

FORMAT DU QUESTIONNAIRE

1- Associations visuelles (une question pour les deux équipes)

- a. Il s'agit d'une seule et même question écrite pour les deux équipes. 4 éléments visuels sont présents (4 photos ou une photo avec des éléments désignés par flèche). 3 réponses sont indiquées et doivent être associées avec les images, une quatrième étant à découvrir.
- b. Attribution des points : 10 points par bonne association, 10 points supplémentaires pour une association parfaite. (10-20-30 ou 50 points)

2- Langues (vis-à-vis)

- a. Ces questions touchent tous les aspects des différentes langues (grammaire, conjugaison, particularités, définitions, proverbes, étymologie, traduction, etc.), avec un accent particulier mis sur la langue anglaise (pour appuyer le thème).
- b. 20 points pour une bonne réponse, 10 points pour une réplique réussie.

3- Sports et Loisirs (collectives)

4- Sciences (collectives)

5- De l'Antiquité au Moyen Âge (contrôle, avec consultation. Sans consultation lors de la réplique)

- a. Première des catégories « Survol de l'Humanité ». Les questions de ces catégories touchent à toutes les autres catégories du questionnaire, mais en misant plus précisément sur une époque en particulier. On y retrouvera des questions d'histoire, bien sûr, mais également des questions d'arts, de géographie, d'économie, de musique, de sciences, de mythologie, de religion. Bref, tous les domaines qui forment une Époque.
- b. Le contrôle est une cantonade modifiée. La première question est collective. Si l'une des équipes y répond correctement, elle obtient le « contrôle », c'est-à-dire qu'elle a droit de consultation pour les questions suivantes. Si les questions suivantes sont bien répondues, l'équipe conserve le « contrôle » et poursuit la consultation. Cependant, si une question n'est pas bien répondue, il y a droit de réplique sans consultation à l'équipe adverse qui, par une bonne réponse, peut prendre le « contrôle ». Elle a ainsi droit à la consultation pour la suite.
- c. Si aucune bonne réponse n'est donnée sur une réplique, l'équipe initiale conserve son « contrôle ».
- d. Si aucune bonne réponse n'est donnée lors de la première question, on poursuit en collectives jusqu'à ce qu'une bonne réponse soit donnée et que le « contrôle » soit attribué à une équipe.

6- Arts et Littérature (collectives)

- a. Puisque plusieurs questions réservées traditionnellement à cette catégorie pourront se retrouver dans les catégories « Survol de l'Humanité », on fait un amalgame de ces deux catégories et on y privilégiera une approche davantage technique qu'historique.

7- Sciences sociales (collectives)

- a. Économie, politique, philosophie, psychologie, sociologie, etc.

8-*Smart Ask!* (collectives)

- a. Questions en anglais. Réponses devant également être données en anglais (prononciation acceptable acceptée !)

9- Géographie et tourisme (collectives)

10- Avant-Après (collectives)

11- De la Renaissance au XIXe siècle (collectives)

- a. Pour explications, voir de l'Antiquité au Moyen Âge

12- Identification par indices (collective)

13- Nations (chassé-croisé)(joueurs 1A-4B, 2A-3B, 3A-2B, 4A-1B)

- a. 20 points pour une bonne réponse, 10 points pour une réplique réussie.

14- XXe et XXIe siècle --- Quitte ou double édulcoré 10-20-40 (total)

- a. La première question de la catégorie est collective. Si une équipe donne une bonne réponse, elle décide si elle désire doubler ou non. S'ils doublent, les joueurs ont droit à la consultation. S'ils obtiennent une bonne réponse, ils peuvent doubler encore une fois et toujours se consulter.

- b. Si personne ne donne de bonne réponse à la première question, la deuxième question est collective et, advenant une bonne réponse, une équipe peut décider de doubler avec consultation. Si aucune des deux premières questions n'est répondue correctement, la troisième est collective.

- c. Si une équipe refuse de doubler ou donne une mauvaise réponse à un « double », il faut jouer la ou les questions restantes en collective. Il n'y a pas de réplique possible sur un « double » manqué.

- d. Le total des points accumulés lorsqu'il y a consultation est attribué à l'équipe. Les autres points sont donnés aux joueurs ayant répondu à une question collective.

15- Musique (collectives)

16-Calcul et anagrammes (collectives)

a. 3 anagrammes selon un thème donné et deux calculs mentaux

17- Cinéma et Télévision (collectives)

18- Particularités orthographiques (collectives)

- a. Dans cette catégorie, toutes les réponses ont un lien quelconque de par leur orthographe et ce lien est expliqué avant la première question. Ces particularités peuvent être très diverses, voici des exemples : toutes les réponses ont 5 lettres, toutes les réponses débutent par 2 consonnes, toutes les réponses sont des anagrammes de tel mot, toutes les réponses riment avec tel mot, etc.

19- Variétés (Roulette-russe/résurrection)

- a. Lors de la Roulette-russe, un joueur qui obtient une bonne réponse peut éliminer un joueur adverse de son choix pour le reste de la catégorie ou ressusciter un de ces coéquipiers déjà éliminé. Cependant, un joueur qui obtient une mauvaise réponse est également éliminé pour le reste de la catégorie.

20- Éclairs (10 questions) (collectives)

21- Les deux solitudes (Question prime) (Individuelle par écrit. 1 bonne réponse=5pts, 2=15pts, 3=25pts, 4=50pts pour l'équipe)

22-Questions supplémentaires à jouer pour corriger une erreur de forme dans la lecture.