

# Quizz : Boire-Manger-Bouger

3 élèves de 3<sup>ème</sup> menent le jeu (**libérer les élèves de 3<sup>ème</sup>**): 1 maître du temps et des réponses ; 2 poseurs de questions

Equipes de 3 élèves de 4<sup>ème</sup> avec un dictionnaire

5 thématiques :  
Conoscere gli alimenti  
Comporre un pasto equilibrato  
Scoprire i segreti del gusto  
Rispettare le regole per mangiare bene  
Muoversi per essere in forma

## **1<sup>ère</sup> heure → pendant l'heure de cours**

10 questions (2 de chaque thématique)

30 secondes de réflexion qui commencent à la fin de la question

→ classement à l'intérieur de la classe

## **2<sup>ème</sup> heure → pendant l'heure de cours**

Les 3 premières équipes de la classe s'affrontent.

Chaque équipe choisit un thème ; les thèmes choisis ne peuvent plus être réutilisés.

Les élèves doivent répondre à un maximum de questions dans un temps donné (5min) et peuvent passer s'ils ne connaissent pas la réponse.

L'équipe qui a répondu au moins de questions est éliminée.

Les 2 premières équipes s'affrontent au buzzer : 1 élève par groupe a le droit de prendre la parole, une seule fois par question. Le premier arrivé à 10 points gagne la finale.

## **3<sup>ème</sup> heure → regrouper l'ensemble des 4èmes**

Les 3 premières équipes de chaque classe s'affrontent.

Un tirage au sort désigne l'ordre dans lequel les équipes vont choisir leur thème.

Chaque équipe choisit un thème ; les thèmes choisis ne peuvent plus être réutilisés.

Les élèves doivent répondre à un maximum de questions dans un temps donné (5min) et peuvent passer s'ils ne connaissent pas la réponse.

L'équipe qui a répondu au moins de questions est éliminée.

Les 2 premières équipes s'affrontent au buzzer : 1 élève par groupe a le droit de prendre la parole, une seule fois par question. Le premier arrivé à 10 points gagne la finale.

Lots : 20 pour l'équipe vainqueur dans la classe

20 pour la classe vainqueur

Un livre de cuisine italienne pour l'équipe vainqueur