

ENTREPRISE SOCIALE

- LE JEU -

ETAPE 2

Auto-évaluation : En savons-nous assez ?

Cette deuxième étape de notre jeu représente un quiz. Les questions posées vous donneront l'occasion d'auto-évaluer vos connaissances et vos compétences, de comprendre ce que signifie être un entrepreneur et de vous rendre compte des compétences que vous devez améliorer.

Comment se préparer au Quiz

1. Imprimez et découpez les cartes de questions et de réponses en suivant les lignes pointillées !
2. Commencez à lire et à réfléchir aux questions une par une !
3. Choisissez une réponse et écrivez-la sur une feuille séparée !
4. Comparez vos réponses avec celles des cartes-réponses et lisez-leur le commentaire !

Règles générales du quiz

1. Ce quiz comprend des questions à choix multiple. La plupart des questions ont 3 réponses, dont une seule est correcte. Cependant, il y a plusieurs questions avec plus d'une réponse correcte.
2. Le quiz peut être joué avec ou sans animateur appelé le « quiz-master ».
3. Les joueurs peuvent également se regrouper pour former une équipe (4 équipes maximum), les équipes doivent toutes avoir le même nombre de joueurs avec un maximum de trois joueurs par équipe.
4. Il y a 60 questions au total. Chaque question est liée à un module du programme de formation. En fonction du temps imparti, les joueurs peuvent jouer avec moins de questions.
5. Chaque bonne réponse donne un point.
6. Chaque mauvaise réponse vaut zéro point.



A. AVEC QUIZ MAÎTRE

Forme de participation

Un joueur

2 équipes

3-4 équipes

Règle du jeu

L'**animateur** choisit 20 questions au hasard. Il pose toutes les questions une par une au joueur individuel. Les réponses sont données après chaque question.

Chaque réponse correcte donne droit à 1 point.

Le quiz-master ou/et le joueur peuvent choisir de jouer avec plus de 20 questions. Le joueur gagne s'il peut répondre correctement à au moins 65% des questions. La compétition est divisée en 6 tours.

Le quiz-master pose 4 questions : 2 à chaque équipe à tour de rôle. Si l'équipe répond correctement, elle obtient un point, sinon elle obtient 0 point. En cas d'égalité, le quiz-master pose la 5e question supplémentaire. Ainsi, le gagnant de la manche est la première équipe à obtenir 3 points. Le gagnant du jeu est l'équipe qui remporte le plus de tours.

Le jeu peut également être joué avec un nombre différent de tours.

La compétition est divisée en 6 tours.

Le quiz-master pose une question à toutes les équipes. La première équipe à buzzer peut essayer de répondre à la question. Si l'équipe donne la bonne réponse, elle obtient un point. Dans le cas contraire, les autres équipes peuvent essayer de répondre à la question et obtiennent le point si elles ont la bonne réponse. Si la deuxième équipe n'obtient pas non plus la bonne réponse, une autre question est posée.

L'équipe gagnante est la première à atteindre 3 points.

Le jeu peut également être joué avec moins ou plus de 6 tours.



B. SANS QUIZ MAÎTRE

Forme de participation

Un joueur

2 équipes

3-4 équipes

Règle du jeu

Le joueur individuel peut choisir l'ordre dans lequel il répondra aux questions. Il peut aussi choisir 20 questions au hasard. Le joueur répondra aux questions par blocs de 5. Après chaque bloc de 5, le joueur vérifiera les réponses et passera au bloc suivant choisi.

Dans cette version du jeu, toutes les équipes choisissent un maître des questions dans leur équipe. La compétition est divisée en 6 tours - 30 questions par équipe. Les équipes peuvent choisir l'ordre des questions. Le maître des questions de la première équipe interroge la deuxième équipe. Si l'équipe qui répond aux questions donne une réponse correcte, elle obtient un point, sinon elle obtient 0 point. L'équipe ayant obtenu le plus de points est reconnue comme gagnante.

Le jeu peut également être joué avec moins ou plus de 6 tours.

Toutes les équipes choisissent un maître des questions dans leur équipe.

Le jeu peut être joué avec 3, 6, 9 ou 12 tours de 5 questions. À chaque tour, une équipe pose les questions auxquelles les autres équipes doivent répondre. À la fin de chaque tour, le rôle du maître des questions passe à l'équipe suivante.

L'ordre du jeu sera déterminé par les équipes en présence. Le maître des questions de la première équipe demande aux autres équipes adverses de répondre à 5 questions. La première équipe à sonner peut essayer de répondre à la question. Si l'équipe donne la bonne réponse, elle obtient un point. Sinon, les autres équipes peuvent essayer de répondre à la question et obtiennent le point si elles ont répondu correctement.

Si la deuxième équipe n'obtient pas non plus la bonne réponse, une autre question est posée. L'équipe est reconnue comme gagnante si elle a marqué le plus de points.




FEUILLE DE RÉPONSES

Nombre de question

Réponse

Nombre de question	Réponse



FEUILLE DE RÉPONSES

Nombre de question

Réponse

Nombre de question	Réponse