

Clubs "Questions pour un Champion"

Conseils aux rédacteurs

Remarque préliminaire

Ce document reprend le contenu des "Conseils aux rédacteurs" et le complète avec des indications spécifiques, notamment pour l'utilisation du modèle de questionnaire, en supposant que ce modèle est utilisé tel quel, sans changement de format (ni de mise en page, ni de police). Les indications spécifiques sont indiquées en italiques dans des cadres en pointillés.

Pour chaque phase de jeu, la règle est rappelée, puis les consignes de rédaction sont indiquées.

Conseils globaux :

- *l'utilisation des majuscules est à proscrire, tout comme les couleurs et les caractères gras,*
- *pour faciliter la lecture, l'utilisation des chiffres romains pour les siècles est à éviter,*
- *le document "grille de vérification des thèmes" peut être utilisé pour contrôler la variété des thèmes abordés pour chacune des parties du questionnaire ("neuf points gagnants", "quatre à la suite"...) ainsi que pour la globalité de celui-ci.*

Utilisation du modèle : ne pas oublier d'indiquer le nom du club, l'auteur du questionnaire et la date de rédaction dans le cartouche en haut de la première page du document.

1. Neuf points gagnants

Règles

► Les joueurs, après avoir appuyé sur le buzzer, doivent répondre aux questions posées par l'animateur. Le joueur qui a la parole dispose de trois secondes pour répondre. Chaque joueur n'a droit qu'à une seule réponse par question. Lorsqu'un joueur trouve la réponse ou si aucun joueur ne répond correctement, l'animateur passe à la question suivante.

Le premier joueur qui atteint neuf points est qualifié pour la phase suivante ainsi que les deux joueurs suivants. Le quatrième et le cinquième sont éliminés.

► Lorsque cette phase de jeu commence, les questions valent 1, 2 ou 3 points selon leur difficulté. Pour le dynamisme du jeu, dès qu'un joueur est qualifié, les questions posées aux joueurs restants ne valent alternativement plus que deux et trois points et n'ont donc plus le caractère de difficulté croissante tel que décrit ci-dessus. Enfin, lorsque deux joueurs sont qualifiés, chaque bonne réponse donnée par l'un des joueurs restants le crédite directement de trois points.

Consignes de rédaction

► Dans cette phase, 36 questions doivent suffire pour une partie :

- les questions à **1 point** sont plutôt des épreuves de vitesse car elles sont **faciles** et leur réponse doit être connue de la grande majorité des joueurs,

- les questions à **2 points** sont de difficulté **moyenne** et font davantage appel aux connaissances sur le sujet mais sans une grande érudition,
- les questions à **3 points** sont **difficiles** mais, si aucun des joueurs ne trouve la réponse, celle-ci doit néanmoins devenir évidente lorsqu'elle est donnée par l'animateur.

► Les questions posées au cours de cette phase sont basées sur des thèmes de connaissance générale. Les questions doivent être assez simples et courtes.

► Elles commencent par une locution interrogative de type : "**Dans quel pays... ?**", "**Comment appelle-t-on... ?**", "**Quel nom porte... ?**"...

► Le mot interrogatif "**où**" (ainsi que "**qui**", dans une moindre mesure) est à proscrire en début de question du fait de son imprécision qui amène plusieurs possibilités de réponses.

► Les questions doivent être suffisamment précises pour ne permettre qu'une seule réponse. N'hésitez pas à donner une précision (par exemple une indication étymologique) permettant de lever toute ambiguïté. Quand plusieurs synonymes parfaits sont acceptables (par exemple : plectre/médiateur), indiquez-les tous.

Exemples :

Quel mot d'origine turque désigne le pavillon ouvert de tous côtés et installé dans un jardin public ?	Le kiosque
Quel peintre, auteur de "La Femme à l'éventail", est connu pour sa période bleue et sa période rose ?	(Pablo) Picasso
Combien de voyelles comporte l'alphabet français ?	6
Quel outil peut être "multiprise" ou "universelle" ?	La pince

► Lorsqu'une date est précisée, il est conseillé de la placer au début de la question.

Exemple :

En 1958, quels petits lutins bleus à bonnet blanc apparaissent dans un épisode des aventures de "Johan et Pirlouit" ?	Les Schtroumpfs
---	-----------------

► Les thèmes sont divers et correspondent aussi bien à des sujets d'ordre général qu'à des sujets plus originaux ou spécialisés. Les principaux thèmes à aborder sont les suivants : actualité, animaux, architecture, art, botanique, cinéma, culture générale, femmes et hommes célèbres, gastronomie, géographie, histoire, littérature, musique, mythologie, religion, santé et médecine, sciences et techniques, sport.

► Les questions d'actualité doivent être datées (la situation évolue très vite). Il faut proscrire une question imprécise du style "Quel est le titre du dernier album de Patrick Bruel ?".

Exemples :

Le 31 mai 2005, quel homme politique a été nommé Premier ministre en France ?	(Dominique Galouzeau de) Villepin
Quel album de Johnny Hallyday sorti en 2005 comporte les titres "Si tu pars" et "Clémence" ?	"Ma vérité"

Attention, aucune question ne doit être introuvable, le but du jeu étant de s'amuser à partir de la connaissance générale. De même, rédigez des questions sur tous les sujets et non pas seulement sur des thèmes traditionnels tels qu'histoire, géographie, littérature...

Conseils :

- les questions "pile ou face", du style "Quel est le genre du mot... ?" sont à proscrire,
- pour éviter les parties qui s'éternisent, il vaut mieux se limiter à 30 questions et diminuer la difficulté en fin de "neuf points gagnants" (par exemple pour les neuf dernières questions).

Utilisation du modèle : le texte de chaque question doit être d'environ une ligne et ne doit pas dépasser une ligne et demie.

2. Quatre à la suite

Règles

► Chaque joueur, à tour de rôle, doit répondre correctement à un maximum de questions consécutives sur le thème qu'il a choisi au préalable (quatre thèmes sont proposés aux trois candidats en lice).

Le premier joueur qualifié choisit son thème et dispose de 40 secondes pour réaliser quatre bonnes réponses à la suite. Le second joueur qualifié choisit son thème parmi les trois restants et le troisième joueur qualifié choisit parmi les deux thèmes restants.

► Un joueur peut marquer de 0 à 4 points. Le score retombe à zéro à chaque mauvaise réponse ou si le joueur passe. Les deux joueurs qui réalisent le meilleur score sont qualifiés pour la phase suivante.

Consignes de rédaction

► Les quatre thèmes proposés doivent être très diversifiés. Par exemple : histoire, sport, gastronomie et botanique.

► 12 questions sont rédigées pour chacun des quatre thèmes.

► En 40 secondes, l'animateur doit pouvoir lire un minimum de huit questions (pour que le joueur ait deux chances de faire quatre à la suite).

Les questions ne doivent pas comporter de mots trop compliqués à prononcer pour ne pas ralentir la diction et ne pas défavoriser un joueur.

Les questions doivent être de longueurs équivalentes pour chacun des quatre thèmes, toujours pour ne pas défavoriser un joueur.

► Rédiger des questions brèves et veiller à ce que chacune n'ait qu'une seule réponse. Il faut être très précis.

► Les 12 questions se décomposent en trois séries de quatre.

Pour chaque série de quatre, les questions sont d'une difficulté croissante. Ainsi, la première question est **facile**, la deuxième est **moyennement facile**, la troisième est **moyennement difficile** et la quatrième est **difficile**. Ensuite, on passe à la série suivante qui débute par une question **facile**.

► Exemple :

Thème n°1 : personnalités nées en 1926		
1	Né à Collonges-au-Mont-d'Or, qui a été désigné "cuisinier du siècle" par Gault et Millau ?	(Paul) Bocuse
2	Depuis 2000, quel homme politique est le troisième président du Sénégal ?	(Abdoulaye) Wade
3	Quel philosophe français a écrit en 1966 "Les Mots et les Choses" ?	(Michel) Foucault

4	En 1963, quelle chanteuse est l'auteur de l'album "Melocoton" ?	(Colette) Magny
1	Depuis le 6 février 1952, quelle femme est reine du Royaume-Uni ?	Élisabeth II
2	Quel acteur comique a interprété le personnage de la Baronne de la Tronchembais ?	Sim
3	Dans le film "Manon des sources" sorti en 1953, quelle actrice joue le rôle-titre ?	(Jacqueline) Pagnol
4	Qui a notamment édité "L'Épervier de Maheux", Prix Goncourt en 1972 ?	(Jean-Jacques) Pauvert
1	Quelle célèbre actrice, née Norma Jeane Mortenson, a épousé Joe DiMaggio en 1954 ?	(Marilyn) Monroe
2	Quel réalisateur polonais a mis en scène "L'Homme de marbre" et "L'Homme de fer" ?	(Andrzej) Wajda
3	Quel designer automobile a collaboré notamment avec Ferrari et Peugeot ?	(Sergio) Pininfarina
4	En 1947, quel écrivain obtient le Prix Stendhal pour son premier roman "Patrick" ?	(Michel) Bataille

Conseil : on peut se limiter à 10 questions pour chaque "4 à la suite" (les deux dernières questions ne peuvent en principe pas être lues dans le temps imparti).

Utilisation du modèle : la longueur moyenne du texte des questions doit être d'environ une ligne.

3. Jeu décisif

Règles

► Lorsque plusieurs joueurs sont à égalité à l'issue de la phase du "Quatre à la suite", il faut les départager. On procède alors au jeu décisif. Le joueur doit répondre correctement à deux questions pour se qualifier pour la suite. Chaque joueur n'a droit qu'à une seule réponse par question.

Consignes de rédaction

► Préparer six questions de "jeu décisif" d'une longueur de **30 à 40 mots** commençant par "**Qui suis-je ?**" ou "**Que suis-je ?**" (ou leurs variantes à la première personne du pluriel).

Conseil : dans "Word", pour compter les mots, il suffit de les sélectionner puis de choisir "Statistiques" dans le menu "Outils".

► Plus l'animateur donne d'informations, plus la question devient facile. Les questions sont conçues de telle sorte qu'il est difficile (mais pas impossible) de donner une réponse après l'écoute de la première phrase. Ensuite, les indices fournis apportent une information suffisante pour permettre d'identifier le sujet.

Les questions de "jeu décisif" doivent être suffisamment **simples** pour départager **rapidement** les candidats à égalité.

► Exemples :

Que suis-je ?

Monument de Paris dont l'érection fut décrétée en 1806, je suis inauguré en 1836. Construit d'après les plans de Chalgrin, j'occupe, en haut des Champs-Élysées, une place circulaire d'où rayonnent douze avenues. Abrisant la tombe du soldat inconnu,

Je suis : L'Arc de Triomphe (de l'Étoile)

Qui suis-je ?

Homme politique français né à Mont-de-Marsan en 1945, j'ai été secrétaire général puis président du RPR. Ministre du budget de 1986 à 1988 puis des affaires étrangères, je suis nommé premier ministre et élu maire de Bordeaux en 1995.

Je suis : (Alain) Juppé

Que suis-je ?

Profession médicale réglementée nécessitant l'obtention de diplômes, mon rôle consiste tantôt à prescrire un régime alimentaire adapté aux besoins et à l'âge des individus, tantôt à traiter les problèmes liés à l'obésité ou à la dénutrition. Spécialiste de la diététique,

Je suis : Le diététicien / la diététicienne

Qui suis-je ?

Personnage de la mythologie grecque, issu de la famille des Labdacides, je suis le fils de Laïos et de Jocaste. Je suis éloigné du palais paternel dès qu'un oracle apprend à mes parents que je tuerai mon père et épouserai ma mère.

Je suis : Œdipe

Conseil : veiller à ce qu'il y ait aussi bien des "que suis-je ?" que des "qui suis-je ?" (ou "que/qui sommes nous ?"), et que les thèmes abordés soient variés.

Utilisation du modèle : en moyenne, le texte de chaque question doit comporter entre deux et trois lignes.

4. Face-à-face

Règles

► L'épreuve consiste à répondre à une question longue, portant sur un thème qui sera énoncé avant le début de la lecture de la question.

► L'animateur annonce le thème de la question. Pour la première question, le meilleur candidat du 4 à la suite décide ou non de prendre la main. Pour la question suivante, c'est à l'autre joueur de décider...

► La question est découpée en quatre zones de temps correspondant à des nombres de points différents :

- zone 1 = 8 secondes pour une valeur de 4 points,
- zone 2 = 6 secondes pour une valeur de 3 points,
- zone 3 = 4 secondes pour une valeur de 2 points,
- zone 4 = 2 secondes pour une valeur d'1 point.

La lecture complète de la question doit donc durer **20 secondes**.

► La main passe d'un joueur à l'autre en fonction du temps qui s'écoule.

Si le joueur qui a la main donne une mauvaise réponse, la main passe à l'autre joueur qui est crédité du temps restant de son adversaire pour la zone de temps en cours.

► Le premier joueur qui atteint 12 points (ou plus en "Masters") est champion !

Consignes de rédaction

► Selon la difficulté, 10 ou 12 questions doivent suffire.

► Pour une durée de lecture de 20 secondes, les questions du "face-à-face" doivent comporter **entre 60 et 70 mots**. Un article, un nom ou un adjectif compte pour un mot et une date de 4 chiffres compte pour deux mots.

Conseil : dans "Word", pour compter les mots, il suffit de les sélectionner puis de choisir "Statistiques" dans le menu "Outils".

► Les phrases se composent d'au moins deux parties : "**Ville d'Europe située au débouché de la mer de paille (1), je suis le principal centre commercial et industriel de mon pays et sa capitale depuis 1245 (2)**" et elles ne commencent jamais directement par "**Je**" mais par une première proposition (**Ville d'Europe..., je suis...**). Les questions de "face-à-face" sont toujours à la première personne du singulier (ou à la première personne du pluriel, par exemple pour un peuple, une famille d'animaux...).

► Gestion de la difficulté pour chaque question :

- la zone à 4 points est **difficile**, elle doit comporter les premiers indices : par exemple, le nom scientifique d'une plante, la famille à laquelle appartient un animal...,
- la zone à 3 points comporte des indications **plus connues**, les éléments de réponse devenant plus accessibles,
- les indices sont **faciles** dans la zone à 2 points,
- la réponse est **évidente** dans la zone à 1 point.

► Exemples :

Thème : un homme célèbre

Peintre italien né en 1452, élève d'Andrea Del Verrochio, je suis le créateur de "La Madone à l'œillet" et de "L'Adoration des mages". Entré à Milan au service de Ludovic le More, je peins "La Cène" pour le réfectoire du couvent de Sainte-Marie-des-Grâces puis me consacre à mes recherches scientifiques et à mes dessins de machines grâce à l'hospitalité que m'offre François Ier. Auteur de la fameuse toile intitulée "La Joconde",

Je suis : (Léonard de) Vinci

Thème : vocabulaire

En technique, je suis le dessus, le côté du poil d'une peau tannée, par opposition à la croûte. Par analogie avec mon sens courant, je désigne les mycodermes qui se développent à la surface du vin ou du vinaigre. Au figuré, je suis ce qu'il y a de plus beau, de plus agréable, dans quelque chose. Production colorée, souvent odorante, de certains végétaux, je possède une corolle composée de pétales. De lis, je symbolise la royauté française.

Je suis : la fleur

Thème : une ville

Ville d'Europe située au débouché de la mer de paille, je suis le principal centre commercial et industriel de mon pays et sa capitale depuis 1245. Comprenant la ville basse ou "Baixa" et une partie haute où se trouvent les quartiers de Mouraia et de l'Alfama, j'abrite des monuments tels que la tour de Belem et le couvent de Jeronimos. Capitale du Portugal sur la rive nord de l'estuaire du Tage,

Je suis : Lisbonne

Conseil : pour éviter les parties qui s'éternisent, il faut diminuer la difficulté en fin de "face-à-face".

Utilisation du modèle : en moyenne, le texte de chaque question doit comporter entre trois lignes et demie et quatre lignes.

Pour toutes les phases de jeu, la précision est indispensable.