



Explications

Participants : Dépend de la variante du jeu (1 à 20 personnes)

Contenu : 12 cartes questions-réponses

Ce jeu est disponible en deux niveaux de difficulté pour les enfants et les adultes.

Vous pouvez créer vous-mêmes les cartes du Quiz for Sun. Il suffit de télécharger le quiz sur le site www.journeesdusoleil.ch, de l'imprimer en recto-verso et de découper les cartes. Vous pouvez également commander directement les cartes du quiz découpées et plastifiées sur la boutique des Journées du Soleil.

Sur chaque carte figure une question avec plusieurs propositions, parmi lesquelles se cache la bonne réponse. Les lettres sur le côté droit forment le « mot mystère » (solution). Grâce à son format très léger, vous pourrez jouer où et quand vous voulez : à un stand d'information, à la maison, à l'école, pendant la pause de midi, etc.

GAINS ET PRIX

Avec le « mot mystère » du quiz version adultes, vous pouvez participer à notre grand jeu-concours sur www.journeesdusoleil.ch/quizforsun (à partir de 18 ans, date limite de participation 01.06.2022). Avec un peu de chance, gagner un module solaire Plug-n'Play.

Sur place, les organisateurs peuvent distribuer des mini-prix. Laissez-vous inspirer par la boutique en ligne www.journeesdusoleil.ch/shop. Pour les enfants, le jeu "Enix" est par exemple de bonne idée de prix en lien avec la thématique. Nous recommandons d'offrir dans tous les cas un petit cadeau aux enfants lors de leur participation, par exemple quelque chose à manger.

Variantes de jeu

Le Quiz for Sun peut être joué dans différentes variantes et s'intègre facilement dans une manifestation. Voici quelques idées qui sont décrites en détail plus loin :

- Course d'orientation
- Chasse au trésor
- 1, 2, 3, 4 Cours dans la bonne case

COURSE D'ORIENTATION EN ÉTOILE

Participants: 5-20 Personnes

Durée: Env. 1-2 h

Âge: Convient à tous les âges. Choisissez le degré de difficulté en fonction du profil des participants. Il est également possible d'adapter le niveau grâce à des variantes de jeu.

Matériel : Cartes de questions, plan de la zone avec indication des postes, feuilles pour inscrire la solution, crayons.

Préparation

1. Définir les lieux des postes où les cartes seront cachées et le point de rencontre central et les indiquer sur un plan. Vous trouverez des plans à différentes échelles de n'importe quel endroit en Suisse sur www.maps.geo.admin.ch.
2. Imprimer un plan pour chaque équipe
3. Imprimer une feuille pour inscrire le « mot mystère » (solution) pour chaque groupe. Les lettres qui figurent à côté des réponses donnent à la fin le « mot mystère ».
4. Déposez les carte aux endroits choisis.

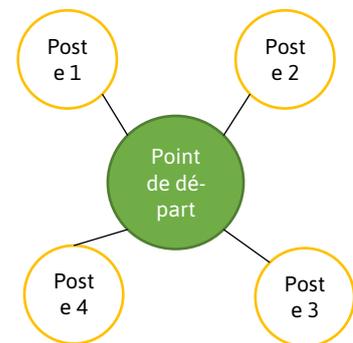
Déroulement du jeu

Le ou la responsable du jeu répartit les participants en équipes de 2 à 5 personnes. Chaque équipe reçoit un plan et une feuille pour inscrire la solution.

Le ou la responsable du jeu attribue un premier poste à chaque équipe. Il reste au point de départ pendant que les participants partent à la recherche de leur premier poste. Au poste, les équipes trouvent chacun une carte avec une question, cherchent la bonne réponse, notent la lettre de la solution et reviennent au point de départ.

Si la réponse est correcte, le ou la responsable du jeu indique au groupe le poste suivant. Si la réponse est fausse, les participants doivent d'abord trouver la bonne réponse avant de poursuivre la course.

La première équipe qui trouve le « mot mystère » grâce aux lettres de chaque réponse a gagné.



Variantes

- Nombre de postes : le nombre de postes peut varier en fonction de la durée du jeu souhaitée. En conséquence, plusieurs cartes sont cachées à un poste.
- Pas de point de rencontre central : la course d'orientation en étoile peut aussi être transformée en une course d'orientation classique. Dans ce cas, les groupes ne reviennent plus au point de départ après chaque poste, mais collectent toutes les solutions avant de revenir au point de départ. Cette variante est plus difficile.
- Zone de recherche : en modifiant la taille de la zone de recherche, il est également possible de modifier le niveau de difficulté et la durée du jeu.

CHASSE AU TRÉSOR

- Participants :* 2 à 5 personnes par équipe, chaque équipe partant en décalé.
Dauer: Env. 1-2 h
Âge: Convient à tous les âges. Choisissez le degré de difficulté en fonction du profil des participants. Il est également possible d'adapter le niveau grâce à des variantes de jeu.
Matériel : Cartes de questions, papier pour noter les indications, feuilles pour inscrire la solution, crayons.

Préparation

1. En option : réfléchir à une histoire qui relie les différents postes
2. Définir les lieux des postes où les cartes seront cachées
3. Préparer les indices : par exemple, en décrivant l'endroit du prochain poste ou en prenant des photos avec des points de repères, ou évidemment en marquant le chemin avec une trace de craie ou des copeaux de bois. Il est possible de lier les indices aux propositions de réponses.
4. Déposer les indices et les cartes de quiz aux différents postes.

Déroulement du jeu

Le ou la responsable du jeu donne au groupe le premier indice pour le premier poste. Les participants suivent l'indice afin de trouver la carte du quiz et répondre à la question. Ils notent la lettre correspondant à la réponse correcte sur la feuille de solution et poursuivent leur quête grâce à l'indice lié à la réponse, et ainsi de suite jusqu'au dernier poste.

D'autres équipes peuvent commencer à leur tour après une courte pause (env. 5-10 minutes).

Variantes

- Indices : pour éviter que les participants ne se perdent dans l'infini avec de faux indices en cas de mauvaise réponse, ceux-ci peuvent être très absurdes (p. ex. "le prochain indice se trouve chez Alice au pays des merveilles"). Il est également possible de ne donner qu'un indice, indépendamment des réponses au quiz.
- Nombre de postes : la durée du jeu peut être adaptée en limitant le nombre de postes et en cachant plusieurs cartes au même poste.
- Zone de recherche : il est également possible de modifier le niveau de difficulté et la durée du jeu en modifiant la zone de recherche.

1, 2, 3, 4 COURS DANS LA BONNE CASE

Participants : 5 à 15 personnes

Durée : Env. 45 min

Âge : Convient principalement aux enfants, mais peut être adapté à tous les âges

Matériel : Cartes de questions, matériel pour délimiter/marker différentes zones (p. ex. craie), matériel pour compter les points (p. ex. billes, bonbons, boutons), musique, éventuellement une source de lumière

Déroulement du jeu

Pour ce jeu, quatre zones différentes sont délimitées et marquées par les chiffres 1, 2, 3, 4 (par exemple à la craie sur le sol). Ces zones représentent les quatre réponses possibles des cartes de quiz.

1. Le ou la responsable du jeu lit la question à haute voix, puis donne les propositions de réponse : "Ceux qui pensent que [réponse 1] est correcte vont dans la case 1", etc.
2. Les participants se rendent sur la case qu'ils associent à la bonne réponse. Option : Le ou la responsable du jeu fait jouer de la musique pendant ce temps.
3. Dès que la musique s'arrête, les participants ne peuvent plus se déplacer.
4. Le ou la responsable du jeu annonce alors la bonne réponse.
5. Ceux qui en ont la possibilité peuvent utiliser des lumières (p. ex. des lampes de poche) qui s'allument à côté de la case contenant la bonne réponse.
6. Tous les participants qui se trouvent dans la bonne case reçoivent un mini-prix sous forme de billes, de boutons ou de friandises. Il serait également possible d'attribuer un point par réponse correcte et la personne qui a le plus de points gagne.

Mots Mystères

Adults:
Paratt après le 1er Juin 2022 sur
www.journeesdusoleil.ch/quizforsun.

Enfants:
VIVE LE SOLEIL

Ours



Société Suisse pour l'Énergie Solaire SSES
Aarberggasse 21 · CH-3011 Bern
Tél. 031 371 80 00
office@sses.ch

