



## SPELUITLEG

Dit is de fiche met de speluitleg voor de quizmaster(s).

### OPBOUW VAN DE QUIZ

De quiz kent de opbouw zoals **de slimste mens**. Het doel van de teams is om doorheen de quiz zoveel mogelijk **seconden** op te bouwen. Tijdens het finale spel worden per team de verzamelde seconden ingezet om een zo sterk mogelijke **brug** te bouwen met marshmallows en spaghetti.

We raden als quizmaster aan om de verzamelde seconden op een blad bij te houden van elk team. Bij de finale ronde kunnen de verzamelde seconden opgeteld worden en kan er per team een **timer** klaargezet worden.

Start de quiz door de deelnemers in teams te verdelen van **minimum 2 tot maximum 4 deelnemers per team**. Je kan de deelnemers zelf laten beslissen of je kan de groepen opdelen door het doen van een spel.

Als quizmaster neem je op voorhand best de PowerPoint en antwoordfiche van de quiz door. Die kan je verkrijgen door te mailen naar [lieselot@ksa.be](mailto:lieselot@ksa.be). Zo heb je op voorhand al een beeld hoe de quiz er zal uitzien. Elk team start met 60 seconden.

### RONDE 1: 3-6-9

De vragen **3, 6, 9, 12 en 15** leveren elk **10 seconden** op bij een juist antwoord.

De ronde bestaat uit **algemene kennis** vragen. Om te beslissen wie er mag beginnen moet bij de eerste vraag het team dat denkt het juiste antwoord te weten één iemand afvaardigen om zo snel mogelijk een **beschuit** op te eten en te **fluiten**. Degene die eerst kan fluiten mag antwoorden. Is het antwoord fout? Dan mag het team dat volgens de **wijzers van de klok** naast het team dat fout heeft geantwoord antwoorden. Als geen van de teams het juiste antwoord geeft, mag de quizmaster het juiste antwoord geven.

Enkel bij de eerste vraag dient er dus een beschuit gegeten te worden. Op die manier wordt er dus beslist wie er eerst mag antwoorden. Vanaf vraag twee worden dan de wijzers van de klok gevolgd. **Het team dat een juist antwoord geeft op een vraag mag beginnen om te antwoorden op een nieuwe vraag.** Hebben alle teams een fout antwoord gegeven? Dan start de nieuwe vraag bij het team dat de vraag daarvoor een juist antwoord gaf.

Geef het team die een juist antwoord geeft bij een derde vraag (3-6-9-12 en 15 dus) 10 seconden bij op hun timer.

Soms kan het gebeuren dat alle teams, ongeacht wie aan de beurt was, na elkaar een antwoord mogen geven. Dat kan bij een zogenaamde “**doe**”-vraag zijn of bij een “**gok**”-vraag. Telkens wint het team die het **dichtste** bij de juiste uitvoering van de “doe”-vraag zit of het juiste antwoord van een “gok”-vraag zit.

## **RONDE 2: DE GALERIJ**

Als quizmaster geef je voor aanvang van deze ronde elk team **een blad en stylo** en vraagt hen om twee maal de cijfers 1 tot 10 onder elkaar te noteren.

In deze ronde worden er voor alle teams **2 x 10 afbeeldingen** getoond met een **overkoepelend thema**. Dat thema wordt niet gegeven, het valt alleen te achterhalen aan de hand van de afbeeldingen. Elk team noteert op een blad de antwoorden van de afbeeldingen. Elk juist antwoord levert 10 seconden op.

Ga **niet te snel** door de PowerPoint met de afbeelding. Na de 10de afbeelding geef je de teams nog even wat tijd om antwoorden in te vullen. De teams leveren hun antwoorden in en als quizmaster overloop je de juiste antwoorden zoals weergegeven op de **antwoordenfiche**.

## **RONDE 3: OPEN DEUR**

Als quizmaster geef je voor aanvang van deze ronde elk team **een blad en stylo** en vraagt hen om bij de eerste open deur ronde de cijfers **1 tot 7** onder elkaar te noteren. Bij de tweede open deur ronde vraag je de teams om de cijfers **1 tot 4** onder elkaar te noteren.

In deze ronde worden er 2 vragen gesteld over een specifiek thema. Geef de teams per vraag even wat tijd om de antwoorden te noteren.

**Overloop** na elke open deur ronde **de juiste antwoorden** en **bijhorende informatie** zoals weergegeven op de antwoordenfiche.

## **RONDE 4: PUZZELRONDE**

Als quizmaster geef je voor aanvang van deze ronde elk team **een blad en stylo**.

In de puzzelronde wordt een raster getoond met drie bij vier hokjes met dus een totaal van twaalf hokjes. In elk hokje staat een woord of omschrijving. Er horen telkens **vier omschrijvingen bij elkaar** en samen vormen zij **één omschrijving** voor een woord dat gezocht wordt.

Elk team schrijft de 3 omschrijvingen dat volgens hen worden afgebeeld in de puzzel op. Elk juist antwoord levert **10 seconden** op. Er zijn twee puzzels. Overloop na elke puzzel de juiste antwoorden en bijhorende informatie zoals weergegeven op de antwoordenfiche.

## RONDE 5: COLLECTIEF GEHEUGEN

Als quizmaster geef je voor aanvang van deze ronde elk team **een blad en stylo** en vraagt hen om **twee maal de cijfers 1 tot 10** onder elkaar te noteren.

Ieder team krijgt dezelfde **twee filmpjes** te zien met 10 afbeeldingen. Elk team noteert op een blad de antwoorden van het filmpje. Geef de teams per filmpje even wat tijd om de antwoorden te noteren. Elk juist antwoord levert 10 seconden op.

## RONDE 6: FINALE SPEL

Als quizmaster **tel** je nu voor elk team **de gewonnen seconden op**. Ieder team krijgt een **timer** met daarop hun verzamelde seconden. In de tijd die elk team verzamelde dient elk team met een pak spaghetti en marshmallows een zo mooi en **stevig** mogelijke **brug** te bouwen. Eens de wekker afgaat van een bepaald team en de seconden op zijn, moet het team stoppen met bouwen.

**Het team dat volgens de quizmasters op het einde de sterkste brug heeft gebouwd, wint de quiz!**

## MATERIAAL VOOR DE #IEDEREENKSA QUIZ

- |   |                                    |
|---|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Beschuiten                   | <input type="checkbox"/> Stylo's   |
| <input type="checkbox"/> Spaghetti                    | <input type="checkbox"/> Papier    |
| <input type="checkbox"/> Marshmallows                 | <input type="checkbox"/> Laptop    |
| <input type="checkbox"/> PowerPoint #iedereenKSA quiz | <input type="checkbox"/> Muziekbox |
| <input type="checkbox"/> Antwoordenblad               |                                    |

### De volgende liedjes op voorhand gedownload:

- Balance ton quoi - Angèle
  - Diamant – Camille
  - Alle kleuren - K3
  - Iedereen is van de wereld – The scene
  - Born this way – lady gaga
  - Stronger – Kelly Clarkson
  - Respect – Aretha Franklin
  - I am woman – Emmy Meli
  - Black or white – Michael Jackson
- 
- Eventueel een beamer
  - De quiz kan ook getoond worden op het scherm van een laptop voor de deelnemers.