



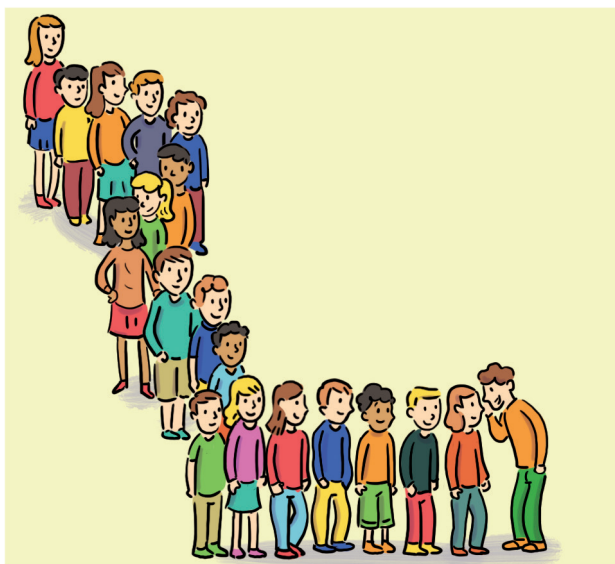
DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
Tout public

THÈME
Jouer

Des structures de quiz originales (4)

Voici de nouvelles idées de structures de quiz qui sortent des schémas classiques et vous permettront de renouveler vos animations.



© Chryslaine Vayssset

et qui est son interprète. Il peut être drôle de choisir des chansons dont les paroles ne sont pas très recherchées car en les lisant sans l'air de la musique, on se rend d'autant plus compte de leur platitude !

Trust me or not !

- **Type d'organisation** : jeu de vitesse, en simultané ou en alternance. En équipe ou en individuel.
- **Matériel nécessaire** : aucun.
- **Déroulement** : placer les joueurs d'une même équipe en file indienne les uns derrière les autres. L'animateur pose une question et le premier de la file donne discrètement sa réponse à l'oreille de son voisin de derrière. Ce dernier à son tour doit transmettre une réponse à son voisin de derrière. Il peut choisir de conserver celle qui lui a été transmise ou d'en donner une autre s'il l'estime qu'elle n'était pas correcte. Et ainsi de suite jusqu'à la dernière personne qui annonce sa réponse à haute voix ; elle sera la réponse de son équipe.

Sais-tu ce que je sais ?

Quiz musical sans musique

- **Type d'organisation** : jeu de vitesse, en simultané ou en alternance. En équipe ou en individuel.
- **Matériel nécessaire** : aucun.
- **Déroulement** : il s'agit ici d'un quiz musical un peu particulier. En effet, il n'y a pas de musique ! L'animateur lit les paroles d'une chanson avec une voix monocorde. Les équipes doivent alors trouver de quelle chanson il s'agit

- **Type d'organisation** : jeu en alternance. En équipe ou en individuel.
- **Matériel nécessaire** : feuille de papier et stylo.
- **Déroulement** : l'animateur demande à chaque équipe de préparer une série de questions qu'elles poseront à l'une ou l'ensemble des autres équipes.
- **Les éléments à anticiper** :
– y a-t-il des thèmes pré-déterminés pour rédiger les questions ?

– y a-t-il des ressources (livres, fiches, etc.) mises à disposition des participants pour les aider ?

– l'animateur vérifie-t-il l'exactitude des questions/réponses proposées ?

Le gardien des réponses !

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

• **Matériel nécessaire :** des déguisements, grands draps, serviettes et tout élément permettant de se déguiser.

• **Déroulement :** ce quiz repose sur le principe du jeu « *le gardien du code* ». On écrit la réponse à chaque question sur une feuille A4 différente. Chaque réponse doit être recopiée sur autant de feuilles qu'il y a d'équipes en jeu (ex. : s'il y a quatre équipes, il faut recopier quatre fois chaque réponse). Puis on les fixe un peu partout sur les murs d'une pièce.

• Les différentes équipes se situent à l'extérieur de la salle et ont chacune à disposition un questionnaire et des déguisements. Le but du jeu est d'être la première équipe à avoir terminé son questionnaire. Pour ce faire, les équipes doivent récupérer les réponses aux questions à l'intérieur de la salle mais le gardien des réponses (l'animateur) ne l'entend pas de cette oreille.

Précisions sur les règles

• Il ne peut y avoir qu'un joueur à la fois par équipe qui entre dans la salle aux réponses (mais il peut y avoir un joueur de chaque équipe en même temps dans la salle) :

– Ce joueur doit être suffisamment déguisé pour ne pas être reconnu par le gardien des réponses car si ce dernier le démasque, il doit aussitôt quitter la pièce !

– Le gardien des réponses dispose d'une seule chance pour nommer la personne déguisée et il doit le faire avant qu'elle soit en possession de la réponse.

– La personne déguisée peut se déplacer ou elle le souhaite dans la pièce mais ne peut prendre qu'une réponse par passage.

– Une équipe ne peut pas prendre deux fois la même réponse dans la salle.

– Il n'y a pas d'obligation de répondre aux questions dans l'ordre.

– Si un joueur a été nommé par le gardien, la question dont il était venu chercher la réponse est toujours en jeu. Les joueurs suivants peuvent donc tenter de récupérer cette même réponse.

Fin du jeu

• Lorsqu'une équipe a récupéré l'ensemble des réponses à son questionnaire, le jeu s'arrête et on comptabilise le nombre de bonnes réponses par équipe. Celle qui en possède le plus remporte la victoire.

Variantes

• Des nombres de points différents peuvent être attribués à chaque question en fonction de leur difficulté. Ce qui renforce l'aspect stratégique du jeu pour savoir quelle question prioriser. Le gagnant serait donc l'équipe qui totalise le plus de points.

• Le gardien des réponses peut être un représentant de chaque équipe et non l'animateur. Cela signifie qu'il y a dans la salle autant de gardiens que d'équipes en jeu. Leur rôle reste le même que celui décrit précédemment. ▶

Questions pour une sanction

Menacer les équipes de leur enlever des points si elles ne se comportent pas correctement, trichent ou ne font pas silence quand on leur demande n'est pas très productif. Plusieurs constatations :

• *Bien souvent cette règle n'est pas énoncée dès le départ et fait son apparition durant le jeu,*

quand les animateurs se retrouvent en difficulté.

• *Il faut également être clair sur le nombre de points enlevé par mauvais comportement. Faut-il pénaliser toute une équipe quand un seul de ses membres n'a pas une attitude correcte ?*

• *Si la règle est posée, il faut l'appliquer, sans quoi l'animateur perd sa crédibilité et le contrôle du jeu.*

L'idéal est d'anticiper au mieux durant la préparation les difficultés éventuelles : les règles sont-elles claires et justes ?

Ai-je les moyens d'arbitrer correctement les épreuves que je mets en place ? Les questions et le rythme sont-ils adaptés aux participants ? Mon organisation de quiz permet-elle de réduire

les écarts entre les équipes et de maintenir l'intérêt du public ?

Autant de questions sur lesquelles il faut nécessairement

s'interroger pour mettre en place une animation quiz de qualité.

© Ghyslaine Vaysses

