



Franco-Quiz

2017 文藻外語大學高廬盃益智問答比賽

Quiz sur le français et la culture francophone

1. PRINCIPES DU JEU :

Le but du jeu est de motiver les apprenants de français et de les encourager, dans leurs études tant de la langue française que de la culture francophone, à poursuivre leur apprentissage en dehors des cours proprement dits et à accroître leur culture générale.

Le jeu est divisé en plusieurs manches (voir **2. Les différentes étapes du jeu**, ci-dessous). Le principe du jeu, qui est un quiz, est de répondre correctement à un maximum de questions pour essayer d'atteindre la finale et remporter le 1^{er}, 2^e ou 3^e prix. Il s'inspire de jeux connus tels que « Questions pour un Champion », en l'adaptant à la situation et aux contraintes auxquelles nous sommes confrontés. Dans la première manche du jeu, alors que les candidats sont encore nombreux, les candidats seront sélectionnés sur la justesse de leur réponse, donnée par écrit. Dans les manches suivantes, seul le candidat qui aura donné (oralement) la réponse juste le plus rapidement remportera le point correspondant à la question. Les premiers candidats à avoir donné un certain nombre de réponses justes seront sélectionnés pour la manche suivante. Le dernier sera éliminé.



















Le jeu comporte, dans cette seconde édition, un seul niveau : le niveau avancé (candidats de niveau B1 et au-dessus). En revanche, les thèmes ont été réorganisés pour inclure davantage de sujets) et leur nombre a été augmenté pour inclure, par exemple, une catégorie littérature et une catégorie sur l'Union Européenne (voir **3.1 Catégories de questions**).

Le jeu sera organisé le samedi 26 novembre 2016, de 14h à 17h30 (le jeu peut se prolonger jusqu'à 18h maximum si nécessaire).

2. LES DIFFERENTES ETAPES DU JEU :

2.1. Présentation simplifiée des étapes du jeu :

Le jeu comporte 4 manches. Dans la 1ère manche, on sélectionne 4 candidats pour la seconde manche. Ensuite, trois candidats sont sélectionnés pour la manche suivante, puis 2 candidats pour le duel final. Le vainqueur de la dernière manche remporte le premier prix. Le joueur éliminé en finale (4^e manche) remporte le second prix ; le joueur éliminé à la 3^{ème} manche remporte le 3ème prix.

							
<p>1^{re} manche : les candidats répondent aux questions par écrit en un temps limité de 10 secondes. Les 4 premiers candidats qui ont obtenu 5 points (5 réponses justes) sont sélectionnés.</p>							
							
<p>2^e manche : les candidats répondent aux questions à l'oral. Le plus rapide donne sa réponse. Les trois premiers qui ont donné 5 réponses justes (= 5 points) sont sélectionnés.</p>							
							
<p>3^e manche : les candidats choisissent un thème parmi les thèmes proposés (4 minimum). Chaque thème comporte 10 questions. Les 2 candidats qui ont obtenu le plus de points sont sélectionnés.</p>							
							
<p>4^e manche : les 2 candidats doivent répondre le plus vite possible aux questions. Si la réponse donnée est fautive, la main passe. Le premier qui donne 10 bonnes réponses est déclaré vainqueur.</p>							
							
<p>Le premier candidat à avoir obtenu 10 points (10 réponses justes) gagne le jeu !</p>							



2.2. Première manche :

Dans la première manche, qui durera 30 minutes au maximum, l'animateur posera des questions appartenant à différentes catégories au hasard (voir **3.1 Catégories de questions**). Les candidats devront répondre par écrit sur le support qui leur sera fourni, en temps limité **de 10 secondes**. Lorsque ce temps est écoulé, les candidats montrent leur réponse et tous ceux qui ont bien répondu obtiennent 1 point. Le premier candidat qui aura obtenu **5 points** (5 bonnes réponses) sera sélectionné, puis le second, etc. Le but est d'arriver à 4 candidats.

Si le nombre de candidats qui participent au jeu est élevé, la première manche peut comporter plusieurs parties (et la durée en sera modifiée) : les candidats peuvent être divisés en 2 groupes. Par exemple, s'il y a 16 candidats (nombre maximum autorisé en raison des limites de temps), ils seront divisés en 2 groupes de 8. La manche comportera 2 parties : dans chaque groupe de 8, on sélectionnera d'abord 4 candidats (première partie), puis dans une deuxième partie on fera jouer les 4 candidats du 1^{er} groupe contre ceux du 2^e groupe (total, encore 8 candidats). Ensuite, par élimination, seuls les quatre (4) candidats les plus rapides seront sélectionnés pour la seconde manche. La décision ou non de diviser la première manche en 2 parties dépendra du nombre de candidats et des contraintes matérielles (lieu, temps, budget...) ; elle sera laissée à l'appréciation des organisateurs.

Épreuve de rapidité en cas d'égalité : si deux (ou plusieurs) candidats ont obtenu le même score et ne peuvent être départagés pour savoir qui participera à l'étape suivante, on procède à une **épreuve de rapidité** à l'oral : des questions sont posées, auxquelles les candidats à départager devront répondre oralement. Le candidat qui donne la bonne réponse le plus rapidement remporte le point. Le premier à avoir remporté 2 points est sélectionné. Si deux candidats sont ex-aequo à la première place, cette épreuve est inutile car les deux candidats seront sélectionnés d'office pour l'étape suivante.

2.3. Seconde manche :

Dans la seconde manche, les quatre candidats sélectionnés à l'issue de la première manche

devront répondre le plus rapidement possible à 5 questions pour être sélectionnés pour la manche suivante. Ces questions appartiennent à différentes catégories, au hasard et en désordre, parmi les catégories proposées pour la compétition (voir **3.1 Catégories de questions**). Les trois premiers candidats à avoir marqué 5 points (1 point par réponse juste donnée le plus rapidement) participeront à la 3^e manche. Les candidats devront attendre la fin de la question avant de pouvoir répondre, puis utiliser un instrument sonore¹ pour signaler qu'ils veulent répondre, ceci afin de savoir lequel est le plus rapide. L'animateur leur demandera alors de donner leur réponse. Si elle est juste, le point leur sera attribué, sinon, le jeu continuera et les autres candidats pourront alors proposer une réponse (de la même manière, en utilisant d'abord leur instrument sonore et en attendant d'être interrogés avant de répondre). **Si un candidat donne une réponse fausse, il ne peut pas proposer de nouvelle réponse** (ceci afin de donner leur chance à tous les candidats et d'éviter qu'un même candidat propose une série de réponses à une question). Au cas où il serait impossible de départager deux candidats en fonction du temps de réponse, la question est annulée (aucun point n'est marqué) et on en repose une autre.

2.4. Troisième manche :

Les 3 candidats retenus à l'issue de la seconde manche participent alors à la troisième manche. Plusieurs thèmes (4 minimum) sont proposés à leur choix, en relation avec les **catégories de question** de ce jeu (voir **3. Les questions** > **3.2 Thèmes**). Le premier candidat qui a été sélectionné (celui qui a été le plus rapide à obtenir 5 points dans la seconde manche) sera le premier à répondre (puis le deuxième et enfin le troisième). Il choisit le thème des questions auxquelles il devra répondre (ce thème ne pourra plus être choisi par les autres candidats, il sera donc retiré du choix proposé ensuite aux autres candidats qui devront choisir parmi les thèmes restants).

Lorsque le candidat est prêt, l'animateur commence à poser la première question et le compte à rebours débute : le candidat a **1 minute 30 secondes** pour répondre à un maximum de questions. Le candidat doit proposer des réponses ou, s'il ne peut répondre, dire « passe ». L'animateur posera

¹ Chacun des instruments produit un son différent afin de pouvoir identifier le candidat qui répond.



alors la question suivante. Dans le cas où il n'y aurait plus de nouvelle question et qu'il resterait encore du temps (par exemple si le candidat passe beaucoup de questions), l'animateur repose les questions auxquelles le candidat n'a pas répondu, dans le même ordre où elles ont été posées (c'est-à-dire en reposant d'abord la question la plus ancienne). Chaque réponse juste rapporte un point. Lorsque le temps est écoulé, on passe au candidat suivant. **Lorsque les 3 candidats ont fini,**

seuls les 2 candidats ayant obtenu les meilleurs scores sont sélectionnés pour l'étape suivante.

Si 2 candidats ont obtenu le même score et qu'on ne peut départager le 2^e et le 3^e, on procède à une **épreuve de rapidité** (comme expliqué plus haut). Le candidat éliminé obtient la troisième place et remporte le troisième prix de la compétition.

2.5. Quatrième manche :

C'est la dernière manche. Les deux derniers candidats s'affrontent. La dernière manche est une épreuve de rapidité. Il s'agit de répondre à chaque question le plus rapidement possible, avant que l'autre candidat ne réponde. Si la réponse donnée est fautive, la main passe à l'autre candidat (ainsi, au début, chaque candidat peut répondre, mais par la suite c'est à tour de rôle). Le but est d'être le premier à avoir répondu juste à 10 questions.

2.6. Les trois premiers prix :

Le vainqueur de la quatrième manche est déclaré champion, l'autre candidat remportera le second prix, et le troisième candidat, éliminé à la fin de la manche précédente, remportera le troisième prix.

3. LES QUESTIONS

Les questions peuvent être de différents types :

- a. **QCM (Questions à choix multiples) :** plusieurs réponses (3 ou 4) sont proposées au choix du candidat, il faut trouver laquelle est la bonne. Les QCM comprennent aussi des questions du genre « cherchez l'intrus ».
- b. **Vrai ou Faux / Oui ou Non :** le candidat choisit entre les deux options proposées.



- c. **Questions ouvertes** : aucun choix n'est proposé au candidat, il doit fournir la réponse en faisant appel à ses connaissances.

Dans la première manche, les réponses aux questions se font par écrit. Dans les autres manches, elles sont données à l'oral.

Les questions sont posées oralement, mais apparaissent également sur un écran de projection, visible autant par les candidats que par le public.

3.1. Catégories de questions

Les questions appartiendront aux catégories suivantes :

- a. Langue française : grammaire, vocabulaire, expressions...
- b. Prononciation et phonétique
- c. Géographie des pays francophones
- d. Histoire et actualité francophones
- e. Gastronomie des pays francophones
- f. Personnages célèbres du monde francophone : personnalités réelles (non fictives) telles que les personnalités politiques, les acteurs, chanteurs...
- g. Art et culture francophones : littérature (y compris bande dessinée), peinture, cinéma, musique, architecture...
- h. Union Européenne

3.2. Thèmes (manche 3)

Les thèmes se rapportent aux catégories énoncées ci-dessus.

Toutes les questions se rapportent à un thème commun, en relation avec les catégories précisées ci-dessus.

Exemples de thèmes :

- Géographie : Fleuves et rivières de France ; Grandes villes francophones ; etc.
- Structures de la langue : Les prépositions ; Conjugaison des verbes ; Fonction des mots dans une phrase ; etc.

- Prononciation / phonétique : les semi-voyelles ; les nasales ; etc.
 - Histoire et actualité : Les grandes inventions françaises ; Les rois de France ; Les élections présidentielles ; etc.
 - Gastronomie : Spécialités de Bourgogne ; Ingrédients principaux dans les recettes de cuisine² ; Les desserts, etc.
- Personnalités et personnages célèbres : Chanteurs et chanteuses actuels ; Les sportifs français célèbres ; etc.

N.B. : Ces thèmes sont proposés à titre d'exemples. Lors du jeu, les thèmes retenus pourront être différents. Il sera tenu compte du niveau des candidats et des connaissances générales que l'on peut attendre d'eux pour déterminer les questions et les thèmes.



² Par exemple, on donne des noms de spécialités connues et le candidat doit répondre à des questions sur le ou certains ingrédients de ces recettes : « Quel est la viande utilisée dans une daube ? » (QCM) ; « Quel est l'ingrédient principal d'une bouillabaisse ? » ; etc.