

## Wie schwierig darfs denn sein?

Der/Die SpielleiterIn überlegt sich im Voraus 4-5 Themenbereiche und unterschiedlich schwierige Fragen dazu. Z.B. zu Comics, der Schweiz (Politik, Geographie, Geschichte), Musik, Sport

Auf einem grossen Blatt ist ein Spielplan gezeichnet:

| Comics | Schweiz | Musik | Sport |
|--------|---------|-------|-------|
| 10     | 10      | 10    | 10    |
| 20     | 20      | 20    | 20    |
| 30     | 30      | 30    | 30    |
| 40     | 40      | 40    | 40    |
| 50     | 50      | 50    | 50    |

Zwei Gruppen (gemischtsprachig) werden gebildet.

Nun kann der Themenbereich und der Schwierigkeitsgrad der Fragen ausgesucht werden.

Beantwortet eine Mannschaft die Frage falsch, kann die andere Gruppe die Punkte holen. Hinter gewissen Feldern verbergen sich Joker, d.h. die Mannschaft gewinnt die Punktzahl ohne eine Frage zu beantworten. Jedes gewählte Feld wird abgestrichen.

Es gewinnt die Mannschaft, die mehr Punkte geholt hat.