



## DIE REGELN

### ZU „DIENSTAGSMALER“ UND „AKTION“

In den Kategorien „*Dienstagsmaler*“ und „*Aktion*“ wählt das Team, das den Begriff zeichnen oder darstellen muss, aus seiner eigenen Gruppe eine Person aus, die den gesuchten Begriff entweder zeichnet („*Dienstagsmaler*“) oder pantomimisch („*Aktion*“) darstellt. Die eigenen Gruppenmitglieder, die den zu erratenden Begriff vorher natürlich nicht sehen dürfen, haben die Aufgabe, innerhalb einer Minute den gesuchten Begriff zu erraten. Ob die genannte Antwort richtig ist, verrät ein Klick auf den Antwort-Button. Danach klickt der Quizmaster auf den Hauptmenü-Button, um wieder zur Übersichtsgrafik zurück zu kommen.

#### WICHTIG – IM VORFELD NOCH VORZUBEREITEN!

- Für die Spielkategorie „*Aktion*“ und „*Dienstagsmaler*“ muss der Quizmaster im Vorfeld die Blätter mit den zu erratenden Begriffen einzeln ausdrucken.
- Der gesuchte Begriff der gewählten Kategorie wird nur der Person aus dem Team, das den Begriff pantomimisch („*Aktion*“) oder zeichnerisch („*Dienstagsmaler*“) darstellen muss, verdeckt gezeigt. Sobald die Ratezeit vorbei ist, wird die Karte zur Auflösung allen Mitspielern gezeigt.
- Sie finden die vorgefertigten Begriffe in der beiliegenden PDF-Datei mit dem Namen „*Dienstagsmaler*“, bzw. „*Aktion*“.



Das ultimative

# ALKOHOL-QUIZ

## Ein interaktives Spiel für Gruppen

Wir freuen uns, dass Sie unser ultimatives Alkohol-Quiz für Ihre Präventionsaktivitäten nutzen wollen. Viel Vergnügen!

#### DIE ZIELE.

- Kreative, spielerische und kognitive Auseinandersetzung zum Thema Alkohol.
- Informationsvermittlung über Risiken und Nebenwirkungen von Alkoholkonsum.
- Förderung sozialer Kompetenzen wie Kommunikation und Kooperation.

#### DIE ZIELGRUPPE.

- Jugendliche ab 12 Jahre und Erwachsene
- Mitspielerinnen und Mitspieler: 2 bis 40 Personen

#### DIE TECHNISCHEN VORAUSSETZUNGEN.

- PC oder Laptop mit CD-Rom Laufwerk
- Powerpoint (Microsoft Office für Windows, bzw. Microsoft Office für MAC)
- Beamer oder Smartboard

#### DAS BENÖTIGTE MATERIAL.

- Alkohol-Quiz (auf CD)
- Beamer
- Projektionsfläche
- Tafel & Kreide, bzw. Flipchart & Stifte für die „*Dienstagsmaler*“
- Stoppuhr
- Karten für die Rubrik „*Dienstagsmaler*“ und „*Aktion*“ (müssen vor Spielbeginn von Ihnen ausgedruckt werden – sind als Datei auf der CD enthalten)





Das ultimative

# ALKOHOL-QUIZ

Ein interaktives Spiel für Gruppen

Wir freuen uns, dass Sie unser ultimatives Alkohol-Quiz für Ihre Präventionsaktivitäten nutzen wollen. Viel Vergnügen!

## DIE ZIELE.

- Kreative, spielerische und kognitive Auseinandersetzung zum Thema Alkohol.
- Informationsvermittlung über Risiken und Nebenwirkungen von Alkoholkonsum.
- Förderung sozialer Kompetenzen wie Kommunikation und Kooperation.

## DIE ZIELGRUPPE.

- Jugendliche ab 12 Jahre und Erwachsene
- Mitspielerinnen und Mitspieler: 2 bis 40 Personen

## DIE TECHNISCHEN VORAUSSETZUNGEN.

- PC oder Laptop mit CD-Rom Laufwerk
- Powerpoint (Microsoft Office für Windows, bzw. Microsoft Office für MAC)
- Beamer oder Smartboard

## DAS BENÖTIGTE MATERIAL.

- Alkohol-Quiz (auf CD)
- Beamer
- Projektionsfläche
- Tafel & Kreide, bzw. Flipchart & Stifte für die „Dienstagsmaler“
- Stoppuhr
- Karten für die Rubrik „Dienstagsmaler“ und „Aktion“ (müssen vor Spielbeginn von Ihnen ausgedruckt werden – sind als Datei auf der CD enthalten)





# DER SPIELVERLAUF

Die Teams treten gegeneinander an und müssen sich nacheinander für eine beliebige Spielkategorie entscheiden sowie die entsprechende Aufgabe lösen. Ist die Lösung richtig, erhält das Team die angegebene Punktzahl.

Am Ende des Spiels hat das Team mit der höchsten Punktzahl gewonnen.

## DIE GRUPPENAUFTEILUNG.

Bei Schulklassen hat sich eine Einteilung in vier Gruppen bewährt. Dazu können die Schüler beispielsweise Karten eines 32er Kartenspiels ziehen und sich nach den Spielfarben „Pik“, „Kreuz“, „Karo“ und Herz“ in Gruppen sortieren.

Die Gruppen geben sich einen Namen, die mit dem Thema zu tun haben („Komasaufen“, „Alkohol macht doof“ o.ä.). Das Team, welches sich zuerst einen Namen gegeben hat, beginnt. Die Gruppennamen werden auf einem großen Papier oder einer Tafel notiert, um die jeweils gewonnenen Punkte aufschreiben zu können.

## DIE SPIELREGELN.

Die Spieler einigen sich in ihrem Team auf eine Fragekategorie, z.B. „Brainfood 300“. Je höher die Zahl und damit die erreichbaren Punkte, desto schwieriger ist die Frage. Die ausgewählte Aufgabenstellung wird von der Spielleitung per Mausclick aufgerufen. Das Team erhält die angegebene Punktzahl, wenn es die Frage richtig beantwortet bzw. den gesuchten Begriff errät. Danach ist das nächste Team an der Reihe und kann sich für eine noch nicht gespielte Frage entscheiden.

- Ob die genannte Antwort richtig ist, verrät ein Klick auf den Antwort-Button.
- Danach klickt der Quizmaster auf den Kronkorken (unten rechts), um wieder zur Übersichtsgrafik zurück zu kommen.
- Das Spiel ist beendet, wenn alle Fragen gelöst sind, oder wenn jedes Team eine vorher festgelegte Anzahl an Fragen durchgespielt hat.
- Es hat das Team gewonnen, das die meisten Punkte erzielt hat.



→ Freie und schon gewählte Fragen:

Fragen, die schon gewählt wurden, erhalten eine andere Einfärbung und sind somit leicht von den noch verfügbaren Fragen zu unterscheiden.

# ALKOHOL-QUIZ

Brainfood	Allgemein	Facts + Fiction	Fehlersuche	Dienstagsmalerei	Aktion
100	100	100	100	100	100
200	200	200	200	200	200
300	300	300	300	300	300
400	400	400	400	400	400
500	500	500	500	500	500

18

Das ultimative

# ALKOHOL-QUIZ





# DIE SPIELANLEITUNG

## INHALT.

Das ultimative Alkohol-Quiz basiert auf der Spielidee der Fernsehsendung „Der große Preis“. Es gibt 4 unterschiedliche Fragekategorien und zwei Aktionskategorien. Ihnen sind jeweils 5 Punkte Kategorien (100/200/300/400/500 Punkte) untergeordnet.

Die Aktionskategorie „Dienstagsmaler“ ist Ihnen aus der gleichnamigen Fernsehsendung bekannt. Innerhalb der Kategorie „Aktion“ geht es um pantomimische Darstellung einzelner Situationen.

## ZIELE.

Kreative, spielerische und kognitive Auseinandersetzung zum Thema Alkohol.

Informationsvermittlung über Risiken und Nebenwirkungen von Alkoholkonsum.

Förderung sozialer Kompetenzen wie Kommunikation und Kooperation.

## ABLAUF.

Durch Anklicken eines Kronkorkens mit der Maus, erscheint die dahinter liegende Frage. Die auf dem Kronkorken zu sehende Zahl, stellt gleichzeitig die zu gewinnende Punktezahl der Frage dar.

