

Rédaction et présentation des questionnaires de Génies en herbe

**Ligue collégiale et universitaire de
Génies en herbe de Montréal**
Saison 2009-2010

PRÉSENTATION DES QUESTIONNAIRES

- **En-tête**

LCUGEHM | saison 2009-2010
(nom de l'équipe), 1^{er} questionnaire

match n ??
??-??-2009

N. B. : Une grille de rédaction a déjà été préparé. Vous n'avez qu'à inscrire les questions dans les espaces blancs et les réponses au bout de la colonne. Il est souhaitable que tous utilisent la même grille pour une uniformité de la présentation qui facilitera la lecture.

- **Caractères**
Pour l'ensemble du questionnaire (sauf l'en-tête), utilisez des caractères **10,5 points Arial**. L'utilisation de caractères différents crée de multiples problèmes dans la correction lorsqu'on se promène dans le texte.
- **Interlignage**
Gardez toujours un interlignage simple. Ne **pas utiliser d'interlignes à 1,5 ligne ou double**.
- **Marges**
Gardez des marges de **1 pouce à gauche** et de **0,5 pouce à droite**.
- **Réponses**
Écrivez les réponses **en caractères gras** au bout de la question, dans la colonne de droite. Devant chaque réponse, indiquez : **R. : ...** (cela figure déjà dans la grille de rédaction).
- **Associations**
Présentez la réponse de la façon suivante : **R. : 1-A, 2-B, 3-C, 4-D (inconnue)**.
- **Citations, expressions et mots étrangers**
Mettez **entre guillemets français (ex. : « ... »)** toute citation, expression ou mot étranger présent(e) dans une question ou une réponse.
- **Typographie et orthographe à surveiller**
Il y a toujours un espace **avant et après** les deux-points et les points-virgules, ainsi qu'un espace **avant** les points d'exclamation et d'interrogation.

Les titres d'œuvres (littéraires, artistiques, musicales, etc.) sont toujours en caractères **italiques**, que ce soit dans la réponse ou dans la question. Pour l'emploi de la majuscule, il faut consulter un dictionnaire d'orthographe.

Trois excellentes sources pour les problèmes d'orthographe :

RAMAT, Aurel, *Le Ramat de la typographie*, ISBN 2922366030.

DE VILLERS, Marie-Èva, *Multidictionnaire de la langue française*, Québec-Amérique, ISBN 2764402031.

JOUETTE, André, *Dictionnaire d'orthographe et d'expression écrite*, Le Robert, ISBN 2849022624.

- **Titres d'oeuvres**

Les titres des œuvres (littéraires, artistiques, musicales, etc.) doivent être **en italique**, que ce soit dans la question ou dans la réponse.

- **Anagrammes**

Espacez les lettres des anagrammes pour en faciliter la lecture. Comme il est plus facile de les lire et de les noter **en groupe de trois**, vous pourriez déjà les regrouper ainsi, c'est-à-dire en mettant un espace plus grand à chaque trois lettres.

- **Avant-après (mise au jeu)**

Pour les avant-après, présentez votre réponse de la façon suivante :

Art d'origine japonaise consistant à plier du papier pour lui donner une forme particulière et synonyme du mot t-shirt.

R. : oriGAMInet

(Origami + Gaminet)

En fait, les syllabes communes aux deux éléments de la réponse doivent être écrites en majuscules et ce qui reste de la réponse en minuscules. De plus, il faut écrire en petits caractères les deux éléments séparément.

- **Questions supplémentaires**

Ajoutez **trois** questions supplémentaires à la fin du questionnaire. Elles pourront éventuellement servir à remplacer une question dans laquelle une erreur de fond ou de forme se serait glissée.

- **Envoi du questionnaire**

Finalement, après avoir révisé votre questionnaire, sauvegardez-le en format DOC (Microsoft Word) ou RTF (Rich Text Format) et envoyez-le au régisseur à l'adresse suivante :

regie@lcugehm.com

LA COMPOSITION D'UN QUESTIONNAIRE

par Pierre-Paul Coulombe, régisseur de la LCUGEHM de 2000 à 2005
modifications par Maxime Turcotte Noiseux, président de 2007 à 2008

Qu'est-ce qui différencie un bon questionnaire d'un questionnaire médiocre?
La qualité des questionnaires porte sur trois points :

- Le contenu des questions ;
- La diversité des questions ;
- Le style de la question.

1. Le contenu des questions

a. Niveau de difficulté

Les questions ne doivent être ni trop faciles ni trop difficiles. Les questionnaires ne s'adressent pas à des encyclopédistes ou à des dévoreurs de listes. S'ils sont trop faciles, ils vont créer une certaine confusion et contribuer à baisser l'enthousiasme. Il faut respecter le niveau de développement et de connaissances des joueurs auxquels il s'adresse. On doit respecter le découpage des séquences et s'en tenir à des questions qui sondent la culture générale du groupe auquel elles sont destinées.

b. Accessibilité aux joueurs

Le bon questionnaire est un défi à la culture générale, mais il n'est pas insurmontable ni accessible seulement à quelques surdoués.

On ne compose pas une question en ouvrant un *Quid?*, une encyclopédie ou un dictionnaire et en choisissant la première notion qui nous tombe sous les yeux. Si on ne peut y répondre soi-même, si la question n'est reliée à aucune connaissance vraiment générale, si elle relève des spécialistes, il faut la rejeter. Les questions ne doivent pas dépasser les préoccupations des joueurs du groupe cible. On ne peut poser de questions sur la musique techno à des personnes de l'âge d'or ou des questions sur la musique des années quarante à des jeunes de première secondaire.

c. Respect des joueurs

Non seulement les questions ne doivent pas dépasser les préoccupations du public cible, mais elles ne doivent pas être triviales. Les questions comportant des termes à connotations sexuelles, des injures, des sacres sont à éviter. On n'exprime pas une question comme on parle de façon relâchée entre copains. De même qu'il y a un niveau correct dans un texte écrit, de même faut-il garder une certaine tenue dans l'expression d'une question. (La sexualité en tant que connaissance biologique n'est pas exclue des questionnaires, bien entendu). Les détails insignifiants n'ont aucun intérêt. Par exemple, il importe peu de connaître le numéro de la plaque de l'auto dans laquelle James Dean a trouvé la mort, le nombre de passagers de tel avion qui s'est écrasé, le numéro de loge où Lincoln a été tué, etc. Les questions sur la population de tel pays, d'une région ou d'une ville exigeront une réponse approximative à l'intérieur d'une marge définie et proportionnelle au chiffre attendu.

2. La diversité des questions

Les questionnaires doivent exploiter des thèmes différents. Quatre ou cinq questions sur un même sujet un peu particulier et réparties dans des séquences différentes manquent de variété. Même si on est un incondicional de Pink Floyd, il ne faut pas verser dans tout le questionnaire des questions concernant ce groupe. Si on a posé une question sur ce groupe en musique, on ne doit pas revenir dans les associations ou dans les questions éclair sur le même sujet. Si on a lu toute l'oeuvre de Balzac, il est fort probable qu'on est le seul à l'avoir fait. Des questions sur les détails de tel roman, sur tel personnage ne sont sans doute pas attendues avec impatience de la part des joueurs. Regroupez vos questions sur un thème favori dans une séquence thématique et évitez d'en remettre par la suite.

Un questionnaire n'est pas fait pour aller chercher un « connaisseur » sur 200 ou 300 joueurs mais pour sonder les connaissances générales ou mener à de nouvelles connaissances. Il y a une différence entre un questionnaire à jouer et un questionnaire de pratique où l'on peut introduire des notions nouvelles et les expliquer.

Renouveler le contenu des questionnaires ne signifie pas aller puiser dans des détails inédits, des notions connues de quelques spécialistes. Il faut s'interroger où les joueurs ciblés puisent leurs connaissances (l'école, les moyens de communication, les journaux) et s'en tenir aux données d'un certain intérêt. L'actualité se charge parfois de rappeler à notre mémoire des personnages, des pays, des faits plus ou moins oubliés. Il y a matière à exploiter dans ces cas et à renouveler certaines vieilles questions. La sortie d'un film, d'un livre, une exposition, une déclaration de guerre dans un pays peu connu, tout cela peut nourrir la curiosité des joueurs et leur permettre d'ajouter de nouveaux renseignements à des notions qu'ils connaissent déjà.

Une même séquence doit être variée. Il serait peu intéressant que les cinq questions d'une séquence de littérature commencent par : Qui est l'auteur de... Cela n'empêche pas de choisir un thème pour une séquence, à condition qu'il soit assez vaste.

Ex. : Demander cinq questions sur Pascal risque de faire décrocher bien des joueurs. Un thème comme « Les poétesses québécoises » est déjà plus intéressant si on reste dans des notions faciles à retrouver.

3. Le style d'une question

- a. Une bonne question est d'abord claire. La plupart du temps, les matchs sont lus par des personnes qui n'en ont pas pris connaissance avant. Les questions doivent être simples et sans enchevêtrement. Évitez les multiplications de virgules dues aux inversions et aux parenthèses.
- b. Évitez les fautes d'orthographe, de syntaxe et les coquilles.
- c. La question doit être précise.

Ex. : « Où est située la Maison Blanche ? »

Il faudrait dire « Dans quel pays ? », « Dans quelle ville ? », « Sur quelle rue de Washington ? », etc.

Ex. : « Quand a eu lieu le débarquement de Normandie ? »

On pourrait s'attendre à des réponses du genre « À la fin de la guerre », « à l'aube », « en 1944 », etc. Il faut donc dire « À quelle date précise... ? ».

- d. Elle ne doit pas contenir de termes qui traduisent les états d'âme ou les opinions du rédacteur.

Ex. : « Dans quelle ville se situe l'action de l'*extraordinaire* roman L'Étranger de Camus ? », « ... l'*insolite* André Moreau ... », « ... le *coloré* Jacques Parizeau ... », etc.

- e. Elle doit référer à quelque chose. Une bonne question doit partir du connu de la majorité des joueurs ou mettre le joueur sur une piste plutôt que de le laisser isolé au milieu de nulle part.

Ex. : Au lieu de dire « Qui a peint *La Liberté guidant le peuple* ? », il vaudrait mieux formuler ainsi : « Quel Français...? », « À quel peintre romantique devons-nous...? ».

Le joueur est ainsi orienté vers une réponse et ne donnera pas une réponse complètement farfelue.

- f. Une bonne question peut aussi exiger du joueur qu'il fasse un lien entre deux notions pour arriver à la réponse.

Ex. : « Quel adjectif, contenant le préfixe latin signifiant « tête », qualifie ce qui enivre, ce qui saoule ? (Capiteux) », « Qui était président des Etats-Unis au moment de l'entrée de Terre-Neuve dans la Confédération ? », « Quel Canadien a créé un jeu qui a eu parmi ses adeptes Wilt Chamberlain et Larry Byrd ? », etc.

Ce type de question ne peut s'adresser à des élèves de 1^{re} secondaire. Il faut une certaine pratique de Génies en herbe pour être capable de cette gymnastique intellectuelle !

Exemples de questions améliorées

- Qui remporta la coupe Stanley en 2000 ?
 - **Quel club remporta... ?**
- Quel est le principal pays producteur de cuivre ?
 - **Quel pays de l'Amérique du Sud est le premier (le plus grand, le plus gros...) producteur de cuivre ?**
- Qui utilise un rossignol ?
 - **Qui utilise, dans son travail, un rossignol comme principal instrument ?**
- Qui a formulé la loi de compressibilité des gaz ?
 - **Quel physicien irlandais a formulé la loi de compressibilité des gaz à laquelle on a donné son nom ?**
- Quelle était la profession d'Adélard Godbout ?
 - **Avant d'être premier ministre, quelle profession Adélard Godbout exerçait-il ?**
- Quel est le surnom de Wilma Rudolf ?
 - **Quel surnom a-t-on donné à l'athlète Wilma Rudolf ?**
- Dans quelle œuvre littéraire se trouve le personnage de Béranger I^{er} ?
 - **Dans quelle pièce d'Ionesco règne le roi Béranger I^{er} ?**
- Dans quel domaine opère la compagnie Durivage ?
 - **Sur quel type de produit voyez-vous l'étiquette Durivage ?**
- Qui a consacré sa vie à l'évolution des espèces ?
 - **Quel savant britannique du XIX^e siècle a fait faire des pas de géant à l'étude de l'évolution des espèces ?**
- Quel animal sécrète le sépia ?
 - **Quelle créature de la mer sécrète un liquide nommé sépia ?**
- Qui fit construire l'*Invincible Armada* ?
 - **Quel roi d'Espagne envoya l'*Invincible Armada* contre l'Angleterre en 1588 ?**

Quelques remarques

- **La séquence d'actualités (XXI^e siècle)**

Il est sans doute un peu difficile de composer cette séquence à moins de faire appel à la bibliothèque des collègues, car tout le monde ne possède pas de volumes sur les événements des dernières années. L'actualité a donc tendance à se limiter à un passé récent et c'est ainsi que les mêmes événements peuvent revenir d'un questionnaire à l'autre.

- **Les épellations**

Il est dépourvu de tout intérêt de demander les épellations de mots que personne n'a jamais vus ni entendus et dont on ne connaît pas la signification. La langue française est déjà assez compliquée pour que l'on puisse trouver des mots et des accords à la hauteur d'étudiants de cégeps ou d'universités et dont l'épellation peut faire travailler les méninges parce qu'elle s'appuie sur l'étymologie, l'actualité (épeler le nom d'un personnage ou d'un lieu d'actualité), etc. D'autant plus que ces questions ne sont pas au choix du meilleur joueur mais s'adressent à un joueur en particulier. Les redoublements de consonnes, les multiplications de consonnes dans des mots d'origine étrangère, les accents (trémas y compris), les mots qu'on a tendance à écrire comme d'autres de même son (ex. : raconter et fêtard, bailler et bayer...) fournissent une banque suffisamment riche pour alimenter plusieurs questionnaires. D'autant plus que les questions individuelles peuvent permettre aux joueurs qui répondent moins souvent de faire quelques points.

Si on donne la définition du mot en demandant un mot un peu plus rare, cela aidera au moins à retenir quelque chose.

- **Les questions individuelles**

La raison des questions individuelles est de donner la chance à chaque joueur de participer et ***non pas de donner l'impression à des joueurs qu'ils sont ignorants et peu à la hauteur.*** Il y va de l'intérêt même de l'activité de respecter ce principe sans quoi on va éloigner des personnes qui pourraient être intéressées parce qu'elles se sentent ou humiliées ou inutiles dans une équipe.

Cette remarque vaut pour les questions de relais et de rachat.

- **Les questions en sports et loisirs**

Les questions en sports s'adressent trop souvent à des experts. La plupart des gens ne suivent qu'un ou deux sports et ne s'attardent qu'à l'aspect de statistiques historiques. Une question plus pointue que la moyenne peut se retrouver en match, mais les autres questions devraient généralement porter sur des thèmes plus généraux et courants, sur des aspects inévitables d'une discipline, des faits saillants, des personnages, des événements marquants, etc. De plus, ici plus que dans d'autres catégories, la diversité est de mise. Les sports ne se limitent pas qu'au hockey. Vos questions peuvent porter sur le soccer, le football américain, le baseball, le rugby, le cyclisme, la course automobile, une discipline olympique, ou bien encore un sport peu connu du grand public tel que la planche à voile, l'alpinisme, la course de chevaux ou le surf, et ce, tout en étant relativement abordables.

Le volet loisirs est souvent négligé par les rédacteurs de cette catégorie. Parfois, certains tentent d'être originaux en rédigeant une question sur un loisir méconnu provenant d'une obscure région, alors qu'il faut être plus général. Les loisirs englobent une foule d'activités allant des échecs au bowling, aux jeux de cartes, en passant par la pêche et le billard. Une simple question sur une activité déjà très connue de tous peut demander une certaine réflexion aux joueurs, car ils doivent se remémorer des connaissances antérieures ou des notions auxquelles on ne fait pas appel à tous les jours.

- **Les questions en histoire et en géographie et tourisme**

Pour diversifier les questions en histoire, il est recommandé d'associer une question par époque historique. Ainsi, chacune se distinguera par sa période unique, telle l'Antiquité, le Moyen Âge, la Renaissance, les Temps modernes ou l'Époque contemporaine. Elles peuvent porter sur des personnages, des lieux, des traités, des guerres et alliances, des particularités de l'époque, des innovations, etc. De plus, il est naturellement déconseillé de poser une question portant sur un sujet récent, puisque cela relève de l'actualité et qu'une catégorie y est déjà dédiée.

Enfin, voici une liste de sujets relevant de la géographie et du tourisme, pouvant insuffler l'inspiration : les sites touristiques prisés, l'hydrographie, les pays, les cinq continents, le relief insulaire, continental, montagneux et volcanique, la végétation, la cartographie, la démographie, les explorateurs, les principales métropoles du monde, etc.

- **Les questions d'art et de littérature**

Il est peu intéressant de demander les auteurs de cinq tableaux ou de cinq oeuvres littéraires dans une même séquence. La variété doit primer dans ces séquences.

En art, outre la peinture, l'architecture, la sculpture et les arts mineurs peuvent faire l'objet de questions. On peut aussi aller chercher des détails dans une oeuvre connue, poser des questions sur la vie des peintres, leurs thèmes favoris, les lieux fréquentés, les musées et les termes techniques. Enfin, la photographie est aussi un art.

En littérature, – et le terme littérature est très vaste ici –, les personnages, les lieux de l'action, des introductions ou dernières phrases de romans, les vers marquants de tel poème, les prénoms des auteurs, les époques, les mouvements auxquels ils ont appartenu, tout cela peut amener des questions variées. On peut également aller dans la bande dessinée, les maisons d'édition, les grandes oeuvres techniques et ce qu'on appelle la paralittérature. Puisque l'enseignement de la philosophie est généralisée dans les cégeps de la province, il est suggéré d'introduire aussi des questions de ce domaine à la catégorie.

En musique, on a également intérêt à ne pas se concentrer sur un genre de musique, mais aller dans différents domaines pour faire valoir des joueurs différents. Les instruments (et leurs fabricants), la théorie musicale, les interprètes peuvent être l'occasion de questions intéressantes. Il est aussi fortement suggéré de ne pas écrire toutes les questions de la catégorie uniquement sur la musique populaire ou uniquement sur la musique classique, mais de composer les questions dans un ratio de 2 pour 3 ou de 3 pour 2.

- **Les associations**

Les associations, comme les questions « que suis-je ? » sont l'occasion de faire découvrir des notions intéressantes ou des thèmes qui ne se trouvent pas dans la grille. C'est l'endroit pour introduire des connaissances nouvelles qui pourront, une fois assimilées, être redemandées dans des questions collectives.

La mémoire peut plus facilement retrouver des indices de réponses quand on dirige un peu la recherche.

- **Thématique**

Les séquences « thématique » sont là pour introduire des sujets nouveaux.

Il y a plusieurs sujets qui ne sont pas touchés par les séquences régulières et qui méritent d'être abordés dans cette séquence. Voici une liste non exhaustive pour stimuler vos recherches :

agro-alimentaire, gastronomie, oenologie, compagnies, mode, costume, parfums, collections, phobies, noblesse, titres, métiers, syndicats, collèges, universités, hôpitaux, vie quotidienne, chiffres romains, indicatifs téléphoniques, photo, meubles, décoration, aviation, marine, armée, aéroports, transports, découvertes, inventions, unités de mesure, aéronautique, explorations, technologie, tourisme, villes célèbres, archéologie, religion, mythologie, folklore, fêtes, anniversaires, droit, sociologie, psychologie, bandes dessinées, revues...

- **Principes généraux**

Un questionnaire doit rassembler plein de souvenirs de noms, de notions déjà entendues mais oubliées – et qu'on regrette de ne pas avoir retenues – plutôt que de verser dans des connaissances d'initiés.

Conclusion

Si l'activité, faisant appel au noyau de connaissances d'un joueur, agrandit cet embryon de culture, il a de grandes chances que le joueur s'y intéresse. Si elle exige des lectures d'encyclopédies, la recherche du bizarre, de l'insolite, au détriment de ce qui touche à la vie, il y a de grandes chances que l'on perde des gens intéressés. Cela n'exclut pas des questions difficiles. Mais il faut les doser. Génies en herbe doit habituer à la précision dans un monde d'à-peu-près, éveiller la curiosité dans un monde qui méprise le savoir, maintenir l'intérêt pour tout ce qui nous entoure dans un monde de spécialistes enfermés dans leur spécialisation. Cette soif de savoir vaut bien d'autres passions ou passe-temps.

Lors des dernières saisons, le contenu de certains questionnaires fut l'objet de critiques. Questions trop spécialisées, questions qui ont pour but de faire buter les joueurs plutôt que de leur donner un certain plaisir à agrandir leurs connaissances, fixations (obsessions) sur certains sujets à l'intérieur d'un même questionnaire, questions inutilement compliquées.

Génies en herbe est un jeu de culture générale. Il ne doit pas être l'occasion de questionner sur la dernière découverte que votre professeur vous a enseignée. Il faut un certain recul vis-à-vis les notions académiques : tous les joueurs ne sont pas dans la même concentration, il est donc important de les rencontrer sur un terrain commun.

APPENDICE : Exemples de questions intéressantes

- *Quel jeune nationaliste serbe peut-on considérer comme l'instigateur de la Première Guerre mondiale ?*

Rappelle sans le mentionner que l'assassinat de François-Ferdinand a été un des déclencheurs de la Première Guerre. Demande le nom de l'assassin sans le dire directement.

- *Les auteurs jouent parfois dans les films qu'ils imaginent. Ce fut le cas de Peter Benchley, dans une oeuvre qui fit craindre la plage à plusieurs vacanciers. De quel film s'agit-il ?*

La question semble s'annoncer comme une impasse car le nom de l'auteur n'est pas familier. Mais tout à coup, un indice fait surgir des images qui donnent la clé de la réponse : *Jaws*. La question va avoir plus de succès que : *Quelle oeuvre de Peter Benchley a connu un grand succès lorsqu'elle fut portée à l'écran ?*

- *Quel médecin français de l'Institut Pasteur a découvert, en 1983, le virus du sida ?*

Admettez que la question est plus intéressante que « Qui a découvert le virus du sida ? » parce qu'elle nous donne des précisions qui permettent de lier nos connaissances ensemble.

- *En 1776, l'Américain David Bushnell fabrique et expérimente le premier sous-marin. Du nom de quel reptile très lent l'a-t-il baptisé ?*

Peu de joueurs auraient eu la réponse sans l'indice fourni dans la deuxième partie qui permet de donner une réponse qui a des chances d'être bonne. On aura appris quelque chose de nouveau parce qu'on peut le greffer à un animal familier.

- *Quelle actrice célèbre fut mariée au « Yankee Clipper » ?*

Si quelqu'un ne savait pas quel était le surnom de Joe Di Maggio, c'est fait!

- *L'un nous a laissé la Confession d'un enfant du siècle, l'autre, des Mazurkas. Quelle maîtresse avaient-ils en commun ?*

Cette question était une question individuelle, mais tout joueur de génies en herbe qui a un minimum d'expérience va trouver la réponse même si l'auteur de *Confession d'un enfant du siècle* ne lui était pas connu au départ. Le lien va se faire parce que les maîtresses connues à la fois d'un homme de lettre et d'un musicien ne sont pas si nombreuses. Ou, du moins, cette note biographique de Georges Sand est plus connue que son oeuvre !

Il n'est pas nécessaire que toutes les questions fassent preuve d'une telle recherche, mais quelques unes dans un match ajouteront un élément intéressant.

BONNE SAISON !

CATÉGORIES DU QUESTIONNAIRE (2009-2010)

- Il est important de varier les questions tout en donnant assez d'informations pour que les joueurs associent leurs connaissances au libellé de la question.
- Attention : Veillez à ce que la difficulté demeure égale pour les deux équipes lors des rachats et des relais répliqués. Aucune équipe ne doit être favorisée par une série de questions plus facile que l'autre.

1. **Mise au jeu : Avant-Après** (Collective, 5 points)

Il s'agit d'une question valant 5 points.

Un Avant-après est construit comme suit : la première partie de la question correspond à la première partie de la réponse, tandis que la deuxième partie de la question correspond à la deuxième partie de la réponse. Une syllabe ou un mot doivent appartenir aux deux réponses. La fin de la première réponse et le début de la deuxième sont cette syllabe ou ce mot.

Ex. : « Chanteur noir interprète de Thriller et peintre américain précurseur de la technique du dripping. »

La réponse est Michael Jackson Pollock. Ici, le mot Jackson est le lien entre la première et la deuxième réponse. Il est à noter que pour obtenir 10 points, le joueur doit donner une réponse complète, qui inclut les deux éléments ainsi que le lien qui les unit. Dans l'exemple donné ci-haut, il aurait été erroné de répondre seulement Jackson Pollock, car il s'agit du nom complet du peintre américain. La réponse n'inclut pas nécessairement le premier élément, qui est Michael Jackson. S'il advenait qu'un joueur ne réponde que Jackson Pollock, le lecteur devrait refuser la réponse sans demander de préciser et donner ensuite la réplique à l'équipe adverse.

N'oubliez pas : cette question peut faire la différence dans un match. Elle donne également l'avantage pour le Duel.

2. **XXI^e siècle** (Duel, 10 points par bonne réponse)

Il s'agit d'un Duel. L'équipe ayant répondu correctement à la question Mise au jeu obtient l'avantage et chaque joueur de cette équipe, en partant du joueur le plus près du lecteur, pourra choisir son adversaire pour une question en vis-à-vis. Si la question de Mise au jeu n'est pas réussie, les 2 capitaines devront déterminer l'avantage et s'affronter au roche-papier-ciseau.

Une question est posée pour chacun des 4 duels. Si un joueur appuie sur son témoin avant l'autre joueur et qu'il donne la bonne réponse, il se verra attribuer 10 points. Si le joueur qui appuie en premier donne la mauvaise réponse, une réplique est automatiquement donnée au joueur de l'équipe adverse qui se trouve en face de lui. Si ce joueur donne la bonne réponse, il obtient également 10 points. Si aucun joueur ne donne la bonne réponse, il n'y a pas de points accordés.

Le thème XXI^e siècle réfère à tout ce qui s'est passé dans les années 2001 à 2008 inclusivement. N'hésitez pas à ressortir des faits importants qui datent du début de la période couverte. Ainsi, il sera possible d'éviter que toutes les questions des questionnaires ne portent sur la même chose.

3. **Géographie et Tourisme** (Collectives, 10 points par bonne réponse)
4. **Musique populaire et classique** (Collectives, 10 points par bonne réponse)
Au moins 2 questions en musique classique.
5. **Sports et Loisirs** (Collectives, 10 points par bonne réponse)
4 questions en sports et 1 en loisirs.
6. **Thématique** (Contrôle, 10 points par bonne réponse)
Vous pouvez choisir le thème que vous voulez pour le contrôle. Restez cependant dans un thème accessible à la majorité des gens.

La première question s'adresse à tous les joueurs. L'équipe qui donne la bonne réponse obtient le contrôle des questions subséquentes. Si cette première question n'est pas répondue correctement, la deuxième est jouée en collective, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe obtienne le contrôle. L'équipe qui obtient le contrôle a droit à la consultation. Cependant, si une mauvaise réponse est donnée par l'équipe qui a le contrôle, une réplique est immédiatement donnée à l'équipe adverse. La réplique ne donne toutefois pas droit à la consultation entre les joueurs de l'équipe adverse. Si l'équipe en réplique obtient la bonne réponse, elle prend le contrôle de la catégorie a droit à la consultation à la question suivante. Les deux équipes peuvent donc s'échanger les rôles pendant toute la catégorie. Chaque bonne réponse vaut 10 points.

Le thème XXI^e siècle réfère à tout ce qui s'est passé dans les années 2001 à 2008 inclusivement. N'hésitez pas à ressortir des faits importants qui datent du début de la période couverte. Ainsi, il sera possible d'éviter que toutes les questions des questionnaires ne portent sur la même chose.

7. **Association visuelle** (Par équipe, 10-20-30-50 points)
Vous devez déterminer le thème vous-mêmes. Une seule association est donnée pour les deux équipes. Ainsi, il n'y a pas d'injustice créée par deux associations au niveau de difficulté différent. L'inconnu ne vaut 20 points que lorsque les trois autres éléments sont réussis. Autrement, lorsque vous réussissez à associer seulement un ou deux des trois premiers éléments de l'association, mais que vous réussissez à associer l'inconnu, celui-ci ne vaut que 10 points.

L'association visuelle devra être reproduite sur deux nouvelles pages à la fin du questionnaire qui seront remises à chacune des deux équipes. Veillez à ce que les images soient larges et claires.
8. **Particularités orthographiques ou phonétiques** (Collectives, 10 points par bonne réponse)
Toutes vos questions doivent avoir en commun un même lien orthographique ou phonétique.
9. **Histoire générale** (Collectives, 10 points par bonne réponse)
10. **Chimie et Sciences de la vie** (Collectives, 10 points par bonne réponse)
2 questions en chimie et 3 en sciences de la vie. Les Sciences de la vie concernent autant la biologie humaine et la médecine, que l'écologie animale et végétale.

- 11. Thématique** (Rachat, 20 points pour une bonne réponse, 10 points en rachat)
Vous pouvez choisir le thème que vous voulez pour le rachat. Restez cependant dans un thème accessible à la majorité des gens. Le thème peut être le même pour les deux équipes ou alors être différent. Dans ce cas particulier, les deux thèmes doivent être de difficulté équivalente et se rapporter sensiblement au même sujet.

Dans le rachat, une question est posée à chaque membre de l'équipe. Si le joueur à qui est adressée la question donne la bonne réponse, il obtient 20 points. S'il ne donne pas la bonne réponse, le rachat est offert aux autres membres de l'équipe qui doivent alors appuyer sur leur témoin pour avoir un droit de réponse. Si l'un des membres répond correctement à la question, il obtient 10 points. Si personne ne donne la bonne réponse, aucun point n'est accordé. Le déroulement est le même pour l'autre équipe. Aucune consultation n'est permise.

- 12. Identification par indices** (Collective, 40-30-20-10 points)
Vous pouvez choisir un personnage, un lieu, un événement, etc. pour l'identification. Normalement, le premier indice donné est le plus difficile, tandis que le dernier indice est le plus facile. Si un joueur donne la bonne réponse dès le premier indice, il obtient 40 points. S'il la donne au deuxième indice, il obtient 30 points et ainsi de suite jusqu'à 10 points.

- 13. Arts visuels** (Collectives, 10 points par bonne réponse)
Architecture, peinture, sculpture, photographie, danse, etc.

- 14. Politique, Économie et Sciences sociales** (Collectives, 10 points par bonne réponse)
2 questions en politique, 2 questions en économie et 1 question sur les sciences sociales (sociologie, anthropologie, psychologie, etc.)

- 15. Monde littéraire** (Collectives, 10 points par bonne réponse)
Au moins une question en philosophie et une en théâtre.

- 16. Cinéma et Télévision** (Relais répliqué, 10 points par bonne réponse, 10 points pour relais parfait)
Il s'agit du relais répliqué. Une première question est posée à l'équipe. Le joueur qui répond correctement obtient 10 points pour son équipe et ne peut plus répondre par la suite. Lorsque le relais est complété, un bonus de 10 points est accordé à l'équipe. Si le relais s'arrête avant la quatrième question, les questions restantes sont jouées en collectives pour les deux équipes parmi les joueurs qui n'auront pas répondu correctement à l'une des questions du relais. Aucune consultation n'est permise dans cette catégorie.

Au moins deux questions en télévision.

ATTENTION: Il est très important d'ordonner les questions de la plus facile à la plus difficile !

- 17. Anagrammes** (Collectives, 10 points par bonne réponse)
Choisissez un thème ni trop restrictif, ni trop large.

- 18. Sciences pures et Technologies** (Collectives, 10 points par bonne réponse)
3 questions en sciences pures et 2 questions en technologies.

19. Langues et Langage (Collectives, 10 points par bonne réponse)
Thèmes privilégiés : Étymologie, vocabulaire, épellations, conjugaisons, proverbes, figures de style, langues étrangères, etc.

20. Thématique (Résurrection à risque, 10 points par bonne réponse)
Vous pouvez choisir le thème que vous voulez pour la résurrection à risque. Restez cependant dans un thème accessible à la majorité des gens. Les questions sont collectives.

Lorsqu'un joueur appuie sur son témoin pour répondre à une question et qu'il donne la bonne réponse, il choisit un membre de l'équipe adverse et l'élimine. Il peut aussi décider de ne pas éliminer un joueur adverse et de ressusciter un joueur de sa propre équipe qui avait été éliminé. Le joueur éliminé doit alors déposer son témoin pour le reste de la catégorie.

Si le joueur qui avait appuyé avant la fin de la question pour donner sa réponse se trompe, il s'élimine lui-même et doit alors déposer son témoin. S'il attend la fin de la question et donne une mauvaise réponse, le joueur n'est pas éliminé. Chaque bonne réponse vaut 10 points. Les questions sont posées jusqu'à ce qu'il ne reste plus personne qui peut répondre.

21. Questions éclair (Collectives, 10 points par bonne réponse)
Cette catégorie comporte 10 questions collectives qui valent 10 points chacune. Le niveau de difficulté des questions doit être relativement bas pour que les équipes rivalisent de vitesse principalement (et non de connaissances approfondies). Assurez-vous de varier les sujets.

22. Prime : thème surprise (Par écrit, 10 points par bonne réponse)
Cette question est rédigée par la régie.

Questions supplémentaires (À ne jouer qu'en cas de nécessité)

Ces questions peuvent être jouées en cas d'égalité durant les éliminatoires ou en cas d'erreurs de fond ou de forme qui se seraient produites durant le match. Elles doivent porter sur des thèmes différents et être de calibre moyen. Ces questions sont importantes ; veuillez s'il-vous-plaît les composer avec sérieux. S'il n'y a pas de contestation à la fin d'un match ou qu'il n'y a pas d'égalité, les questions peuvent être posées pour le plaisir des joueurs. Cependant, les points accumulés dans cette catégorie ne sont pas comptabilisés pour les pointages individuels et d'équipe (à l'exception de la reprise d'une question par le lecteur durant le match). Le lecteur, s'il reprend une question durant le match, doit lire les questions supplémentaires dans l'ordre où elles sont écrites, afin de ne pas favoriser un joueur ou une équipe en particulier.

N. B. Lorsqu'un joueur appuie avant que la question ne soit terminée et qu'il ne donne pas la bonne réponse, une pénalité de 10 points lui est accordée. L'équipe adverse a alors droit à la réplique et à la fin de la question.

Une équipe qui n'est pas complète (3 joueurs ou moins) se verra pénaliser lors de catégories comme le rachat ou le duel.