

Quiz „Wer wird DDD?“

(Regeln, Fragenkatalog zum Buch und CD zur PPT-Präsentation)

TESTVERSION!

Lehrerhandreichung zum Konzept **IMPULSE**

Jörg Schmitt-Kilian

COOL UND KULTISCH

Klasse 6- 7



*Infos über Biografie, Bibliografie, weitere Lehrerhandreichungen
sowie das Konzept **IMPULSE** auf der
homepage www.schmitt-kilian.de*

Jörg Schmitt-Kilian

Tel. 02620 / 950878
e-mail: schmitt-kilian@onlinehome.de

Fax: 02620 / 950879
homepage: www.schmitt-kilian.de

Januar 2005

Sehr geehrte Lehrerinnen und Lehrer,

angeregt durch die Begeisterung meiner Söhne an dem interaktiven DVD-Spiel „Wer wird Millionär?“ von Günther Jauch möchte ich als Ergänzung zu den Ihnen bereits bekannten Lehrerhandreichungen zu meinem Buch

COOL UND KULTISCH (Klasse 6-7)

ein Schülerquiz vorstellen, welches auch auf Folien und als PPT-Präsentation auf CD angeboten wird und mit eigenen Fragen und Antworten erweitert werden sollte.

Ich gehe davon aus, dass die meisten von Ihnen die Fernsehsendung mit dem beliebten TV-Moderator und ähnliche Ratespiele, z.B. im WDR das Schülerquiz „Wir testen die Besten“ (Erlös für die Klassenkasse), kennen und ich mich daher bei den Spielregeln auf das Wesentliche beschränken kann.

Die Lehrerhandreichung enthält neben den Anregungen für den Einsatz im Unterricht einen Fragenkatalog (kategorisiert nach leichten, mittleren und schweren Fragen), den die Schülerinnen/Schüler durch eigene Fragen (und Antwortalternativen) ergänzen sollten.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Ratespiel in der Klasse und würde mich über eine Rückmeldung, praxisorientierte Anregungen und viele neue Fragen freuen.

Jörg Schmitt-Kilian

Schüler-Quiz:

WER WIRD **D**IREKTOR **D**ES **D**ROGENDEZERNATES?

Um ein Spiel zu gewinnen, muss man (wie in der Originalversion) 15 Fragen richtig beantworten. Man kann natürlich „keine Million“ sondern nur ein Buch gewinnen bzw. „befördert“ werden.

1. SPIELBEGINN

Entscheiden Sie sich für eine der angebotenen Präsentationsmöglichkeiten (Fragenkatalog, Folien auf OHP oder ppt-Animation mit Beamer) und bitten Sie eine Kandidatin/einen Kandidaten nach vorne (oder zwei als Team).

Vergeben Sie die Rolle des Talkmasters oder „spielen“ Sie diese Rolle selbst (wenn Sie Hilfestellungen geben oder auch Schwierigkeiten einbauen möchten) und stellen die Fragen in der gewählten Reihenfolge.

2. „BEFÖRDERUNG“

Nach der 5. Frage erfolgt als erste Stufe die Beförderung zur Kommissarin /zum Kommissar, nach der 10. Frage ist die zweite Stufe, der Hauptkommissar, erreicht und mit der richtigen Beantwortung der 15. Frage hat man die Prüfung erfolgreich bestanden und wird zum / zur **DDD**

DIREKTOR / DIREKTORIN DES DROGENDEZERNATES befördert.

3. GEWINN

Bei Bestellung eines Klassensatzes werden drei Gutscheine (drei Bücher von Jörg Schmitt-Kilian im Höchstwert des im Rahmen des neuen Buchpreisbindungsgesetzes zulässigen Nachlasses) für die Schülerinnen und Schüler angeboten, die es bis zum/zur **DDD** geschafft haben. Gutscheine können beim Autor eingelöst werden. Die Bücher werden mit persönlicher Widmung kostenfrei versandt.

4. DIE FRAGEN

Alle Fragen im Fragenkatalog sind durchnummeriert in

L (leichte Fragen)

M (mittlere Fragen)

S (schwere Fragen)

Dadurch wird eine direkte Kontrolle erleichtert. Auf den Folien der PPT-Präsentation ist die richtige Antwort in grüner Farbe dargestellt.

Der Fragenkatalog beinhaltet neben den speziellen Fragen zum Buch auch allgemeine Fragen. Sie können/sollten neben den Vorschlägen dieser Handreichung weitere Fragen sammeln und entsprechend dem „Reifegrad“ der Klasse für dieses Thema jeweils 15 Fragen zusammenstellen.

Die leeren Felder des Fragenkatalogs können mit eigenen Fragen/Antworten ergänzt werden kann.

Auf der CD werden drei leere Foliensätze für eigene Fragen angeboten.

5. Die JOKER

Für den Fall, dass die Kandidatin/der Kandidat einmal nicht weiter weiß, gibt es drei Joker, die in beliebiger Reihenfolge genutzt werden können:

A: Publikumsfrage

Der/die Moderator(in) gibt die unbeantwortete Frage an die Klasse weiter. Die Schülerinnen/Schüler geben durch Handzeichen ihre Entscheidung bekannt. Die Stimmen zu den Antworten zu A, B, C, D werden an die Tafel geschrieben und die Kandidatin/der Kandidat muss sich nun entscheiden. Man sollte aber nochmals genau nachdenken, denn das "Publikum" liegt nicht immer richtig. Wenn Sie selbst als Moderatorin/Moderator fungieren, macht es auch Spaß, verdeckte Hilfestellungen zu geben (oder auch zu verunsichern(?))

B: 50:50 Joker

Wenn die Kandidatin/der Kandidat diesen Joker wählt, werden zwei falsche Antworten weggenommen und nur die richtige und eine falsche stehen zur Auswahl.

C: Telefon-Joker Expertenfrage

Die Schülerin/den Schüler soll ein Telefongespräch (Hand mit abgespreiztem kleinen Finger und Daumen an ein Ohr führen, abgeschaltetes Handy o.ä.) mit einer Mitschülerin / einem Mitschüler führen.

Folgende Experten können befragt werden:

Axel Schweiß

(besorgter Vater, dessen Sohn vermutlich Haschisch raucht)

Klärchen Grube

(besorgte Mutter, deren Tochter „merkwürdig“ nach einer Party nach Hause kam)

Kommissar OO-Schneider

(Drogenfahnder, der früher im Untergrund gelebt hat)

Ansgar Hilfmir

(Sozialarbeiter bei einer Drogenberatungsstelle und früher Streetworker)

Karla Kiff

(Freundin, die damit angibt, schon mal gekifft zu haben)

Rudi Gras

(Freund, der in der letzten Woche „total breit“ zu Schule kam)

Otmar vom Recht

(Staatsanwalt in der Drogenabteilung und Experte für Betäubungsmittelrecht)

Dr. Seelenbaumler

(Kinder- und Jugendtherapeut, der sich mit „abweichendem Verhalten“ beschäftigt)

Für alle Joker gilt:

Beantwortet der Kandidat/die Kandidatin die Frage richtig, stellt die Moderatorin/der Moderator die nächste Frage.

Sollte die Antwort falsch sein, wird das Spiel beendet.

6. CD mit power-point-Präsentation

Zu dieser Lehrerhandreichung ist eine CD erhältlich, mit der Sie im Unterricht eine möglichst realistische Situation darstellen können.

Auf der CD befinden sich neben den Quiz-Regeln und dem Fragenkatalog 3 Präsentationen (LEICHT / MITTEL / SCHWER) und 3 leere Foliensätze (QUIZcoolLEER1-3 bzw. QUIZDealerinLEER1-3), die Sie mit eigenen Fragen/Antworten bzw. individuellen Zusammenstellungen der Fragen ausfüllen können.

Wenn Sie keinen PC/Beamer einsetzen möchten/können drucken Sie die Folien (in Farbe!) aus und visualisieren Sie die Fragen auf einem OHP.

Sie können eigene Folien erstellen bzw. die Folien auch untereinander tauschen, wenn Sie eine Frage an dieser Stelle für Ihre Klasse zu einfach bzw. zu schwierig einordnen.

Anm. In der Testphase wurde der jeweilige Schwierigkeitsgrad und die Anordnung der Fragen von verschiedenen Schularten unterschiedlich bewertet. Aufgrund dieser Rückmeldungen werden in der Präsentation drei Versionen (leicht/mittel/schwer) und drei leere Foliensätze für die Darstellung eigener Fragen angeboten, damit Sie sich an dem individuellen Stand der Klasse orientieren können.