



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 6 ans**

THÈME
Jouer

Des structures de quiz originales (6)

Jeu sportif et quiz sont a priori deux types d'activités opposés qui peuvent pourtant faire bon ménage !



© Ghyslaine Vaysses

Quelle est la capitale de l'Italie ?

Le principe

- Il s'agit ici de participer dans un premier temps à une épreuve sportive qui permette aux équipes de bénéficier par la suite d'un avantage éventuel durant une épreuve de quiz.
- Tout type d'épreuve sportive est a priori envisageable. Pour autant, il peut être intéressant de favoriser une activité offrant une véritable coopération entre les membres d'une même équipe.

- Exemple dans un registre très simple : les membres de l'équipe se mettent en cercle et doivent faire circuler une balle (se l'envoyer à la main). Le but est d'effectuer le plus de tours du cercle possible en un temps donné.
- De l'épreuve sportive découlent des avantages pour l'épreuve du quiz. Par exemple, chaque tour de balle effectué rapporte :
 - du temps pour répondre ensuite à une question ;
 - du temps pour répondre au plus de questions possible ;
 - un joker permettant de : passer une question ; choisir la thématique de la question ; choisir la difficulté de la question ; choisir la thématique ou la difficulté des questions pour les autres équipes ; obtenir un indice ; handicaper une autre équipe.

À la chasse aux réponses !

- Dans ce jeu, il faut attraper la réponse sur l'adversaire !
- **Type d'organisation** : en simultané.
- **Joueurs** : deux équipes.
- **Matériel nécessaire** : des sacs cabas, des ciseaux, des feutres, des chasubles, du carton.
- Découper dans les sacs cabas des bandes rectangulaires de 40 cm de longueur et 7 cm de largeur. Prévoir trois bandes par participant.
- Constituer et séparer deux tas de bandes différenciés (un pour chaque équipe).
- Préparer une série de questions différentes mais de même niveau de difficulté pour chaque équipe. Choisir des questions dont les réponses peuvent être formulées en un ou deux

mots. La réponse à chaque question d'une équipe est inscrite en grandes lettres majuscules sur l'une des bandes de l'équipe adverse. Écrire également pour chaque question deux réponses incorrectes (mais susceptibles d'inclure les participants en erreur) sur deux autres bandes.

- Exemple : quelle est la capitale de l'Italie ? Sur l'une des bandes écrire « *ROME* », sur une autre « *TURIN* » et sur une troisième « *MILAN* ».
- Les questions sont quant à elles rédigées sur de petites affichettes en carton.

Installation

- Chaque joueur prend trois bandes. Il les coince au niveau de la taille de son pantalon en prenant soin :
 - de laisser pendre 30 cm et que les réponses soient visibles ;
 - que les bandes soient réparties sur la gauche, la droite de la taille ainsi que dans le dos ;
 - que les bandes ne soient pas attachées pour pouvoir facilement être retirées.
- On délimite un camp pour chaque équipe : un rectangle de 10 mètres de longueur sur 5 de largeur. Les deux camps sont distants de 15 mètres. Les joueurs de chaque équipe se placent dans leur camp respectif. On leur remet des chasubles.
- On place au sol (dans chaque camp) les affichettes avec les questions.

But du jeu

- Récupérer sur les joueurs adverses les réponses aux questions de son équipe. L'équipe ayant trouvé le plus de bonnes réponses au terme du temps imparti remporte la partie.

Début du jeu

- Pour récupérer les réponses, les joueurs doivent attraper les bandes en question.
- On ne peut prendre qu'une bande à la fois.
- Lorsqu'un joueur récupère une bande, il la ramène dans un espace prévu à cet effet dans son camp.
- Puis à la fin du temps imparti, les équipiers se concertent pour placer la réponse qu'ils estiment correcte sous l'affichette « *question* » correspondante.
- Quelques règles supplémentaires :
 - un joueur n'a pas le droit de tenir ses bandes pour empêcher un adversaire de s'en saisir ;
 - les joueurs n'ont pas le droit de pénétrer dans le camp adverse ;
 - les joueurs peuvent circuler librement sur le terrain de jeu (hors camp adverse) ;

– on peut également fixer un temps maximal pendant lequel les joueurs peuvent rester dans leur camp.

Les variantes possibles

- **Afin de renforcer l'aspect stratégique du jeu** : on peut déterminer que les équipes doivent récupérer un nombre de bandes correspondant aux nombres de questions (s'il y a 20 questions, l'équipe doit se saisir de 20 bandes adverses).
- **Afin de varier le rythme de l'animation et accélérer le jeu** : on peut imaginer des courtes périodes durant lesquelles les joueurs peuvent se saisir de plusieurs bandes sans retourner dans leur camp à chaque reprise. Il est également possible de ne pas définir de durée au jeu, la première équipe ayant une réponse à chaque question stoppe la partie. On décompte alors le nombre de bonnes réponses de chaque équipe.
- **Trouver la bonne réponse plus facilement** : les trois bandes « *réponse* » que porte un joueur sont associées à une même question.
- **Renforcer le hasard** : les réponses ne sont pas visibles des joueurs. Ainsi lorsqu'on attrape une bande, on ne sait pas quelle réponse s'y trouve.
- **Ajouter des actions** : les réponses sont visibles mais au dos de la bande est mentionnée une action qui peut retourner la situation ! Exemples : « *Rendez sa bande à votre adversaire et laissez-le en prendre une des vôtres !* », « *Vous avez le droit de prendre une deuxième bande sur votre adversaire* », « *Vous n'avez pas le droit de retourner dans votre camp pendant une minute* ».
- **La prise de responsabilité individuelle** : le joueur qui attrape une bande doit la placer sur l'une des questions sans concertation avec ses partenaires.
- **Le système de question-réponse est remplacé par un principe de memory**. Les questions sont remplacées sur les affichettes par des formes géométriques. Des formes similaires sont dessinées sur des bandes adverses ainsi que des formes ressemblantes sans être totalement les mêmes. Le but étant d'associer les formes similaires. ▶