

Spielleitung

Vier Runden · 32 Fragen · Bis zu 32 Punkte · Etwa 90 Minuten

Lies die Fragen vor, sammle nach jeder Runde die Antwortbögen ein und erkläre anschließend die Lösungen. Dieses Paket braucht weder Musikechnik noch Bilder. Die Lösungsliste bleibt bei der Spielleitung.

Das bereitest du vor

- Für die Spielleitung: Fragenheft, Lösungsheft und diese Anleitung jeweils einmal drucken. Die Lösungsdatei nicht an Teams verteilen.
- Für jedes Team: vier Exemplare des Antwortbogens und mindestens einen Stift. Für zwölf Teams sind das 48 Antwortbögen. Einige Reserveblätter bereitlegen.
- A4 bei 100 Prozent oder tatsächlicher Größe drucken. Schwarz-Weiß reicht aus. Den Antwortbogen einseitig drucken; Hefte können beidseitig gedruckt werden.
- Vor dem Start Teamgrößen, Handynutzung, Beratungszeit und Wertung erklären. Prüfen, ob alle die Fragen gut hören oder lesen können.

Ein Ablauf für ungefähr 90 Minuten

0-5 Min.	Teamnamen, Material und Regeln
5-23 Min.	Runde 1, Abgabe und Auflösung
23-41 Min.	Runde 2, Abgabe und Auflösung
41-51 Min.	Pause und Zwischenstand
51-69 Min.	Runde 3, Abgabe und Auflösung
69-87 Min.	Runde 4, Abgabe und Auflösung
87-90 Min.	Endstand, gegebenenfalls Stichfrage und Abschluss

Pro Runde sind ungefähr 14 Minuten Fragenzeit und vier Minuten Auflösung vorgesehen. Für rund 60 Minuten kürzt ihr die Pause und die Beratungszeit; kündigt das vorher an. Große Gruppen können mehr Auswertungszeit benötigen.

Regeln und Auswertung

Vor Beginn allen Teams vorlesen oder gemeinsam besprechen.

- 01** Empfohlen sind Teams mit zwei bis sechs Personen. Jedes Team benötigt einen Stift und vier Antwortbögen, einen je Runde; die Spielleitung behält das Lösungsheft bei sich.
- 02** Es gibt vier Runden mit je acht Fragen. Jede richtige Antwort zählt genau einen Punkt, insgesamt sind 32 Punkte möglich. Es gibt keine halben Punkte und keine Minuspunkte.
- 03** Wenn ausdrücklich zwei Angaben gefragt sind, müssen beide stimmen. Das betrifft Frage 19 mit den beiden Grimm-Vornamen und Frage 26 mit den beiden Städten. Die Reihenfolge dieser Angaben spielt keine Rolle.
- 04** Pro Frage gilt eine eindeutige Antwort. Mehrere alternative Tipps gelten nur dann als richtig, wenn alle dieselbe richtige Lösung bezeichnen. Falsche Alternativen neben einer richtigen Lösung geben keinen Punkt.
- 05** Erkennbare Schreibfehler und gebräuchliche Schreibvarianten werden akzeptiert, sofern keine andere Person, kein anderer Ort und kein anderer Begriff entstehen. Die im Lösungsheft genannten zulässigen Varianten helfen bei der einheitlichen Wertung.

Die Antwortbögen zuordnen

Jedes Blatt hat acht Zeilen. Zeile 1 gehört immer zur ersten Frage der jeweiligen Runde: in Runde 2 also zu Frage 9, in Runde 3 zu Frage 17 und in Runde 4 zu Frage 25. Teamname und Rundenummer müssen auf jedem Blatt stehen.

Regeln und Auswertung

Vor Beginn allen Teams vorlesen oder gemeinsam besprechen.

- 06** Zahlen beziehen sich auf die in der Frage genannte Einheit. Die Zahl allein genügt, solange keine abweichende Einheit dazugeschrieben wird. Wo eine Rundung verlangt wird, gilt die angegebene Rundung.
- 07** Während einer Runde bleiben Handys, Suchmaschinen, Nachschlagewerke und Taschenrechner unbenutzt. Die Spielleitung liest jede Frage zweimal vor und gibt vor Abgabe noch zwei Minuten für einen gemeinsamen Blick auf die Antworten.
- 08** Nach jeder Runde werden die Antwortbögen eingesammelt und die acht Lösungen erläutert. Einwände zur Wertung werden vor Beginn der nächsten Runde geklärt; nachträglich ergänzte Antworten zählen nicht.
- 09** Zeitplan als Richtwert: fünf Minuten Begrüßung, je etwa 14 Minuten Fragenzeit pro Runde, je vier Minuten Auflösung, zehn Minuten Pause nach Runde 2 und drei Minuten für Stichfrage und Ergebnis. Das ergibt ungefähr 90 Minuten; große Gruppen benötigen gegebenenfalls mehr Auswertungszeit.
- 10** Die numerische Stichfrage wird bei Punktegleichstand gestellt und bringt keine zusätzlichen Quizpunkte. Nur die gleichplatzierten Teams geben verdeckt je eine ganze, nicht negative Zahl ab. Die kleinste absolute Abweichung entscheidet; bei gleichem Abstand bleibt der Platz geteilt. Soll es zwingend einen einzelnen Preisträger geben, wird vorher angekündigt unter den weiterhin gleichplatzierten Teams ausgelost.

Die Stichfrage auflösen

Stelle die Stichfrage erst nach dem regulären Endstand. Die betroffenen Teams geben ihre Schätzung gleichzeitig ab. Frage und Auflösung stehen auf der letzten Seite des Lösungshefts.

Wertung für zwölf Teams

Pro Runde höchstens 8 Punkte | Insgesamt höchstens 32 Punkte

Nr.	Team	R1	R2	R3	R4	Gesamt
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						

Stichfrage und Platzierung

Betroffene Teams: _____

Schätzungen und Abstand: _____

Endgültige Platzierung: _____

Die Stichfrage verändert nicht die reguläre Punktzahl. Ein gemeinsamer Platz ist bei erneutem Gleichstand möglich.