



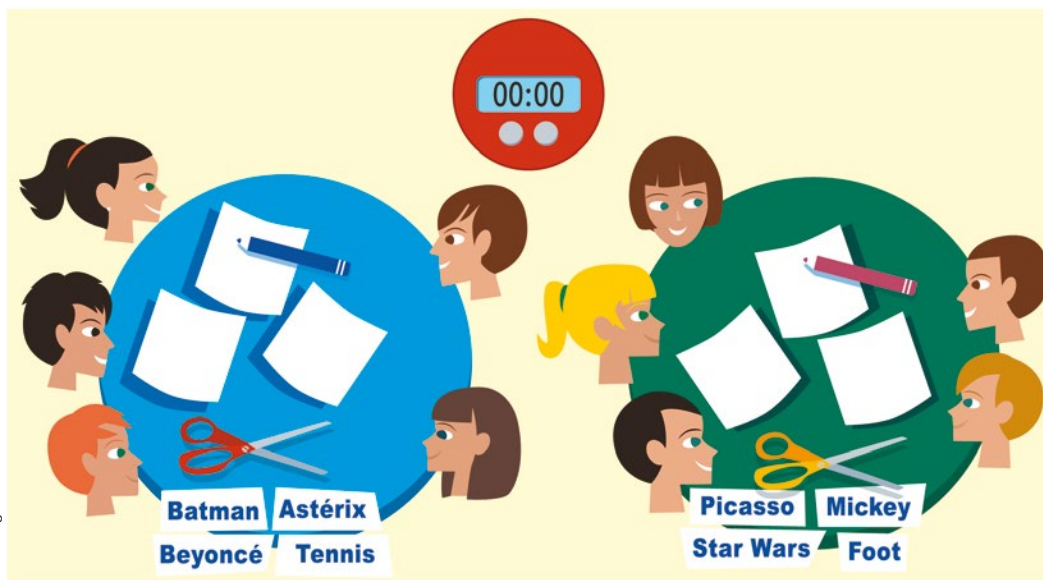
DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**À partir  
de 6 ans**

THÈME  
**Jouer**

## Quiz clé en main (8) : « Teste-moi si tu peux ! »

Voici un nouveau quiz clé en main, pour tous les publics à partir de 6 ans. Nous vous proposons une structure de jeu originale, où les joueurs eux-mêmes rédigent les questions/réponses.



© Montagur

### « Teste-moi si tu peux ! »

#### Public visé

• « *Teste-moi si tu peux !* » est adapté à des joueurs à partir de 6 ans, répartis en équipes de 5 au maximum. Un animateur suffit pour mener ce jeu, qui peut se dérouler en intérieur comme en extérieur. Il doit avoir accès à Internet.

#### Matériel

- Prévoir :
  - des chaises pour les participants,

- 1 table, 3 feuilles A4, 1 feutre et 1 paire de ciseaux par équipe,
- 1 rouleau de ruban adhésif,
- 1 minuteur.

#### Structure du jeu

- « *Teste-moi si tu peux !* » se déroule en 10 tours de jeu, sur une durée d'environ 1 heure.

#### Le but du jeu

- Être l'équipe à comptabiliser le plus de points à la fin de la partie.

## Installation

• Disposer les tables (une par équipe) et des chaises autour (en quantité correspondant au nombre de joueurs par équipe). Placer sur les tables le feutre et les feuilles.

## Déroulement

• Le jeu repose sur le principe suivant : les équipes mettent au défi leurs adversaires de les questionner sur leurs thèmes de prédilection. Chaque bonne réponse rapporte des points.

- 1. Constituer les équipes puis leur laisser un temps pour trouver un nom et un « *cri de guerre* ».
- 2. Chaque équipe détermine quatre sujets précis sur lesquels elle pense avoir de bonnes connaissances. Cela peut être sur une série télévisée, un groupe musical, un personnage de fiction ou réel, etc.
- 3. Elle découpe ensuite deux feuilles de papier A4 en deux et inscrit en gros sur chaque demi-feuille l'un des sujets. Puis elle fixe ces 4 pancartes à l'aide de ruban adhésif sur le devant de leur table, de manière à ce qu'elles soient visibles des autres équipes.

### Puis à chaque tour de jeu :

- 1. Chaque équipe dispose de 5 minutes pour rédiger par écrit trois questions et leurs réponses en lien avec une des thématiques sélectionnées par l'équipe à sa gauche. Au tour suivant, on inversera le sens de jeu.
- 2. Chaque équipe pose une question à son adversaire placé à sa gauche. Ce dernier dispose alors de deux minutes pour y répondre, temps de concertation compris. Si la réponse est juste, l'équipe qui a répondu peut demander une nouvelle question mais attention, si elle se trompe ensuite sur la réponse, elle perd des points !
- Les questions sont énoncées à l'oral.

### Les points

- Une bonne réponse à la première question rapporte 5 points.
- Une bonne réponse à la deuxième question rapporte 10 points en plus.
- Une bonne réponse à la troisième question rapporte 15 points supplémentaires.
- Ainsi, si une équipe répond juste aux trois questions elle marque 30 points.
- En cas de mauvaise réponse à la deuxième question, l'équipe perd 2 points sur les 5 qu'elle avait gagnés à la première question.
- En cas de mauvaise réponse à la troisième question, l'équipe perd 5 points sur les 15 qu'elle totalisait grâce aux questions 1 et 2.

• Si l'équipe qui a posé une question n'a pas la bonne réponse à sa propre question, elle perd 5 points sur son total de points déjà gagnés.

### Les variantes

- Voici quelques exemples de variantes possibles :
  - Les équipes rédigent deux questions par thème avec quatre possibilités de réponses.
  - Les équipes élaborent des questions de différents niveaux de difficulté qui rapportent un nombre de points en conséquence. Les équipes interrogées choisissent la difficulté.
  - Pour les questions 2 et 3 d'une thématique, l'équipe qui les pose va pouvoir choisir qui dans l'équipe interrogée peut répondre. À la question 2, l'équipe interrogatrice sélectionne la moitié de l'équipe adverse pour répondre. À la troisième question, une seule personne pourra y répondre !
  - L'équipe qui répond de manière incorrecte aux questions 2 ou 3 perd des points, qui sont reversés à l'équipe adverse.

## Rôle de l'animateur

- L'animateur a un rôle important à jouer, notamment au niveau de la rédaction des questions par les équipes. Il peut y avoir en effet des équipes qui ne sont pas inspirées par leur thème. On peut alors amener les joueurs à faire ressortir ce que ce mot évoque pour eux, ce qui va ouvrir des possibilités de questions. L'animateur peut aussi favoriser la création de questions en ouvrant également le champ des possibles ; préciser par exemple que la question peut porter sur une quantité, une durée, une distance...
  - Concernant la formulation des questions, il est nécessaire de s'assurer qu'elle soit claire et ne prête pas à confusion. Bien permettre au public de discerner les questions ouvertes, fermées, celles qui amènent des réponses multiples.
  - Enfin l'animateur doit aussi pouvoir connaître les réponses aux questions posées, en ayant dans la mesure du possible un accès internet, ce qui lui facilitera grandement la tâche pour des vérifications. ▶