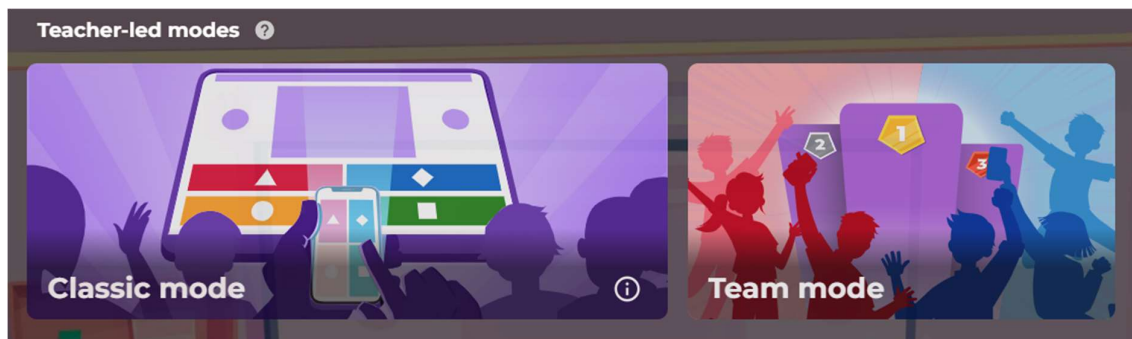


## Fiche explicative - Quiz offline

Dans cette fiche, retrouvez quelques conseils afin d'animer le quiz KAHOOT niveau "primaire". Les enfants n'ayant généralement pas de Smartphone et les locaux de classe n'étant pas tous équipés d'ordinateurs ou de tablettes, voici quelques pistes vous permettant de vous en passer.

1. Commencez par vous rendre sur le lien du quiz qui vous a été transmis.
2. Choisissez un mode de jeu : cela importe peu puisque les élèves n'utiliseront pas de Smartphones. Optez donc pour le mode "classique".



Cependant, en classe, la même option s'offre à vous :

- **Option 1** : Chaque élève répond individuellement sur un petit tableau blanc (style Veleda). Pour les questions "VRAI" ou "FAUX", vous pouvez également leur donner deux cartons de couleur à chacun : un rouge et un bleu. Chaque élève soulève le carton de couleur correspondant à sa réponse pour chaque question.



→ **Option 2** : Les élèves forment des équipes de 4-5, trouvent un nom d'équipe et répondent ensemble. Les équipes entrent en compétition entre elles ! C'est un peu plus fun ;-). Vous pouvez noter les noms d'équipe au tableau et indiquer les points obtenus par chacune d'entre elles (une bonne réponse = 1 point) au fur et à mesure du jeu.

Ensuite, vous pouvez procéder de deux façons différentes :

- ◆ **Option 1** : L'équipe qui trouve la réponse en 1er doit produire un son (klaxon, trompette, sifflet...) et donner sa réponse. Si elle est correcte, ils marquent le point et on passe à la question suivante. Les autres équipes ne scorent pas. Si la réponse donnée est fausse, les autres équipes marquent un point à leur place.
- ◆ **Option 2** : Toutes les équipes disposent du même laps de temps pour répondre à la question. Ils notent leur réponse sur un petit tableau blanc et la cachent jusqu'à la fin du compte à rebours. Une fois le temps écoulé, toutes les équipes soulèvent leur tableau blanc. Ceux qui ont bien répondu marquent un point.

→ Il y a également des questions ouvertes (exemple ci-dessous) et des slides explicatives ou visant à lancer le débat. Dans ces cas-là, vous pouvez simplement expliquer aux enfants que l'on sort du mode "compétition" pour prendre un temps d'échange et noter leurs réflexions au tableau ou sur un flipchart.

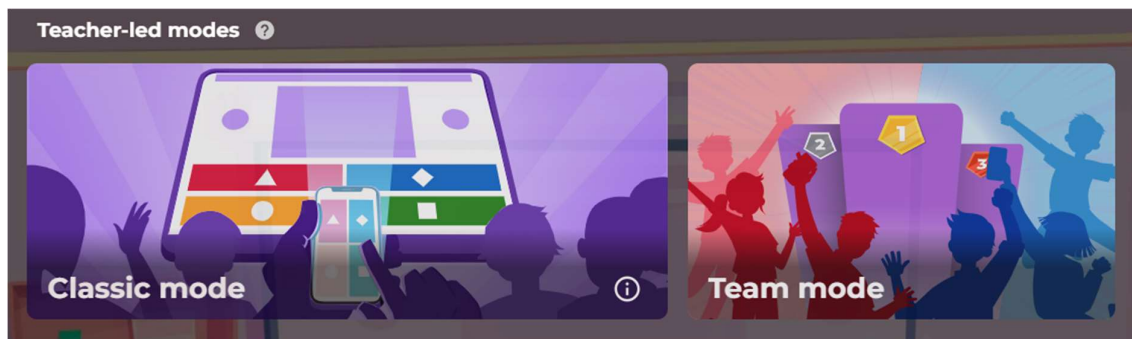


**Attention, il y a tout de même une petite contrainte** : Afin de lancer le KAHOOT, il faut au minimum qu'une personne se connecte au quiz avec un Smartphone ou ordinateur (cela peut être vous).

## Factsheet NL - Offline quiz

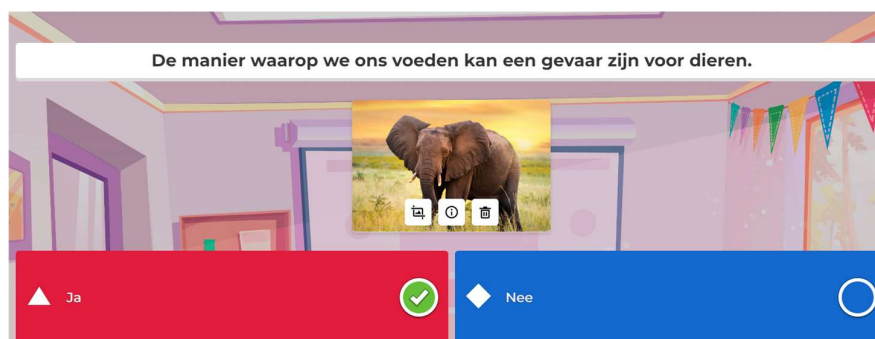
In deze factsheet vind je een aantal tips voor het uitvoeren van de KAHOOT quiz in het basisonderwijs. Omdat kinderen over het algemeen geen smartphone hebben en niet alle klaslokalen zijn uitgerust met computers of tablets, zijn hier een paar tips om het zonder te doen.

3. Ga eerst naar de link van de quiz die je toegestuurd hebt gekregen.
4. Kies een spelmodus: dit doet er niet echt toe omdat de leerlingen geen smartphones zullen gebruiken. Kies dus voor de "klassieke" modus.



In de klas heb je echter dezelfde optie:

- **Optie 1** : Elke leerling reageert individueel op een klein whiteboard (Veledastijl). Voor de "WAAR" en "FOUT" vragen kun je elke leerling ook twee gekleurde kaarten geven: een rode en een blauwe. Elke leerling pakt de gekleurde kaart die overeenkomt met het antwoord op de vraag.



- **Optie 2** : De leerlingen vormen teams van 4-5, zoeken een teamnaam en geven samen antwoord. De teams nemen het tegen elkaar op! Dat is nog leuker ;-). Je kunt de teamnamen op het bord/kladblad noteren en de punten aangeven

die elk team heeft behaald (een goed antwoord = 1 punt) naarmate het spel vordert.

Je kunt dan op twee verschillende manieren te werk gaan:

- ◆ **Optie 1** : Het team dat als eerste het antwoord vindt, moet geluid maken (hoorn, trompet, fluit, enz.) en het antwoord geven. Als het goed is, krijgen ze een punt en gaan we door naar de volgende vraag. De andere teams krijgen geen punten. Als het antwoord fout is, krijgen de andere teams wel een punt.
- ◆ **Optie 2** : Alle teams hebben evenveel tijd om de vraag te beantwoorden. Ze schrijven hun antwoord op een klein whiteboard of kladblad en verbergen het tot het einde van het aftellen. Als de tijd om is, halen alle teams hun whiteboards/kladbladen tevoorschijn. Degenen die het juiste antwoord hebben gegeven, scoren een punt.

→ Er zijn ook vragen met een open einde (zie het voorbeeld hieronder) en bijkomende uitleg- of discussie teksten. In deze gevallen kunt u de kinderen gewoon uitleggen dat we uit de "competitie"-modus komen om wat tijd te nemen om ideeën uit te wisselen en hun gedachten op het bord of op een flip-over te noteren.



**Er is echter een voorbehoud:** Om de KAHOOT te starten, moet minstens één persoon verbinding maken met de quiz met een smartphone of computer (dit kan jij de begeleider zijn).