

# Guide du réviseur-rédacteur 2016-2017

## Table des matières

|   |   |
|---|---|
| Consignes générales et conseils pratiques.....              | 2 |
| La composition de questionnaires.....                       | 4 |
| 1. Le contenu des questions.....                            | 4 |
| a- Le niveau de difficulté.....                             | 4 |
| b- Des questions accessibles aux joueurs et joueuses.....   | 4 |
| c- Des questions respectueuses des joueurs et joueuses..... | 4 |
| 2. La diversité des questions.....                          | 5 |
| 3. La facture (le style) d'une question.....                | 5 |
| Conclusion : exemples de questions améliorées.....          | 7 |
| Plan d'un questionnaire.....                                | 8 |
| Les Types de questions dans un questionnaire.....           | 9 |

## Consignes générales et conseils pratiques

- Une phrase par question.

*La Martiniquaise Marie Joséphine Rose Tascher de la Pagerie se fit prédire par une diseuse de bonne aventure qu'elle serait plus qu'une reine. De qui devint-elle l'épouse ?*

*De quel homme politique Européen du XIXe siècle la Martiniquaise Marie Joséphine Rose Tascher de la Pagerie fut-elle l'épouse ?*

- Soyez précis dans la réponse recherchée.

*Où est située la tour Eiffel ? Quand a débuté la Révolution française ? Quand est née une personne de signe capricorne ?*

*Dans quelle ville française est située la tour Eiffel ? En quelle année a débuté la Révolution française ? Lors de quel deux mois de l'année une personne de signe capricorne peut-elle être née ?*

Plutôt que d'écrire «QUAND?», demandez le jour, le mois, l'année, le siècle, etc

Plutôt que d'écrire «COMMENT?», demandez «rapidement?», «avec un outil?», «par astuce?».

Plutôt que d'écrire «OÙ?», demandez dans quel pays, dans quelle ville, etc.

(L'idée est de réduire au minimum le bassin de réponses possibles pour éviter les contestations : dans ce cas précis, la réponse «la planète Terre» serait techniquement bonne. Dans le cas où de telles questions se glisseraient, les juges doivent accepter des réponses aussi larges que la question. )

- Mettre au minimum trois (3) indices par question si elle n'est pas en éclair et si c'est pertinent.

*À quel physicien doit-on la théorie de la relativité restreinte ?*

*Né à Ulm, à quel physicien allemand doit-on la théorie de la relativité restreinte ?*

*Qui a-t-on surnommée « l'empereur à la barbe fleurie » ?*

*Quel empereur franc couronné le jour de Noël de l'an 800 a-t-on surnommée « l'empereur à la barbe fleurie » ?*

(Tenter de bonifier vos questions le plus possible, sans les alourdir ou les allonger exagérément.)

- Placez les indices du plus difficile au plus facile.

*Dans quelle région administrative du Québec sont situées les villes suivantes : Rivière-du-Loup, Cabano et Cacouna ?*

*Dans quelle région administrative du Québec sont situées les villes suivantes : Cabano, La Pocatière, Rivière-du-Loup ?*

- Demandez des trucs intéressants et pertinents.

*En quelle année a eu lieu la première greffe du visage ?*

*Sur quelle partie du corps la première greffe partielle fut-elle effectuée en 2005 sur une patiente dont l'apparence avait été déformée par son chien Labrador ayant tenté de la réveiller ?*

- Pas de questions pièges.

*Construite entre 1888 et 1889 à l'occasion de l'Exposition universelle par un ingénieur français lui ayant légué son nom, dans quelle ville est située la tour Eiffel ?*

*Construite en 1889 par un ingénieur français lui ayant légué son nom, quelle tour fut érigée à l'occasion de l'Exposition universelle de Paris la même année ?*

- Une question ne peut dépendre de la formulation de la précédente

*1. Quelle est la capitale de l'Espagne?-*

*2. Qui en est le roi?-*

- Simplifiez le texte des questions. Évitez les questions qui dépassent deux lignes.
- Ne pas posez de questions où l'élève n'aurait qu'à choisir entre deux possibilités comme réponse, comme les vrai ou faux.

*Quel hémisphère du cerveau est lié à la main droite?-*

- Éviter les séries prévisibles (ex: des questions qui suivent l'ordre chronologique des faits).
- Éviter les questions basées sur « oui-dire ». Les sources doivent être vérifiables.
- Indiquer toutes les réponses possibles ou donner les détails qui rendent la réponse unique (par rapport à d'autres synonymes).
- Les questionnaires doivent être inédits.

(C'est-à-dire qu'on ne doit pas retrouver des séquences de questions identiques à celles des années passées ou encore copier des séries de questions auxquelles les élèves auraient pu facilement avoir accès (séries de Québec, séries de la Presse, séries des années antérieures ou des tournois, ou séries faisant partie de jeux vendus sur le marché).)

- Ajoutez suffisamment de détails dans la question pour que, même sortie de son contexte, elle ait encore du sens et puisse servir ailleurs (principalement pour les questions d'actualité)

*Qui a été désigné comme premier ministre lors des dernières élections?-*

*Aux élections provinciales de juin 2014, qui a été élu ...*

*Faites attention à l'orthographe et à la syntaxe.*

## La composition de questionnaires

Qu'est-ce qui différencie un bon questionnaire d'un mauvais questionnaire?

La qualité des questionnaires porte sur trois points :

- le contenu des questions;
- la diversité des questions;
- la facture de la question.

### 1. Le contenu des questions

#### a- Le 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. À l'inverse, 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 ils s'adressent. Par exemple, des questions portant sur la politique ou les rouages du gouvernement peuvent avoir un certain intérêt en 4<sup>e</sup> ou 5<sup>e</sup> secondaires, mais peut-être moins dans un questionnaire de 1<sup>e</sup> secondaire. On doit s'en tenir à des questions qui sondent la culture générale du groupe auquel elles sont destinées.

#### b- Des questions accessibles aux joueurs et joueuses

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

Il ne s'adresse pas aux gens d'une région en particulier : les détails régionaux peuvent échapper aux joueurs de l'extérieur et les laisser indifférents.

Ex. : À quelle station de métro conduit l'autobus 95 de la STM ? Il n'y a pas d'intérêt ailleurs que dans un tournoi de la ville de Montréal à connaître la réponse à une telle question.

On ne compose pas une question en ouvrant un *Trivial Pursuit*, 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 peut difficilement poser de questions sur la musique techno à des personnes de l'âge d'or ou des questions sur les émissions de télévision des années 80 à des jeunes du secondaire.

#### c- Des questions respectueuses des joueurs et joueuses

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, à moins de pouvoir véritablement être lié à un concept de culture générale ou d'instruction auquel on peut identifier les élèves. Ainsi, une question portant

sur une boisson nationale ou sur une maladie transmissible sexuellement est plus appropriée qu'une question demandant quels alcools rentrent dans la composition d'un cocktail quelconque. 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.

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 tiré ou la taille en mètres d'un édifice. Les questions sur la population de tel pays, d'une région ou d'une ville sont à éviter. Cependant, même si ces informations ne doivent jamais être la réponse attendue à une question, il s'agit là d'informations qui peuvent servir à étoffer une question.

Ex. : Il ne faut pas demander « En incluant son socle, quelle est la taille de la Statue de la Liberté? », mais il peut être intéressant de demander « Mesurant 93 mètres lorsqu'on inclut son socle, quelle statue avait pour nom initial *La Liberté éclairant le monde?* »

## 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 Taylor Swift, il ne faudrait normalement pas poser plus d'une question sur le sujet au sein d'un même questionnaire. Si on a posé une question sur cette artiste en musique, on ne doit pas revenir dans les associations ou dans les questions éclair sur le même sujet.

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, la télévision) 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... »  
De plus, lorsqu'une catégorie de variété demande un thème, celui-ci doit être assez vaste pour permettre à des questions de domaines différents d'être posées.

Ex. : Un thème Blaise Pascal est inintéressant et risque de faire décrocher bien des joueurs. Cependant, le thème « Pascal » peut permettre de poser une question sur l'unité de mesure du même nom (sciences), sur la fête de Pâques (divers), sur Pascale Picard (musique) et sur Jean Pascal (sport).

## 3. La facture (le style) d'une question

**a- Une bonne question est d'abord claire.** La plupart de temps, des matches 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. : Plutôt que « Où est située la Maison blanche? », il faudrait demander « Dans quelle ville trouve-t-on la Maison Blanche? ». Sinon, on pourrait s'attendre à des réponses comme « aux États-Unis » ou, pire, « sur la planète Terre »!

**d-** Elle ne doit pas être éditoriale et ne 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?

**e-** 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... ? » ou « À quel peintre romantique devons-nous...? »

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

Ex. : Qui était président des États-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?

Ce type de question ne peut s'adresser à des élèves de 1<sup>re</sup> secondaire. De plus, bien que ce type de questions soit intéressant, il ne faut pas en abuser, car il alourdit le questionnaire.

**g-** Une question ne doit JAMAIS contenir de piège dans le but de provoquer une pénalité de 10 points. Il doit toujours être clair dès le début d'une question quel en est l'élément recherché. Si un joueur reçoit une pénalité de 10 points parce qu'il a répondu une mauvaise réponse à un moment où plusieurs réponses étaient possibles, il a pris un risque et c'est « sa faute ». Si un joueur reçoit cependant une pénalité de 10 points car une question le guidait délibérément vers une mauvaise réponse, c'est la faute du questionnaire et de son rédacteur.

Ex. : La question « Dans quel aréna les Canadiens de Montréal jouent-ils lorsqu'ils visitent les Bruins de Boston? » entraînera inévitablement une pénalité de 10 points à la première équipe qui répondra tout de suite après avoir entendu « Canadiens ». Il faudrait plutôt demander « Dans quel aréna les Bruins de Boston évoluent-ils à domicile. »

Ceci signifie également que le sujet d'une phrase ne doit pas changer en plein milieu d'une question.

Ex. : Il ne faut pas demander « Ayant pour personnage principal un cochon nommé Napoléon, qui a écrit le roman *Animal Farm*? », car cette question laisse croire au début que la réponse recherchée est le nom du livre. Il faudrait plutôt demander « Ayant pour personnage principal un cochon nommé Napoléon, quel roman de George Orwell présente une révolution animale au sein d'une ferme? ».

**h-** À l'exception de quelques rares catégories nécessitant de parler à la première personne du singulier (comme l'identification par indices) ou lors desquels les joueurs ne s'attendent qu'à des définitions (Particularité orthographique), une question doit toujours être formulée de manière interrogative.

Ex. : Il ne faut pas demander « Ville fondée en 1642 par Paul Chomedey de Maisonneuve. », mais bien « Quelle ville fut fondée en 1642 par Paul Chomedey de Maisonneuve? »

**i-** Une question ne devrait normalement jamais comporter de points et devrait donc toujours être posée en une seule phrase. Il faut donc absolument éviter d'énoncer un fait pour poser une question à propos de celui-ci par la suite, puisque les joueurs penseront forcément la question terminée lorsque la phrase sera finie. Les seules exceptions à cette règle sont les questions individuelles ou posées à un seule équipe, puisque ceux-ci ne sont pas susceptibles de couper la question, et les questions posées sur des citations ou des paroles de chansons.

**j-** Une bonne question ordonne ses indices de manière décroissante quant à leur difficulté. Il ne sert à rien de demander « Quel auteur, à qui l'on doit le roman *Le Vieil Homme et la mer*, était reconnu pour son amour des chats polydactyles? », puisque les joueurs couperont la question dès le premier indice. Pour rendre la question plus pertinente dans un contexte de jeu, il faudrait plutôt demander « Quel auteur, notamment reconnu pour son amour des chats polydactyles, a écrit *Le Vieil Homme et la mer*? »

**k-** Une bonne question ne permet qu'une seule bonne réponse (ainsi que ses synonymes, s'il y a lieu). Si l'on demande « Quel scientifique a étudié la radioactivité? » en s'attendant à recevoir « Marie Curie » à titre de réponse, il ne faut pas être surpris de peut-être entendre « Henri Becquerel » ou même « mon oncle », qui peut aussi être une bonne réponse...

**l-** Lorsque l'on mentionne une œuvre artistique dans une question, l'œuvre doit-être nommée dans sa langue originale d'abord (lorsque possible), mais peut aussi être nommée en français par la suite.

Ex. : On peut demander « Qui interprète le rôle principal du film *Die Hard*? » ou encore « Qui interprète le rôle principal du film *Die Hard*, ou *Piège de crystal*? », mais pas « Qui interprète le rôle principal du film *Piège de crystal*? ».

## **Conclusion : exemples de questions améliorées**

D'abord, la première mouture de la question, puis les précisions apportées.

■ 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 plus grand producteur de cuivre?

■ Qui utilise un rossignol?

► Les pratiquants de quel métier utilisent-ils 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 d'Oscar Pistorius?

► Quel surnom a-t-on donné à l'athlète Oscar Pistorius?

- Dans quelle œuvre littéraire se trouve le personnage de Béranger I<sup>er</sup>?
- ▶ Dans quelle pièce d'Ionesco règne le roi Béranger I<sup>er</sup>?
- Qui a consacré sa vie à l'évolution des espèces?
- ▶ Quel savant britannique du XIX<sup>e</sup> 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?

### **Orthographe à surveiller :**

- Les titres d'œuvres sont toujours en caractères italiques. Pour l'emploi de la majuscule dans les titres d'œuvres on consultera un dictionnaire d'orthographe.

### **▶ ▶ ▶ Trois excellentes sources pour les problèmes d'orthographe :**

RAMAT, Aurèl, *Le Ramat de la typographie*.

DE VILLERS, Marie-Éva, *Multidictionnaire de la langue française*, Québec- Amérique.

JOUETTE, A., *Toute l'orthographe pratique*.

### **Plan d'un questionnaire**

Quel plan de questionnaire adopter ?

■ Le plan des questionnaires est adopté par le conseil d'administration pour une période déterminée.

Le plan des questionnaires des 5e-6e primaires comprend trois blocs de cinq à six séquences par bloc.

Le plan des questionnaires du secondaire comprend des séquences variées, fixées à l'avance.

■ Le plan des tournois provinciaux

Le Mouvement n'a pas d'influence sur les plans des questionnaires des tournois provinciaux ou ceux des autres ligues. Ces questionnaires peuvent toutefois servir avantageusement pour les pratiques des équipes.

■ Dans les matches de pratique, dans les matches à l'intérieur de l'école, on peut adapter toute forme de questionnaire qui pourrait intéresser les élèves. Pour une journée sur la santé, l'écologie ou la francophonie, on peut créer des questionnaires spéciaux. Il va de soi qu'on peut également créer des questionnaires de révision de la matière d'une certaine période. Ces derniers sont plus « scolaires », mais les élèves n'y verront que du feu s'ils s'amuse tout en apprenant.

# 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 fautive 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 événement, 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.