

LICAM 2011-2012 – Plan du questionnaire

1- Le Petit indice	1 question pour les 2 équipes
2- Extraits audio	1 contre tous (individuelles)
3- Sports et loisirs	5 questions collectives
4- Sciences de la vie	5 questions collectives
5- Histoire (de la préhistoire à 1945)	5 questions collectives
6- Arts	5 questions collectives
7- Le choix	2 séries de 3 questions / 2 thèmes
8- Vocabulaire/Particularités orthographiques	5 questions collectives
9- Cinéma-télévision	5 questions collectives
10- Identifications visuelles	5 questions questions pour les 2 équipes
11- Géographie et tourisme	5 questions collectives
12- Société, politique et économie	5 questions collectives
13- Littérature	5 questions collectives
14- Identification par indices	Collective décroissante
15- Thématique par idée	Relais répliqué
16- Sciences pures et technologie	5 questions collectives
17- Monde contemporain (1945 à aujourd'hui)	Contrôle
18- Extraits, synopsis, citations	Collectives
19- Thématique – par idée	Résurrection
20- Questions éclair	10 questions collectives
21- Questions supplémentaires	3 questions

LICAM 2012-2013 – Description des catégories

1. Le Petit indice (1 question individuelle – par écrit – 5, 10 ou 15 points)

Il s'agit d'un petit indice décroissant à jouer individuellement par écrit. **L'indice doit porter sur un concept, un lieu, un objet, une construction, un animal, un événement, un personnage fictif, etc. Bref, il peut porter sur tout sauf sur une personne réelle.** Les possibilités sont grandes, donc vous pouvez être créatifs.

Comme pour un indice décroissant, le lecteur lit le 1^{er} indice pour 15 points. Si un joueur croit avoir la bonne réponse, il l'écrit sur son bout de papier et la remet au lecteur rapidement. Si sa réponse est bonne, il obtient les 15 points. Si sa réponse est mauvaise, il n'obtient aucun point et ne peut répondre aux autres indices. Le lecteur poursuit avec le 2^e indice pour 10 points. La même procédure se poursuit. Il termine enfin avec le 3^e indice pour 5 points. Rappelons que l'indice à 5 points devrait normalement permettre à tous les joueurs (ou presque) de trouver la réponse.

L'équipe cumulant le plus grand total de points dans cette catégorie obtient le choix du thème pour la septième séquence, « Le choix ».

Exemple :

15 points : S'il s'agit d'un prix cinématographique, la statuette remise aux grands gagnants fut créée par le sculpteur Sorel Etrog.

10 points : S'il est des alpages, il s'agit d'une bande dessinée créée par F'murr en 1973.

5 points : S'il est en herbe, il vous permet de vous divertir plusieurs dimanches par année avec des gens merveilleux!

R : Génie

2. Extraits audio – 1 Contre tous (4 questions individuelles par équipe – réplique à l'autre équipe avec consultation – 20 points par bonne réponse, 10 points par réplique)

Nous tentons gros cette année avec cette innovation technologique. Nous vous demandons de trouver **huit extraits audio d'une durée maximale de 20 secondes, avec une durée idéale de 10 à 15 secondes**. Chaque extrait audio doit être précédé d'une question. Nous concevons que la plupart des extraits risquent d'être dans le domaine de la musique. C'est la raison pour laquelle la séquence dédiée à ce sujet disparaît du format de questionnaire. Cependant, nous vous incitons à explorer d'autres domaines que la musique pour les extraits (discours politiques, entrevues, bruits, etc.) Aussi, si vous tenez à poser des questions sur la théorie musicale, il est possible de la faire dans les thématiques et les éclairs. Il est important de varier les époques, les styles et le type de questions reliées aux extraits.

La procédure de référence aux extraits sera fournie sous peu.

Une question est demandée à chacun des joueurs de l'équipe A, une bonne réponse valant 20 points. En cas de mauvaise réponse, une réplique valant 10 points est donnée aux quatre joueurs adverses, avec consultation. Les joueurs de l'équipe B répondent ensuite à leur tour à la deuxième série de questions, selon le même principe. Note aux lecteurs : le temps de consultation en réplique doit être court. L'équipe en « contre tous » bénéficie déjà d'un avantage, procédons rondement.

3. Sports et loisirs (5 questions – collectives – 10 points par question)

Sports amateurs ou professionnels, jeux de société, jeux vidéos, instruments, accessoires, règlements...

4. Sciences de la vie (5 questions – collectives – 10 points par question)

Les questions devront porter sur la biologie, l'écologie et l'environnement, la médecine, la chimie ou les autres sciences touchant de près la vie. Il est très important de varier les questions, en évitant d'avoir 4-5 questions dans un même domaine.

5. Histoire (de la préhistoire à 1945) (5 questions – collectives – 10 points par question)

Les questions de cette catégorie doivent porter sur les personnages, les lieux et les événements de l'histoire de l'humanité, sans dédaigner ici de toucher à d'autres disciplines que l'histoire politique. La seule restriction est que toutes les questions doivent porter sur des éléments antérieurs à l'année 1945, inclusivement.

6. Arts (5 questions – collectives – 10 points par question)

Tout ce qui concerne l'architecture, la peinture, la sculpture mais aussi les arts dits mineurs (mode, danse, photographie, etc.) Également, les mouvements et les techniques artistiques, les artistes et les oeuvres, classiques ou contemporains. La performance théâtrale entre aussi dans le cadre de cette catégorie.

7. Le choix (3 questions par équipe – par équipe avec consultation, sans réplique – 5 - 10 - 25 points)

L'équipe ayant cumulé le plus grand nombre de points à la séquence 1 (le Petit indice) choisit le thème auquel elle devrait répondre. En cas d'égalité, un roche-papier-ciseau entre capitaines déterminera quelle équipe choisira.

Les deux thèmes doivent être complètement différents, et chacun doit être assez précis. Des thèmes génériques comme hockey, musique classique et Afrique ne sont pas valides. Des exemples de thèmes appropriés seraient *Les Invincibles*, Monopoly et Mozart. Ne pas verser dans l'excessivement précis non plus (exemple : épisode 4 de la deuxième saison des *Invincibles*).

L'équipe ayant choisi le thème doit alors répondre à ses trois questions, avec consultation et avec droit de réplique, sans consultation toutefois. Les trois questions du thème sont posées, peu importe qu'il y ait de mauvaises réponses ou non. L'autre équipe doit alors répondre aux trois questions de l'autre thème.

Les questions pour chaque équipe valent dans l'ordre 5, 10 et 25 points. Les points sont associés à la question, et non au total de bonnes réponses (l'équipe répondant correctement à la première et la troisième question obtient 30 points, et non 15). Étant donné la gradation de la valeur en points de chaque question, le niveau de difficulté de chacune devra augmenter en conséquence.

8. Vocabulaire/Particularités orthographiques (5 questions – collectives – 10 points par question)

Dans cette catégorie, nous recherchons des mots de vocabulaire (verbes, noms, adjectifs...). **Les noms propres sont acceptés.** Toutes les particularités doivent suivre le canevas suivant : commencer par, contenir ou se terminer par une lettre ou une séquence de lettres consécutives. Par que nous étions tannés d'avoir des mots qui contenait deux lettres de dix points au Scrabble, mais... ☺ Donc, par exemple :

- Les réponses commencent par la lettre B ;
- Les réponses contiennent les lettres PON consécutivement, dans cet ordre ;
- Les réponses se terminent par les lettres UT.

9. Cinéma-télévision (5 questions – collectives – 10 points par question)

Questions sur le monde du cinéma, de la télévision, de tous temps, dans tous les pays. Tout ce qui concerne le cinéma, la télévision au Québec et dans le monde, les artistes et les œuvres, les termes techniques, les studios, les genres, les acteurs, réalisateurs, les récompenses, les institutions etc.

10. Identifications visuelles (5 questions – Entre 1 et 5 images – 0, 10, 20, 30, 40 ou 50 points)

Vous devez vous appuyer sur un contenu visuel de votre choix pour interroger les joueurs. Vous pouvez donc être créatifs à votre guise. Il est possible de mettre 1 seul élément visuel pour poser 5 questions en lien avec cette image ou encore de placer plusieurs éléments visuels indépendants et de répartir 5 questions sur ces éléments.

Pour les identifications visuelles, n'oubliez pas d'inclure deux séries à la fin du questionnaire (1 pour chacune des équipes).

11. Géographie et tourisme (5 questions – collectives – 10 points par question)

Pays, villes, particularités géographiques, monuments, notions théoriques, tourisme international mais aussi canadien et québécois...

12. Société, politique et économie (5 questions – collectives – 10 points par question)

Les questions sont variées parmi ces différents sujets n'ayant pas leur catégorie propre: philosophie, sociologie, anthropologie, psychologie, pédagogie, communication, épistémologie, politique (théorique et pratique), économie (théorique et pratique), finance, médias, religions, etc. Comme dans toute catégorie, il importe de bien varier les sujets et le niveau de difficulté des questions.

13. Littérature (5 questions – collectives – 10 points par question)

Tout ce qui a trait à la littérature d'hier à aujourd'hui : les auteurs, les œuvres, les courants, la bande dessinée, les auteurs et les textes de théâtre, la paralittérature (fantastique, policière, essais, écrits didactiques), les grandes collections, les éditeurs... Les questions sont variées en littérature québécoise, américaine, française, britannique, étrangère... Notez que la philosophie devra se retrouver dans la catégorie « Société ».

14. Identification par indices (1 question à 4 indices – collectives – 40, 30, 20 ou 10 points)

On cherche à faire trouver une personne réelle, passée ou présente. Une bonne réponse au premier indice vaut 40 points, et décroît de 10 points pour chaque indice subséquent. Le premier indice doit être difficile, mais pas impossible ou trop vague. « Homme politique américain » est un exemple d'un mauvais indice qui ne permet pas d'identifier la réponse. La réponse doit être accessible pour à peu près tous les joueurs : rendu à l'indice valant 10 points, la très grande majorité des joueurs devraient savoir de quoi ou qui il s'agit. Il n'y a aucune pertinence à rédiger quatre indices pour l'identification du plus obscur des obscurs dont les huit joueurs sur le plateau ignorent l'existence.

15. Thématique - Par idée (Relais répliqué - 4 questions par équipe – sans consultation – 10 points par bonne réponse – bonus de 10 points pour un relais parfait – réplique à l'autre équipe en cas de mauvaise réponse)

Vous avez le choix du sujet qui sera abordé, mais il importe que le sujet soit davantage une idée, un fil conducteur qu'un thème précis. On ne veut donc pas ici huit questions sur la même série de bandes dessinées ou huit questions sur la géographie d'un même pays.

Il est fortement recommandé que les thématiques choisies puissent exploiter des sujets différents (une question sur l'histoire, une sur la science, une sur la musique et une sur la géographie, par exemple) ou encore des sujets qui ne sont pas exploités ailleurs dans le questionnaire. Il est très important de faire en sorte que les deux séries de questions soient d'un niveau de difficulté semblable. **De plus, n'oubliez pas d'ordonner les questions de la plus facile à la plus difficile, dans un souci d'équité pour les deux équipes.**

Voici comment le relais doit se jouer. La première série de questions s'adresse à l'équipe A. La première question vaut 10 points. Si une bonne réponse est donnée, le relais se poursuit avec une deuxième question, toujours bonne pour 10 points. Si une mauvaise réponse est donnée à n'importe quel moment dans le relais, une réplique est donnée à l'autre équipe, cette dernière valant 10 points. Toutes les autres questions de la série deviennent alors collectives et valent 10 points chacune. La même séquence se répète pour l'équipe B avec la deuxième série de questions.

16. Sciences pures et technologie (5 questions – collectives – 10 points par question)

Les questions devront porter sur la physique, les mathématiques, l'astronomie, la géologie, la technologie, les inventions, l'informatique, etc.

17. Monde contemporain – Contrôle (5 questions – consultation après une bonne réponse – réplique - 10 points par question)

Les questions portent sur tous ce qui s'est passé depuis 1945. Explorez les événements, les courants et les personnages qui ont marqué le monde depuis ce moment jusqu'à aujourd'hui, que ce soit en histoire et en politique ou dans les autres grands domaines de la connaissance.

Voici le fonctionnement du Contrôle. D'abord, la première question est collective. Si une bonne réponse est donnée, l'équipe obtient le « contrôle » et a droit de consultation pour la question suivante. Si les réponses suivantes sont bonnes, l'équipe conserve le « contrôle » et donc son droit de consultation. Si une réponse est erronée, il y a droit de réplique à l'autre équipe sans consultation. L'équipe adverse peut alors prendre le « contrôle » si elle obtient une bonne réponse. Sinon, la première équipe conserve son « contrôle » et ainsi de suite.

Si la première question n'est pas bien répondue par aucune des 2 équipes, on poursuit avec les questions suivantes jusqu'à ce qu'une bonne réponse soit donnée et qu'une équipe obtienne le « contrôle ».

18. Extraits, synopsis, citations (5 questions – collectives – 10 points par question)

Les questions doivent porter sur le thème de la catégorie: extraits de chansons, de films, de romans, synopsis de pièce de théâtre, série télévisée ou film, citation de personnages historiques, contemporains ou encore fictifs, etc. L'important est de bien varier les domaines abordés.

19. Thématique – Par idée – Résurrection (5 questions – collectives – 10 points par question)

Comme pour le Relais, nous demandons à ce que cette séquence soit une thématique large au sein de laquelle il sera possible d'aborder plusieurs sujets. Il suffit de bien répartir les domaines explorés et les niveaux de difficultés et cette séquence sera agréable à jouer et remplira son rôle. Soyez intelligents dans votre rédaction de cette séquence-clé.

Lors de cette séquence, un joueur qui obtient une bonne réponse a le droit d'éliminer un joueur OU d'en ramener un à la vie. Une mauvaise réponse n'entraîne aucune conséquence spéciale.

20. Questions éclair (10 questions – collectives – 10 points par question)

Ces questions sont brèves et exigent généralement des réponses courtes, avec un niveau de difficulté général modéré. Les questions doivent être bien variées et toucher à des domaines différents.

21. Questions supplémentaires (3 questions - à jouer en cas de besoin)

Trois questions générales pouvant toucher à tous les domaines. Bien qu'elles ne soient normalement pas jouées, il ne faut pas négliger la qualité de ces questions qui deviennent tout aussi importantes lorsque l'on doit y avoir recours.