



Durchführung

- JS in zwei (biblisch) gleich starke Gruppen aufteilen.
- Jede Gruppe wählt einen Sprecher und nur dieser darf (nach interner Beratung) die Antwort geben.
- Das Los entscheidet, wer beginnt
- Nun beginnt ein ganz normales Mühlespiel - mit dem Unterschied, dass ein Zug erst gemacht werden darf, wenn die entsprechend nummerierte Frage dazu richtig beantwortet wurde.
- Kommt nach 60 Sekunden keine oder eine falsche Antwort, darf die Frage nicht vom Leiter gelöst werden. Zudem darf der Stein in diesem Fall nicht gesetzt oder weitergeschoben werden.
- Durch das Wiederholen der Fragen im Verlaufe des Spiels wird ein guter Lerneffekt erzielt.

Quellennachweis

- Titelbild aus dem Buch: Jungscharleiternachrichten, Die besten Tipps - der 80er Jahre, Auflage 600.3.90 © BESJ-Verlag, Fällanden, Seite 138
- Inhalt aus dem Buch: Jungscharleiternachrichten, Die besten Tipps - der 80er Jahre, Auflage 600.3.90 © BESJ-Verlag, Fällanden, Seite 138-139, Hans Brandt