



KLASSESPILLET – DREJEBOG & REGLER

DREJEBOG

Det skal I bruge:

- En stor tavle eller en flipover til pointføring
- En computer med tilkoblet projektor til at vise kategorierne (kan erstattes med en tavle (skriv selv eller print og hæng kategorierne op))
- Et stopur til at tage tid
- Et bord til hvert af de deltagende hold med skriveredskaber og evt. en printet kategorioversigt
- Et bord til spørgsmålskortene evt. lagt ud i alfabetisk orden

ROLLER

- Quizmaster - Skal byde velkommen, forklare reglerne samt læse spørgsmålene højt
- Pointdommer - Styrer pointgivningen og holder kontrol med, hvilke kategorier der udgår, når de er blevet taget
- Kontroldommer - Finder spørgsmålskortet frem, når en kategori er valgt, og giver det til quizmasteren, holder styr på tiden og har altid det sidste ord
- Quizdeltagere fordelt på 3-4 hold
- Evt. publikum, heppekor eller andet

NB! Rollerne kan omfordeles (samles) afhængigt af hvor mange, I er i klassen





FORLØB

Quizmasteren byder velkommen og laver derefter en præsentationsrunde, hvor hvert hold fortæller, hvad deres holdnavn er. Herefter forklarer quizmasteren reglerne og præsenterer folkene på "scenen".

Quizmasteren bør forinden have læst spørgsmålene igennem.

Der trækkes lod om, hvilket hold der skal starte med at vælge en kategori.

Når kategorien er valgt, findes spørgsmålskortet frem af kontroldommeren, som giver kortet til quizmasteren. Quizmasteren læser højt og tydeligt alle 3 spørgsmål højt i den pågældende kategori.

Holdet har 20 sekunder til at tænke/diskutere i, inden de skal svare på alle 3 spørgsmål. (30 sekunders betænkningstid er afprøvet, og det er for lang tid!).

Kontroldommeren holder styr på tiden med et stopur. Efter besvarelse af spørgsmålene i den valgte kategori, giver quizmasteren kortet tilbage til kontroldommeren, som afslører om der er svaret rigtigt eller forkert, hvorefter der uddeles point.

Pointdommeren registrerer undervejs pointene og holder styr på, hvilke kategorier, der udgår, når de er blevet taget, så holdene kan følge med i, hvilke kategorier, de kan vælge.

I tvivlstilfælde har kontroldommeren altid det sidste ord.

REGLER

Der er spørgsmål til, at 4 hold kan få 5-6 spørgsmålsrunder. Selve quizforløbet tager ca. 40-45 min.

Hvert hold består af 3-7 elever alt efter klassens størrelse. Hvordan holdene dannes er helt op til elever og lærere. Det er idéen, at holdet skal arbejde sammen. At man hjælper hinanden og diskuterer højt, når man er i tvivl. Det kan være en god ide at vælge en holdkaptajn, som har det sidste ord, hvis gruppen er i tvivl.

Der er 24 forskellige kategorier i Smart Parat Svar Klassespillet. Hver kategori kan vælges 1 gang.

Der stilles 3 spørgsmål i den kategori, et hold vælger.

Holdet får 20 sekunders betænkningstid.

Når alle 3 spørgsmål er læst højt, kan holdet få 1 spørgsmål gentaget, inden tiden sættes i gang.





Skal endnu et spørgsmål gentages, er det inden for de 20 sekunders betænkningstid.

Holdene vælger kategorier på skift.

Alle hold skal nå samme antal kategorier.

Står 2 eller flere hold lige benyttes Joker-spørgsmålene (eller kategorier, der ikke er taget) til at finde det egentlige vinderhold. Benyt evt. et spørgsmål ad gangen i denne kategori, hvor holdene noterer svaret på papir, indtil vinderholdet er fundet.

Der gives 1 point for hvert rigtigt svar.

Svarer holdet rigtigt på de 3 spørgsmål, får de 3 point. Når et hold har svaret på kategorispørgsmålene, går spørgsmålsrunden videre til et nyt hold, der vælger kategori. Man får altså ikke lov til at fortsætte med at vælge kategori, selv om man svarer rigtigt på de 3 spørgsmål i den valgte kategori.

Hjælp fra evt. heppekor, publikum, klassekammerater, lærere eller forældre er strengt forbudt.

