

NUMÉRIQUIZZ

Un jeu ludique et éducatif sur la culture et les enjeux numériques

Règles du jeu et déroulé

Créé par:

Les Conseillers.ères numériques
du Département du Tarn



PRÉSENTATION DU JEU

NumériQuizz est un jeu ludique et éducatif sur la culture et les enjeux numériques.

Deux équipes vont s'affronter au cours de quatre épreuves.

- **Vrai ou Faux** : démêlez le vrai du faux, l'info de l'infox et identifier les articles, les posts ou les photos qui sont réels.
- **Émojis** : Nous utilisons tous des émojis, mais saurez-vous comprendre les charades d'émojis qui vous seront soumises ?
- **Je clique / Je ne clique pas** : simple publicité ou hameçonnage ? Est-ce que je prends un risque en cliquant sur ce lien ? Faites le tri dans les sollicitations que vous recevez.
- **Quizz numérique** : Le numérique est un vaste domaine. Mais maîtrisez-vous certains de ses principaux enjeux ? Répondez aux questions posées pour le découvrir !

A la fin des quatre épreuves, l'équipe qui a remporté le plus de points participe au **SuperQuizz**, l'épreuve finale pour tenter de remporter le **NumériQuizz**.

NumériQuizz se joue avec minimum 4 joueurs et maximum 10 joueurs de plus de 10 ans.

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être l'équipe qui a collecté le plus de points au cours des quatre épreuves pour pouvoir participer au SuperQuizz et ainsi espérer remporter la victoire.

MATÉRIEL



Un **ordinateur** qui servira pour le défi de rapidité (facultatif).



Les **fiches** des épreuves imprimées et plastifiées.



Un smartphone avec chronomètre/timer pour l'animateur.



Une fiche pour compter les points de chaque épreuve.

DÉROULÉ

1. L'animateur se présente au groupe
2. Tour de table pour connaître les prénoms des participants
3. Présentation du jeu et des épreuves (page 2)
4. Répartition des participants en 2 équipes (mélanger les âges au maximum) qui vont choisir un nom d'équipe
5. Pour désigner l'équipe qui commence les épreuves, les équipes participent à un défi de rapidité. Le joueur qui remporte le défi de rapidité permet à son équipe de commencer (alternative sans écran : chifoumi).
6. Lancement de la première épreuve

- **Défis de rapidité**

1. Définir les règles au début de chaque défi (nombre de chances, temps défini...)
 2. Bien noter les résultats de chaque équipe
 3. Toujours mettre en plein écran (F11 ou l'outil plein écran du jeu)
- **Les rois de la souris** : <https://micetf.fr/Souris/?c=9&p=Anonyme&p=Anonyme>
 - **Vitesse de frappe au clavier** : <https://www.logicieleducatif.fr/jeu/b2i-vitesse-de-frappe-au-clavier>
 - **Clavinator** (choisir le niveau débutant) : <https://www.logicieleducatif.fr/jeu/clavinator>
 - **Le Click Test** : <https://clicktest.fr/>

- **Épreuve 1 : Je clique / Je clique pas**

1. Demander aux deux équipes de désigner un joueur pour participer au défi de rapidité. L'équipe du joueur qui est le plus rapide commence l'épreuve (alternative sans écran : chifoumi).
2. Expliquer les règles du jeu et s'assurer qu'elles sont comprises.
3. Démarrer la partie et lancer le chronomètre (1min).
4. L'animateur montre les images tour à tour à chaque équipe. L'équipe marque 1 point si la réponse est juste. Si la réponse est fausse, on passe à l'équipe adverse.
5. Si la minute est écoulée, l'animateur donne la réponse et passe à l'équipe adverse.

- **Epreuve 2 : Émojis**

1. Demander aux deux équipes de désigner un joueur pour participer au défi de rapidité. L'équipe du joueur qui est le plus rapide commence l'épreuve (alternative sans écran : chifoumi).
2. Expliquer les règles du jeu et s'assurer qu'elles sont comprises.
3. Démarrer la partie et lancer le chronomètre (30 secondes).
4. L'animateur montre les images tour à tour à chaque équipe. L'équipe marque un point si la réponse est juste. Si la réponse est fausse, le point revient à l'équipe adverse.
5. Si les 30 secondes sont écoulées, l'animateur donne la réponse sans que personne ne gagne de point et il passe à l'équipe adverse.

- **Epreuve 3 : Vrai ou Faux**

1. Demander aux deux équipes de désigner un joueur pour participer au défi de rapidité. L'équipe du joueur qui est le plus rapide commence l'épreuve (alternative sans écran : chifoumi).
2. Démarrer la partie et lancer le chronomètre (1min).
3. L'animateur montre les images tour à tour à chaque équipe. L'équipe marque 2 points si la réponse est juste. Si la réponse est fausse, le tour passe à l'équipe adverse.
4. Vous pouvez les amener à réfléchir s'ils ont des difficultés. Ou à l'inverse, vous pouvez aussi les déstabiliser en les interrogeant sur leurs choix s'ils vont trop vite trop facilement.
5. Si la minute est écoulée, l'animateur donne la réponse et passe à l'équipe adverse.

- **Epreuve 4 : Quiz numérique**

1. Demander aux deux équipes de désigner un joueur pour participer au défi de rapidité. L'équipe du joueur qui est le plus rapide commence l'épreuve (alternative sans écran : chifoumi).
2. Expliquer les règles du jeu et s'assurer qu'elles sont comprises.
3. Démarrer la partie et lancer le chronomètre (1min).
4. L'animateur pose les questions tour à tour à chaque équipe. L'équipe marque 3 points si la réponse est juste. Si la réponse est fausse, l'équipe adverse peut essayer de donner une réponse. Si l'équipe adverse donne la bonne réponse, les 3 points leurs reviennent.
5. Si la minute est écoulée, l'animateur donne la réponse et passe à l'équipe adverse.

FIN DU JEU

A la fin des quatre épreuves, l'animateur compte les points. L'équipe qui cumule le plus de points peut participer au **SuperQuizz** pour essayer de remporter la victoire finale. En cas d'égalité, l'animateur propose une question "Duel".

- **Questions "Duel" :**

L'équipe qui donne le nombre le plus proche de la réponse accède au SuperQuizz.

Exemples de questions "Duel" :

-Combien de milliards de "likes" sont donnés chaque jour sur Instagram en moyenne? (*4 milliards*)

-Quelle est la différence d'âge entre Google et Netflix ? (*un peu plus d'un an*)

-En pourcentage, combien de courriels dans le monde sont des spams ? (*60%*)

-En quelle année a été envoyé le premier courriel ? (*1971*)

- **SuperQuizz :** L'animateur pose 5 questions. A la fin des 5 questions, l'équipe doit donner les 5 réponses dans le bon ordre et en 1 minute. Si elle y parvient, elle remporte la victoire.

On passe à la distribution de quelques goodies éventuels.

BILAN DU JEU

A la fin du jeu, échanger avec les participants et les animateurs pour recueillir leurs impressions pendant le jeu.

Parler de la mission des Conseillers numériques et expliquer comment nous pouvons aider leurs proches s'ils ont des difficultés avec les outils et services numériques.