

SOMMAIRE

DES JEUX POUR TOUS 8

FAITES VOS JEUX ! 9

- Ne pas céder à la facilité 9
- Créez et rassemblez ! 10

RÉUSSIR DES TEMPS D'ANIMATION 11

- Réussir un jeu communautaire 11
- Généralités autour des quiz 13



DES STRUCTURES POUR TOUS 15

ÉLABORER ET ANIMER DES QUIZ 16

- L'arbitrage et les règles 16
- L'attribution des points 17
- Allier quiz et activité sportive 18

NON PAS UN MAIS DES QUIZ ! 19

- Quels thèmes choisir ? 19
- Quels types de quiz proposer ? 19
- Trouver un équilibre dans la difficulté 19
- Un participant, une place 20
- Maintenir l'intérêt du début à la fin 20
- Comment rédiger des questions ? 20

FAVORISER LA COLLABORATION 21

- Quiz et vitesse 21
- Prises de parole 21
- Prises de décision 22
- Faire en commun 22

FAVORISER LA COOPÉRATION 23

- Rendre ses quiz coopératifs 23
- Passer de l'opposition à la coopération 23

SORTEZ LA CARTE DU QUIZ NUMÉRIQUE 26

- Quelques exemples d'applications 26
- Comment bien exploiter le numérique 27
- P Parle-moi en émojis 28
- P Tendons l'oreille, c'est blind test ! 30
- P Autour de la vitesse 32
- P La dernière question 34
- P Sortir des sentiers battus 36
- P Le big quiz 38
- P Le quizator 42
- P Le coffre 45
- P Le rallye quiz 47
- P Le conquête quiz 49
- P Quiz série ! 51
- P Quizionne-moi ! 53





© Patrick Goulesque

DES QUESTIONS POUR TOUS 55

DES QUESTIONS, ENCORE DES QUESTIONS 56

Laissez le hasard...	56
... et les jeunes faire	57
Des questions ouvertes	57
Et encore d'autres questions !	57

200 QUESTIONS POUR LES 3-6 ANS 58

De 1 à 100	58
De 101 à 200	60

200 QUESTIONS POUR LES 6-10 ANS 64

De 1 à 100	64
De 101 à 200	67

200 QUESTIONS POUR LES 10-13 ANS 70

De 1 à 100	70
De 101 à 200	73

200 QUESTIONS POUR LES 14-17 ANS 76

De 1 à 100	76
De 101 à 200	79
🔊 120 questions visuelles	82
👉 40 questions kinesthésiques	87
👂 24 questions auditives	88

QUATRE QUIZ ORIGINAUX 89

LA COULEUR EST LA RÉPONSE 90

Aménagement et matériel	90
Déroulement de l'animation	90

UN POUR TOUS, TOUS POUR NOUS 92

Aménagement et matériel	92
Déroulement de l'animation	92

LA RÉPONSE EST LA QUESTION 94

Aménagement et matériel	94
Déroulement de l'animation	94

L'ÉMOJI QUIZ 96

Aménagement et matériel	96
Déroulement de l'animation	96



RESSOURCES À TÉLÉCHARGER

Le pictogramme  indique qu'il y a des documents (visuels, rébus, énigmes...) à télécharger sur www.jdanimation.fr/LivreQuiz de manière à faciliter la mise en œuvre des activités.

Le 📌 indique les fiches pratiques qui proposent parfois plusieurs activités détaillées.



DES JEUX POUR TOUS

Il est plutôt rare qu'un accueil de loisirs ne propose pas au moins un quiz en période de vacances ou pendant l'année scolaire... pour animer un après-midi, surtout avec des préadolescents et des adolescents. Ce jeu communautaire est en effet une alternative rassembleuse aux habituelles activités collectives. Il recèle par ailleurs de nombreux bénéfices pédagogiques... pour peu qu'on s'éloigne des modèles iconiques qui l'ont inspiré, comme *Questions pour un champion*.



© Patrick Goulesque

DES STRUCTURES POUR TOUS

Dans cet ouvrage, nous vous invitons à délaissier les modèles de quiz classiques et très souvent excluants, de manière à permettre à tous les jeunes de trouver leur plaisir dans ce type de jeu communautaire. Sur les pages suivantes, nous distillons ainsi des conseils de création et d'animation avant de proposer un grand nombre de structures de quiz qui favorisent la coopération ou des compétences autres que la mémoire et la logique. Personnalisation et adaptation sont les maîtres mots de ce chapitre.



AUTOUR DE LA VITESSE

Lever la main ou émettre un bruit pour départager les équipes lors d'une question de vitesse...

Ces méthodes sont peu fiables et créent souvent rapidement un sentiment d'injustice.

Voici donc d'autres structures de quiz qui se fondent sur la vitesse mais plus facilement arbitrables.

LE QUIZ BALL

Type d'organisation : jeu de vitesse. En équipe ou en individuel.

Matériel nécessaire : une balle de couleur différente mais de taille similaire par équipe ou individu ; un contenant (type carton).

Déroulement : chaque équipe est assise à une table et a une balle à disposition. Les tables sont situées à égale distance du contenant placé au sol. Lorsque la question a été énoncée, l'équipe la plus rapide à envoyer sa balle dans le contenant a la priorité pour répondre.

Plusieurs éléments à anticiper : si la balle ressort du contenant, le lancer est-il tout de même valide ? Si les équipes ratent la cible, ont-elles le droit d'aller rechercher leur balle pour retenter leur chance ou la question est-elle annulée ? Faut-il attendre la fin de la question pour lancer la balle ? Y a-t-il un lanceur unique par équipe ou bien ce rôle est-il tournant ? Seule

l'équipe la plus rapide peut-elle répondre ? Si cette réponse ne s'avère pas correcte, passe-t-on à la question suivante ou la seconde équipe la plus rapide peut-elle donner sa réponse ? À vous de trancher, avant le début de la partie !

LE LIGHT QUIZ

Type d'organisation : jeu de vitesse. En équipe ou en individuel.

Matériel nécessaire : une lampe torche, de l'adhésif marron et une table par équipe.

Déroulement : placer les tables en arc de cercle autour de la scène où se trouve l'animateur du jeu.

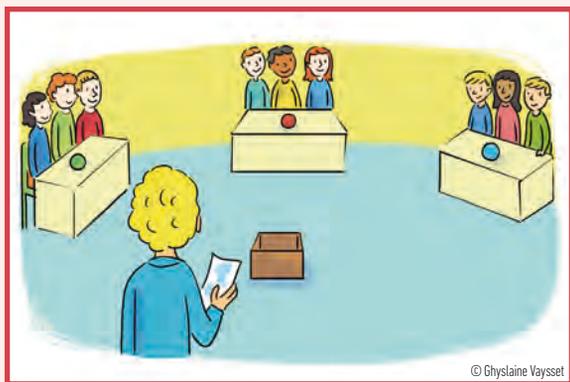
Sur chaque table, fixer une lampe torche à l'aide de ruban adhésif en prenant soin :

- d'orienter la partie lumineuse vers la scène,
- de laisser l'interrupteur accessible.

Lorsque la question a été énoncée, l'équipe la plus rapide à allumer sa lampe torche peut répondre.

Veiller à assombrir la salle de manière à ce que le rayon de lumière de la lampe torche soit visible. Un encadrant autre que l'animateur du jeu doit être désigné pour déterminer quelle équipe a été la plus rapide.

Plusieurs éléments à anticiper : y a-t-il une personne désignée dans chaque équipe pour appuyer sur le « buzzer » ou ce rôle est-il tournant ? Seule l'équipe la plus rapide peut-elle répondre ? Faut-il attendre la fin de la question pour y répondre ? Si cette réponse ne s'avère pas correcte, passe-t-on à la question suivante ou la seconde équipe la plus rapide peut-elle donner sa réponse ?



© Ghyslaine Vaysses



DES QUESTIONS POUR TOUS

Lorsqu'on organise un quiz, l'étape de la préparation des questions n'est pas à prendre à la légère. En effet, elle contribue grandement à la réussite de l'animation : il faut des questions adaptées à l'âge des joueurs, sur le plus grand nombre de sujets, et qui permettent à toutes les intelligences d'y répondre. Voici donc un large panel de questions dans lequel puiser. Des classiques mais aussi d'autres sollicitant le sens de l'observation, le sens du mouvement ou encore l'oreille musicale...



© Patrick Goulesque

QUATRE QUIZ ORIGINAUX

Pour parachever ce guide pratique, nous terminons par quatre nouvelles propositions de quiz à destination d'une tranche d'âge spécifique : 3-6 ans, 6-10 ans, 10-13 ans et 14-17 ans. Tous utilisent des mécaniques et/ou des supports originaux : le 100 % coopération ou l'obligation de deviner non une réponse mais la question à cette réponse pour les jeunes et les préados, voire des cartes de couleur pour les plus jeunes et des cartes émojis pour les plus grands ou plus âgés. À tester dès que possible !