

# Miss en Misterdienaar Quiz

## Spelregels:

### Doel:

Aan de hand van een quiz worden de misdienaars getest op, en leren ze bij over de verschillende aspecten van de liturgie waar zij als misdienaar mee geconfronteerd worden.

De winnaar(s) worden uitgeroepen tot miss of mister dienaar.

### Spelers:

6 tot 50 spelers

Tussen 8 en 14 jaar

### Duur:

60-120 min.

### Spelverloop:

De spelers worden in groepjes verdeeld (liefst verschillende leeftijden door elkaar), en scharen zich per groepje rond een tafel met schrijfgerief.

De quizmaster projecteert de vragen met de verschillende antwoordmogelijkheden.

De groepjes krijgen even tijd (zelf te bepalen door de quizmaster, kan flexibel mee omgesprongen worden, afhankelijk van de leeftijd van de misdienaars) om hun antwoord te noteren op hun blad.

Het einde van de bedenktijd kan telkens aangegeven worden met een gong of bel.

Halverwege, na driekwart quiz, en vlak voor de laatste vraag worden de juiste scores al eens opgeteld, en een tussenstand meegedeeld.

Op het einde vindt de miss- en mister- dienaarkroning plaats. Liefst met een kroon en sjerp voor iedereen van het winnende groepje.

Het 'verliezende' groepje moet een opdracht nakomen (bvb: de afwas in het lokaal doen, voor de rest van de avond de leden van het winnende groepje op hun wenken bedienen, de fietsen of auto van de quizmaster wassen, ...)

Tussen de gewone vragen zitten ook enkele 'addertjes':

### ❖ **Onderstebovenvraag:**

Een voorlopige tussenstand wordt net voordien bekeken.

De 'onderstebovenvraag' is een niet-meerkeuze vraag, en draait enkel om snelheid (en uiteraard ook een correct antwoord).

Wanneer het groepje dat als eerste het antwoord weet, tot de beste helft van de groepjes behoort, verandert er niets aan de scores.

Wanneer het groepje dat als eerste het antwoord weet, tot de tot nu toe minst scorende helft van de groepjes behoort of het middelpunt is, krijgt het laatste groepje de punten van de eerste groep en omgekeerd, de voorlaatste die van het tweede groepje en omgekeerd, enz.

### ❖ **bonusvraag:**

Een bonusvraag is opnieuw geen meerkeuzevraag. Opnieuw draait het hier zowel om snelheid als een juist antwoord.

Wie het antwoord weet gaat op zijn/haar stoel staan. De eerste die op zijn/haar stoel staat verdient bij een juist antwoord 5 extra punten voor de groep.

Deze vragen werden niet in de PowerPoint opgenomen, zo kunnen deze per parochie aangepast worden.

Voorbeeldvragen:

- Hoe oud is onze pastoor?
- Hoe groot zijn al onze misdienaars samen?
- Hoe heet de patroonheilige van onze parochie?
- Waar is pater Damiaan geboren?
- Wat is de juiste benaming voor de Paasbloem?
- hoe heet het instrument waarbij met een klavier klokken worden bespeeld?
- ...

### ❖ **misdienaars-zijn-geen-watjes !**

Deze doe-opdrachten zorgen voor wat beweging tussendoor en de groepen kunnen hiermee extra punten winnen.

Deze opdrachten zijn niet in de PowerPoint opgenomen, zo kunnen deze aangepast worden naar gelang de leeftijd van de misdienaars of het materiaal voorhanden.

Voorbeeldopdrachten:

- welk groepje kan het snelst een wierookvat helemaal klaarmaken? (met brandende kolen erin)
- misdienaars moeten bij processies met brandende kaarsen kunnen lopen. De voltallige groep legt samen om ter snelst een parcours af met elk een brandende kaars. Wanneer ze uitgaat moet heel de groep opnieuw beginnen. Het winnende groepje verdient 5 punten.
- misdienaars moeten met een lang kleed kunnen lopen. Elke groep heeft een lang gebloemd kleed ter beschikking. Een te overbruggen afstand wordt met stoelen aangeduid. Alle leden lopen om de beurt, naar en rond de stoel. Wanneer ze terug bij de groep zijn doet de volgende het kleed aan en mag vertrekken. Het eerste groepje waarvan iedereen de afstand aflegde heeft gewonnen en verdient 3 punten.
- misdienaars mogen niet morsen wanneer ze de wijn aanbrenge. Een lege waterfles per groepje wordt aan de overkant geplaatst. Ieder groepje heeft

een emmer water en 1 plastic bekertje ter beschikking om de waterfles zo snel mogelijk te vullen. Het groepje dat het snelste zijn fles vol heeft verdient 2 punten. Alle groepen die niets morsten verdienen elk 3 punten (dus nog 3 extra voor de winnende groep wanneer ze dit zonder morsen deden)

...

## **Alternatief**

Wie geen computer en projector ter beschikking heeft kan ook uitprints maken van de vragen, en deze per 4 vragen op papier uitdelen aan de groepjes. Nadien volgt telkens een bonus-vraag, die de quizmaster voorleest.

## **Bijlagen:**

Ppt met de quiz

PDF met de antwoorden