

LYCEE FRANÇAIS LA FONTAINE



640 Avenue du fleuve Niger PL040
B.P 529
NIAMEY – NIGER

Tél +227.20.72.21.63
Fax +227.20.73.42.43



Règlement du jeu : la clef des sciences

Avant la partie

Chacune des six équipes est constituée de 16 élèves : les 8 joueurs (2 élèves de sixième, 2 élèves de cinquième, 2 élèves de quatrième et 2 élèves de troisième) désignés pour commencer la partie et les 8 remplaçants. A tout moment avant de lancer le dé, des changements peuvent être opérés au sein de l'équipe : un ou deux remplaçants peuvent entrer en jeu et prendre la place d'élèves de même niveau.

Chaque équipe désigne son représentant et son capitaine. Le représentant devra jeter le dé et déplacer le pion de son équipe. TOUTE réponse sera indiquée par le capitaine après concertation avec les membres de son équipe, une fois le temps pour répondre écoulé. Le capitaine doit aussi au cours de la partie indiquer tout changement de joueur.

Les capitaines des six équipes participent à un tirage au sort pour déterminer celles qui s'affronteront dans la poule A et celles qui s'affronteront dans la poule B (3 équipes par poule).

Les trois tas de cartes : « VRAI ou FAUX », « LA CLEF DES SCIENCES » et « LA SCIENCE EN GENERAL » sont battues et retournées de manière à ne pas voir les questions à proximité de l'un des animateurs.

Première partie (Poule A/Poule B)

L'équipe GAGNANTE est celle qui au bout de 1 heure obtient le maximum de points. Elle sera alors qualifiée pour le DUEL final où elle rencontrera l'équipe GAGNANTE de l'autre poule.

Les équipes de joueurs choisissent leurs pions. Le représentant de chaque équipe le place sur la case départ et jette le dé. Le plus gros point commence. Le premier représentant relance le dé et avance le pion de son équipe d'autant de cases qu'indique le dé.

Lorsqu'il arrive sur :

- **une case SVT, MATHS, SPC** un des animateurs prend la première carte du tas « LA CLEF DES SCIENCES » et lit la question : cette question peut être ouverte ou sous forme de QCM. (Elle porte sur les SVT si le pion est arrivé sur une case SVT. Elle porte sur les MATHS si le pion est arrivé sur une case MATHS. Elle porte sur les SPC si le pion est arrivé sur une case SPC).

Le chronomètre est déclenché en fin de lecture pour 1 minute.

Lorsque le temps est écoulé, la réponse est donnée oralement par le capitaine de l'équipe.

- ☞ Si la réponse donnée est bonne, l'équipe marque 10 points et par l'intermédiaire de son représentant relance le dé.
- ☞ Si la réponse donnée est fautive, l'équipe ne perd pas de points.
- ☞ En l'absence de réponse ou si la réponse - même bonne - n'est pas donnée par le capitaine, l'équipe ne gagne pas de points.

- **une case VRAI ou FAUX**, un des animateurs prend la première carte du tas « VRAI ou FAUX » et lit la question : cette question se présente sous la forme d'une affirmation (Elle porte soit sur les SVT, les MATHS ou les SPC).

Le chronomètre est déclenché en fin de lecture pour 1 minute.

Lorsque le temps est écoulé, la réponse est donnée par le capitaine de l'équipe soit « Vrai », soit « Faux »

- ☞ Si la réponse donnée est bonne, l'équipe marque 20 points.
- ☞ Si la réponse donnée est fautive, l'équipe perd 10 points.
- ☞ En l'absence de réponse ou si la réponse - même bonne - n'est pas donnée par le capitaine, l'équipe ne gagne pas de points.

Quoiqu'il en soit l'équipe ne rejoue pas.

- **une case LA SCIENCE EN GENERAL**, un des animateurs prend la première carte du tas « LA SCIENCE EN GENERAL » et lit la question : cette question peut être ouverte ou sous forme de QCM, c'est une question de culture générale scientifique. (Elle porte soit sur les SVT, les SPC ou les MATHS).

Le chronomètre est déclenché en fin de lecture pour 1 minute.

Lorsque le temps est écoulé, la réponse est donnée par le capitaine de l'équipe :

- ☞ Si la réponse donnée est bonne, l'équipe marque 15 points.
- ☞ Si la réponse donnée est fautive, l'équipe ne perd pas de points.
- ☞ En l'absence de réponse ou si la réponse - même bonne - n'est pas donnée par le capitaine, l'équipe ne gagne pas de points.

Quoiqu'il en soit l'équipe ne rejoue pas.

- **une case Bonus**, l'équipe gagne 20 ou 40 points selon la case et ne rejoue pas.

- **dans une case de la Zone bloquée**, il suit la procédure normale pour répondre à la question posée MAIS pour pouvoir continuer, il doit nécessairement faire un **NOMBRE PAIR**.

Chaque équipe a un **JOKER** qui **triple les points** si la réponse est bonne. C'est le capitaine de l'équipe qui annonce avant de donner la réponse que son équipe joue son joker.

Seconde partie (Le duel)

Le duel concerne les deux équipes qualifiées de la poule A et de la poule B, il dure 30 minutes. L'équipe GAGNANTE est celle qui obtient le maximum de points à la fin du DUEL.

Les questions sont de type QCM à difficulté croissante.

20 questions sont posées portant sur les SVT, les MATHS ou les SPC.

Le chronomètre est déclenché en fin de lecture de chaque question pour 30 secondes.

La réponse est indiquée sur une ardoise.

Chaque bonne réponse rapporte 10 points.

Si au bout de 20 questions les équipes sont à égalité alors 1 question supplémentaire est posée. Le temps de réponse est pris en compte.

L'équipe organisatrice du Jeu « La clef de sciences »