

Bestimmt hat das Spiel „Bibelquiz“ Ihnen viel Spaß bereitet. Nun geht es zur nächsten Runde. Eine neue Herausforderung wartet auf Sie.



Wissen und Wagen

Ein weiteres Ratespiel zur Bibel

600 Fragen befassen sich mit dem Buch der Bücher in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Man kann das Spiel in der Familie mit Kindern ab 9 Jahren verwenden oder auch in einer gemütlichen Runde im Kreis der Gemeinde. Ein besonderer Teil des Spiels berücksichtigt gerade Mitspieler, die wenig von der Bibel wissen.

Das Spiel enthält sechs Jokerkarten und 180 Punktechips in sechs verschiedenen Farben. Wenn ein Spieler auf eine Jokerkarte setzt und das Jokerfach in der Mitte entsprechend voll ist, wird auch ein großer Punktergebnis erzielt. Sie werden bei den möglichen Fragen manche harte Nuß zu knacken haben und mit Sicherheit feststellen, daß es noch viel zu lernen gibt!

Ein weiteres Spiel aus unserem Verlag, auch für Kleinere



Rund ums Kirchenjahr

Ein spannendes Würfelspiel für Kinder von 5 - 12 Jahren und die ganze Familie

Wer macht mit bei einer kurzweiligen Spielrunde, bei der man wichtige Feiertage des Kirchenjahrs kennenlernen und mit Spaß und Spannung versucht, als erster ins Ziel zu kommen. Wie heißt der erste oder letzte Sonntag im Kirchenjahr? Was passiert am Aschermittwoch? Diese und andere Fragen werden innerhalb des Spiels beantwortet.

Die Aufmachung und Gestaltung eignet sich optimal als „Mitbringsel“ bei Kindergeburtstagen und sonstigen Gelegenheiten.

Bitte fragen Sie in Ihrer Buchhandlung nach diesen Spielen.

Bibelquiz

Ein fröhliches Frage- und Antwortspiel mit Farbwürfeln:

spannend — lehrreich — interessant

Spieler: 2 — 6 Personen

Alter: 8 — 99

Inhalt: 300 Frage- und Antwortkarten aus 6 Wissensgebieten der Bibel in drei Schwierigkeitsstufen
2 Farbwürfel

Idee: Karl Albus

Kartentexte: Karl und Wiltrud Albus und Hans-Albert Schneider

SPIELREGEL

Spielablauf

Es können beliebig viele Spieler teilnehmen. Zunächst mischt man die Karten je Wissensgebiet und legt diese nach den sechs verschiedenen Farben gestapelt vor die Spieler (Frageseite nach oben), so daß die jeweils erste Frage der sechs verschiedenen Wissensgebiete zu sehen sind.

Wer beginnt, wird von der Spielerrunde festgelegt: der Jüngste, der Älteste, der Gast, wer zuerst rot würfelt

Der Spieler entscheidet durch seinen Würfelwurf, welches Wissensgebiet er zu beantworten hat. Ist der Würfel gefallen, dann muß der Spieler die betreffende Frage beantworten. Ob es die richtige Antwort war, stellt man auf der Rückseite der Fragekarte fest. Bei richtiger Lösung erhält

er den Punktwert (1, 2 oder 3) der Frage gutgeschrieben.

Nun kommt der nächste Mitspieler mit Würfeln und Beantworten der entsprechenden Frage an die Reihe.

Kann ein Spieler die gestellte Frage nicht beantworten, wird ihm der entsprechende Punktwert dieser Frage von seinen bisher gewonnenen Punkten abgezogen. Hat ein Spieler noch keine Punkte gewonnen, kann ihm natürlich nichts abgezogen werden, er bleibt auf Null stehen. Das Bibelquiz-Spiel kann natürlich auch ohne Punktabzug gespielt werden. Die nicht richtig beantworteten Fragekärtchen werden dann einfach zur Seite gelegt.

Spielende

Die zu einem Sieg notwendige Höchstpunktzahl kann beliebig hoch festgesetzt werden, etwa auf 30 Punkte. Der Spieler, der zuerst die festgelegte Punktzahl erreicht, ist Sieger.

Haben zwei oder mehrere Spieler im letzten Fragedurchgang die festgelegte Höchstpunktzahl erreicht, so wird der Sieger durch eine Zusatzfrage ermittelt.

Das Bibelquiz kann auch ohne eine zu erreichende Höchstpunktzahl gespielt, also nach jeder Fragerunde abgebrochen werden. Sieger ist dann der Spieler, der bis dahin die meisten Punkte gewonnen hat.

Schwierigkeitsgrade der Fragen

Die Fragen haben drei Schwierigkeitsgrade, die auf jeder Fragekarte rechts oben

angegeben sind: Nummer 1 (leichte Frage) = 1 Punkt, Nummer 2 (mittelschwere Frage) = 2 Punkte, Nummer 3 (schwere Frage) = 3 Punkte.

Variationsmöglichkeiten

Anstelle von Einzelspielern können auch kleine Gruppen gebildet werden, die als Mannschaften gegeneinander spielen.

Man kann die Punktzahl auch verändern, indem man die Zahl mit dem Schwierigkeitsgrad bei der Gutschrift mit einer Null hinten versieht – bei ungelösten Fragen würde man entsprechende Zahlen absetzen.

Ein Vorschlag für eine fröhliche Gruppenstunde (Kinder- [ab ca. 8]

Das sind einige Vorschläge – der Phantasie sind (fast) keine Grenzen gesetzt.

Viel Spaß beim Bibelquiz-Spiel!

© Copyright by Verlag der Liebenzeller Mission, Bad Liebenzell
Alle Rechte vorbehalten

Herausgeber:

Verlag der Liebenzeller Mission,
Bad Liebenzell

Herstellung:

Otto Maier Verlag, Ravensburg
Industrie- und Promotion-Service
Made in W.-Germany

Jugend-, Freizeit-, Erwachsenen- und Seniorengruppen) mit

bibelquiz

Ein Merkmal dieses Spiels ist, daß es sehr variabel eingesetzt werden kann: für Einzelne, Familien, größere und kleinere Gruppen verschiedenen Alters. Nachstehend ein Vorschlag zur Gestaltung einer Gruppenzusammenkunft.

Vorbereitungen:

Spielleiter, Jury (2 Mitglieder) und evtl. Schriftführer für die Ergebnisliste auswählen.

Die Gruppe aufteilen in zwei bis fünf Untergruppen.

Bibelquizkarten ggf. dem Wissensstand der Teilnehmer entsprechend vorsortieren.

Ein Blatt Papier vorbereiten als Spielprotokoll.



Vorteile dieser Spielweise:

Bei dieser Spielvariante kommt es nicht nur auf das Wissen, sondern auch auf die Geschicklichkeit der Teilnehmer an. Das Spiel bleibt spannend bis zur letzten Runde, in der sich noch starke Veränderungen des Punktestandes ergeben können.

Spieldablauf:

Erste Runde: Bibelquiz

Es werden mehrere Runden (entsprechend der vorhandenen Zeit) Bibelquiz wie in der Spielregel vorgesehen mit dem großen Würfel gespielt und das Ergebnis für jede Gruppe notiert.

Zweite Runde: Additionsspiel

Hier wird das Spielbrett aufgestellt (s. Zeichnung). Jede Gruppe erhält 3 Bälle, die von einem einheitlichen Punkt aus zum Spielbrett gerollt werden. Mit dem Ziel, eines der „Tore“ zu treffen. Die dabei erzielten Punkte werden zusammenaddiert und im Spielprotokoll festgehalten. Fehlwürfe ergeben keinen Abzug. Für diese Runde gelten die Zahlen 20, 30 oder 40.

Dritte Runde: Bibelquiz

Wie am Anfang werden einige Runden Bibelquiz eingelegt.

Vierte Runde: Multiplikationsspiel

Hierfür wird wieder das Spielbrett aufgestellt. Jede Gruppe darf wieder dreimal vom einheitlichen Punkt aus die Bälle rollen lassen. Die dabei erzielte Punktzahl wird als Multiplikationsfaktor gewertet. Bei 3 Fehlwürfen bleibt es beim bisherigen Punktestand. Für diese Runde gelten die Zahlen 2, 3, 4.

Viel Freude!

Diese Spielvariante wurde von Karl Albus entwickelt und getestet.

VERLAG DER
LIEBENZELLER MISSION
Bad Liebenzell



Material:

Ein großer Schaumgummiwürfel, wie er in Spielwarengeschäften angeboten wird. Folgende Umsetzung der Fragegruppen ist möglich:

Namen	1	Wo steht's	4
Wer sagte	2	Zahlen	5
Geografie	3	A - Z	6

Für Gruppen ist es wichtig, daß alle den Würfel verfolgen können.

Ein entsprechend vorbereitetes Brett (siehe Zeichnung).

Drei Tennisbälle oder Bocciakugeln. Spiel Bibelquiz.