

## Onda Latina Das Quiz zu Lateinamerika

LATEINAMERIKA-QUIZ							
Zahlen	Orts-Kenntnisse	Geschichte	Wirtschaft	Politik	Natur	Kultur, Essen + Trinken	Sports 'n' Stars!
100	100	100	100	100	100	100	100
200	200	200	200	200	200	200	200
300	300	300	300	300	300	300	300
400	400	400	400	400	400	400	400
500	500	500	500	500	500	500	500

Sascha Meinert, Michael Stollt  
[IPA Lernmedien](#) i.A. der bpb

im September 2010

### LERNINHALTE

Fragen und Antworten rund um den südamerikanischen Kontinent

### ZEITBEDARF

30 – 90 Minuten

### ZIELGRUPPE UND GRUPPENGROÖBE

ab 14 Jahre, flexible Gruppengröße

## Inhaltsverzeichnis

<b>So funktioniert das Quiz.....</b>	<b>3</b>
Einteilung in Gruppen.....	3
Die Kategorien .....	3
Variierende Schwierigkeitsgrade.....	4
Der Spielablauf .....	5
Wer gewinnt? .....	7
Visualisierung des Quiz und der Spielmatrix .....	8
Hinweise für den Quizmaster .....	9
Durchführung des Quiz mit Hilfe von Powerpoint .....	10
<b>Kopiervorlagen.....</b>	<b>13</b>

## So funktioniert das Quiz

Mit dem Lateinamerikaquiz „Onda Latina“ begeben sich die „Ratenden“ auf eine ebenso lehrreiche wie unterhaltsame Reise zu Themen rund um Südamerika. Jede Gruppe sammelt dabei so viele Reisepunkte wie nur möglich. Das Quiz orientiert sich an bekannten Formaten wie Jeopardy, Der große Preis oder Wer wird Millionär, so dass Spielprinzip und -regeln sehr schnell von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern verstanden werden dürften.

## Einteilung in Gruppen

Die Mitspieler werden zunächst in Gruppen eingeteilt. Es sollte möglichst auf eine ausgewogene Gruppeneinteilung geachtet werden, so dass nicht alle „Latino-Cracks“ zusammen in einem Team landen. Jede Gruppe gibt sich einen Namen und ernennt einen „Mannschaftskapitän“, der das Sprachrohr des Teams sein wird. Die Gruppen sollten nicht größer als sechs Personen sein.

## Die Kategorien

Den Teams stehen acht thematische Kategorien zur Verfügung, aus denen sie ihre Fragen auswählen können:

- Zahlen
  
- Ortskenntnisse
  
- Geschichte
  
- Wirtschaft
  
- Politik
  
- Natur
  
- Kultur / Essen & Trinken
  
- Sports `n Stars

## Variierende Schwierigkeitsgrade

Das Quiz enthält Fragen unterschiedlicher Schwierigkeitsstufengrade. Insgesamt gibt es fünf Stufen. Je nach gewähltem Grad erhält ein Team für die richtige Beantwortung einer Frage zwischen 100 und 500 Klimaschutzpunkten.

Daraus ergibt sich ein Spielfeld mit maximal 8 Themen à je 5 Fragen, also insgesamt 50 möglichen Fragen. Je nach Gruppe und vorhandener Zeit kann sich der Spielleiter überlegen, ob er den Teilnehmern die volle Bandbreite an Feldern anbietet oder nur einige der Themen auswählt oder das Schwierigkeitsniveau begrenzt (z.B. nur die Fragen von 100-300). Letztlich hat es aber ohnehin jede Gruppe in der Hand, sich die Fragen auszuwählen, bei denen sie eine gute Chance haben zu punkten. Die Gruppe lernt also, sich und ihr Wissen zu Lateinamerika einzuschätzen.

## Die Spielmatrix



The image shows a game matrix for a Latin America quiz. The title 'LATEINAMERIKA-QUIZ' is centered at the top. Below it, there are eight columns representing different topics: Zahlen, Orts-Kenntnisse, Geschichte, Wirtschaft, Politik, Natur, Kultur, Essen + Trinken, and Sports 'n' Stars!. Each column has five rows representing different difficulty levels: 100, 200, 300, 400, and 500 points. The cells in the matrix are colored according to the topic and difficulty level.

	Zahlen	Orts-Kenntnisse	Geschichte	Wirtschaft	Politik	Natur	Kultur, Essen + Trinken	Sports 'n' Stars!
100	100	100	100	100	100	100	100	100
200	200	200	200	200	200	200	200	200
300	300	300	300	300	300	300	300	300
400	400	400	400	400	400	400	400	400
500	500	500	500	500	500	500	500	500

## Der Spielablauf

Zunächst wird bestimmt, welche Gruppe beginnen darf. Dies kann entweder per Los entschieden werden oder der Moderator (Quizmaster) stellt eine Schätzfrage. Das Team, das am nächsten an der richtigen Antwort liegt, fängt in diesem Fall an.

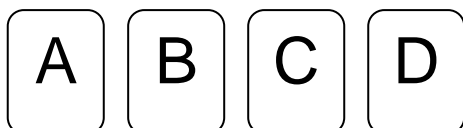
Schätzfrage (Beispiel):

**Wie heißt die Hauptstadt von Brasilien?**

Richtige Antwort: **Brasilia** Die Hauptstadt Brasilia liegt in 1158 Metern Höhe, 1922 wurde der Grundstein für den Bau der neuen Hauptstadt gelegt.

Der Mannschaftskapitän des Teams, das am nächsten an der richtigen Antwort lag, sucht nun eine „passende Frage“ aus, z.B. „Geschichte 400“. Es dürfen jedoch stets alle Gruppen antworten, damit die Teams nicht zu lange warten müssen, bis sie erneut an der Reihe sind.

Der Quizmaster liest nun die entsprechende Frage vor. Die Gruppen beraten sich und entscheiden sich für eine Antwort. Auf ein Kommando des Quizmasters (z.B. eine Hupe oder Klingel) müssen alle Gruppenleiter dann zeitgleich ein Schild mit der gewählten Antwort hochhalten.



Die Punkte werden dann den Teams auf einer Anzeigetafel gutgeschrieben. Haben mehrere Gruppen die richtige Antwort gegeben, bekommen sie alle die volle Punktzahl. In der Regel stehen vier Antwortmöglichkeiten (Multiple Choice) zur Auswahl, von denen lediglich eine richtig ist. Hinter einigen Feldern verstecken sich Schätzfragen. Die Gruppe, die am nächsten an der richtigen Antwort ist, bekommt in diesem Fall die Punkte. Geben zwei Gruppen die gleiche Antwort, teilen sie sich die Punkte. Geben zwei Gruppen die gleiche Antwort, teilen sie sich die Punkte.

Der Spielleiter vermerkt - für alle Gruppen sichtbar, welche Felder bereits „geöffnet“ wurden (siehe Punkt „Visualisierung“). Jedes Feld kann nur ein einziges Mal ausgewählt werden. Die Teams wählen abwechselnd die Felder aus.

## Joker

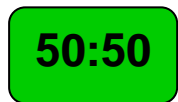
Wie in jeder guten Quizshow üblich, gibt es auch beim „Lateinamerika-Quiz“ einige Joker, die die Gruppe einsetzen kann. Welche ihnen zur Verfügung stehen, entscheidet der Quizmaster vorher entsprechend den jeweiligen Rahmenbedingungen. Vor allem die Anzahl der Fragen, aber auch der Veranstaltungsrahmen bestimmen die Anzahl und Arten der Joker. „Verbrauchte“ Joker werden von der Spielleitung eingesammelt.

### Joker 1: Doppelte Chance



Wähnt sich eine Mannschaft in einem Themenfeld sehr sicher, kann sie die „Doppelte Chance“ spielen. Für die richtige Beantwortung der nächsten Frage erhält sie dann die doppelte Punktzahl gutgeschrieben. Der Joker muss eingesetzt werden, bevor die Frage erscheint (das Fragefeld darf aber bereits ausgewählt worden sein).

### Joker 2: fiftyfifty\*



Ist sich eine Gruppe bei einer Frage unsicher, kann sie ihren fiftyfifty-Joker ziehen. Der Quizmaster entscheidet dann, welche zwei Antworten „stehen bleiben“. Eine davon muss natürlich die richtige sein.

### Joker 3: Telefon-Joker\*



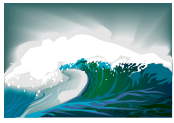
Sofern im Rahmen der Veranstaltung möglich, kann auch der Telefonjoker benutzt werden. Ein Gruppenmitglied darf einen Bekannten oder Verwandten per Handy anrufen und die Frage stellen. Die Gruppe ist aber nicht an die Antwort dieser Person gebunden.

### Joker 4: Fairplay\*



Wenn eine Gruppe nicht mehr weiter weiß, darf sie jemanden aus einer anderen Gruppe fragen. Die Person antwortet natürlich nach bestem Wissen und Gewissen – Ehrensache! Seine Antwort ist aber nicht verbindlich, d.h. die Gruppe darf auch eine andere Antwort wählen.

### Joker 5: „Onda Latina“



Schmeißt eine Gruppe die „Onda Latin“, wird es für eine andere Gruppe „brenzlich“. Beantwortet diese die nächste Frage nämlich falsch, bekommt sie nicht nur keine Punkte, sondern erhält die entsprechende Punktzahl von ihrem Punktekonto abgezogen. Der Joker eignet sich z.B. um zu versuchen, eine davoneilende Gruppe aufzuhalten.

\* **Hinweis:** Wirft ein Team den fiftyfifty-Joker, den Telefonjoker oder den Fairplay-Joker müssen sich die anderen Gruppen zunächst auf eine Antwort festlegen. Sie heben ihr Antwortschild aber erst hoch, nachdem sich auch die Gruppe, die den Joker eingesetzt hat, entschieden hat. Ehrensache, dass die anderen Teams „nicht noch schnell und diskret“ ihre Antwort wechseln!

### Variation

Der Spielleiter kann vorab z.B. je 2 verschiedene Joker in mehrere Briefumschläge stecken, von denen sich die Teams einen auswählen dürfen. In diesem Fall wissen die Teams weder, welche Joker die anderen Teams zur Verfügung haben noch welche Joker überhaupt existieren.

### Wer gewinnt?

Um angemessen mit Menschen aus anderen Kontinenten in Kontakt kommen zu können, müssen wir uns Wissen aneignen über deren Kultur, Natur und Menschen etc. Das Team, das am Ende am meisten Reisepunkte eingesammelt hat, zeigt sich für einen echten Austausch offenbar am besten gewappnet und gewinnt das Quiz. Letztlich kommt es aber auch auf die Punkte der anderen Gruppen an, wenn es darum geht, in Zukunft mehr über unsere Welt und andere Kontinente zu wissen. Eine Weltgesellschaft funktioniert nur dann, wenn viele mitmachen. Je mehr „Lateinamerika-Experten“, je mehr auf der „Onda Latina“ mitsurfen, desto besser also. Jeder Punkt zählt!

## Visualisierung des Quiz und der Spielmatrix

Das Quiz kann sowohl mit Hilfe eines Computers und Beamers gespielt werden als auch „offline“.

### 1) Mit Powerpoint und Beamer (siehe Visualisierung auf Seite 10)

Das Quiz existiert in einer spielfähigen Powerpointversion. Das Spielfeld wird mit einem Beamer an die Wand geworfen. Der Quizmaster (oder sein Assistent) klickt dann auf das angewählte Feld und die richtige Frage erscheint. Nachdem das Team seine Antwort gegeben hat, bringt ein „klick“ mit der linken Maustaste die richtige Antwort. Je nach Zeit und Interesse kann sich die Gruppe hinterher eine Erklärung zu den Antworten anschauen oder aber direkt zum Spielfeld wechseln.

Die **bereits benutzten Felder der Spielmatrix** müssen manuell kenntlich gemacht werden. Nach jeder Frage streicht der Quizmaster also das in der letzten Runde ausgewählte Feld durch. Dies kann entweder auf einer für alle einsichtbaren (mindestens DIN-A3 großen) Kopie der Spielmatrix geschehen oder direkt auf der Startseite der Powerpoint-Präsentation mit der Funktion „Filzstift“ (siehe Illustration). Alternativ kann die Spielmatrix auch auf eine Folie kopiert werden und mit einem Tageslichtschreiber an die Wand geworfen werden. Außerdem muss es eine **Anzeigetafel für den aktuellen Punktestand** geben (z.B. ein Flipchart oder eine Wandzeitung).

Der Spielleiter sollte sich zuvor **unbedingt mit der Technik vertraut machen**. Es muss sichergestellt sein, dass die Animation auf dem jeweiligen Rechner auch tatsächlich einwandfrei funktioniert. Es empfiehlt sich stets, eine Offlineversion (s.u.) zur Hand zu haben, um ggf. auf diese ausweichen zu können.

### 2) „Offline“

Selbstverständlich kann das Quiz auch ohne den Einsatz eines Computers gespielt werden. In dem Fall muss die Spielmatrix unbedingt visualisiert im Raum hängen (s. oben). Der Spielleiter liest die Frage vor. Da die Antwortmöglichkeiten zum Teil relativ lang sind, empfiehlt es sich, den Gruppen zusätzlich eine Kopie der aktuellen Frage auszuhändigen. Übersichtlicher ist sicherlich die Projektion der Frage über einen Tageslichtschreiber. Dies bedeutet, dass der Spielleiter bzw. sein Assistent einen Kopsatz der Fragen „zerschnitten“ vor sich vorliegen haben muss, um die richtige Frage austeilern / auflegen zu können.

Je nach vorhandener Zeit und Interesse kann er nach Beantwortung auch die ergänzenden Erläuterungen zu den Antworten vorlesen.



## **Hinweise für den Quizmaster**

Der Moderator sollte mit Humor durch das Quiz führen und die für eine gute Show notwendige Spannung erzeugen. Ob er den Gruppen bei einigen Antworten hilft, bleibt ihm überlassen, wenn ja sollte er aber auf jeden Fall ausgewogen unterstützen. Es empfiehlt sich auf jeden Fall, einen „Assistenten“ zu benennen, damit das Quiz reibungslos abläuft. Es ist auch möglich, geeignete Teilnehmer vorab auszuwählen und zu briefen, die dann durch das Quiz führen. Dies hat den Charme, dass die Gruppe sehr eigenständig agiert.

So oder so sollten sich der Spielleiter und ggf. sein „Assistent“ umfassend vorab mit dem Ablauf des Quiz, den Regeln und organisatorisch-technischen Fragen auseinandersetzen.

**In diesem Sinne viel Spaß beim Quiz und viele interessante neue Erkenntnisse!**

## Durchführung des Quiz mit Hilfe von Powerpoint

### Schritt 1: Auswahl der Frage

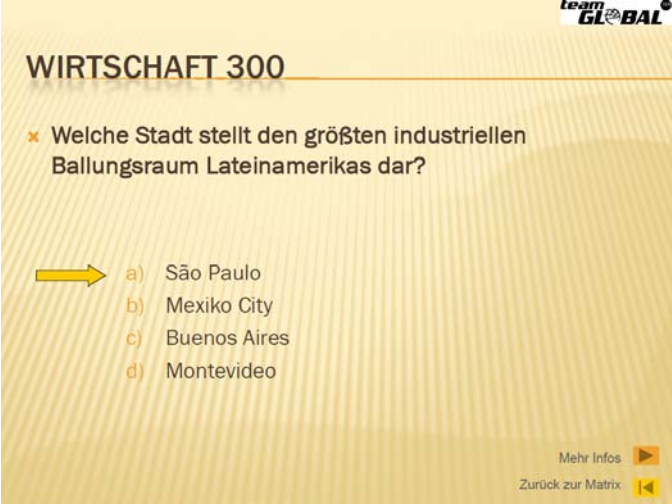
Der Spielleiter klickt auf das von der Gruppe ausgewählte Feld, z.B. Klimapolitik 300.

### Schritt 2: Anzeige der Frage



Die Frage erscheint. Haben sich die Gruppen entschieden, klickt der Spielleiter erneut und...

### Schritt 3: Anzeige der richtigen Antwort



The screenshot shows a quiz question titled "WIRTSCHAFT 300" with the question: "Welche Stadt stellt den größten industriellen Ballungsraum Lateinamerikas dar?". Four options are listed: a) São Paulo, b) Mexiko City, c) Buenos Aires, and d) Montevideo. A yellow arrow points to option a). At the bottom right, there are two buttons: "Mehr Infos" with a right-pointing arrow and "Zurück zur Matrix" with a left-pointing arrow.

Anzeige weiterer Infos

Zurück zur Spielmatrix

... die richtige Antwort erscheint. Die Teilnehmer haben nun die Wahl, ob sie direkt zur Spielmatrix zurückkehren wollen, oder ob sie weitere Informationen zu den Antworten möchten.

### Schritt 4: Anzeige weiterer Informationen zu den Antworten



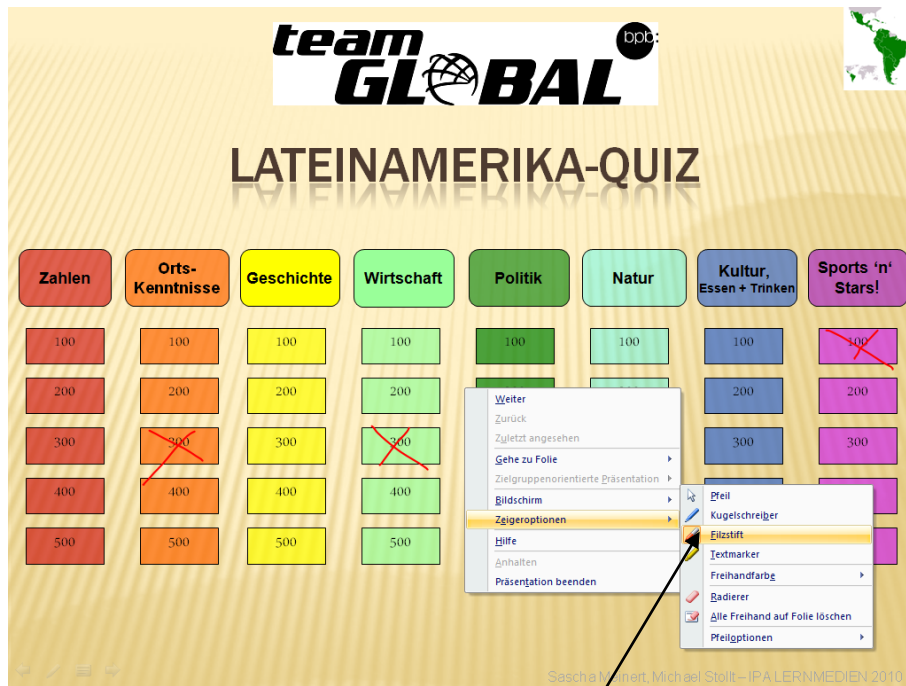
The screenshot shows the same quiz question as in Step 3, but with detailed information for the correct answer, São Paulo. The text reads: "São Paulo ist der größte industrielle Ballungsraum Lateinamerikas. Hier leben rund 11 Millionen, in der Metropolregion Grande São Paulo sogar fast 20 Millionen Menschen. São Paulo ist nicht nur das größte industrielle Ballungsgebiet Lateinamerikas, sondern hat sich auch zu einem global wichtigen Industriestandort entwickelt. Die Stadt beheimatet auch die einzige Börse des Landes. Rund 70% des lateinamerikanischen Börsenhandels werden auf dem Parkett von São Paulo getätigt." At the bottom right, there are two buttons: "Zurück zur Frage" with a left-pointing arrow and "Zurück zur Matrix" with a left-pointing arrow.

Zurück zur Frage

Zurück zur Matrix

Damit ist eine Spielrunde vorbei. Per Klick geht es zurück zur Matrix und das Spiel geht weiter.

## Markieren eines „benutzten“ Feldes mit Powerpoint:



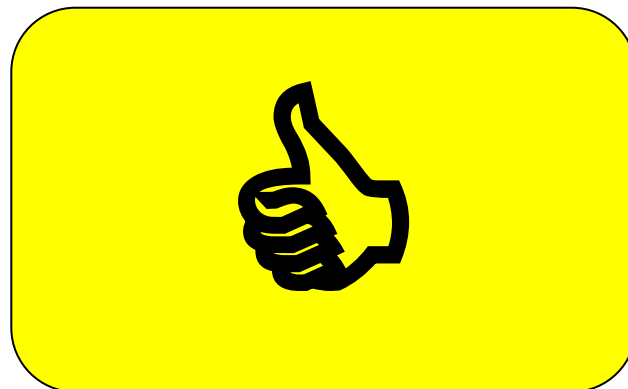
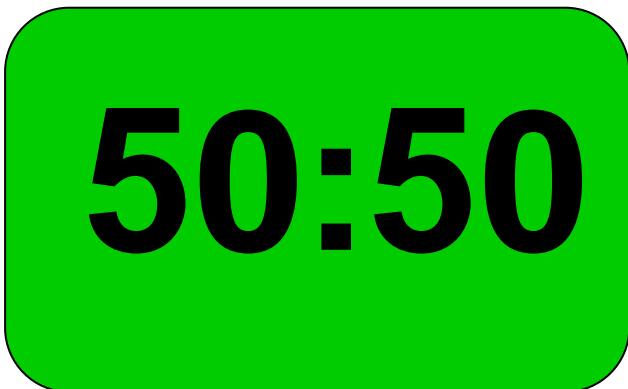
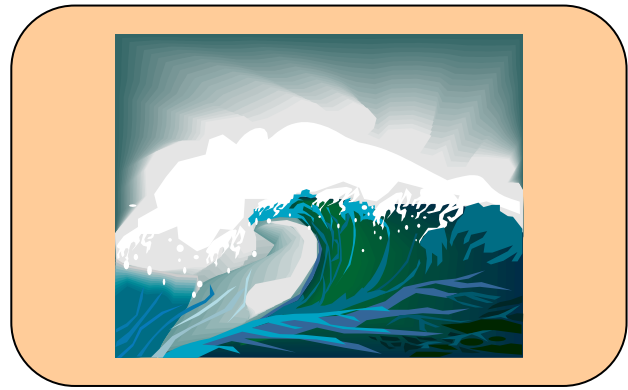
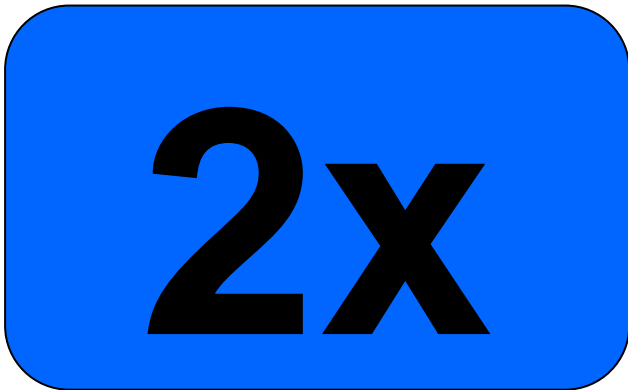
2) „Filstift“ auswählen und mit dem Stift das „benutzte“ Feld markieren

1) Auf das „Stift-Symbol“ am linken Bildrand unten klicken (Menü öffnet sich)

3) Zurück auf „Pfeil“ wechseln

## **Kopiervorlagen**

## Joker





# LATEINAMERIKA-QUIZ

Zahlen	Orts-Kenntnisse	Geschichte	Wirtschaft	Politik	Natur	Kultur, Essen + Trinken	Sports 'n' Stars!
100	100	100	100	100	100	100	100
200	200	200	200	200	200	200	200
300	300	300	300	300	300	300	300
400	400	400	400	400	400	400	400
500	500	500	500	500	500	500	500





**Antwortschilder**

**A**

**B**

**C**

**D**