hellem Grund. Datenschutzabsatz: nur erfundene Namen, Eingaben und Listen lokal im Browser, keine Übertragung oder dauerhafte Speicherung; Neuladen löscht den Stand. Erkläre technische Zugriffsdaten beim Online-Aufruf. Bedienung auf einem zentralen Gerät.

Fußzeile: © 2026 Sportunterricht EU / Ralf Duvenbeck · Fachseminar Sport

LINKS: ChatGPT öffnen

Spitznamen rein. Doppel raus.

Die Klasse schätzt sich ein. Die App lost die Teams aus.

1 App öffnen

Laden Sie **index.html** aus dem Chat herunter und öffnen Sie sie per Doppelklick im Browser. Oder: Materialpaket entpacken und die fertige index.html nutzen. Direkt online geht es über den Demo-Link unten.

2 Erfahrung selbst einschätzen

Jede Person wählt einen erfundenen, eindeutigen Spitznamen und ihr Level: **Level 1 = wenig oder keine Erfahrung; Level 2 = Vorerfahrung**. Das ist eine Selbsteinschätzung für die Auslosung, keine Note.

3 Personen eingeben

Tragen Sie Spitzname und Level ein und klicken Sie **Person hinzufügen**. Oder öffnen Sie **Liste einfügen oder Datei importieren**: Eine CSV/TXT-Datei wird direkt eingelesen. Bei eingefügtem Text klicken Sie **Liste übernehmen**. Diese Demo benötigt genau **24 Personen**.

So sieht eine Liste aus

Spitzname;Level
Blitz;1
Luchs;2
Komet;1
Falke;2

Eine Person pro Zeile; insgesamt 24 Einträge. Zum Testen: **Beispielliste laden** oder die **Beispielklasse.csv** aus dem Paket importieren.

4 Doppel auslosen und benennen

Klicken Sie auf **Doppel auslosen**. Die App bildet zufällig möglichst viele Doppel aus je einer Person beider Level. Geben Sie den Teams eigene, eindeutige Namen, z. B. **Spin-Duo**. Vor dem Start können Sie noch neu auslosen oder die Liste bearbeiten.

Was passiert bei ungleich vielen Leveln?

Bei 14 Personen in Level 1 und 10 in Level 2 entstehen 10 gemischte Doppel und 2 Doppel aus Level 1. Die übrigen Personen werden zufällig gepaart. Das berücksichtigt Erfahrung, garantiert aber keine gleiche Spielstärke.

Kein Download im Chat? Schreiben Sie: „Bitte gib mir die vollständige index.html als herunterladbare Datei.“ Die fertige Beispiel-App liegt außerdem im Materialpaket.

LINKS: Fertige Demo öffnen

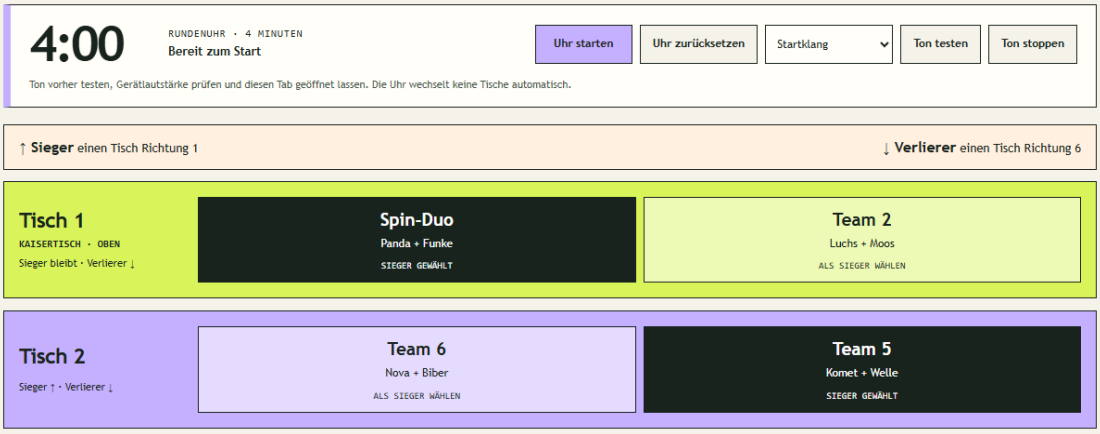
© 2026 Sportunterricht EU / Ralf Duvenbeck · Fachseminar Sport

Runden wählen. Spielen. Wechseln.

Tisch 1 ist oben der Kaisertisch. Die Pfeile erklären die Wechsel.

1 Rundenzahl festlegen und starten

Wählen Sie die **Rundenzahl** (1 bis 30; Vorgabe 5), dann **Turnier starten**. Die ausgelosten Doppel bleiben während des Turniers zusammen.



Echte Bildschirmaufnahme der Beispiel-App: Rundenuhr und Tischbelegung mit Teamnamen.

2 Ton testen, dann Uhr starten

Prüfen Sie über **Ton testen** die Klänge und Lautstärke. **Uhr starten** beginnt vier Minuten; **Pause** und **Weiter** unterbrechen und setzen fort. Startklang, Halbzeitton, Ticken in den letzten fünf Sekunden und Schlussklang begleiten die Runde.

3 Sieger wählen und unten weitergehen

Wählen Sie pro Tisch das Siegerteam. **Unter den Karten** steht, wie viele Ergebnisse fehlen. Bei sechs Entscheidungen wird **Nächste Runde** frei. Bei Gleichstand entscheidet ein weiterer Punkt. Nach der letzten Runde wählen Sie **Turnier abschließen**.

Aufstieg und Zwischenstand

Sieger ↑ Richtung Tisch 1 · Verlierer ↓ Richtung Tisch 6.
Beispiel: Das Siegerteam von Tisch 3 spielt danach an Tisch 2. Oben bleibt der Sieger von Tisch 1; unten der Verlierer von Tisch 6. Die Tabelle zählt erst abgeschlossene Runden: 1 Sieg = 1 Punkt, gleiche Siegzahl = gleicher Rang.

Ein Gerät, erfundene Namen

Nutzen Sie **ein zentrales Gerät** und lassen Sie den Tab im Vordergrund. Eingaben bleiben in diesem Browser; Neuladen löscht sie. Andere Geräte haben einen eigenen Stand. Datenschutzhinweise stehen in der App.

LINKS: Fertige Demo öffnen

© 2026 Sportunterricht EU / Ralf Duvenbeck · Fachseminar Sport

GitHub einmal einrichten.

GitHub bewahrt Ihre App-Datei auf. Dafür legen Sie einen eigenen Projektordner an.

1 Konto anlegen

Öffnen Sie **github.com/signup**, erstellen Sie ein persönliches Konto und bestätigen Sie die E-Mail-Adresse. Ein vorhandenes eigenes Konto können Sie nutzen.

2 Projekt anlegen

Öffnen Sie **github.com/new**. Füllen Sie die Felder wie unten aus und klicken Sie auf **Create repository**.

Owner	Ihr persönliches GitHub-Konto
Repository name	kaiserturnier
Visibility	Private auswählen
Add README	Einschalten

Einfach diese Werte eintragen. Die Darstellung ist eine Orientierungshilfe, kein Screenshot.

„Repository“ heißt hier einfach: Ihr Projektordner. Nach dem Erstellen sehen Sie darin **README.md**. Das ist eine kleine Projektbeschreibung.

Diesen Link merken

Kopieren Sie die Adresse Ihres GitHub-Projekts aus der Browserzeile. Sie sieht ungefähr so aus:
github.com/IHR-KONTONAME/kaiserturnier
Das ist die Projektadresse, noch nicht der Link zur spielbaren App.

Fragen Sie den Chat jederzeit weiter

Ich bin gerade bei [Schritt nennen]. Ich sehe [kurz beschreiben oder einen Screenshot ohne persönliche Daten anhängen]. Was soll ich als Nächstes anklicken? Bitte erkläre nur den nächsten Schritt, ohne Fachbegriffe.

Fertig? Ihr Projekt kaiserturnier ist angelegt. Als Nächstes kommt die App-Datei hinein. Sie können dafür die KI nutzen oder die Datei selbst hochladen.

LINKS: GitHub-Konto erstellen · Neues GitHub-Projekt · GitHub: Projekt anlegen

© 2026 Sportunterricht EU / Ralf Duvenbeck · Fachseminar Sport

Die Datei nach GitHub bringen.

Wählen Sie einen Weg: mit verbundener KI oder durch einen kurzen Upload.

A · Die KI übernimmt

In ChatGPT **Plugins** öffnen, **GitHub** suchen, installieren und Ihr Konto verbinden. Je nach Oberfläche heißt der Bereich auch Apps. Geben Sie Zugriff auf Ihr Projekt. Starten Sie danach einen **neuen Chat**, wählen Sie über **@** GitHub aus und hängen Sie die geprüfte index.html an.

AUFTRAG AN DIE VERBUNDENE KI

Nutze das verbundene GitHub-Werkzeug. Prüfe zuerst, ob du Dateien in meinem Projekt speichern darfst. Wenn ja: Lege die angehängte, geprüfte index.html direkt in meinem Projekt kaiserturnier im Hauptzweig main ab. Meine Projektadresse ist: [GitHub-Link einsetzen]. Gib mir anschließend den Link zur gespeicherten Datei. Wenn dir Schreibzugriff fehlt, sag es klar und führe mich durch den manuellen Upload.

Eine Verbindung allein garantiert noch keinen Schreibzugriff. Ob Ihre KI Dateien speichern kann, hängt vom verfügbaren Werkzeug und den Freigaben ab. Lassen Sie sich den gespeicherten Stand zeigen. Fehlt diese Möglichkeit, nehmen Sie Weg B.

B · Selbst hochladen

1. Öffnen Sie Ihr GitHub-Projekt **kaiserturnier**.
2. Klicken Sie auf **Add file → Upload files** und wählen Sie **index.html** aus.
3. Klicken Sie auf **Commit changes**. Das heißt hier: Änderung speichern.

Für beide Wege gilt derselbe Kontrollblick

index.html steht direkt neben **README.md** in der Dateiliste. Laden Sie die einzelne Datei hoch, keinen ZIP-Ordner. Heißt der Download index (1).html, benennen Sie ihn vorher in **index.html** um.

LINKS: ChatGPT: Plugins verbinden · GitHub: Datei hochladen

© 2026 Sportunterricht EU / Ralf Duvenbeck · Fachseminar Sport

Vercel einmal verbinden.

Vercel macht aus der Datei eine App mit Internetadresse.

1 Mit GitHub anmelden

Öffnen Sie **vercel.com/signup** und melden Sie sich mit Ihrem GitHub-Konto an. Nutzen Sie bei einem vorhandenen Vercel-Konto dieses Konto.

2 Ihr Projekt auswählen

Öffnen Sie **vercel.com/new**. Unter **Import Git Repository** wählen Sie **kaiserturnier → Import**. Fehlt das Projekt, geben Sie Vercel über **Configure GitHub App** beziehungsweise **Adjust GitHub App Permissions** Zugriff darauf.

3 Zwei Einstellungen setzen

Wählen Sie **Framework Preset: Other**. Unter **Build Command** schalten Sie **Override** ein und lassen das Feld leer. Projektordner und Output Directory bleiben unverändert.

4 Veröffentlichen

Klicken Sie auf **Deploy**. Warten Sie auf **Ready** und öffnen Sie die App über **Visit**. Die Verbindung müssen Sie bei späteren Änderungen nicht neu einrichten.

Wenn Vercel bereits mit der KI verbunden ist

Dann kann die KI das Verbinden und Veröffentlichen mit passenden Berechtigungen übernehmen. Nutzen Sie den folgenden Auftrag. Die Einrichtung der Anbindung ist unten verlinkt; sie ist für den manuellen Weg oben nicht nötig.

AUFTRAG AN DIE VERBUNDENE KI

Verbinde mein GitHub-Projekt [Projektlink einsetzen] mit Vercel und veröffentliche die enthaltene index.html als Produktionsversion. Nutze mein bestehendes Projekt, falls es bereits verbunden ist. Stelle sicher, dass Änderungen in GitHub die App künftig aktualisieren. Prüfe das Ergebnis und gib mir die normale Produktionsadresse. Wenn dir eine Berechtigung oder Auswahl fehlt, begleite mich durch genau diesen Schritt.

Zum Tarif: Hobby ist für persönliche, nichtkommerzielle Projekte vorgesehen. Prüfen Sie für den schulischen Einsatz die Tarifbedingungen und Schulvorgaben. Für diese Übung sind keine kostenpflichtigen Zusatzdienste vorgesehen.

LINKS: Vercel-Konto erstellen · Neues Vercel-Projekt · Vercel: Einstellungen · Vercel mit ChatGPT verbinden · Vercel: Tarifbedingungen

© 2026 Sportunterricht EU / Ralf Duvenbeck · Fachseminar Sport

Ihr App-Link. Ihre nächsten Ideen.

Sie bleiben im Gespräch mit der KI, auch wenn die erste Fassung schon fertig ist.

1 Die normale App-Adresse speichern

Öffnen Sie Ihr Projekt in Vercel und kopieren Sie die Domain unter **Production**. Sie endet meist auf **.vercel.app**. Nutzen Sie die dort angezeigte Adresse. Ein Name wie kaiserturnier-meineklasse.vercel.app wäre nur ein Beispiel.

2 Den Link einmal prüfen

Öffnen Sie ihn in einem privaten Browserfenster und testen Sie eine Runde. Erscheint eine Anmeldung, fragen Sie den Chat mit einem Screenshot nach URL und Zugriffsschutz. Ein privates GitHub-Projekt macht die App nicht automatisch privat.

Sie möchten etwas anders haben? Fragen Sie einfach.

„Mach die Teamnamen und Spitznamen größer, damit man sie in der Halle lesen kann.“
„Wir haben nur fünf Tische und 20 Personen. Passe das Turnier an.“
„Ich verstehe diesen Schritt nicht. Was soll ich jetzt anklicken?“

BEISPIEL FÜR EINE GEZIELTE ÄNDERUNG

Hier ist meine aktuelle App-Datei. Wir möchten pro Runde drei statt vier Minuten spielen. Passe die Uhr, das Halbzeitsignal und die Anzeige an. Alle anderen Regeln bleiben gleich. Gib mir die vollständige index.html wieder als Download. Wenn du bereits Schreibzugriff auf mein GitHub-Projekt hast, speichere die geprüfte Änderung dort und prüfe die aktualisierte App unter derselben Produktionsadresse.

Ohne direkte GitHub-Anbindung: Bewahren Sie die bisherige Datei als Sicherung auf. Laden Sie die neue index.html herunter und testen Sie sie per Doppelklick. Ersetzen Sie in GitHub über **Add file → Upload files** die bisherige Datei mit demselben Namen und bestätigen Sie **Commit changes**. Warten Sie in Vercel auf **Ready**. Laden Sie danach Ihren bisherigen App-Link neu.

Der Ablauf, den Sie sich merken können

Wunsch beschreiben → App ausprobieren → nachfragen → veröffentlichen.
Bedienen Sie das Turnier auf einem Gerät. Andere Geräte haben einen eigenen Stand. Verwenden Sie nur erfundene Spitznamen und Teamnamen.

Stand 12.11.2026 · Die Bildschirmaufnahme zeigt die Beispiel-App. Die fertige Demo ist online verlinkt; für Ihre eigene Anwendung legen Sie ein eigenes Projekt an. Plattformschritte sind anhand offizieller Dokumentation geprüft; Oberflächen und KI-Werkzeuge können je nach Konto abweichen.

LINKS: Vercel: Projektadressen · KI-gestützt veröffentlichen

© 2026 Sportunterricht EU / Ralf Duvenbeck · Fachseminar Sport