

100 % FOOT – quiz (FLEURUS – 2019) Adapté du dos de la boîte

Jeu de questions ou défis sur le foot à partir de 2 joueurs, de 7 ans et plus.

Le but du jeu ? Obtenir 20 points avant l'équipe adverse !

Contenu

9 carnets de questions ou défis.

Une roue tournante, fixée dans le couvercle

Prévoir crayon et papier pour marquer les résultats.

Le jeu

On constitue deux équipes qui jouent à tour de rôle.

A chaque tour un joueur tourne la roue fixée sur le côté intérieur du couvercle du jeu.

La flèche blanche de la partie tournante (située entre le 60 et le 1) désigne la catégorie.

La flèche orange sur le haut de la partie fixe indique le numéro de la question ou du défi dans cette catégorie.

Il y a 9 catégories, toutes en lien avec le foot. Les défis se trouvent dans le carnet « défis foot ».

Un joueur de l'équipe dont c'est le tour recherche la question (ou le défi) dans le carnet adéquat. Il la/le lit au reste de l'équipe.

Comptage des points

Si un joueur de l'équipe trouve la bonne réponse, son équipe gagne un point.

Et si cette bonne réponse (mise à l'envers en dessous de la question) est donnée avant que le lecteur ait donné les différentes réponses possibles (en QCM), l'équipe marque 2 points.

Les équipes jouent chacune à leur tour. La première à obtenir 20 points remporte la partie !

Carton rouge !

Si une équipe donne trois mauvaises réponses d'affilée, elle perd 3 point !

Variantes possibles

- A tour de rôle, un joueur lit la question. Les 2 équipes répondent ensemble, par écrit (en indiquant la lettre de la réponse choisie).
Chaque bonne réponse vaut un point (ou 2 si donnée sans choix multiple).
Une exception : carnet défis foot : seul le joueur de l'équipe du lecteur peut le relever.
- On peut procéder de même, oralement : seule la première bonne réponse entendue donne droit à un point. Préciser que chaque équipe n'a droit qu'à une seule réponse.
Et mieux vaut avoir un plus grand pour arbitrer la situation !

Petite remarque

Ce jeu est français, donc il se peut que certaines questions ou certains défis soient inconnu-e-s des joueurs. Ne pas hésiter alors de changer d'épreuve (sans abuser !).