

QUIZZ

Conçu par Ilsa MARVEUX et ses élèves **KO'MATEU**

REGLE DU JEU

2 équipes de 1 à 6 joueurs – Âge : à partir de 8 ans

MATERIEL

- 13 cartes valant 10 points, 13 cartes valant 50 points, 13 cartes valant 100 points, 9 cartes valant 300 points
- Attention : 3 réponses sont systématiquement proposées mais la réponse exacte est cochée. De plus, certaines réponses sont accompagnées d'un complément d'informations qui apparaît entre parenthèses et souligné. Ce complément d'informations ne devra être lu qu'au moment de l'approbation de la réponse.

MATERIEL À PREVOIR

- 1 chronomètre ou 1 sablier

BUT DU JEU

Réaliser le plus grand score à la fin de la partie constituée du même nombre de manches, pour chaque équipe.

DEROULEMENT

Important : prévoir un animateur de jeu
• Avant de commencer à jouer, les 2 équipes se mettent d'accord sur le nombre de manches constituant la partie (2, 4 ou 6 manches). Ensuite, elles décident de qui débuttera la partie.

- Dès que les 2 équipes sont prêtes la partie peut commencer avec la 1^{ère} manche.
- L'animateur récupère une 1^{ère} carte dans le tas à 10 points et la lit aux 2 équipes. Une relecture est systématiquement proposée. Le chronomètre est enclenché et une concertation de 20 secondes est accordée à chaque équipe. Au bout de ce laps de temps, l'équipe désignée pour débiter la partie donne sa réponse. Si celle-ci est exacte, elle marque 10 points et peut poursuivre sa manche. Si la réponse n'est pas exacte, l'autre équipe propose à son tour une réponse qui lui vaudra 10 points si elle est exacte, mais la main passe à la 2^{ème} équipe pour la 2^{ème} manche de la partie.
- Dans le cas où la 1^{ère} équipe peut poursuivre sa manche, l'animateur récupère une carte dans le tas à 50 points et la lit aux 2 équipes. Relecture. Enclenchement du Chrono. Réponse de la 1^{ère} équipe. Si elle est exacte, celle-ci marque 50 points (+ les 10 qu'elle avait déjà) et continue sa manche. Sinon, l'autre équipe répond, gagne 10 points (si bonne réponse) mais récupère la main pour jouer sa manche.
- Si la 1^{ère} équipe a marqué ses 50 points, l'animateur propose alors une question à 100 points. Relecture. Chrono. Réponse de la 1^{ère} équipe. Si exacte, 100 points de plus soit 150 points. Sinon, c'est l'équipe adverse qui peut potentiellement gagner 10 points et récupérer la main.
- Si la 1^{ère} équipe arrive aux 150 points de sa manche, l'animateur lui propose de se concerter afin de choisir d'aller ou non jusqu'à la question à 300 points.
- Enjeu : Si la réponse donnée par l'équipe n'est pas exacte, celle-ci perd les points de la question précédente soit 100 points et fini sa manche avec 60 points (10+50). Cependant, si elle répond correctement à la question, elle termine sa manche avec 460 points.
- Si la 1^{ère} équipe décide de ne pas aller à la question à 300 points, elle termine sa manche avec 150 points. La partie continue alors avec la manche de la 2^{ème} équipe.