



# QUIZ MADNESS!

**QUIZMASTER, ZET JE SCHRAP:  
6 THEMA'S, 1800 VRAGEN!**



# DE 12 GEBODEN VAN DE QUIZ(MASTER)



1. Zorg dat je de antwoorden op de vragen **op voorhand al eens gelezen hebt**. Zo kom je zelf niet voor verrassingen te staan.

2. Zorg dat je een **quizmaster en een onpartijdig jurylid hebt**. Dit mag dezelfde persoon zijn, maar het is handig als je kunt overleggen.

3. Zoek bij waar/niet waar-vragen op voorhand al even op **waarom de vraag waar of niet waar is**. Quizzers zijn vaak nieuwsgierig naar de uitleg en het kan onenigheid voorkomen. Misverstandje? De jury beslist! (En je kunt de uitleg ook vragen voor een bonuspunt!)

4. Als je de categorieën door elkaar gooit, kondig dan bij elke vraag aan **uit welke categorie** die komt. Zo ontstaan er geen vergissingen.

5. Probeer **de vragen eerst zelf op te lossen (zonder te spieken!)** wanneer je je quiz voorbereidt. Zo weet je hoe moeilijk ze zijn en welke antwoorden je kunt verwachten.





6. Wees niet te streng. **Synoniemen zijn vaak ook goed**, ook al staan ze niet bij de oplossingen. Alles hangt af van de vraag, dus de jury beslist bij twijfel.

7. Bepaal bij elke vraag op voorhand **hoe je punten zult uitreiken**. Soms is de oplossing bijvoorbeeld een lange zin, al dan niet met een stukje tussen haakjes. Welk deel van het antwoord moeten de spelers zeker vermelden? Kunnen ze met deze vraag één of twee punten verdienen? Zijn er meerdere antwoorden mogelijk? Wat als ze het juiste antwoord geven, maar ook extra informatie die niet juist is? Denk hier op voorhand over na om discussies te vermijden!



8. Niet iedereen heeft dezelfde talenten of kennis. De een weet veel over sport, de ander weet weinig over sport maar veel over aardrijkskunde, en nog een ander vindt al die kennisvragen maar niets, maar is een ster in de doe-vragen. **Mix de vragen goed door elkaar, zodat iedereen aan de beurt komt.**



9. Als de deelnemers **geen idee hebben** wat het antwoord zou kunnen zijn, zijn er twee opties: hen laten gokken (wat ook grappig kan zijn), ofwel **een hint** geven. Geef bijvoorbeeld de eerste letter, of zeg 'Het klinkt als...', of 'Denk aan... (een persoon, plaats, voorwerp...)'. Het is ook helemaal niet erg als er af en toe een vraag is waarop niemand het antwoord weet. Maar geef dan achteraf wel het antwoord mee.

10. De meeste **doe-opdrachten** worden tegelijkertijd en door één speler per team uitgevoerd. 'Elke speler' betekent dus 'elke speler die in deze ronde de doe-vraag gaat oplossen of uitvoeren'. Als daarvan afgeweken moet worden bij een bepaalde opdracht, staat dat expliciet in de uitleg (bijvoorbeeld 'Deze opdracht voert het hele team samen uit'). Als iedereen individueel speelt, moeten ze dus alle doe-opdrachten zelf uitvoeren; als je teams van meerdere personen hebt, moet er telkens één speler aangeduid worden voor de doe-opdracht. Kies zelf of dit met een beurtrol gebeurt of via vrije keuze, en of ze iemand moeten kiezen vóór ze de opdracht kennen of erna.





11. Het ligt misschien voor de hand, maar er is één heel belangrijke regel bij quizzes: **geen smartphones!** Om discussies of misverstanden te voorkomen kun je zeggen dat iedereen zijn smartphone in zijn rugzak moet laten of in het midden van de tafel moet leggen.
12. Je kunt dit boek ook gebruiken om zelf **allerlei nieuwe dingen te weten te komen**. Ben je verbaasd over een antwoord of wil je er graag meer over weten? Zoek het dan even op in de bibliotheek of op het internet. Je zult snel veel interessante dingen te weten komen!



# QUIZZEN MAAR!





# QUIZ MADNESS!



## GESCHIEDENIS



Wat is de oudste beschaving ter wereld: de Griekse, de Egyptische of de Sumerische?



## WETENSCHAP

Wat is het nut van je huid?

## AARDRIJKSKUNDE



Welke vorm heeft de aarde?



## CULTUUR

Hoe heet het soort theater waarbij er ook veel gezongen en gedanst wordt?

## SPORT



Bij welke windkracht kun je goed vliegeren?  
Windkracht 1,  
windkracht 4 of  
windkracht 10?



## WEETJES

Hoe heet het wanneer je verdriet hebt om iemand die gestorven is?





# QUIZ MVDNESS! OPLOSSINGEN



**GESCHIEDENIS**



De Sumerische  
beschaving



**WETENSCHAP**

Je beschermen  
tegen allerlei gevaren  
voor het lichaam  
zoals bacteriën

**AARDRIJKSKUNDE**



Een bol



**CULTUUR**

Musical

**SPORT**



Windkracht 4



**WEETJES**

Rouwen





# QUIZ MADNESS!

2

## AARDRIJKSKUNDE



Welk land omvat meer dan 13 000 eilanden: Griekenland, Indonesië of Galapagos?



## CULTUUR

Hoeveel tekeningen heb je nodig voor één seconde van een tekenfilm? Eén, vijf tot tien of meer dan twaalf?

## SPORT



Hoe heet de stok die wordt gebruikt om over een hoge lat te springen?



## DOE-OPDRACHT

Zeg een versje of een rijmpje op. Hoe mooier gebracht, hoe beter! De jury beslist wie er wint.

## GESCHIEDENIS



Hoe heet het eerstgevonden skelet van de australopithecus: Marco, Lucy, Dolly?



## WETENSCHAP

Waar of niet waar? Sterren kunnen tot ongeveer 5 miljard jaar oud worden.





# QUIZ MVDNESS! OPLOSSINGEN

2

AARDRIJKSKUNDE



Indonesië



CULTUUR

Meer dan twaalf

SPORT



Een polsstok



DOE-OPDRACHT

Wie is de winnaar?

GESCHIEDENIS



Lucy



WETENSCHAP

Niet waar





# QUIZ MADNESS!

3

## SPORT



Wat is het Griekse woord voor tienkamp?



## WEETJES

Waar of niet waar?  
alle vormen van  
autisme zijn hetzelfde.

## CULTUUR



Sommige overledenen worden begraven, van anderen wordt het lichaam verbrand. Dat heet ...



## GESCHIEDENIS

Waar of niet waar?  
De oudste stenen  
werktuigen zijn ongeveer  
2 500 000 jaar oud.

## WETENSCHAP



Om de hoeveel jaar  
is er een schrikkeljaar?



## AARDRIJKSKUNDE

Wat is een andere  
naam voor obsidiaan:  
vulkanisch glas,  
puimsteen of basalt?