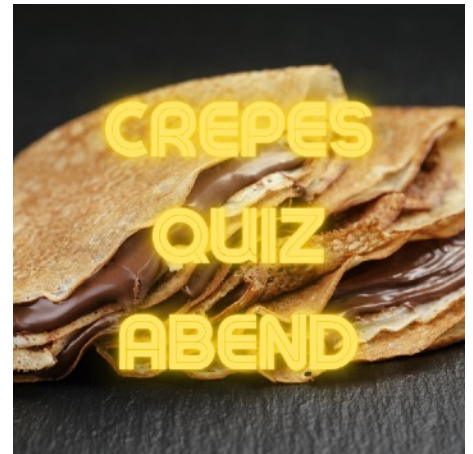


## Crêpes-Quiz-Abend

In England haben Pubquiz-Abende Tradition: d.h., es treffen sich Leute zum Quizabend in der Ortskneipe (= dem Pub), trinken und essen etwas Leckeres und raten gemütlich in Tisch-Teams. Ein Quiz geht über mehrere Runden, in denen Fragen aus verschiedenen Bereichen gestellt werden. Die Fragen sind im Idealfall so, dass sie nicht zu einfach sind und aber dann doch in der Gruppe durch gemeinsames Rätseln und Wissen gelöst werden können. Am Ende gewinnt das Team mit den meisten Punkten, d. h. den meisten richtig beantworteten Fragen. Gut ist, wenn jede Gruppe **Papier** und **Stifte** hat und so die Antworten so erst leise im Team besprechen und dann notieren kann.



Für den [Crêpes](#)-Quiz-Abend kann der Raum wie ein Pub dekoriert werden. Cool ist, wenn der Raum eine gemütliche **Beleuchtung**, zum Ankommen entspannte **Hintergrundmusik** und dazu eine **Bar** hat, an der die Teilnehmenden die Crêpes und **nicht-alkoholische Drinks** holen können.

Die, die die Getränke/Crêpes ausgeben und der Quizmaster sollen gerne **passende Kleidung** tragen: die Barleute eher dezent schwarz-weiss, der Quizmaster eher glitzernd-schillernd. Gut ist auch, wenn es zu jeder neuen Fragerunde einen **Jingle** gibt (da findet ihr bestimmt eine App).

Vielleicht wollt ihr ja nicht nur mit eurer Gruppe spielen, sondern ladet einen Kreis aus der Nachbargemeinde/ dem Nachbarort ein? Dann könnt ihr auch um einen Quiz-Cup spielen...

Hier sind Ideen für Spielrunden:

**Quiz-Basic** Fragen aus jeweils [einem bestimmten Wissensgebiet](#) (Technik und Erfindungen/ Stadt-Land-Fluss...). Wenn man auch eine **Quizrunde Bibel** dazunimmt, kann man da bei einer Runde wunderbar eine **Andacht** plazieren!

**Musik-Runden:** Die Gruppen müssen Musiktitel erkennen, die über Handy/ Bluetoothbox/Musikanlage kurz angespielt werden. Für jeden richtigen Musiktitel gibt es 10 Punkte.

### Deutschland-Quiz

Jedes Team bekommt [eine leere Deutschlandkarte](#). Nun werden 10 Städte genannt und die Teams haben die Aufgabe, diese mit einem Punkt auf der Karte zu markieren. Am Schluss wird verglichen, welches Team am nächsten bei welcher Stadt ist. Für jeden nächstgelegenen Stadtpunkt gibt es 10 Punkte.

### **Stimmt-nicht!**

Jedes Team bekommt einen „Stimmt“ und einen „Stimmt nicht“-Zettel. Der Spielleiter liest verschiedene merkwürdige [Aussagen](#) vor. Die Teams haben kurz Zeit, sich zu beraten und halten dann das entsprechende Schild hoch. Für jede korrekte Antwort gibt 10 Punkte.

### **Personen-Checker**

Das Team darf Fragen zu einer Person stellen, der Quizmaster darf nur mit „Ja!“ oder „Nein!“ Antworten. D.h., der Quizmaster hat sich eine Person überlegt. Dann beginnt Team 1 und fragt z.B.: „Bist du eine Frau?“ Bei „Ja!“-Antworten darf das Team weiterraten. „Stand über dich was in meinem Geschichtsbuch?“ ...Bei einer „Nein“-Antwort ist das nächste Team dran. „Bist du gut in Sport?“ ...Welches Team als erstes die Person errät, bekommt 20 Punkte.