

## RECOMMANDATIONS POUR L'ÉLABORATION D'ÉPREUVES DE TOURNOIS PYRAMIDE

\*\*\*

Les épreuves proposées doivent être inédites et en aucun cas des copies des définitions des dictionnaires. Les épreuves qui n'ont pas été retenues restent propriété de la F.F.C.P. Elles ne peuvent ni être jouées en club ou en tournoi amical, ni être proposées la saison suivante.

Vérifier que les mots à deviner figurent au dictionnaire (Larousse et/ou Robert). Ne pas faire confiance aux magazines et aux publicités, ils se permettent des néologismes.

Éviter les mots des jargons connus seulement des linguistes ou des professionnels (exemples : *godron* ou *glycogénogenèse*).

Éviter les mots doublons ou de même racine.

Penser à consulter plusieurs sites Internet sur un même sujet.

Si un « fil rouge » est retenu, il donne une cohérence aux épreuves mais n'empêche pas de puiser dans tous les thèmes (cinéma, sports, géo, etc.).

Varié les réponses demandées si plusieurs épreuves sont sur un même thème (exemple : pour un thème cinéma, la réponse peut être le titre du film, le réalisateur, un acteur, etc.)

**Ne jamais oublier que tous les participants sont là pour s'amuser et non pour s'ennuyer. Ne pas penser qu'aux meilleurs joueurs...**

Quelques références à l'actualité, un brin de fantaisie et d'originalité ne nuisent pas.

La F.F.C.P. se réserve le droit de modifier ou de refuser partiellement ou en totalité les épreuves fournies par les clubs et d'en proposer d'autres.

### • **Énigmes :**

Proposer 50 énigmes pour un tournoi individuel et 36 pour un tournoi doublette.

Il est souhaitable que les textes des énigmes ne soit pas trop long, une cinquantaine de mots est un bon compromis.

Éviter les définitions encyclopédiques, ne pas se contenter de recopier le dictionnaire ou Wikipédia.

Ne jamais oublier que Dico ne dispose que de 13 briques...

Préciser si plusieurs solutions sont acceptées (exemple : *malaria* (ou *paludisme*)).

Ne pas faire deviner un mot qui appartient à une locution ou qui ne peut être séparé d'un article (exemples : afin, « afin de », *plupart*, « la plupart », *priori*, « à priori »).

### • **Ping-pong :**

Proposer 40 mots.

Penser que les joueurs ne disposent que de 13 briques pour 5 mots à deviner mais que Dico 1 et Dico 2 disposent chacun d'une incitation.

Se contenter de faire deviner des mots dont on maîtrise soi-même la signification.

### • **Noms Propres :**

Proposer 12 séries de noms propres à thèmes variés.

Les noms de personnes à deviner ne doivent pas :

- comprendre un titre (khan, sir, monsieur, miss, prince, etc.),
- être un pseudonyme composé de plusieurs mots, non assimilable à un prénom et à un patronyme, ne figurant pas au dictionnaire (exemple : *Miou-Miou*),
- être un surnom en plusieurs mots (exemple : Boule de suif).

Les noms de lieux géographiques et de monuments doivent figurer au dictionnaire, soit dans les noms propres du Larousse, soit dans les définitions des dictionnaires (exemple : *Le Touquet* figure dans le texte « enduro » du Robert).

Les titres d'œuvres, les noms de marques, d'associations, de bateaux, etc., qu'ils figurent ou non au dictionnaire, ne doivent comporter qu'un seul mot.

### • **Grandes Pyramides :**

Proposer 48 expressions.

Chaque expression ne doit pas comporter plus de trois mots, « d' » ou « l' » compris.

Éviter les expressions trop difficiles. Les joueurs ne disposent en moyenne que de 13 secondes par expression.

Équilibrer les difficultés, il est plus aisé de faire deviner *table de jeu* que *symposium d'oncologues*.

### **Idées de thèmes :**

#### **Sciences et techniques**

- Mathématiques
- Chimie
- Physique
- Sciences de la Terre
- Astronomie et espace
- Temps, poids et mesures
- Machines et outils
- Industries et ressources naturelles
- Constructions et travaux publics
- Transports
- Technologie militaire
- Informatique et électronique
- Communications
- Biographies

#### **Sciences de la vie**

- Principes et concepts en biologie
- Anatomie et physiologie
- Paléontologie
- Environnement et écologie
- Micro-organismes
- Végétaux
- Invertébrés
- Poissons
- Amphibiens et reptiles
- Oiseaux
- Mammifères
- Animaux familiers
- Agriculture et agroalimentaire
- Médecine
- Biographies

#### **Géographie**

- Géographie générale
- Cartes et cartographie
- Mers et océans
- Fleuves, rivières et lacs
- Régions naturelles et historiques
- Montagnes
- Îles
- Pays
- Divisions administratives
- Villes et villages
- Explorateurs et géographes

#### **Histoire**

- Archéologie
- Histoire ancienne
- Histoire de l'Europe
- Histoire de l'Afrique et du Moyen-Orient
- Histoire de l'Asie et de l'Océanie
- Histoire de l'Amérique du Nord
- Histoire de l'Amérique latine
- Personnages historiques
- Sciences historiques

#### **Sciences sociales**

- Anthropologie
- Sociologie et société
- Sciences politiques
- Défense et relations internationales
- Droit
- Économie et vie économique
- Édition, presse, radio et télévision
- Psychologie et psychanalyse
- Éducation
- Établissements, institutions et associations
- Politique sociale et solidarité
- Calendriers, fêtes et festivals

#### **Religion et philosophie**

- Philosophie
- Mythologie
- Religions et groupes religieux
- Théologies et pratiques religieuses
- Textes sacrés
- Personnages religieux
- Occultisme

#### **Arts, langue et littérature**

- Histoire de l'art
- Architecture et monuments
- Peinture et art graphique
- Sculpture
- Photographie
- Artistes
- Arts traditionnels
- Arts décoratifs
- Mode
- Bande dessinée et caricatures
- Langues et linguistique
- Langue française et grammaire
- Littérature
- Écrivains
- Contes et légendes

#### **Musique et spectacles**

- Musicologie
- Instruments de musique
- Musique classique
- Jazz, rock et musiques du monde
- Chanson française et variétés
- Théâtre
- Danse
- Cinéma

#### **Sports et loisirs**

- Jeux et loisirs
- Sports
- Sportif