

DALLI-DALLI

EIN FRAGESPIEL FÜR SCHNELLENKER



der

- Spielefabrik

Georg Reulein

Fürth/Bay.

5. Herausfinden aller Prominenten, die im Herbst Geburtstag haben
6. Herausfinden aller Prominenten, die im Winter Geburtstag haben
7. Herausfinden aller Prominenten, die vom 1.-10. eines Monats Geburtstag haben
8. Herausfinden aller Prominenten, die vom 11.-20. eines Monats Geburtstag haben
9. Herausfinden aller Prominenten, die vom 21.-31. eines Monats Geburtstag haben
10. Herausfinden aller Prominenten nach Beruf
a) Politiker
b) Schauspieler
c) Sportler
d) Fernsehmitarbeiter
e) Musiker
f) Literatur u. Wissenschaft
11. Herausfinden aller Prominenten, die nach oder vor 1930 geboren wurden (diese Frage kann jeder nach Bedarf ändern)
12. Herausfinden aller Prominenten, die eine Brille tragen (evtl. auch Bart)
13. Herausfinden aller Prominenten, die aus einem englisch-sprechenden Land stammen!
14. Herausfinden aller Prominenten, die aus
a) Europa
b) Amerika
c) Afrika
d) Asien stammen!
15. Herausfinden aller Prominenten, die aus Ländern kommen, die mehr als 60 bzw. 70 Millionen Einwohner zählen
16. Herausfinden aller ausländischen Prominenten
17. Herausfinden aller Prominenten, deren Zuname im 1. Teil des Alphabets liegt
(diese Aufgabe kann beliebig variiert werden, auch mit Vornamen oder nur mit den ersten 10 Buchstaben A - J usw.)
18. Herausfinden aller Prominenten, deren Nachname sieben oder mehr Buchstaben hat
(Auch dieses Spiel kann beliebig geändert werden)
19. Herausfinden aller deutschsprachigen Prominenten, die aus Städten mit mehr als 1 Million Einwohner kommen
20. Es ist auch möglich, die Prominenten nach Sternzeichen oder nach den einzelnen Geburtsmonaten zu lassen, allerdings können dann nicht allzu viele Punkte gewonnen werden.
3. Die Puzzles
Eine reizvolle Variation der optischen und manuellen Aufgabe stellen die Puzzles dar. Jeder Kandidat bzw. jede Mannschaft erhält ein komplettes ausgebrochenes Puzzle. Je mehr Puzzeileile man richtig zusammensetzt, desto mehr Punkte erhält man.
Der Schiedsrichter sollte für sich oder mit der Jury vor Beginn des Wettstreits festlegen, welche dieser Aufgaben er an die Kandidaten stellen will.

Seit Mai 1971 bringt das Zweite Deutsche Fernsehen regelmäßig eine lustige Unterhaltungssendung, bei der es auf Reaktionsschnelligkeit, Witz und ein wenig Allgemeinwissen ankommt. Diese Veranstaltung erfreut sich zunehmender Beliebtheit und wird deshalb bei Familienfeiern, Kinderfesten und auch während des Unterrichts nachgespielt.

Es eignet sich nicht nur für Jugendliche, auch Erwachsene haben viel Spaß an den Fragen und besonders an den Antworten. „Dalli-Dalli“ überbrückt auch Altersunterschiede und bringt damit wieder gemeinsame Geselligkeit in Ihr Heim!

Selbstverständlich kann sich jeder zusätzlich Fragen ausdenken; die vorliegenden Aufgaben lassen jedoch viele Varianten zu.

Ich wünsche allen Teilnehmern viel Spaß und damit „Dalli-Dalli“!!!

Hans Rosenthal

SPIELREGELN

A: Teilnehmerzahl

An „Dalli-Dalli“ können drei und mehr Personen teilnehmen. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Quizmeisters, der auch im 3-er-Kreis als Schiedsrichter tätig ist, während die beiden anderen Kandidaten, jeder für sich, die Aufgaben bewältigen müssen.

Machen vier Personen mit, dann wird das Amt des Spielmeisters und Schiedsrichters aufgeteilt.

Bei 5 Personen wird das Spiel mit Mannschaften ausgetragen, wobei zwei Kandidaten ein Team bilden und der Quizmeister wieder die Aufgabe des Schiedsrichters mitübernimmt!

Ist der Kreis noch größer – 6 oder 7 Personen – dann wird das Schiedsgericht erweitert; einer zählt die Antworten, ein zweiter rechnet, usw.

Als besondere Abwechslung kann man bei großer Beteiligung auch Dreiermannschaften bilden; dann muß auch im Dreierhythmus geantwortet werden.

B: Das Spielschema

1. Auf jede Frage gibt es mindestens 10 Antworten. Auch die Spielaufgaben lassen viele Lösungsmöglichkeiten zu.

2. Für alle Aufgaben gibt es ein Zeitlimit, in dem die Antworten gegeben werden müssen.

Die beiliegende Sanduhr ist für die Spieler die Rätseluhr – man darf aber auch eine eigene Stoppuhr benutzen.

Der einmalige Sanddurchlauf ist eine „Dalli-Zeitinheit“. Werden zwei Zeiteinheiten zugelassen, dann muß der Spielmeister die Sanduhr sofort nach dem ersten Durchlauf drehen.

3. Sobald zwei oder mehr Personen eine Mannschaft bilden, muß abwechselnd geantwortet werden.

4. Zu einem Spiel gehören drei Runden (Aufgaben). Die Antworten werden multipliziert.

Die Teilnehmer sollten sich vor Beginn einigen, ob man ein Spiel = drei Runden durchführen will, oder ob man mehrere Spiele à drei Fragen starten möchte.

5. Nach drei Fragen beginnt die Punktrechnung jeweils von vorn. Die Punkte der einzelnen Spiele werden dann nicht multipliziert, sondern addiert!

Hat also der Kandidat oder die Kandidaten auf die 1. Frage 7 Antworten gegeben und auf die 2. Frage 6, dann hat er bis dahin $6 \times 7 = 42$ Punkte gewonnen.

Sollten bei der 3. Aufgabe 5 Lösungen anerkannt werden, dann hat der Spieler $42 \times 5 = 210$ Punkte. Die beiliegenden 4 Tabellen sollen dem Spielmeister das Rechnen erleichtern. Werden mehr Antworten gegeben, als die 4 Tabellen in ihrem Zahlenbereich aufweisen, muß der Quizmeister bzw. der Schiedsrichter auf einem Blatt Papier eine Nebenrechnung machen. Es gibt zwei Möglichkeiten, die Fragen zu stellen:

entweder die Partner bekommen jeweils die gleichen Aufgaben, dann muß eine Seite – ohne draußen zu horchen – das Zimmer verlassen.

Der Spielmeister kann aber auch die notwendigen Fragekarten ziehen lassen und jedes Team erhält andere Aufgaben, dann können alle von Anfang an im gleichen Faum bleiben!

Die Mannschaft, die die höchste Punktzahl erreicht hat, ist Sieger.

Die beiliegende Anzeigtabelle gibt dem Teilnehmer die Möglichkeit, sich jeweils über den Stand des Wettbewerbs zu orientieren! Hierzu schneidet man die Kleinen Zahlenkärtchen (insg. sechsmal 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0) aus und gibt mit ihnen den jeweiligen Spielstand auf der zusammengesteckten Anzeigtabelle an.

C: Die Aufgaben

Bei den Fragenkarten gibt es weiche, bei denen man sachliche Antworten erwarten kann, und welche, die zu lustigen Erwiderungen reizen. Der Spielmeister sollte hier gut mischen. Falls man die Fragen auslost, kann aus zwei Häufchen gezogen werden – einmal die sogenannten Sachfragen und dann die lustigen Aufgaben. Nach diesen zwei Runden soll jeweils die optische oder manuelle Aufgabe folgen.

Hierzu gibt es folgende Möglichkeiten:

1. Der Würfel

Die Kandidaten dürfen abwechselnd zwei (evtl. drei) Zeiteinheiten lang würfeln. So viele 6er man würfeln kann, so viele Punkte sind gewonnen. Man kann auch die 1, die 2 usw. als Zahl festlegen.

Sollen mehr Punkte erreicht werden, kann man alle geraden oder ungeraden Zahlen werten. Auch die ersten drei bzw. letzten drei Nummern kann man werten. Beim Würfeln gibt es viele weitere Möglichkeiten für den Spielmeister, zu variieren.

2. Die Bildkarten

Die Bildkarten sollen allein oder von den Kandidaten gemeinsam durchgelesen werden.

Der Spielmeister kann für jeden Spieler getrennt eine Zeiteinheit geben oder für beide zusammen. Er darf auch das Zeitlimit erhöhen, falls eine höhere Punktzahl herauskommen soll.

Jede der nun folgenden Aufgaben muß für sich gespielt werden und je nach Alter der Kandidaten kann man ein leichtes oder schwierigeres Bildrätsel stellen.

1. Herausfinden aller verheirateten bzw. ledigen Prominenten
2. Herausfinden aller Frauen bzw. Männer
3. Herausfinden aller Prominenten, die im Frühling Geburtstag haben
4. Herausfinden aller Prominenten, die im Sommer Geburtstag haben