

Quizmaster handleiding Slimste Mens

UCLL Oriënt-event

24 April 2018

Opstarten

Open *deSlimsteMens.html* met Chrome of Firefox, waarop de app het beste werkt. Klik op de foto om de quiz te starten. De tijd begint pas te lopen wanneer je rechtsboven op de klok klikt (waar momenteel **Start!** zou moeten staan).

BELANGRIJKE UPDATE

Bij de tweede en derde ronde mag telkens een ander team beginnen. Team 1 begint bij de eerste vraag, team 2 bij de tweede enzoverder. Het volgende team in de rij mag als eerste aanvullen. Het kan dus nog altijd zijn dat een team twee keer op rij aan de beurt is, maar op zich maakt dit de verdeling een stuk eerlijker!

Tips

De quiz werkt het best wanneer hij gewoon normaal wordt doorlopen. Er zijn enkele admintools voorzien waarmee je de besturing en de puntentelling kan beïnvloeden, maar deze zijn soms wat buggy... Het is wel mogelijk om de flow een beetje te beïnvloeden, maar voor een optimale werking is accuraat zijn met buttonpresses het beste advies...

Je kan de admintools uitklappen door te klikken op **Beheer spel**. Vergeet deze niet weer dicht te klappen wanneer de bewerking is gebeurd, zodat de app terug netjes oogt.

Je kan het spel pauzeren onder de admintools, maar je kan de app ondertussen niet verder besturen.

De knop om over te gaan naar de volgende vraag is enkel actief wanneer het antwoord reeds gedurende 3 seconden is getoond. Dit om accidentele clicks te vermijden.

De knoppen **Juist** en **Fout** zijn steeds actief. Dubbelklikken is twee keer punten toekennen...

Voordat de quiz overgaat naar een volgende ronde verschijnt er een pop-up die het spel pauzeert. Neem hier even de tijd om de volgende ronde uit te leggen aan de aanwezigen.

Verschillen met de TV-quiz

De quiz verschilt op enkele vlakken met de TV-quiz. Aangezien de meeste deelnemers bekend zullen zijn met de TV-format, is het belangrijk deze aan het begin van de quiz even te duiden.

- Voor elke vraag is een beperkte hoeveelheid tijd voorzien waarin de teams kunnen antwoorden. Wanneer de tijd verstrijkt komt het volgende team aan de beurt. De gebruikte tijd gaat niet van de score af.
- In de 3-6-9 ronde blijft een team aan de beurt bij een juist antwoord, tenzij voor de 3-6-9 vragen waar punten mee worden verdiend.
- In de rondes waarbij meerdere antwoorden gegeven moeten worden, blijven de antwoorden allemaal verborgen totdat ofwel alle antwoorden zijn gegeven (en dus meerdere keren op **Juist** is geklikt), of totdat alle teams aan de beurt zijn geweest. Hou de antwoordfiche goed in de gaten.
- Bij de tweede en derde ronde is het op TV de speler met de laagste score die als eerste mag aanvullen. In deze versie is dit gewoon het volgende team in de rij.

Rondes

3-6-9

Eenvoudige vragen met een enkel antwoord. Enkel de vragen die deelbaar zijn door 3 zijn punten waard. Een team dat juist antwoord blijft aan de beurt, tenzij dat team net punten heeft verdiend (dit om de eerlijkheid wat te bewaken).

Wat weet je over?

De deelnemers krijgen een foto te zien waar meerdere antwoorden bij horen. Juiste antwoorden zijn steeds meer en meer punten waard. De antwoorden worden pas getoond wanneer elk juist antwoord gegeven is, of wanneer elk team aan de beurt is geweest. Als quizmaster is het hier belangrijk om goed te onthouden welke antwoorden al zijn gegeven.

Puzzel 3 thema's bij elkaar

Spreekt voor zich, ook hier worden de antwoorden pas getoond wanneer ze allemaal zijn gegeven.

Antwoorden

Ronde 1

1	Leuven
2	Toegepaste Informatica
3	World Wide Web
4	Android Besturingssystemen
5	Netwerk
6	Druiven.mkv
7	Verpleger
8	met e-meel
9	Linux
10	2007
11	Internet of Things
12	Java

Ronde 2

1	Zuckerberg	Facebook	sociale media	film	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
2	programmeertaal	oppervlakte cirkel	3.14 of pi	Java	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
3	Apple	Steve Jobs	duur!	Tim Cook	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4

Ronde 3

1	hoger onderwijs	Mario	TI	1 2 3	1 2 3	1 2 3
2	TI	Microsoft	data-opslag	1 2 3	1 2 3	1 2 3
3	Google	emoticons	computervirus	1 2 3	1 2 3	1 2 3