

# PARCOURS QUIZ

## OMGEVING

Tuin, speelplaats, speelstraat, living, jeugdlokaal, klaslokaal ...



## MATERIAAL

Stoelen , Stapstenen/ kussens/ dikke takken ... , knickers/ legoblokjes ... , platiëken bak met water/ kom met water , touw/ enkele schoenveters aan elkaar knopen ... , deken/ oud tafellaken ... , quizvragen, scorebord, stiften, 3 tot 21 spelers

## SPEELIMPULSEN

- Benieuwd welke groep het beste kan samenwerken, welke groep in de klas het best oplet? Welke groep het beste de hindernissen kan overwinnen? Welke ploeg na fysieke uitputting nog goed kan nadenken?
- Doel: om ter snelst het parcours afleggen en de meeste vragen juist beantwoorden
- Zet eerst en vooral een parcours op met alle materialen die daarvoor te vinden zijn of die je kan verzamelen. (doe je het thuis? denk dan aan kussens, dozen, stoelen, je bed, de kast ...)
- Bedenk quizvragen, ophijsten en noteer de antwoorden voor de doelgroep. Dit kan over een bepaald thema gaan zoals Disney, Ketnet, natuur, wiskunde, .....
- Verdeel twee teams en bepaal wie de quizmaster zal zijn.
- De teams horen de vraag en moeten na het signaal (fluiten, roep een woord ...) het parcours juist en volledig afleggen en vervolgens teruglopen. Degene die eerst aankomt mag als eerste antwoord geven. Als dit juist is, krijgt dit team 2 punten. Als dit fout is krijgt het andere team nog de kans om te antwoorden voor 1 punt.

## BEGELEIDERSTIPS

- Het parcours langer/ moeilijker maken als het spel te snel zou gaan.
- Bij een gelijke stand kan er een bonusvraag toegevoegd worden.
- Er kan tijdens de quiz gewisseld worden in de teams om de tweestrijd te verminderen

