



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**De 8
à 10 ans**

THÈME
Jouer

Quiz clé en main (1) : le big quiz

Voici le premier d'une série de quiz clé en main à utiliser avec votre public. Nous vous proposons une structure de jeu originale, plus des exemples de questions qui rendent le quiz utilisable avec un temps de préparation minimal.

Le big quiz

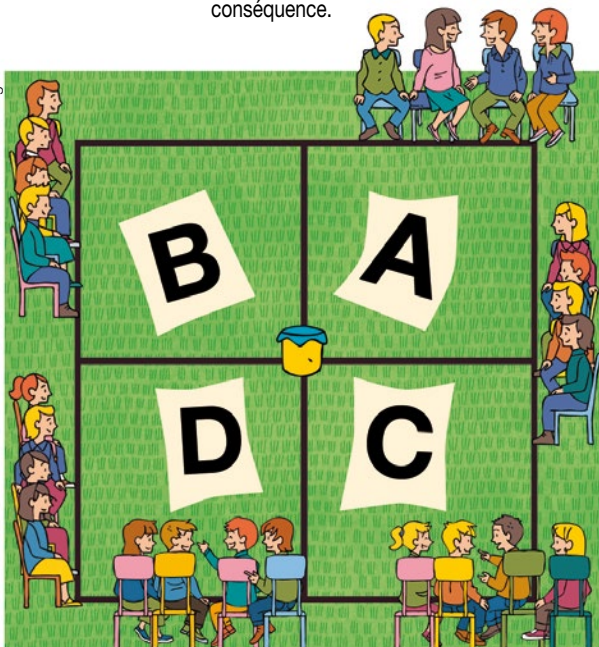
Nombre de joueurs

• Ce jeu est pensé pour des enfants de 8 à 10 ans, composant des équipes de 5 joueurs au maximum. Le nombre d'équipes n'est pas limité, il suffit d'adapter la taille du terrain en conséquence.

Matériel et aménagement

- Le big quiz peut se jouer en intérieur ou extérieur.
- Matériel nécessaire : une chaise par joueur, une feuille, un stylo, une balle de tennis par équipe, une poubelle avec un sac poubelle propre. Les balles de tennis peuvent être remplacées par des boules de papier entourées de ruban adhésif.
- Dessiner un plateau de jeu qui servira pour la dernière manche sur un carton ou une feuille de format A3 au minimum (voir schéma dans le paragraphe « Dernière manche : le plateau infernal »). Il vous faudra également un petit objet par équipe qui fera office de pion (bouchons de bouteilles, boule de pâte à modeler, etc.).
- L'aménagement de l'aire de jeu est décrit dans le schéma ci-contre.
- Les joueurs des différentes équipes se placent sur le tracé en pointillés, un à côté de l'autre, tout autour de l'aire de jeu. Les équipes sont espacées de 2 mètres l'une de l'autre. Le cylindre jaune représente une poubelle placée au centre du terrain, à égale distance de tous les joueurs.
- Délimiter au sol quatre zones carrées de taille similaire. Dans chacune d'elles, poser au sol une feuille sur laquelle a été écrite une lettre (A, B, C ou D – voir schéma).

© Montaguut



Structure du jeu

- Le big quiz est composé de quatre manches différentes qui vont mettre à rude épreuve les nerfs des participants ! En effet, le jeu est conçu de manière à permettre des revirements de situation fréquents, ce qui le rend imprévisible et indécis jusqu'à sa toute fin.

Le but du jeu

• Être la première équipe à atteindre la case arrivée du plateau de jeu de la dernière manche (voir le paragraphe « 4^e manche : le plateau infernal »). Les équipes cumulent leurs points de manche en manche jusqu'à la dernière.

Première manche : le carré du bluff

Déroulement

- Points attribués par bonne réponse : 50.
- Temps de réflexion par question : 60 secondes.
- Le meneur de jeu énonce une question et quatre possibilités de réponses (A, B, C, D) qui correspondent aux zones définies au sol. Il faut trouver laquelle est juste pour empocher 50 points.
- Après concertation avec ses partenaires, un joueur de chaque équipe (qu'on appellera le pion, différent à chaque question) se lève et se positionne dans la zone correspondant à la réponse choisie (zone A pour la réponse A par exemple). Tant que le temps n'est pas entièrement écoulé, le pion de chaque équipe peut se déplacer librement dans les 4 zones, tentant ainsi d'induire en erreur les autres équipes quant à son choix réel de réponse. Le pion peut également rester assis et continuer à se concerter avec son équipe puis se positionner dans la zone au dernier moment.
- Le meneur de jeu décompte à haute voix les 5 dernières secondes, avec l'aide des participants : « 5, 4, 3, 2, 1, 0 ! » À « zéro », les pions se figent là où ils se trouvent et ne peuvent plus bouger. Les pions placés dans la zone correspondant à la bonne réponse permettent à leur équipe de marquer 50 points.

Les questions du carré du bluff

- **1.** Les Jeux olympiques d'été de 2016 se sont déroulés à Rio, mais dans quel pays se trouve cette ville ?
A : Argentine – **B** : Brésil – **C** : Chili – **D** : Colombie. *Réponse B.*
- **2.** Comment s'appelle le super héros qui protège Gotham City ?
A : Batman – **B** : Superman – **C** : Captain América – **D** : Hulk. *Réponse A.*
- **3.** Au marché, on trouve évidemment des courgettes vert clair ou vert foncé mais depuis un certain temps, on en voit aussi d'une autre couleur. Quelle est cette couleur ?
A : rouge – **B** : orange – **C** : noir – **D** : jaune. *Réponse D.*

• **4.** Combien y a-t-il de joueurs sur un terrain de basket ?

A : 5 – **B** : 6 – **C** : 8 – **D** : 10. *Réponse D (nombre de joueurs au total et non par équipe).*

• **5.** Quelle langue parlent les Écossais ?

A : l'allemand – **B** : l'écossais – **C** : l'anglais – **D** : l'espagnol. *Réponse C.*

• **6.** Comment s'appelait le général romain qui a vaincu les Gaulois et fait prisonnier Vercingétorix à Alesia en 52 avant J.-C. ?

A : Jules César – **B** : Jules Césaire – **C** : Clovis – **D** : Césarion. *Réponse B.*

• **7.** Comment s'appelle le jeu de stratégie où l'on peut retrouver entre autres des cavaliers, des tours ou des fous ?

A : les dames – **B** : les petits chevaux – **C** : le solitaire – **D** : les échecs. *Réponse D.*

• **8.** Qui chante le titre « Ton visage » ?

A : Matt Pokora – **B** : Boulevard des Airs – **C** : Maître Gims – **D** : Fréro Delavega. *Réponse D.*

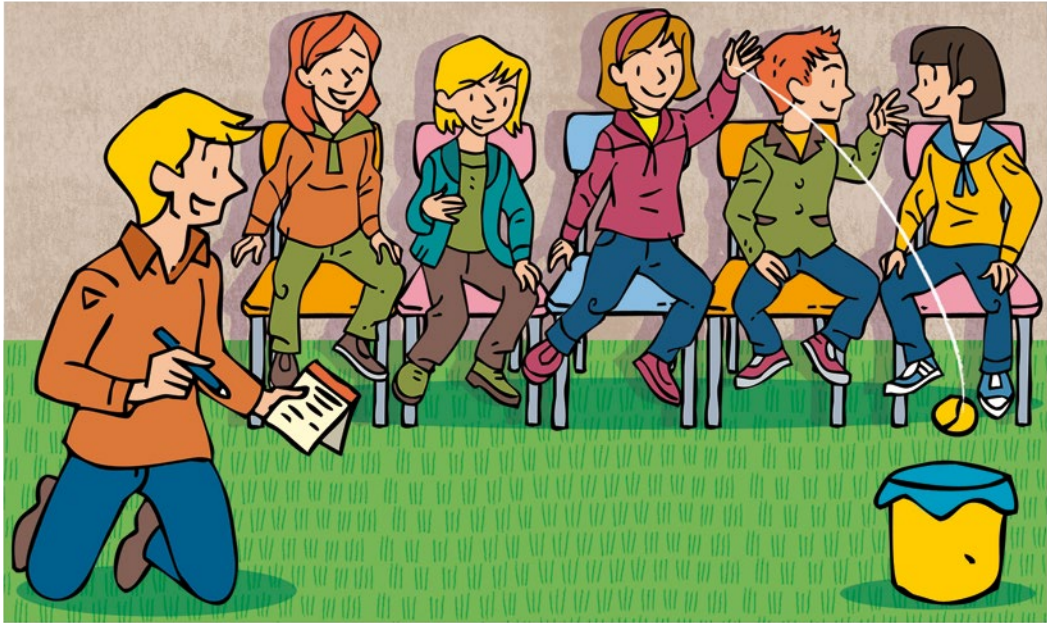
Deuxième manche : méfiez-vous des évidences !

Déroulement

- La première équipe à répondre correctement à la question marque 50 points. Il n'y a pas de suggestions de réponses dans cette manche.
- Placer la poubelle contenant un sac propre au centre de l'aire de jeu, et fournir une balle de tennis à chaque équipe.
- À la fin de l'énoncé complet de la question par le meneur de jeu, le joueur de chaque équipe en possession de la balle tente alors de l'envoyer (à la main) dans la poubelle tout en restant assis sur sa chaise. Le joueur qui lance la balle peut changer d'une question à l'autre mais ce n'est pas obligatoire. Chaque équipe n'a qu'une tentative de lancer par question.
- Une fois que toutes les équipes ont lancé, on détermine quelle équipe a été la première à envoyer sa balle dans la poubelle. Elle dispose alors de 3 secondes pour donner sa réponse. Si celle-ci est juste, l'équipe marque 50 points ; dans le cas contraire, c'est la seconde équipe à avoir lancé sa balle dans la poubelle qui peut tenter sa chance, et ainsi de suite. Les équipes qui n'ont pas atteint la poubelle ne peuvent pas proposer de réponse. Si personne ne trouve la réponse correcte, on passe à la question suivante et personne ne marque de point.

Les questions

- **1.** La mère de Thomas a trois enfants : Julie, Paul et... ? *Thomas.*



- **2.** Le soleil se levant à l'est, il atteint son zénith (son sommet) vers midi, et se couche à l'ouest. Comment puis-je savoir quand il est 14 h ? *En regardant ma montre (ou mon téléphone, réveil, etc.).*
- **3.** Un coq peut-il pondre plusieurs œufs en une journée ? *Non, un coq ne pond pas d'œuf.*
- **4.** Vous entrez dans une pièce plongée totalement dans le noir avec une allumette à la main. Au fond de cette pièce, vous ne pouvez les voir mais se trouvent une bougie, une cuisinière à gaz et une lampe à pétrole. Qu'allumez-vous en premier ? *La lumière.*
- **5.** Il faut 3 minutes pour cuire un œuf à la coque. Combien de temps faut-il pour en cuire deux ? *3 minutes.*
- **6.** Un fermier a 17 vaches, elles se sont toutes échappées de l'enclos sauf 9. Combien en reste-t-il ? *9.*
- **7.** Qui a volé le chat de la mère Michel ? *Le père Lustucru (en référence à la comptine populaire).*

Troisième manche : les paris

Déroulement

- Comme son titre le suggère, dans cette manche, les participants vont pouvoir parier les points accumulés dans les deux manches précédentes !

- Ici, il n'y a pas de notion de vitesse, les équipes ont un temps imparti pour répondre à la question posée : 1 minute par question.
- La manche se déroule en deux étapes distinctes.

Les 4 premières questions

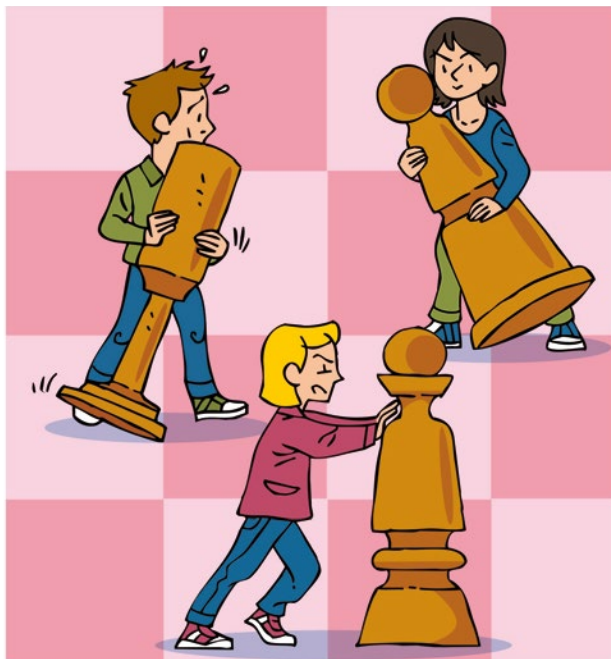
- Le meneur de jeu pose une question. Chaque équipe écrit alors sa réponse sur une feuille et le nombre 50 à la suite, si elle souhaite parier sur la justesse de cette réponse.
- Dans cette première partie de manche, les équipes ont le choix de parier ou non mais la somme de pari est fixe, à savoir 50 points.
- Si l'équipe a la bonne réponse, elle empoche 100 points ; si ce n'est pas le cas, elle perd 50 de ses points !
- Une équipe qui n'a pas parié et qui a la bonne réponse marque 50 points, si elle s'est trompée elle ne perd pas de points.
- Les questions :
 - 1.** Le drapeau de l'Italie est constitué de trois couleurs, lesquelles ? *Vert, blanc, rouge.*
 - 2.** Comment s'appelle le film d'animation qui met en scène une lapine policière qui mène une enquête sur la disparition d'une loutre ? *Zootopie.*
 - 3.** Quel est l'autre nom donné à une règle de 20 centimètres ? *Un double décimètre.*
 - 4.** Quelle est la nationalité de l'inventeur des Pokémon ? *Japonaise.*

Les 4 questions suivantes

- Avant de lire la question, le meneur de jeu annonce le thème/la catégorie à laquelle on peut la rattacher (par exemple : sport, musique, art, etc.). Les équipes sont alors dans l'obligation de parier, et sans connaître la question !
- Les équipes écrivent la somme de points qu'elles souhaitent parier ; elles disposent de 15 secondes pour cela. Puis le meneur de jeu pose la question. Les équipes écrivent leur réponse à côté de la somme mise. Le meneur vérifie les réponses de chaque équipe.
- En cas de bonne réponse, l'équipe empoche le double des points misés (ex. : 30 points misés font gagner 60 points). En cas de mauvaise réponse, l'équipe perd sa mise (ex. : 30 points misés, 30 points perdus si la réponse est fausse).
- Les questions :
 1. Thème Alimentation – De quel type d'aliments sont les farfalles ? *Les pâtes.*
 2. Thème Sport – Quel sport pratique Boris Diaw ? *Le basketball.*
 3. Thème Anglais – Comment dit-on chien noir en anglais ? *Black dog.*
 4. Thème Vie quotidienne – Combien y a-t-il de pièces rouges (de centimes d'euro) différentes ? *Trois (1, 2 et 5 centimes).*

Quatrième manche : le plateau infernal

- Les points accumulés lors des manches précédentes vont aider à établir un classement provisoire.
- Ce classement va permettre de placer un pion représentant chaque équipe sur un plateau de jeu comme indiqué sur le schéma ci-dessous.
- En cas d'égalité de points entre des équipes, on les place sur la même case.
- Vous pouvez naturellement faire un plateau de jeu comportant plus de cases si vous avez plus d'équipes, le décorer davantage et éventuellement le réaliser à grande échelle pour un résultat plus spectaculaire.
- Le principe ensuite est simple : à chaque bonne réponse, on avance d'une case ; dans le cas inverse, on recule d'une case !
- Le vainqueur est la première équipe à atteindre la case « Arrivée » ou, si personne n'y



© Montagut

est parvenu au terme des six questions, c'est l'équipe la plus proche de l'arrivée qui remporte la victoire. En cas d'égalité, c'est l'équipe qui avait le plus de points à la fin de la troisième manche qui l'emporte au final.

- Il n'y a pas de notion de vitesse dans cette manche, les équipes ont toutes le même temps imparti pour répondre à la question, à savoir 1 minute. Les équipes doivent écrire leurs réponses sur une feuille.

Les questions

- 1. Comment s'appelle le premier ministre français ? *Manuel Valls.*
- 2. Comment s'appelle la panthère meilleure amie de Mowgli dans *Le livre de la jungle* ? *Bagheera.*
- 3. Dans quel club de football joue Antoine Griezmann ? *Atlético Madrid.*
- 4. Comment s'écrit chewing-gum ? *Chewing-gum.*
- 5. Comment s'appelle l'aiguille qui indique les secondes sur une montre ? *La trotteuse.*
- 6. Qui est Katy Perry ? *Une chanteuse américaine.* ▶

	4 ^e équipe		3 ^e équipe		2 ^e équipe		1 ^{re} équipe		Arrivée
--	-----------------------	--	-----------------------	--	-----------------------	--	------------------------	--	---------