



**AFS Interkulturelle  
Begegnungen e.V.**

# JuBohmio

## Das Quiz



Spielregeln  
für die **JuBohmio**-Quizbox



Unterstützt durch die Europäische Kommission

# **Inhalt**

## **Einführung**

### **Für Kleingruppen**

Fünf gewinnt  
Das Kartenspiel

### **Bunte Abende**

Die Quizshow  
Fünferteam-Spiel  
Buzzer-Spiel

### **Plenum**

Die Präsentation  
5 Fragen und Antworten

Das Projekt "Junge Botschafter für Mittel- und Osteuropa" (JuBoMiO) basiert auf der engen Zusammenarbeit von ehrenamtlichen und hauptamtlichen AFS-Mitarbeitern sowie weiteren Kooperationspartnern. Mit viel Kreativität und Energie hat dieses Team aus seinen individuellen Erfahrungen und neuen Ideen verschiedene Materialien entwickelt, die Informationen über Mittel- und Osteuropa bieten und Jugendlichen in Deutschland einen neuen Blick auf diese Region ermöglichen.

AFS Interkulturelle Begegnungen e.V.  
„Junge Botschafter für Mittel- und Osteuropa“  
Postfach 50 01 42  
22701 Hamburg  
Germany

# „Jubonio - Das Quiz“

Mittel- und Osteuropa macht Spaß und ist interessant. Das Quiz soll einen bunten und abwechslungsreichen Einblick in das Leben unserer nahen und fernen EU-Nachbarn geben. Es kann als Einstieg bei Veranstaltungen genutzt werden oder auch als „Hauptattraktion“ und soll Lust machen, Mitteleuropa besser kennen zu lernen.

## Was es gibt

Insgesamt gibt es 550 Quizfragen zu mittel- und osteuropäischen Ländern inklusive Deutschland sowie einen Farbwürfel.

Das Quiz ist in fünf Kategorien eingeteilt (Zahlen & Fakten; Tagein, tagaus ...; Große Haie, kleine Fische; Themen & Tabus; Echt?!).

Würfelfarbe	Kartenfarbe	Kategorie
grün	grün	Zahlen & Fakten
gelb	gelb	Tagein, tagaus ...
blau	blau	Große Haie, kleine Fische
rot	rot	Themen & Tabus
lila/weiß	pink	Echt?!
schwarz	freie Auswahl	freie Auswahl

Insgesamt gibt es zu jedem Land 50 Fragen (je 10 pro Kategorie). Die Fragen für die jeweiligen Länder sind in den Kategorien immer gleich nummeriert, so dass man ggf. auch nur ein bestimmtes Länderquiz spielen kann.

Kartennummer	Land
1-10	Tschechien
11-20	Slowakei
21-30	Polen
31-40	Ungarn
41-50	Lettland
51-60	Litauen
61-70	Estland
71-80	Slowenien
81-90	Russland
90-100	Kroatien
ohne Nummer	Deutschland

## Was man damit machen kann

„Jubonio - Das Quiz“ ist je nach Veranstaltungsart und Personenanzahl sehr variabel einsetzbar. Genaue Spielanleitungen gibt es auf den nächsten Seiten.

## **Fünf gewinnt**

*Anwendungsbereich:*

Unterrichtsstunden, Seminare und Workshops zu Mittel- und Osteuropa;  
auch zur Abendgestaltung auf mehrtägigen Seminaren;  
geeignet für Gesamtgruppen mit weniger als 30 Teilnehmern

*Man braucht:*

- einen Farbwürfel
- mindestens 2 Spieler

*Verlauf:*

Die Karten werden gut gemischt und nach Wissensgebieten (= Farben) sortiert in der Mitte des Tisches ausgelegt.

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt eine Farbe. Sein linker Nachbar stellt ihm die Frage auf der obersten Karte des gewürfelten Wissensgebiets. Würfelt der Spieler schwarz, darf er sich ein Wissensgebiet aussuchen.

Kann der Spieler die Frage richtig beantworten, darf er die Karte vor sich ablegen (Gewinnstapel). Beantwortet er sie falsch, wird sie unter den jeweiligen Stapel in der Mitte zurückgelegt.

So geht es reihum.

*Spielende:*

Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler mindestens eine Karte jeder Farbe auf seinem Gewinnstapel abgelegt hat.

*Variante:*

Alternativ kann auch eine Spielzeit (z.B. 15 Minuten) vereinbart werden. Wer am Ende der Spielzeit die meisten Karten auf seinem Gewinnstapel liegen hat, hat gewonnen.

Es können auch mehrere Runden gespielt werden.

**Für Kleingruppen**

## **Das Kartenspiel**

*Anwendungsbereich:*

Unterrichtsstunden, Seminare und Workshops zu Mittel- und Osteuropa;  
auch zur Abendgestaltung auf mehrtägigen Seminaren geeignet;  
für Gesamtgruppen mit weniger als 30 Teilnehmern

*Man benötigt:*

- einen Moderator, der das Spiel erklärt
- Kleingruppen à 3-5 Spieler
- Stühle für alle, ein Tisch für jede Kleingruppe

*Spielvorbereitung:*

Wissensgebiete nach Farben getrennt gut mischen und gleichmäßig auf alle Kleingruppen verteilen (jede Gruppe erhält Karten aus allen Wissensgebieten).

*Verlauf:*

In der Kleingruppe werden die Karten nach Farben sortiert in die Mitte gelegt. Jeder Spieler zieht eine Karte von jedem Stapel (insgesamt 5 Karten = Spieldeck).

Ein Spieler beginnt, indem er seinem rechten Nachbarn eine beliebige Frage aus seinem Spieldeck stellt. Wenn der Nachbar die Frage beantworten kann, erhält er die Karte und legt sie vor sich ab (Gewinnstapel). Kann er die Frage nicht richtig beantworten, muss er aus seinem eigenen Spieldeck eine beliebige Karte an den Fragensteller abgeben, der die Karte dann auf seinen Gewinnstapel legen darf.

Die falsch beantwortete Karte wird aus dem Spiel genommen und offen in der Mitte abgelegt.

So geht es reihum.

*Spielende:*

Wenn ein Spieler keine Karten mehr in der Hand hat, ist das Spiel zu Ende. Die Runde wird jedoch in jedem Fall zu Ende gespielt.

*Bewertung:*

Wer die meisten Karten auf seinem Gewinnstapel hat, ist der Sieger des Spiels.

**Für Kleingruppen**

## Die Quizshow

### *Anwendungsbereich:*

Dies ist eine Spielvariante für größere Gruppen, bei der ein großer Teil der Anwesenden nur zuschaut. Sie eignet sich zur Abendgestaltung („Bunte Abende“, „Talentshows“) auf mehrtägigen Veranstaltungen.

### *Man benötigt:*

- 1 Moderator
- 2 Spieler
- 1 Protokollant (der die Punkte für alle sichtbar aufschreibt)
- 1 Tisch + 3 Stühle
- Flipchart oder großes Blatt Papier + Edding

### *Tipps zur Auswahl der Fragen:*

Vorher festlegen, wie viele Fragen gespielt werden (10, 12, 15, 20, 25).

Je nach Situation kann nur ein/zwei/drei Wissensgebiete gespielt oder vorher aus allen Karten so viele Fragen gezogen werden, wie gespielt werden sollen.

### *Tipps zur Auswahl der Spieler:*

Man nimmt die zwei Teilnehmer, die sich als erste (letzte) bewegen oder als erste eine Frage beantworten.

Beide Spieler spielen **miteinander**, sind also keine Gegner, sondern Partner!

Es können auch zwei Paare **gegeneinander** spielen.

### *Verlauf:*

Der Moderator stellt dem ersten Spieler eine Frage. Er muss eine der möglichen Antworten auswählen (Die Spieler dürfen sich **nicht** beraten, aber laut denken, damit der Mitspieler und das Publikum wissen, warum er seine Antwort wählt.). Der zweite Spieler muss seine Stellungnahme zu der gewählten Antwort äußern:

Er ist mit ihr entweder einverstanden und akzeptiert sie,

*oder*

er ist mit ihr nicht einverstanden, legt ein **Veto** ein und muss eine andere Antwort auswählen.

Beide Spieler beantworten abwechselnd als erster die Frage.

Sollte einer der Spieler nicht die richtige Antwort wissen, ist sich zu unsicher oder kann sich nicht zwischen den Möglichkeiten entscheiden, kann er einen **Joker** einsetzen. Die Joker sind keine endgültigen Lösungen. Jeder Spieler muss selbst entscheiden, ob er die so erhaltene Antwort annimmt oder nicht. Jeder Joker kann nur ein Mal eingesetzt werden.

Den Spielern stehen folgende Joker zur Verfügung:

\* **Publikumsjoker:** Der Moderator liest die möglichen Antworten noch ein Mal vor und jeder Zuschauer im Publikum muss sich für eine der Antworten entscheiden und seine Stimme abgeben. Der Moderator muss dabei beobachten, wie viel Stimmen die einzelnen Antworten bekamen. (Abstimmung per Handzeichen, Klatschen o.ä.)

\* **Publikum-Anruf-Joker:** Der Spieler kann sich eine Person im Publikum auswählen, die er „anruft“. Er hat ca. 60 Sekunden Zeit, die Frage mit den möglichen Antworten vorzulesen und die Person muss sich dann möglichst schnell entscheiden und äußern. (Man kann dazu Handys benutzen, die jedoch nicht eingeschaltet sein müssen. Noch höheren Unterhaltungswert hat es natürlich, wenn tatsächlich Freunde, Kollegen etc. zuhause unerwartet angerufen werden...)

\* **Zwei-Drittel-Joker:** Der Moderator muss eine falsche Antwort wegnehmen. So hat der Spieler dann nur noch zwei Möglichkeiten, zwischen denen er sich entscheiden kann bzw. muss.

#### *Bewertung:*

Beide Spieler spielen zusammen. Es geht also nicht um einen Einzelsieg, sondern um Zusammenarbeit und den Team-Gedanken.

1. Für jede richtige Antwort bekommt das Paar einen Punkt.
2. Für jede falsche Antwort wird ein Punkt abgezogen.

#### *Belohnung:*

1. Das Paar könnte ein kleines Geschenk bekommen!
2. Spieler können einen Getränkebon/-gutschein gewinnen, der dann im Tagungsort für ein Getränk einlösbar ist.

## **Fünfer-Team-Spiel**

### *Anwendungsbereich:*

Dies ist eine teamorientierte Spielvariante für größere Gruppen, die in Mannschaften gegeneinander antreten. Sie eignet sich zur Abendgestaltung („Bunte Abende“) auf mehrtägigen Seminaren, aber auch für Workshops verschiedener Art mit jugendlichen Teilnehmern.

### *Man benötigt:*

- 1 Moderator
- Farbwürfel
- ausreichend Papier und einen Edding pro Mannschaft
- Flipchart oder großes Papier um die Gesamtpunktzahl aufzuschreiben

### *Vorbereitung:*

Auf einem Tisch auf der Bühne werden die Quizfragen gut gemischt und farblich sortiert ausgelegt.

Aus der Gesamtgruppe werden Mannschaften mit je 5 Spielern gebildet, (20 Teilnehmern = 4 Mannschaften).

### *Verlauf:*

Pro Runde schickt jede Mannschaft einen Repräsentanten nach vorne.

Der Moderator erwürfelt eine Farbe und stellt die Frage, die auf dem dazugehörigen Stapel oben liegt. (Würfelt er schwarz, darf die Mannschaft, die die Vorrunde gewonnen hat, die Kategorie der Frage bestimmen)

Jeder Repräsentant schreibt den Antwortbuchstaben auf einen Zettel. Der Moderator zählt bis drei; dann müssen alle ihren Zettel hochhalten.

Jede Mannschaft, deren Repräsentant richtig geantwortet hat, bekommt einen Punkt.

### *Spielende:*

Wenn jeder Repräsentant zweimal dran war, werden die Punkte gezählt. Liegt eine Mannschaft zu diesem Zeitpunkt vorn, hat sie gewonnen.

Bei Punktgleichstand werden Stichrunden gespielt. Die betroffenen Mannschaften dürfen dazu den Repräsentanten bestimmen sobald die Kategorie erwürfelt ist.

## **Buzzer-Spiel**

### *Anwendungsbereich:*

Dies ist eine bewegungsorientierte, schnelle Spielvariante für größere Gruppen, die in zwei Mannschaften gegeneinander antreten. Sie eignet sich zur Abendgestaltung („Bunte Abende“) auf mehrtägigen Seminaren, aber auch für Workshops verschiedener Art mit jugendlichen Teilnehmern.

### *Man benötigt:*

- einen Moderator
- Farbwürfel
- viel Platz (einen Raum ohne Stühle)

### *Vorbereitung:*

Auf einem Tisch auf werden die Quizfragen gut gemischt und farblich sortiert ausgelegt.

Die Gesamtgruppe wird in mindestens zwei Mannschaften aufgeteilt, die sich gegenüber in Reihen aufstellen. Jede Mannschaft bekommt einen „lebenden Buzzer“, also einen Spieler, der sich mittig vor die Mannschaft hockt.

### *Verlauf:*

Der „lebende Buzzer“ erwürfelt eine Frage und der Moderator liest sie laut vor. (Würfelt er schwarz, darf seine Mannschaft die Kategorie bestimmen.)

Wer eine Antwort wagen will, berührt seinen lebenden Buzzer an der Schulter oder auf dem Kopf, dieser ruft bei der Berührung ein vorher vereinbartes Wort laut aus. (z.B.: der Buzzer von Mannschaft A ruft immer „Plinse“, der von Mannschaft B „Gulasch“).

Antworten darf die Mannschaft, deren „Buzzer“ als erster gerufen hat.

Wenn die Antwort richtig ist, gibt es einen Punkt, sonst verfällt die Frage.

### *Variante:*

Der „Buzzer“ wird für alle drei Fragen ausgewechselt, indem die Reihe der Spieler immer aufrückt und der jeweils vorne stehende die Rolle des Buzzers übernimmt.

### *Spielende:*

Das Spiel ist beendet, wenn eine Mannschaft z.B. 6 Punkte hat.

## **Die Präsentation**

### *Anwendungsbereich:*

Vortrag vor mehr als 30 Leuten, wenn ein spezifisches Land oder „Mittel- und Osteuropa“ als Region im Mittelpunkt stehen soll. Die Präsentation kann auch als Einleitung/Einstimmung zu Erfahrungsberichten oder weiterführenden Beiträgen von Referenten dienen.

### *Man benötigt:*

- einen Moderator
- Overheadprojektor und Folien **oder**
- Beamer und PowerPoint-Präsentation

### *Tipps zur Auswahl der Fragen:*

Aus den Kategorien „Echt“ und „Tagein, tagaus“ 3-5 Fragen zu denjenigen Ländern auswählen, die im Mittelpunkt der Veranstaltung stehen sollen.

### *Verlauf:*

Als Einleitung sinngemäß:

*„In unseren Nachbarländern gibt es sehr viel zu entdecken. Obwohl Tschechien oder Ungarn nah dran erscheinen mögen, gestaltet sich das Alltagsleben doch teilweise sehr anders. Wussten Sie zum Beispiel, ...?“*

Anschließend die **erste Frage** sowie die Antwortmöglichkeiten einblenden. Das Publikum abstimmen lassen. Dann die Antwort einblenden.

Für die **zweite Frage** kann man auch jemanden aus dem Publikum direkt einbeziehen, indem man nach spezifischen Interessen/Erwartungen („*Warum sind Sie hier?*“) an die Veranstaltung fragt und denjenigen dann die Frage beantworten lässt. Als Belohnung für die Antwort kann eine typische Süßigkeit aus dem jeweiligen Land verteilt werden.

Ebenso wird mit den Fragen 3-5 verfahren.

## **5 Fragen und Antworten**

*Anwendungsbereich:*

Vortragssituation mit Kinobestuhlung

*Man benötigt:*

- einen Moderator
- einen Satz Quizkarten (entweder komplett oder zu einem bestimmten Land)
- einen Farbwürfel

*Verlauf:*

Einleitung sinngemäß:

*„Die Länder der erweiterten Europäischen Union erfreuen sich noch nicht so großer Bekanntheit. Dabei gibt es dort so viel zu entdecken... und obwohl Tschechien oder Ungarn nah dran erscheinen mögen, gestaltet sich das Alltagsleben doch teilweise sehr anders. Einige interessante Details möchte ich mit Ihnen nun gemeinsam spielerisch kennen lernen.“*

Der Moderator wählt jemanden im Publikum aus, den er bittet nach vorn zu kommen und interviewt ihn kurz: *„Woher kommst du? Warum bist du hier/was interessiert dich hier besonders?“*. Dann erwürfelt der Interviewte eine Frage. Der Moderator liest die Frage laut vor, der Interviewte versucht sie zu beantworten.

Als Belohnung fürs Mitspielen bekommt er z.B. eine Süßigkeit.

Etwa 3- bis 5-mal wiederholen, dann überleitende Worte zum ersten Referenten sprechen.