

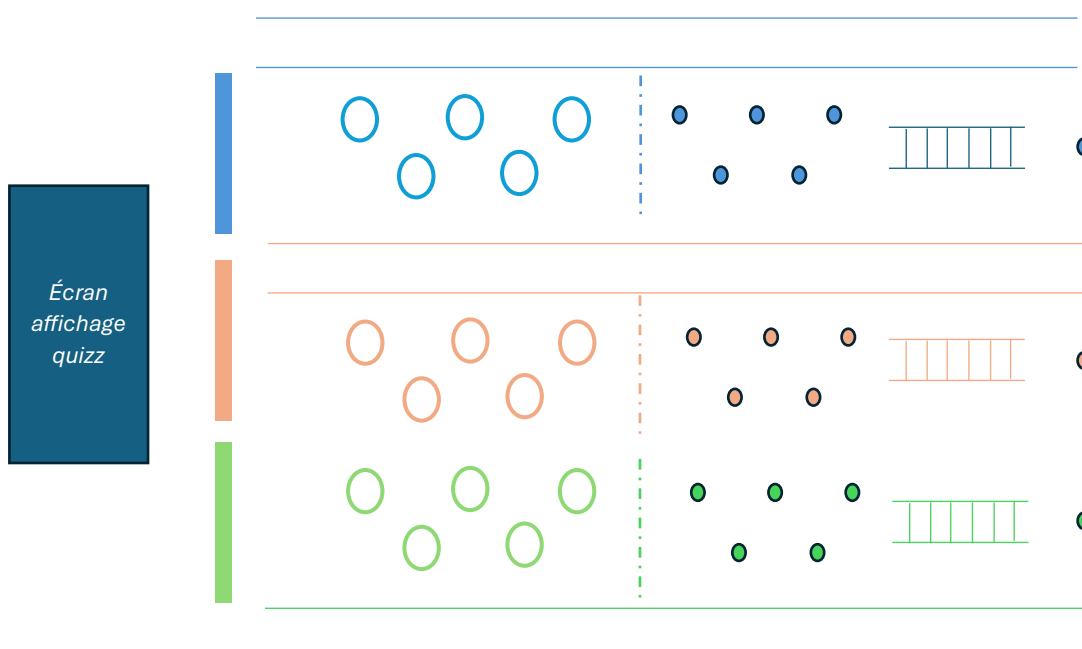
QUIZZ ACTIF | GYMNASE

Pour 15 élèves maximum | Selon l'effectif, faire 2 ou 3 équipes de 4-5 élèves.

BESOINS MATÉRIELS

- Vidéoprojecteur et/ou ordinateur (ou quizz format papier, cf. adaptations possibles, p. 2)
- Plots, lattes, échelle de motricité, filet, rubalise, banc... → parcours
- Chasubles de couleurs (au moins 4 différentes)

AMÉNAGEMENT PROPOSÉ



Banc départ équipe A / Banc départ équipe B / Banc départ équipe C

Exemple de parcours : les élèves partent de leur banc d'équipe après avoir lu la question, sautent pieds joints d'une pastille à une autre, passent sous un filet (par exemple un filet de badminton commun pour les 3 équipes) ou une rubalise, font un slalom entre les plots, passent sur l'échelle de motricité, puis tournent autour du plot et courent dans leur couloir pour revenir au banc.

Conseillé de faire un parcours par équipe et de bien matérialiser les couloirs pour le retour afin d'éviter les collisions entre élèves.

DÉROULEMENT

- Au sein d'une même équipe, les élèves se répartissent les lettres : identifier un élève A, un élève B... qui restera le même tout au long du parcours.
- Pour que ce soit plus simple, il est possible d'attribuer à chaque lettre une couleur (à écrire en gros au tableau) : A : Rouge ; B : Bleu... et de donner aux élèves des chasubles de couleurs correspondantes (exemple : un élève A « rouge », un élève B « bleu », un élève C « jaune », un élève D « vert » et un élève E « sans maillot »).
- La question est affichée avec les propositions de réponses (numérotées A, B, C...).
- Les élèves échangent au sein de l'équipe. S'ils pensent que la bonne réponse est la « A », l'élève A part faire le parcours. S'ils pensent qu'il y a plusieurs bonnes réponses, l'ensemble des élèves concernés partent faire le parcours (exemple : réponses A.B. ; élèves A et B partent). Il peut donc y avoir plusieurs élèves sur le parcours d'une même équipe (exemple : élèves A et B de l'équipe bleue sur le parcours bleu).
- Le parcours doit être réalisé sans erreur (si plot déplacé, filet touché ou tombé du banc, l'élève recommence l'élément où il y a eu l'erreur).

COMPTAGE DES POINTS

Option valorisant l'investissement des élèves

- 5 points pour l'équipe arrivée en tête sur le parcours + avec la bonne réponse.
- 3 points pour les autres équipes avec bonne réponse.
- 1 point pour réponse incomplète, quel que soit l'ordre d'arrivée.
- 0 point pour mauvaise réponse.

Option de comptage plus simple et rapide

1 seul point attribué par question, à la première équipe qui arrive avec la bonne réponse.

CAS PARTICULIERS

- Pour les questions avec moins de réponses possibles que d'élèves (exemple : question 3, il y a deux possibilités de réponse, pour 5 élèves dans l'équipe) : plusieurs lettres sont indiquées pour une même réponse (exemple : réponse « Vrai » : A.B. / réponse « Faux » : C.D.E.) et tous les élèves concernés par la bonne réponse partent sur le parcours. (Exemple : s'ils pensent que la bonne réponse est « Vrai » A et B partent sur le parcours).
- Si moins de 5 élèves dans une ou plusieurs équipes, il y aura des questions avec plus de réponses possibles que d'élèves : dans ce cas, mettre le/les chasubles non attribués aux élèves sur le banc (ou des coupelles si pas de chasubles), les élèves peuvent prendre le chasuble à la main avant de partir sur le parcours (en priorité celui ou ceux qui ne courent pas).

ADAPTATIONS POSSIBLES

Dans le cas où il n'y a pas d'écran ou de vidéoprojecteur : Possibilité d'imprimer un quizz (sans le corrigé) par équipe, à placer sur le banc de chaque équipe. Les élèves peuvent ainsi lire la question en même temps que l'enseignant. Au tableau, écrire de la même façon la correspondance choisie entre les lettres des réponses et les couleurs de chasubles (exemple : réponses A : rouge ; réponses B : bleu...)

QUIZZ ACTIF | EN CLASSE

Équipes de 5 élèves minimum.

BESOINS MATÉRIELS

- Vidéoprojecteur et/ou ordinateur

AMÉNAGEMENT PROPOSÉ

- Matérialiser trois espaces dans la classe, un pour chaque équipe

DÉROULEMENT

- Pour chaque numéro / couleur de réponse, faire correspondre un mouvement.
- Exemple :
 - Réponses A : Position gainage planche
 - Réponses B : Jumping jacks
 - Réponses C : Talons fesses
 - Réponses D : Sauts verticaux
 - Réponses E : Squats
- La question est affichée avec les propositions de réponses (avec propos de mouvements à côté des numéros).
- Les élèves échangent au sein de l'équipe. S'ils pensent que la bonne réponse est la « A », ils se mettent en mouvement et font le mouvement correspondant à la réponse A. S'ils pensent qu'il y a plusieurs bonnes réponses, ils se répartissent les mouvements (exemple, si la bonne réponse est : A.B.C., un élève se met en position gainage planche, un en jumping jacks et l'autre en talons fesses). Plusieurs élèves peuvent faire le même mouvement.

COMPTAGE DES POINTS

- Pour valider une réponse, tous les élèves de l'équipe doivent être en mouvement.
- Pour chaque bonne réponse, un point attribué par équipe.
- Possibilité de différencier :
 - 5 points réponse complète
 - 3 points réponse incomplète
 - 0 point réponse fausse