



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
Tout public

THÈME
Jouer

Des structures de quiz originales (2)

Lever la main, émettre un bruit et autres « buzzers » humains pour départager les équipes lors d'une question de vitesse... Souvent utilisées, ces méthodes sont pourtant peu fiables car très difficiles à arbitrer. Cela crée rapidement un sentiment d'injustice de la part des équipes se sentant lésées. Voici donc quelques quiz basés sur la vitesse mais qui sont 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 validé ? 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 ? 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, et à ce qu'un encadrant autre que l'animateur du jeu soit désigné pour déterminer quelle équipe a été la plus rapide.



© Ghyslaine Vaysses

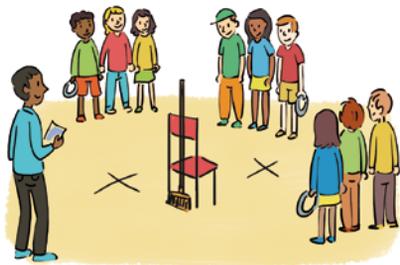
• **Plusieurs éléments à anticiper** : y a-t-il une personne désignée dans chaque équipe pour appuyer sur le « *buzzer* » ou ce rôle est-il tournant ? Seule l'équipe la plus rapide peut-elle répondre ? Si cette réponse ne s'avère pas correcte, passe-t-on à la question suivante ou la seconde équipe la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

Le quiz anneau

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

• **Matériel nécessaire** : du papier aluminium, un manche à balai, de petits morceaux de papier de couleur, de l'adhésif marron.

• **Déroulement** : fixer le manche à balai à la verticale en le scotchant au dos du dossier d'une chaise.



• Puis placer les différentes équipes à égale distance du manche à balai (environ 3 mètres). Chaque équipe fabrique ensuite à l'aide du papier aluminium un anneau d'environ 30 cm de diamètre. Elle colle dessus un petit morceau de papier de couleur différent de celui des autres équipes. Lorsque la question a été énoncée, l'équipe la plus rapide à lancer le cerceau autour du manche peut répondre.

• **Plusieurs éléments à anticiper** : si les équipes ratent la cible, ont-elles le droit d'aller rechercher leur cerceau pour retenter leur chance ou la question est-elle annulée ? Y a-t-il un lanceur unique par équipe ou ce rôle est-il tournant ?

• Seule l'équipe la plus rapide peut-elle répondre ? Si cette réponse n'est pas correcte, passe-t-on à la question suivante ou la seconde équipe la plus rapide peut-elle donner sa réponse ?

Des quiz collaboratifs

• Le quiz est le jeu par excellence où l'on met en compétition les personnes les unes contre

les autres. Pour autant, il est possible de mettre en place des quiz coopératifs, où tous les participants font partie d'une seule et même équipe et vont tenter de gagner tous ensemble.

Le quiz coopératif 1

• **Type d'organisation** : en simultanée. Une seule équipe.

• **Matériel nécessaire** : aucun.

• **Déroulement** : les participants sont divisés en des groupes de même nombre. Dans chacun de ces groupes, un rapporteur est désigné. Une fois la question énoncée, chaque groupe réfléchit à une réponse, puis le rapporteur rejoint ceux des autres groupes dans un espace central et ils doivent se mettre d'accord sur une réponse commune à l'ensemble des groupes. Mais attention, un temps imparti assez court est fixé pour réaliser les deux étapes du quiz. À la fin de ce laps de temps, une réponse doit être donnée à l'animateur.

Le quiz coopératif 2

• **Type d'organisation** : en simultanée. Une seule équipe.

• **Matériel nécessaire** : feuille de papier ou ardoise, feutre ou craie.

• **Déroulement** : les participants sont divisés en des groupes de même nombre. Chaque groupe fabrique quatre affichettes portant respectivement les lettres A-B-C-D. Ces lettres correspondent aux quatre possibilités de réponses qui seront données par l'animateur. Au signal, les groupes devront lever l'affichette correspondant à leur réponse à la question.

• Si une majorité d'entre eux a trouvé la bonne réponse, l'ensemble des groupes marque un point.

Le quiz coopératif 3

• **Type d'organisation** : en simultanée. Une seule équipe.

• **Matériel nécessaire** : feuille de papier et feutre.

• **Déroulement** : les participants sont divisés en des groupes de même nombre. Ce quiz reprend le principe du « *petit Bac* », à la différence notable qu'ici l'objectif est de trouver les mêmes mots que les autres groupes pour marquer des points ! L'animateur annonce une thématique, puis une lettre. Le but est de trouver un mot commençant par cette lettre et correspondant à la thématique en question. Plus les groupes ont trouvé de réponses similaires, plus l'équipe globale marque de points. ▶