


BAYERISCHES Quiz

GISELA EGER
Theo-Prosel-Weg 16
8000 MÜNCHEN 40

Teilnehmer bekommen auf einem Zettel die
geschriebenen Begriffe und sollen raten was sie
auf Hochdeutsch bedeuten:

GRISBAM
SCHDRIGNODL
SCHDOASCHLEIDA
KAMUINTÄH
DSIGRÄDDNÄTWI
SCHNÄÄFLOGAN
KEANSOAFFA
DRAHSCHDUI
ABOARDDEGL
SCHWAIZDIACHL
FIASS
GSCHDOAM
DEIDSCHLEAKA
FUIFEDAHOIDA
DANGSCHEN
DOAGLEFFE
OACHKATZLSCHWOAF

Christbaum
Stricknadel
Steinschleuder
Kamillentee
Zigarettenstiel
Schneeflocken
Keruseife
Drehstuhl
Abartdeckel
Taschentuch (Schmienz)
Beine (Füße)
gestorben
Deutschlehrer
Füllfederhalter
Danke schön
Teiglöffel
Gichtkätzchenschwanz

Quiz - Art	Variationen / Erklärung
Wortspiele	Verdrehte Märchen (Blauschülchen) " Sprichwörter (alles Anfang - ist ungesund) Zahlen (Kla 4, M 8igall) Sätze (Der Fuchs hoppelt, der Hase schnürt) Worte zuordnen (Maurer - Bügeleisen, Schneider - Kelle) Kukuluseier (Korpfen, Lachs, <u>Ziege</u> , Forelle)
Rätsel mit Bildern	Bilderrätsel Dredeln Originalgrößen zeichnen von (Cola-Dosen, Streichholzschachtel, MUV-Karte, 10erl)
Knobeln	Wem gehört das Zebra?
Rätsel	z. B. Kannst Du mir Bäume weisen die weit und breit verreisen?
Der große Preis	
Dredeln	z. B.  Giraffe, die an einem Fenster vorbeigeht
Wort-Skizzen	

Quiz-Art	Variationen / Erklärung
Frage - Antwort	<p>Gruppen, Fragen nummerieren die Anfangsbuchstaben ergeben ein Lösungswort</p> <p>Erdkunde Sport Allgemeinwissen Scherfragen Bibel-Fragen</p>
Rote - Kreisel	Scheibe mit drehbarem Zeiger, Buchstaben. Frage stellen, Zeiger drehen
Schwertschlagen	Gruppen, Leiter nennt Bibelstelle, welche Gruppe liest zuerst vor
Melodienraten	
Dia - Quiz	<p>Szenenbilder aus Märchen Dia erst unscharf - immer schärfer werden lassen Dia erst zeigen, ausblenden, Frage stellen (z.B. wieviel Fenster...)</p>
Geräusche - Quiz	
Preisausschreiben	
Ja - Nein - Stuhl	
Dalli - Dalli	Was braucht ein Mädchen zur Morgentoilette (2 Parteien je 2, 1 Frau USA Dalli Dalli andersrum (Liste von Gegenständen, muss schnell nacheinander beschrieben werden) 2 Parteien je 2, 1 vor die Tür)
Frage - Tapete	Die Lösungen der Fragen stehen auf einem großen Blatt. Je Gruppe 1 andere Farbe. Gefundene Antwort abdruckstreichen.
Kreuzworträtsel Silbenrätsel	
Frage-Zeichen- Spiele - Staffel	Gruppe fragt, darf nur ja u. nein Antwort bekommen
Personenratten	Aussagen, ja / nein Antworten, 2 Personen Persönlichkeit auf den Rücken heften einander, den Hof machen (Hinweise geben)
Zahlenrätsel	Rechnung mit Buchstaben (verschlüsselt) z.B. $A = 1$ $B = 4$

VERSCHIEDENE QUIZARTEN:

- QUIZ IN FORM VON „DER GROSSE PREIS“
- QUIZ FRAGEN
zu verschiedenen Fachgebieten oder Scherzfragen
- ZEITUNGS QUIZ
Jede Gruppe bekommt gleiche Zeitungsausgabe und muß Fragen dazu so schnell wie möglich beantworten.
- DIA QUIZ
 - Dia mit klarem Motiv erst unscharf stellen - immer schärfer werden lassen - wer errät als erstes was es ist.
 - Dias mit vielen Einzelheiten zeigen und nach Ausblendung Frage dazu stellen (z.B. welche Zeit war es auf der Kirchturmuhr?)
 - Märchen dias zeigen - raten lassen aus welchem Märchen es stammt (auch mit Diaserien von bibl. Geschichten)
- GERÄUSCHE QUIZ
Auf Cassette aufgenommene alltägliche Geräusche raten lassen (Geräuschequiz auch mit Themen z.B. Verkehrsmittel, oder Fernsehsendungen; oder Werbung usw. möglich)
-

3.3 Quiz

eine der bekanntesten Formen der Frage- und Antwortspiele.
Materialmappe "Spiele in Gruppen der 8-13jährigen."

3.3.1 Einfache Form: Der Spielleiter hat für eine Gruppe von 12 -15 Personen etwa 60 Fragezettel vorbereitet. Der 1. Spieler zieht einen Fragezettel und beantwortet die Frage. Muß er passen, geht der Zettel im Uhrzeigersinn an den 2., 3., usw. Wenn die Frage erraten wurde darf der 2. einen Zettel ziehen. Gewonnen haben die, die am Schluß die meisten Fragezettel in der Hand haben.

3.3.2 Eine weitere Form, in der die Fragen und Antworten von der Gruppe in gleicher Weise erbracht werden.

Aufteilung in 4 Gruppen, zu zweit, zu dritt oder zu viert.

Jede Gruppe hat nun innerhalb einer 3/4 Stunde zu 4 Fragenbereichen 3 Fragen und eine Ausweichfrage zu suchen.

Die Bereiche können sein: Politik, Musik, Geschichte, Literatur, kirchl. Leben.

Die Fragen mit den Antworten haben sie für sich und in der Durchschrift für die Spielleitung aufzuschreiben.

In der ersten Fragerunde stellt Gruppe 1 aus allen 4 Bereichen der Gruppe 2 die Fragen. Kann die Gruppe 2 nicht antworten, geht die Frage an Gruppe 3 oder auch, wenn diese paßt, an die 4.

Wenn die zuerst befragte Gruppe die Antwort weiß, bekommt sie 3 Punkte,
die als 2. befragte Gruppe bekommt 2 Punkte,
die als 3. befragte Gruppe bekommt 1 Punkt;

wenn keine Gruppe antworten kann, auch nicht in einer vorher abgesprochenen Toleranzgrenze, bekommt die fragende Gruppe 2 Minuspunkte.

In der 2. Fragerunde befragt Gruppe 2 in allen 4 Gebieten Gruppe 3.

In der 3. Fragerunde befragt Gruppe 3 Gruppe 4.

In der 4. Fragerunde Gruppe 4 Gruppe 1.

In der 5. Fragerunde Gruppe 2 Gruppe 4.

In der 6. Fragerunde Gruppe 3 Gruppe 1.

In der 7. Fragerunde Gruppe 4 Gruppe 2.

In der 8. Fragerunde Gruppe 1 Gruppe 3.

In der 9. Fragerunde Gruppe 2 Gruppe 1.

In der 10. Fragerunde Gruppe 3 Gruppe 2.

In der 11. Fragerunde Gruppe 4 Gruppe 3.

In der 12. Fragerunde Gruppe 1 Gruppe 4.

Die Gruppen sollten durch Los ihre Reihenfolge erhalten.

Wenn eine frühere Gruppe Fragen aus der eigenen Fragensammlung nennt, kann auf die Ausweichfrage zurückgegriffen werden.

Wenn die Ausweichfrage durch eine frühere Gruppe gestellt wird, bekommt die Gruppe, die nun mit Fragen passen muß, 2 Minuspunkte.

Zeit zum Raten festlegen = 15 oder 20 Sekunden.

Bei dieser Art von Quiz kann die Spielleitung Lexika und evtl. auch Quizbücher den Gruppen zur Verfügung stellen. Das hat allerdings die Folge, daß die Fragensammlung sehr gründlich betrieben wird, sie dauert auch länger. Die Gruppen können auch ohne Hilfsmittel Fragen sammeln. Die Spielleitung hat Lexika zur Kontrolle. Falsch erwartete Lösungen können Minuspunkte bedeuten.

Die Tabelle mit den Plus- und Minuspunkten sollte für alle deutlich geführt werden.

Diese Art von Quiz hat den Vorteil, daß die Gruppen die für sie zu beantwortenden Fragen finden muß, daß sie sich in die anderen Untergruppen hineindenken muß, um Fragen nicht zu leicht oder zu schwer zu stellen.

In der vorgeschlagenen Form durchgeführt, benötigen wir etwas mehr als 2 Stunden Zeit.

Es kann verkürzt werden, indem nur für 2 oder 3 Bereiche Fragen gesammelt werden.

3.3.3 Variante mit angefangenen Zeichnungen

Die Gruppen zeichnen Drudel (Bilder, die man deuten muß), die die anderen Gruppen zu erraten haben, für jede Gruppe 2 = bei 4 Gruppen 6 Bilder. Jede Gruppe kann eine bestimmte Zeit zum Raten zur Verfügung bekommen. Wichtig ist nur für die zeichnende Gruppe, daß die 3. ratende Gruppe ihr Drudel errät, sonst bekommt sie selbst Minuspunkte.

3.3.4 Variante

Die zeichnende Gruppe hält für sich 4 Alternativdeutungen fest, sie werden der Spielleitung zur Kontrolle gegeben.

Die anderen Gruppen malen nun das Bild weiter.

Gruppe 2 von 1,

Gruppe 3 von 2,

Gruppe 4 von 3,

Gruppe 1 von 4.

Gespräche und Auswertung, ob die weitermalenden Gruppen sich innerhalb der Alternativdeutungen gehalten haben.