



Guide - Lire un match de Génies en herbe

Habituellement, les coachs de chaque équipe présente se partagent les tâches de la lecture et du pointage avant chaque match. Un lecteur ou une lectrice extérieur-e peut également être désigné-e par la régie.

La personne qui lit et celle qui pointe font également office de juges en match. Le sens de la justice est sans doute plus vif lors de compétitions importantes. Il va sans doute arriver que des entraîneurs vous interpellent sur un point de règlement ou le déroulement du match.

Gardez-vous de discuter avec les enseignants devant leurs élèves. Amenez-les à la régie et si vous ne parvenez pas à une conclusion satisfaisante, présentez les problèmes aux responsables des contestations. Attention de ne pas traiter les enseignants « de haut ».

Quoi faire en match ?

Avant le début de chaque match, elle ou lui doit procéder à un test des déclencheurs, pour s'assurer qu'ils fonctionnent tous.

- Pendant le match, le lecteur ou la lectrice doit :
- maintenir un bon rythme de lecture, pour ne pas causer de retard dans l'horaire des matchs d'une compétition ;
- adopter un ton neutre et suffisamment audible;
- laisser un temps de réponse égal à chaque équipe ;
- arrêter immédiatement sa lecture lorsqu'un joueur ou une joueuse appuie sur son bouton-déclencheur pour répondre ;
- Si un-e joueur/se donne une mauvaise réponse avant la fin d'une question, accordez une pénalité de 10 points ;
- prononcer le prénom d'un-e joueur/se pour lui donner la parole et l'enjoindre à donner sa réponse ;
- accepter la première réponse donnée.

Si le lecteur ou la lectrice commet une erreur, il ou elle remplace la question immédiatement par une question dépannage même si celle-ci n'est pas de la même discipline.

Au mieux de ses connaissances linguistiques, le lecteur ou la lectrice lira les termes étrangers avec la prononciation native.

Quoi ne pas faire en match ?

L'animateur ou l'animatrice ne doit pas :

- favoriser une des deux équipes par sa lecture ;
- ne pas faire de courte pause au cours de sa lecture afin de ne pas donner l'impression qu'une question est terminée : Cela peut occasionner des pénalités de 10 points fâcheuses et non-intentionnelles aux équipes ;
- répéter une question, sauf s'il y a eu erreur dans la lecture;

Les Types de questions dans un questionnaire

- **Les questions collectives**

Ces questions mettent l'emphase sur la rapidité. La première personne à appuyer sur le bouton a le droit de répondre. Si la réponse est fausse ou si l'élève ne peut répondre, le droit de répondre passe à un élève de l'autre équipe qui doit signaler ses intentions en pressant à son tour sur le bouton.

- **Les questions individuelles**

Ces questions sont adressées au joueur désigné à tour de rôle par l'animateur ou l'animatrice. Selon les règlements adoptés pour chacune des séquences, la réplique peut aller ou non au vis-à-vis de l'autre équipe ou à un autre membre de l'équipe interrogée (ex.: rachat).

- **La question prime**

Une question d'actualité portant sur les deux dernières semaines (excluant la journée précédente et le jour même de la rencontre) est posée à tous les participants. Les réponses sont acheminées aux juges qui accordent 10 points pour chaque bonne réponse, donc une possibilité de 40 points pour chacune des équipes. Il n'y a pas de consultation pour cette séquence sous peine d'annulation des réponses des élèves qui se seraient consultés. Les fautes d'orthographe ne sont pas graves, à moins de modifier la prononciation de la réponse recherchée.

- **Le petit indice**

On cherche à faire trouver un lieu, un évènement, un concept, un personnage fictif, etc. à l'aide de trois indices allant du plus difficile au plus facile. Si une bonne réponse est donnée au premier indice (le plus difficile), elle vaut 15 points, si elle est donnée au deuxième indice, elle vaut 10 points, et si elle est donnée au dernier indice (le plus facile), elle vaut 5 points. Les joueurs répondent individuellement par écrit et ne peuvent donner qu'une seule réponse pendant la catégorie. Ainsi, un joueur ayant donné une mauvaise réponse au premier indice ne peut tenter une deuxième réponse au deuxième ou au troisième indice.

- **L'identification par indices**

On cherche à faire trouver une personne réelle, vivante ou défunte en fournissant quatre indices allant du plus général au plus précis. On commence par octroyer 40 points au premier indice et on décroît de 10 points à chaque indice. Le droit de réplique est maintenu à chaque indice. L'animateur lira les indices au complet avant de passer au suivant s'il a été interrompu. Les équipes ont le droit d'essayer une réponse à chaque indice.

- **Le choix**

L'équipe ayant obtenu le plus de points lors d'une catégorie donnée (généralement Le Petit indice) choisit entre deux sujets de questions celui qui sera attribué à son équipe. Les deux équipes répondent à trois questions de difficulté croissante en consultation.

- **Les questions éclair**

Ces questions sont brèves et exigent généralement des réponses courtes. La première personne à répondre a droit à 10 points comme dans les questions collectives. Il y a droit de réplique.

Les questions éclair ne doivent pas former séquence, c'est-à-dire que chacune doit être choisie dans un domaine différent.

Il y a 10 questions par série de questions éclair.

- **Résurrection**

La catégorie se joue comme une collective jusqu'à ce qu'un joueur obtienne une

bonne réponse. À chaque bonne réponse, le ou la joueur/se ayant bien répondu peut décider d'éliminer un-e autre joueur/se pour le restant de la catégorie ou de « ressusciter » un joueur ayant été éliminé plus tôt dans la même catégorie.

- **Anagrammes ou Mots cachés**

Les élèves doivent former un mot à partir des lettres données par l'animateur. La catégorie se joue comme une catégorie collective.

- **Questions à relais**

Il s'agit d'une rubrique d'équipe portant sur des sujets variés qui se joue sans consultation. Le lecteur ou la lectrice s'adresse à l'équipe « A », mais, un seul élève a le droit de répondre. Si la réponse est bonne, la deuxième question s'adresse aux trois autres joueurs/ses seulement et ainsi de suite. À la première mauvaise réponse, un droit de réplique est donné, puis les questions subséquentes sont posées en collective, sauf pour les joueurs/ses ayant déjà bien répondu. Après avoir terminé de poser les 4 questions destinées à l'équipe A, tout le monde revient en jeu et on recommence le même processus avec l'équipe « B ». Chaque bonne réponse vaut 10 points, un relais complet donnera 10 points de plus à l'équipe.

- **Le Rachat**

1. Deux rubriques, de difficultés égales, sont de type rachat pour les équipes "A" et "B".
2. L'animateur pose une question au premier joueur de l'équipe "A". Si le joueur répond correctement, 20 points sont alloués à l'équipe "A".
3. Si le joueur ou la joueuse n'a pas la bonne réponse, un des trois autres membres peut donner la réponse; aucune consultation n'est permise. Une bonne réponse vaudra alors 10 points.
4. L'animateur ou l'animatrice procédera de la même façon pour les trois autres joueurs/ses de l'équipe "A" et pour les membres de l'équipe "B".

- **L'Association**

Les deux équipes reçoivent des termes à associer, l'un d'entre eux étant un inconnu à trouver. (Donc sous forme 1, 2, 3, 4 et A, B, C, et ?)

Chaque bonne association vaut dix (10) points et, même si l'inconnu est bien associé, il ne vaut aucun point s'il n'est pas identifié

Chaque équipe doit faire parvenir une réponse par écrit à l'animateur ou l'animatrice lorsque ce dernier exige leur réponse.

Une équipe ne peut pas associer un terme plus d'une fois dans le but de s'assurer au moins une bonne réponse.

- **Questions en cascades**

En vis-à-vis, deux joueurs/ses s'affrontent afin de répondre à une question sur un sujet n'étant pas défini à l'avance. Cependant, la réponse ou une partie de la réponse à la question précédente doit absolument se trouver dans la question suivante. Les sujets de questions doivent être variés, ce sont donc souvent des homonymes ou des mots ayant plus d'une définition qui seront utilisés. La première question de cette catégorie utilisera la réponse de la dernière question de la catégorie précédente.

- **Les Particularités orthographiques ou Que suis-je/Qui suis-je**

Cette catégorie se joue comme une collective. Toutes les réponses recherchées correspondront à une particularité orthographique que l'animateur aura annoncée. Les trois seuls types de particularités orthographiques pouvant être données sont « Toutes les réponses commencent par les lettres *** », « Toutes les réponses contiennent les lettres *** consécutivement et dans cet ordre » ou « Toutes les réponses terminent par



les lettres *** ». Le nombre de lettres faisant partie de la particularité orthographique doit être supérieur à 1, mais n'a pas de limite maximale.