

LA PRATIQUE DU QUIZZ EN CLASSE

QUIZZ CYCLE 3

APER / SECURITE ROUTIERE / CYCLO

COMPETENCES VISEES

- Savoir mobiliser des connaissances relatives aux notions étudiées.
- Savoir mobiliser des connaissances relatives au vocabulaire étudié.
- Savoir reformuler les principales notions abordées.
- Savoir respecter les règles et les autres.
- Savoir écouter les autres.
- Savoir accepter le point de vue de l'autre et reconnaître ses propres erreurs.
- Savoir jouer un rôle actif.

MATERIEL POUR JOUER

- 1 quizz découpé et plastifié avec **au moins autant** de questions que de joueurs.
- 1 enveloppe.
- 1 fiche-savoirs correspondante (CF. exemple illustré).

REGLE DU JEU

Constituer 2 équipes

- Un élève vient tirer au sort une question (Alternance des élèves et des équipes).
- Lecture magistrale.
- S'il répond correctement sans avoir recours au joker, il rapporte deux points à son équipe.
- Il a la possibilité de choisir un joker dans sa propre équipe pour gagner un point.
- Si les réponses sont erronées, la main passe à l'autre équipe qui gagnera un point en cas de bonne réponse.
- Justification des réponses à l'oral et reformulation des notions pour gagner les points.
- En cas d'égalité parfaite des équipes, des questions de rapidité seront proposées.
- Le quizz se termine lorsque tous les élèves ont tiré au sort au moins une question.

ET MAINTENANT, CREEZ VOTRE PROPRE QUIZZ !!!

Par groupes de 4 ou 6 enseignants. Travail en binômes. Chacun écrit différents types de questions sur sa feuille blanche puis les teste auprès des collègues.

Les feuilles seront glissées dans la boîte à idées en fin de rotation.

DES PISTES POUR LES QUESTIONS...

Intrus, V ou F ?, Anagrammes, Qui suis-je ?, Phrases à trous, Questions négatives...