

Das Spiel besteht aus 55 Fragekarten, 3 Jokerkarten und 2 Blankokarten Format DIN A 5 quer, 4-farbig bedruckt.

Das Bibliotheks-Quiz ist als lustiges Frage- und Antwortspiel für Klassenführungen in Bibliotheken (Klassen 3 bis 6) konzipiert. Es kann in jeder Bibliothek einfach und ohne Vorbereitungsaufwand gespielt werden. Die Fragestellungen sind so gewählt, dass der Spielleiter gemeinsam mit den Schülern Grundwissen aus dem Bereich der Bibliotheksbenutzung (19 Fragen) sowie Kenntnisse aus der Welt der Medien (36 Fragen) erarbeiten oder auffrischen kann. Indem drei Antwortmöglichkeiten vorgegeben werden, die überwiegend humorvoll in die richtige Richtung weisen, werden Spaß und Rätselfreude angeregt. So verbindet sich Spielvergnügen mit Informationsvermittlung und Motivation zum Bibliotheksbesuch.



Spielmethode:

1.

Die Klasse und der Bibliotheksmitarbeiter sitzen im Kreis. Der Mitarbeiter ist der Spielleiter, er besitzt die Karten und einen handlichen Ball. Nach vorher ausgewählter Reihenfolge oder nach dem Zufallsprinzip gemischt liest er die erste Frage und die drei Antwortmöglichkeiten vor und wirft den Ball einem Schüler zu, der die Antwort herausfinden muss. Wahlweise kann der Ball nach Beantwortung der Frage an den Spielleiter zurückgeworfen oder beim Vorlesen der nächsten Frage direkt von Schüler zu Schüler geworfen werden. Das hat den Vorteil, dass der Spielleiter die Karten nicht aus der Hand legen muss. Kann ein Schüler die Frage nicht beantworten, gibt er den Ball an den rechten oder linken Nachbarn weiter.

Anhand der gegebenen Antworten können im Gespräch wichtige Informationen über die Bibliothek, die Ausleihe, Rückgabe usw. vertieft werden.



Spielmethode:

2.

Die Klasse sitzt traditionell in Reihen oder locker auf Lesestufen verteilt. Jeder Schüler hat beim Betreten der Bibliothek einen Zettel mit einer Nummer gezogen oder bekommen. (Ausgegeben werden nur Nummern, die mit der Zählung der vorher ausgewählten Fragen übereinstimmen). Der Spielleiter wendet sich nun mit seiner Frage immer jeweils an den Schüler der die gleiche Nummer wie die Fragekarte hat. Helfen darf je nach Absprache wieder der Nachbar.

Auch bei dieser Variante muss jeder Schüler aufmerksam sein, da nicht absehbar ist, wer jeweils an der Reihe ist.

Spielmethode:

3.

In Erweiterung der Varianten 1 und 2 bringt der Einsatz der im Spiel befindlichen Jokerkarten (1 x Lehrer fragen, 1 x Mitschüler fragen, 1 x Bibliotheksmitarbeiter fragen) zusätzlichen Spaß und Auflockerung!

