

Konzept für ein „Quizspiel,,

Grundlage für das hier gedachte Quizspiel ist die Fernsehsendung „1, 2 oder 3,, (ausgestrahlt im ZDF, bereits mehrere Moderatorenwechsel, „Erfinder,, ist Michael Schanze). Das Prinzip des Spieles ist sehr einfach. Es wird eine Frage gestellt auf die es drei mögliche Antworten gibt, von denen nur eine richtig ist. Für die richtige Antwort gibt es einen Ball, die in einem Ständer gesammelt werden. In unserem speziellen Fall können die Kinder dabei zeigen, wieviel von dem vermitteltem Wissen „hängengeblieben,, ist.

Material:

- ❖ drei Taschenlampen
- ❖ Kreppband oder ähnliches
- ❖ Antwortkarten (nicht zu klein, DIN A4 wäre gut), geeignet stabiler Karton oder Pappe
- ❖ indische Süßigkeiten als Belohnung

Spielvorbereitung:

Jede der Arbeitsgruppen überlegt sich drei bis vier Fragen und die dazu passenden richtigen und falschen Antworten. Als nächstes werden die Fragen auf kleine Kärtchen oder einfach auf ein Blatt Papier aufgeschrieben, die Antworten müssen jedoch gut lesbar sein für die Kinder und werden deswegen entweder als Bild oder Antwortsatz auf einem stabilen Karton „angebracht,,. Im Klassenzimmer werden dann drei gleich große Felder auf dem Boden mit Kreppband abgeteilt. Am Ende eines jeden Feldes stellt sich eine Studentin mit einer Taschenlampe auf, eine weitere Studentin wird als Moderatorin benötigt, sie muß die Fragen vorlesen.

Spielablauf:

Die Moderatorin stellt eine Frage und gibt die drei Antwortmöglichkeiten vor. Die drei Studentinnen, die am Ende der Felder stehen, heben jeweils eine Antworttafel hoch. Die Kinder können kurz überlegen (vielleicht 10 Sekunden) und müssen sich dann auf das Feld stellen, von dem sie glauben, daß die Studentin dort die richtige Antwort hält. Das Licht wird ausgemacht und es wäre wahrscheinlich gut, wenn man den Spruch aus der Fernsehsendung übernehmen würde, der vor der Auflösung gesagt wird: „Ob Ihr wirklich richtig steht, seht Ihr wenn das Licht angeht.,, Die Studentin, die die richtige Antworttafel hält, schaltet ihre Taschenlampe an, als Zeichen dafür, daß auf ihrer Tafel die richtige Antwort steht, und danach wird wieder das große Licht angemacht. Die Kinder, die auf dem richtigen Feld gestanden sind, bekommen eine indische Süßigkeit als Belohnung.

Ausbaumöglichkeiten:

In der Originalsendung werden die Kinder in Mannschaften eingeteilt und zwar nach den Ländern, aus denen sie kommen (i.d.R. Deutschland, Österreich und Schweiz). Es gibt einen Tagessieger und einen Gruppensieger. Auf unser Projekt übertragen könnte das z. B. bedeuten, daß man auch Gruppen bildet, bzw. je nach dem die bereits gebildeten Gruppen der Glückszeichen (des Buddhismus) übernimmt.

Ziel/Sinn:

Den Kindern soll hier die Möglichkeit gegeben werden, sich noch einmal „auszutoben,, da es ja eine Art Bewegungsspiel ist. Dabei können sie uns Studentinnen auch zeigen, ob wir ihnen den Buddhismus etwas näher gebracht haben. Zudem ist es vielleicht eine willkommene Abwechslung für die Kinder, da ansonsten doch das Theaterspielen in seinen verschiedenen Formen überwiegt, ebenso wie das Basteln. Und Wissensspiele, ob nun eher traditionell (in der Art von simplen Abfragen) oder in moderneren Formen (wie z.B. Quiz- oder auch Gameshows) erfreuen sich oft doch noch großer Beliebtheit.

Durchführung:

Ursprünglich war geplant das Spiel am Ende der Veranstaltung in der vierten Klasse der Pragschule am 11.06.1999 durchzuführen. Doch leider wurde bereits bei der Planung im Vorfeld schon deutlich, daß es aus zeitlichen Gründen wohl nicht mehr klappen würde. So wurde dieses Spielkonzept nicht erprobt. Um wenigstens etwas damit „anzufangen,, wurden der Klassenlehrerin Fr. Dämpfle am Ende der Veranstaltung immerhin die erarbeiteten Fragen der verschiedenen studentischen Arbeitsgruppen überreicht. Diese wollte in der folgenden Woche jedem Kind eine Art Fragebogen austeilen, so daß die Kinder eine Möglichkeit haben, sich selber zu „prüfen,,. Die Lösungen wollte Fr. Dämpfle für jeden frei zugänglich im Klassenzimmer aufhängen.

Fragen der Arbeitsgruppen zu ihrem Themenbereich (* steht für die richtige Antwort):

Gruppe 1 (Leben des historischen Buddha):

1. Wo wurde Buddha geboren?
 - a) Kapilavastu (*)
 - b) Tibet
 - c) Tokyo

2. Wem begegnet Buddha bei der vierten Ausfahrt?
 - a) ein Alter
 - b) ein Toter
 - c) ein Mönch (*)

3. Wo fand Buddha die Erleuchtung?
 - a) unter einem Bonsai-Baum
 - b) unter einem Bodhi-Baum (*)
 - c) unter einem Affenbrotbaum

Gruppe 2 (Lehre des Buddhismus/Glückssymbole):

1. Wie viele Speichen hat das Rad der Lehre?
 - a) 4
 - b) 8 (*)
 - c) 16

Projektseminar Buddhismus im SS `99

Leitung: Fr. Krüger und Fr. Kreamler-Hege

Gruppe Alltagsleben (Birgit Bauer, Jutta Kadau, Astrid Sundermann und Silke Sutschek)

2. Welche Bedeutung hat der endlose Knoten?

- a) es ist ein komplizierter Haarknoten
- b) es ist das unendliche Wissen des Buddhas (*)
- c) es ist ein Knoten aus der Schifffahrt

3. Welche Bedeutung hat der Schrein?

- a) ein Platz zum Fußball spielen
- b) ein Platz zum Ausruhen und die Ruhe genießen(*)
- c) ein Platz zum Kochen

Gruppe 3 (Verbreitung des Buddhismus/Meditation)

1. Was ist ein Mandala?

- a) Abbild des Universums (*)
- b) ein Flickenteppich
- c) ein Spiel

2. Was bedeutet Mahayana?

- a) großer Wagen
- b) große Wüste
- c) großes Fahrzeug (*)

3. Woher kommt der Buddhismus?

- a) aus Afrika
- b) aus Australien
- c) aus Indien (*)

4. Für welches Element steht die Farbe weiß im Buddhismus?

- a) Wasser (*)
- b) Luft
- c) Schnee

Gruppe 4 (Alltagsleben):

1. Was müssen die Novizen vor der Weihe tun?

- a) Haare rasieren (*)
- b) baden
- c) Zähne putzen

2. Welches Gebet steht auf dem Papierstreifen in der Gebetsmühle?

- a) Vater unser
- b) Om (*)
- c) Ave Maria

3. Welche Kleidung muß der Novize nach der Weihe tragen?

- a) einen grauen Anzug
- b) einen Kartoffelsack
- c) eine orange-gelbe Robe (*)

(Natürlich sind noch viele andere Fragen und Antworten denkbar.)