Le quiz des équipes : questions, vrai ou faux et mémoire

Dès 7 ans • 8 à 30 joueurs • 40 à 50 min • Intérieur

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Un quiz dès 7 ans en trois manches : cinq questions à choix, cinq vrai ou faux et dix objets à mémoriser. Les équipes discutent avant de montrer leur réponse ; le kit fournit les questions, les feuilles et le corrigé.

Ce dossier contient la conduite de l'activité puis les supports. Les pages « adulte » et les corrigés ne sont pas à distribuer aux enfants. Les supports sont utilisables en noir et blanc.

Objectif, préparation et durée

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE
Chercher une réponse en équipe et oser expliquer son raisonnement. À observer : plusieurs voix participent, y compris lors de la correction.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 15 min. Former 3 à 5 équipes équilibrées. Tester que les dix objets sont visibles de toutes les places. Garder le corrigé séparé des feuilles enfants. Attribuer un secrétaire différent à chacune des trois manches.

REPÈRE DE TEMPS
5 min de lancement ; 12 min pour cinq questions ; 10 min pour cinq vrai/faux ; 8 min de mémoire et correction ; 5 à 10 min de questions inventées et bilan. Total : 40 à 45 min.

Matériel et impressions

Kit : 10 questions avec choix et corrigé, feuille réponse, grille mémoire. Prévoir 10 objets distincts (clé, crayon, gobelet, chaussette, balle, cuillère, livre, feuille, pince à linge, enveloppe), un tissu et un crayon par équipe.
Supports inclus : télécharger le kit animateur et les supports à imprimer joint à cette fiche. Imprimer uniquement les pages utiles ; les cartes se découpent en recto seul.

Conduite de l'activité

1. Lancer le jeu et vérifier la compréhension. « On répond ensemble, après avoir écouté la question en entier. Vous disposez de trente secondes pour discuter. Les réponses sont montrées au même moment. Une erreur est l'occasion d'apprendre quelque chose, pas de se moquer. »

2. Manche découverte : posez cinq questions, avec 30 secondes par réponse. Combien de côtés a un hexagone ? 6. Quelle planète est surnommée la planète rouge ? Mars. Combien font 7 × 8 ? 56. Quel animal devient papillon ? La chenille. Quel est le contraire de « minuscule » ? Immense ou gigantesque.

3. Manche vrai ou faux : une araignée a six pattes (faux, huit) ; un triangle a trois côtés (vrai) ; un kilo de plumes est plus léger qu'un kilo de cailloux (faux) ; la Lune produit sa propre lumière visible (faux). Ajouter un cinquième vrai/faux : « Un carré a quatre côtés égaux » (vrai).

4. Manche mémoire : montrez les dix objets pendant 30 secondes, recouvrez-les et laissez deux minutes pour en retrouver le plus possible.

5. Attribuez un point par réponse correcte et par objet retrouvé. Faites tourner le rôle de porte-parole. Corrigez ensemble et terminez par une question inventée par chaque équipe.

6. Rôle de l'animateur et régulation. Un point par bonne réponse et par objet retrouvé, maximum 20. Pour la mémoire : 30 secondes d'observation sans écrire, puis 2 min d'écriture une fois les objets cachés ; accepter un dessin identifiable. Lire les choix du kit si besoin. En cas d'égalité, conserver l'égalité ; la question inventée par les enfants ne compte pas dans le score.

7. Terminer et faire un bilan court. « Avez-vous changé de réponse après une explication d'un partenaire ? » Faire expliquer une réponse avec ses mots.

Adaptations

Lisez des choix de réponses ou acceptez des dessins pour les enfants qui ne lisent pas encore.

Adapter au groupe : À 7 ans, annoncer les choix et autoriser les doigts pour calculer ; remplacer 7 × 8 par 7 + 8 si le groupe n'a pas encore abordé la multiplication, en annonçant ce changement à tous.

Vigilance

Évitez les questions sur les participants et les classements individuels. Laissez le temps de discuter avant de demander une réponse.
Avant de démarrer, vérifier l'espace et le matériel, convenir d'un signal d'arrêt et montrer où se regrouper. Ajuster le dispositif avec l'équipe d'animation et la direction : les effectifs annoncés sur la fiche ne fixent pas un nombre réglementaire d'encadrants.

Questions et corrigé • adulte

Lire la question et, si utile, les choix. Garder cette page hors de la vue des équipes.

Question	Choix	Réponse
Combien de côtés a un hexagone ?	4 / 6 / 8	6
Quelle planète est surnommée la planète rouge ?	Mars / Vénus / Terre	Mars
Combien font 7 × 8 ?	54 / 56 / 64	56 ; adaptation 7 + 8 = 15
Quel animal se transforme en papillon ?	Chenille / ver de terre / escargot	La chenille
Quel est le contraire de minuscule ?	Immense / étroit / minime	Immense ; gigantesque accepté
Une araignée a six pattes.	Vrai / Faux	Faux : huit
Un triangle a trois côtés.	Vrai / Faux	Vrai
Un kilo de plumes est plus léger qu’un kilo de cailloux.	Vrai / Faux	Faux : les deux font un kilogramme
La Lune produit sa propre lumière visible.	Vrai / Faux	Faux : elle réfléchit la lumière du Soleil
Un carré a quatre côtés égaux.	Vrai / Faux	Vrai

Feuille de suivi

Équipe : _____ Date : _____

Défi	Réponse	Point
Question 1		
Question 2		
Question 3		
Question 4		
Question 5		
Question 6		
Question 7		
Question 8		
Question 9		
Question 10		

Notes et observations

_____

_____

Manche mémoire

Une feuille par équipe. Observer sans écrire pendant 30 secondes, puis noter ou dessiner pendant 2 minutes.

Les dix objets que nous avons vus

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____