

nies

Ça bouge

en herbe avec Génies en herbe

Génies en herbe

Génies en herbe

une activité stimulante dans
une école secondaire

Génies en herbe | et le programme
Ça bouge après l'école

Table des matières

Introduction	03
<i>Génies en herbe</i> : plus qu'une activité, une tradition.....	04
<i>Génies en herbe</i> : un outil de formation pour les jeunes	06
1 pour consolider les notions	06
2 pour faire le lien entre l'école et la vie.....	06
3 pour développer la curiosité et le goût de la lecture	07
4 pour construire sa vision du monde	07
<i>Génies en herbe</i> : un atout pour de meilleurs apprentissages	08
1 Comment fonctionne <i>Génies en herbe</i>	09
2 Les apprentissages transversaux.....	10
• compétences d'ordre intellectuel	10
• compétences d'ordre méthodologique	11
• compétences d'ordre personnel et social.....	11
• compétences de l'ordre de la communication	12
Comment jouer à <i>Génies en herbe</i> ?	15
Les rencontres : le plaisir de jouer	16
Comment implanter l'activité dans votre école?.....	17
<i>Génies en herbe</i> n'est pas une activité isolée.....	18
Renseignements.....	19
Témoignages d'anciens joueurs de <i>Génies en herbe</i>	5, 13, 14, 16, 18

GÉNIES EN HERBE est une activité culturelle, un jeu qui n'a plus besoin de présentation puisque, depuis des décennies, il est présent dans nos milieux scolaires ou il contribue au développement de la curiosité intellectuelle, de l'esprit d'équipe et de la confiance en soi. Des milliers de jeunes qui ont fait partie d'équipes à l'adolescence témoignent des importants apprentissages qu'ils y ont faits.

Le ministère de l'Éducation par la mise de l'avant du programme *Ça bouge après l'école*, souligne comment les activités parascolaires font de l'école un milieu de vie qui permet au jeune de mieux se connaître et d'enrichir sa vision du monde. Lorsque l'école prolonge les apprentissages hors de la classe dans des activités sportives, culturelles ou communautaires, elle contribue à donner un sens à ces apprentissages. Elle permet au jeune d'utiliser les connaissances nouvellement acquises dans un autre contexte et le jeu *Génies en herbe* constitue un contexte différent, stimulant et riche autant au plan intellectuel qu'aux plans des interactions avec les autres et de la maîtrise de soi.

Ce jeu paraît simple de prime abord puisqu'il s'agit de fournir une réponse précise et rapide à une question simple et précise. Mais tous ceux qui ont participé à cette activité vous expliqueront qu'ils se sont longuement et rigoureusement préparés en emmagasinant une grande quantité de connaissances. Pour y arriver, chacun vous expliquera comment, il a construit son référentiel personnel. Vous serez étonnés de voir comment chaque joueur se prépare afin de réussir à associer ses connaissances au moment opportun afin de répondre rapidement et avec justesse à une question. Plus le joueur a de connaissances, plus il peut être performant dans sa capacité de les associer et d'arriver à la bonne réponse. Plus il a de connaissances plus il peut les combiner dans des contextes différents et nouveaux. On est donc loin d'une simple mémorisation. Ce jeu est un exercice exigeant et formateur puisqu'il pose de véritables défis à ceux qui choisissent d'y participer.

Génies en herbe | plus qu'une activité, Une tradition

Créé en 1973 par Radio-Canada, le jeu *Génies en herbe* est devenu une tradition au Québec avec de palpitantes éliminatoires régionales et une grande finale qui regroupait des écoles de plusieurs provinces canadiennes et même de la France et de la Belgique. Tout le temps où l'émission a tenu l'affiche, les écoles soutenaient la préparation des jeunes qui se fixaient l'objectif de s'y présenter. Malheureusement tous ne pouvaient y être accueillis. Comment alors encourager les jeunes joueurs qui se voyaient privés de la possibilité d'affronter des équipes d'autres écoles et de jouer devant un public élargi ?

C'est pour répondre à ce besoin que des enseignants ont formé en 1982, un réseau inter-écoles appelé *Génies en herbe/Pantologie*. Dès le début, les enseignants membres de ce réseau se sont donnés des règles de fonctionnement, et ont travaillé ensemble afin de soutenir la préparation des jeunes à l'école. Ils ont conjugué leurs efforts afin de préparer des questionnaires solides et d'organiser des rencontres qui ont permis à des milliers de jeunes de vivre des joutes stimulantes. Au lieu de s'isoler dans des alcôves de bibliothèques, ces jeunes avaient l'occasion de performer sur la place publique comme des athlètes des disciplines intellectuelles. Peu à peu d'anciens joueurs et joueuses sont revenus dans leurs écoles et ont offert leur collaboration afin de maintenir actif le réseau inter-écoles. Celui-ci est donc maintenant animé par des enseignants et des jeunes adultes engagés bénévolement dans le soutien de cette activité à laquelle ils croient.

L'expérience des trente dernières années nous permet d'affirmer qu'il y a des jeunes qui sont attirés par le football, la danse, le théâtre, mais qu'il y en a d'autres qui trouvent plaisir à emmagasiner des connaissances et qui ont trouvé de grands bénéfices à se voir confrontés par un jeu-questionnaire.

Les ligues *Génies en herbe* se sont multipliées et vous proposent de poursuivre ou d'ajouter cette activité parmi le choix que vous offrez à vos élèves.

En plus de favoriser la socialisation comme toute autre activité d'équipe, *Génies en herbe* permet de sensibiliser les élèves à la culture tout en les amusant. Dans son discours d'assermentation du 29 janvier 1996, M. Lucien Bouchard rappelait le besoin d'intégrer la culture à l'éducation pour façonner l'âme québécoise. *Génies en herbe* rejoint par ses objectifs les énoncés du programme *La culture à l'école* : il développe un regard élargi sur notre héritage nord-américain, occidental et universel. En éveillant les jeunes aux multiples façons de saisir le monde, il contribue à la formation d'adultes « allumés » et sensibles aux courants de la planète.

L'activité *Génies en herbe* est la concrétisation de cet objectif d'un personnage du comique latin Térence : « *Je suis homme, et rien de ce qui est humain ne m'est étranger* ».

Génies en herbe est mon passe-temps favori. Depuis que j'ai découvert cette activité, je ne peux plus m'en passer. J'ai attrapé le goût d'apprendre à l'infini. Mon expérience a débuté sur le tard (4e secondaire), et combien de regrets j'ai de ne pas l'avoir découverte plus tôt. *Génies en herbe* m'a permis d'apprendre à travailler en équipe, de faire de merveilleux voyages et de rencontrer de nombreuses personnes agréables provenant des quatre coins de la belle province. Il m'a donné également le désir du dépassement. Longue vie à *Génies en herbe* !

Steeve Boisvert

Polyvalente de La Forêt (Amos), Comptable agréé

Génies en herbe | un outil de formation pour les jeunes

La réforme de l'éducation réaffirme l'importance d'une solide formation de base qui repose sur le développement de compétences liés aux apprentissages du français, des sciences et mathématique, de l'histoire de la géographie, de l'éducation à la citoyenneté, des arts et des langues. Les repères culturels de chacune de ces disciplines deviennent encore plus marqués. L'activité *Génies en herbe* vient soutenir les apprentissages des élèves en leur posant des défis qu'ils ont choisis. Elle vise les objectifs suivants :

1 | Consolider les notions apprises dans les matières scolaires

En les utilisant dans les pratiques ou les matches, ces notions deviennent de plus en plus vivantes et intégrées. C'est souvent plus efficace qu'une situation traditionnelle d'examen ! Petit à petit le joueur crée des ponts entre ses différentes connaissances, il les associe dans des contextes différents. Il devient de plus en plus ouvert au monde qu'il découvre via des notions nouvelles. Ce qui apparaissait d'abord comme un mot exotique est associé à une réalité qu'il connaît et soudainement l'élève est en train de donner un sens à ce qu'il apprend. La stimulation apportée par le jeu et la confrontation amicale accélèrent le processus d'intégration des connaissances afin de développer sa vision du monde.

2 | Faire le lien entre l'école et la vie en faisant appel aux connaissances acquises par tout autre source que l'école

Les médias, la famille, la lecture, les compagnons et compagnes sont autant de sources de connaissances qui informent le jeune et lui permettent de constituer son bagage personnel et unique qui va lui servir dans la vie. Tous les entraîneurs des équipes vous raconteront comment un élève est un jour arrivé les yeux brillants en expliquant qu'il vient de comprendre le bulletin

de nouvelles. Sa curiosité intellectuelle aiguisée le rend apte à écouter et à construire de nouvelles associations. Soudain un nom de pays, l'évocation d'une bataille, d'une ville, le nom d'un personnage sont associés dans son esprit et l'amènent à vérifier et à chercher à comprendre le monde.

3 | Développer la curiosité et le goût de la lecture

Un jeune qui prend goût à *Génies en herbe* développe nécessairement des compétences intellectuelles et méthodologiques. Pour un joueur de *Génies en herbe*, la lecture devient l'outil principal à maîtriser. C'est cette capacité de lire qui lui permet de faire efficacement la recherche indispensable à sa préparation. De plus, il doit donc savoir où cueillir l'information et comment se l'approprier. Il doit aussi apprendre à organiser efficacement ses connaissances. Il adopte donc peu à peu une méthode de classement, de regroupement, d'association en fonction du jeu. Nous avons constaté que cette méthode de travail qu'il développe est ensuite transférée à tous les autres travaux qu'il doit faire. Tous les joueurs nous ont témoignés les bienfaits et retombées de cette préparation individuelle à laquelle ils se sont tous astreints... afin de jouer.

4 | Construire sa vision du monde en intégrant la culture de chaque discipline

Les lectures et recherches faites par les jeunes pour se préparer aux matches les amènent à toucher à de très nombreux repères culturels. La culture étant vue comme le fruit de l'activité de l'intelligence humaine dans tous les domaines. Chaque discipline est porteuse de culture. Le jeu a l'avantage de stimuler la curiosité intellectuelle et amène l'élève à compléter les apprentissages qu'il effectue dans la classe pour une discipline donnée. Le jeu amènera souvent l'élève à découvrir un élément insoupçonné, à se questionner et à poursuivre ses recherches. C'est, tout à coup, un nouvel horizon qui s'ouvre à lui, sa culture s'élargit.

Génies en herbe | un atout pour de meilleurs apprentissages

Le système scolaire québécois veut mettre en place de meilleurs apprentissages, une école plus stimulante et un meilleur encadrement de l'élève.

Génies en herbe est une activité qui a fait ses preuves et qui permet de concrétiser ces éléments. Le programme *Ça bouge après l'école* pourrait s'avérer une occasion de mettre en place cette activité dans votre école, ou de lui donner un nouvel essor si vous l'avez déjà à votre curriculum.

Il est important que les activités privilégiées par les élèves leur permettent de s'épanouir tout en leur donnant l'opportunité de développer une panoplie d'aptitudes et d'attitudes qui feront d'eux des citoyens éclairés, ouverts au monde, capables de contribuer à la construction de la société québécoise. C'est dans cette perspective que les ligues de *Génies en herbe* vous proposent l'activité. Si l'on parcourt le programme *Ça bouge après l'école*, il nous semble évident que les fondements de *Génies en herbe* concordent avec les visées de cette initiative gouvernementale. Notre expérience nous permet d'affirmer que l'activité *Génies en herbe* peut aussi contribuer à l'atteinte de l'une des visées principales du *Programme de formation de l'école québécoise*. En effet, le jeu *Génies en herbe* offre la possibilité à l'élève de faire des apprentissages en lien avec ses pairs, contribuant ainsi à la structuration de son identité. Elle met à profit les ressources et les talents de l'élève tout en lui faisant découvrir ses forces et ses limites.

1 | Comment fonctionne Génies en herbe ?

Génies en herbe est une activité parascolaire bien implantée dans les écoles du Québec. Ce jeu-questionnaire permet à de jeunes curieux d'en apprendre davantage sur de nombreux sujets, des sciences à la littérature en passant par l'histoire et la mythologie. Aucun domaine n'est exclu de la couverture de l'activité.

Ces jeunes, assoiffés de connaissances, mettent temps, cœur et ardeur pour que leurs connaissances soient toujours plus vastes. Le couronnement de l'activité ? Les compétitions qui ponctuent l'année scolaire. Bien sûr, ces tournois ne sont qu'un prétexte au jeu de la confrontation des équipes et des connaissances qu'elles ont su acquérir au fil des semaines et des mois. Il est important de noter que tout ce savoir permet à ces jeunes de mieux comprendre le monde dans lequel ils vivent et ainsi apprécier le spectacle de la vie.

Génies en herbe ne se pratique pas dans un seul moule. Certaines équipes s'entraînent davantage que d'autres. Le temps et les ressources font en sorte que des écoles ont une tradition d'excellence alors que d'autres établissements arrivent au sommet sans cette tradition, ce qui est d'autant plus méritoire. Il faut d'abord et avant tout comprendre que *Génies en herbe* n'est pas une activité élitiste.

Elle s'adresse à tous les élèves. Les seuls critères pour s'y sentir à l'aise : un minimum de curiosité intellectuelle, un soupçon de discipline et une once de sociabilité. Cette activité attise ces trois éléments de base et permet aux élèves qui la pratiquent d'améliorer leurs aptitudes dans ces champs de leur personnalité.

Depuis 1982, chaque année, un tournoi provincial est organisé et permet maintenant à plus de 250 équipes de s'affronter pour tester leurs connaissances, mais également pour fraterniser avec des gens des quatre coins de la province et ainsi s'ouvrir à d'autres perspectives. Différentes ligues *Génies en herbe*, dont le Mouvement provincial *Génies en herbe/Pantologie* et la Ligue *Génies en herbe - Progénies*, sont également des endroits où ces joueurs peuvent mettre en pratique les habiletés développées dans le cadre de l'activité *Génies en herbe*. Apprendre tout en s'amusant, tel est le but visé.

2 | Les apprentissages transversaux

Les apprentissages transversaux du *Programme de formation de l'école québécoise* proposent des compétences à développer, des processus d'apprentissage à mettre en place afin que les élèves soient mieux en mesure de se connaître, de comprendre le monde et d'y trouver leur place. L'école a la mission d'instruire les jeunes mais, elle doit aussi leur permettre d'apprendre à mieux vivre ensemble. *Génies en herbe* est une activité qui permet aux jeunes de poursuivre ces objectifs dans un cadre ludique et pédagogique. Regardons de plus près en quoi *Génies en herbe* facilite la maîtrise des compétences transversales.

Les **compétences d'ordre intellectuel** proposent une appropriation, une interprétation et une compréhension du réel par la connaissance. Diverses compétences de cet ordre ont donc été ciblées pour faciliter ce rapport entre l'élève et le monde qui l'entoure. Par l'exploitation de l'information, la résolution de problèmes, l'exercice de la pensée critique ainsi que la mise en œuvre de la pensée créatrice, les élèves se dotent des outils pour mieux saisir leur univers, immédiat ou pas.

Génies en herbe a le mérite d'offrir aux élèves une opportunité en or de plonger dans l'univers de la connaissance, porte par laquelle il aura accès aux informations qui formeront sa pensée. Bien entendu, l'exploitation de l'information est la compétence la plus sollicitée par l'activité. L'acquisition de l'information doit se faire dans un cadre pertinent et la mise en contexte de cette information par le personnel d'entraîneurs aide les participants à créer des liens entre les données ainsi acquises. Génies en herbe permet l'appropriation des connaissances, mais encore faut-il savoir comment et quand les utiliser, ce que le jeu Génies en herbe permet.

Pour ce qui est des **compétences transversales d'ordre méthodologique**, *Génies en herbe* est également une activité qui outille les jeunes pour les aider à se donner une méthode de travail.

Comme il est dit précédemment, le jeu Génies en herbe demande un minimum de rigueur personnelle. Les pratiques sont des moments privilégiés pour mettre en application les notions apprises et intégrées. Il est important d'y participer activement. Les élèves, pour apprécier le potentiel de l'activité, doivent fournir un effort pour planifier la façon dont ils veulent apprendre. La méthode de travail est donc importante pour évoluer dans ses connaissances et ainsi prendre plaisir à jouer.

Dans le cas des **compétences d'ordre personnel et social**, il est important de mentionner que le jeu *Génies en herbe* laisse une grande place au choix que l'élève fait. Le développement de son identité personnelle passe par les sujets qui l'intéressent davantage. On verra donc des jeunes plus intéressés par l'histoire, d'autres par les sports, d'autres par la littérature, etc. Dans cette optique, il est intéressant de voir que l'accomplissement personnel est au centre de l'activité.

Si un élève désire s'améliorer, l'entraîneur est là pour l'aider à progresser. Le jeu *Génies en herbe* étant également une activité sociale, le travail en coopération et l'entretien de relations interpersonnelles harmonieuses sont des composantes majeures et des atouts déterminants lors des matches autant pour gagner que pour se relever d'une défaite. Le jeu permet d'éprouver ce que sont les bénéfices réels de la coopération. Il arrive toujours un moment où les joueurs réalisent que c'est le travail conjugué de chacun qui a permis d'arriver à un résultat qui n'aurait pu être atteint par un des participants seul. Cette synergie, *Génies en herbe* permet aux jeunes de vraiment saisir le sens d'un véritable effort de coopération.

Lorsque tous les joueurs d'une équipe vont bien, le résultat est meilleur et le sentiment de satisfaction de chacun est palpable. Lors des tournois, les équipes s'affrontent et c'est à ce moment que les relations interpersonnelles sont mises à l'épreuve. *Génies en herbe* désire que les compétitions se déroulent dans un climat de respect et de considération pour autrui. Les joueurs à l'intérieur d'une équipe doivent bien s'entendre pour réussir. Qui dit bien s'entendre dit faire des concessions, des compromis. Les relations harmonieuses débutent à ce moment. Les adversaires méritent le respect et *Génies en herbe* véhicule cette valeur et tente de l'inculquer aux jeunes.

Finalement, les **compétences de l'ordre de la communication** sont à la base de cette activité. La communication est un fondement de l'apprentissage et *Génies en herbe* met tout en œuvre pour que les élèves comprennent ce principe.

Il est donc important que les joueurs intègrent les habiletés de communication au jeu pour s'exprimer clairement. De plus, la communication entre coéquipiers est essentielle au bon fonctionnement de l'équipe. L'acquisition et la maîtrise des compétences relatives à la communication permettent une meilleure cohésion, un apprentissage plus efficace et une appréciation améliorée du jeu.

Comme on peut le constater, *Génies en herbe* est une activité qui permet aux élèves de développer bon nombre de facettes de leur personnalité ainsi que de très profitables aptitudes intellectuelles. En effet, elle donne l'opportunité d'acquérir des connaissances et des outils qui pourront être réinvestis tant à l'école que dans la vie de tous les jours. Les ligues de *Génies en herbe* se veulent un porte-parole de cette activité pour les écoles secondaires auprès du gouvernement. L'implantation d'activités stimulantes pour les élèves est un moyen de soutenir les efforts des élèves et ainsi les aider à réussir.

Génies en herbe permet de disposer de repères culturels, indispensables au développement d'un sens critique rigoureux mis à l'épreuve dès nos études secondaires et dans notre vie professionnelle. Simplement le meilleur moyen d'être un citoyen du monde et du temps. En pratiquant l'activité, les côtés éducatifs et ludiques se confondent rapidement : aucune autre activité ne m'a autant permis de m'épanouir dans mon milieu.

Thomas Leblanc
Collège Regina Assumpta, étudiant de cégep

Génies en herbe a été pour moi un moyen d'aborder l'humain dans tous ses aspects : son histoire, son environnement, sa production artistique, son rapport à l'irrationnel, sa manière de vivre et sa représentation du monde. Cela, en m'amusant et en m'intégrant à un groupe. Peu d'activités m'ont autant rapporté sur le plan personnel.

François-Yves Prévost
30 ans, médecin de famille

Génies en herbe a été pour moi un complément nécessaire à mon apprentissage durant l'adolescence, autant pour assouvir ma curiosité que pour apprendre la valeur du travail d'équipe, le respect de mes coéquipiers et de mes adversaires et la recherche de l'excellence dans un esprit de fair-play et de franche camaraderie.

Sylvain Deschênes
Collège des Eudistes 1987, Docteur en physique, chercheur en imagerie médicale

Toutes les heures consacrées à *Génies en herbe* dans ma vie m'ont permis de comprendre plus rapidement la matière des cours au secondaire, au collégial et à l'université, ce qui signifie moins de temps passé à étudier. Aussi, j'ai sauvé plusieurs heures de préparation comme enseignant grâce à la variété des connaissances acquises. Disons que ces heures, fascinantes et passionnantes, passées à pratiquer le midi ou après l'école constituent, encore aujourd'hui, un placement très rentable.

Simon Foster,
Polyvalente des Rives, Baie-Comeau,
enseignant et directeur adjoint du Séjour linguistique du Collège de Stanstead

Comment jouer à | Génies en herbe ?

L'activité *Génies en herbe* des écoles s'inspire de l'émission télévisée tout en s'adaptant aux conditions matérielles du déroulement des matches. Dans les compétitions officielles, deux équipes de quatre joueurs s'affrontent pour répondre aux questions posées par un animateur. Une console de jeu permet de déterminer le joueur qui peut répondre le plus rapidement à la question, car le signal qu'il lance à l'aide d'une manette lui donne priorité. En cas de mauvaise réponse, un joueur de l'équipe adverse peut également soumettre une réponse. Un pointeur (ou l'animateur, dans les pratiques,) enregistre les points de chaque joueur et détermine ainsi l'équipe gagnante.

Un questionnaire de match est composé de 20 à 24 séquences de différents types :

- questions qui s'adressent à tous (collectives);
- questions individuelles;
- questions qui s'adressent à l'équipe et où les joueurs délibèrent pour donner la réponse;

et de différentes formes :

- questions directes : qui est... ?
- trouver l'intrus;
- associer;
- identifier à la suite d'indices décroissants;
- ...

Un match complet dure 20 ou 30 minutes selon le nombre de séquences. Chaque séquence est formée par une série de 4 ou 5 questions regroupées par catégories (histoire, géographie, sciences, arts, littérature, sports, ...) ou par thèmes (un sujet autour duquel on greffe des questions de différentes catégories).

Les rencontres | le plaisir de jouer

Génies en herbe peut être développé comme activité interne touchant plusieurs élèves à l'intérieur de l'école, pour une matière en particulier à l'occasion d'une révision ou pour stimuler l'apprentissage et développer la culture. Ensuite, avec les meilleurs élèves, on peut former des équipes d'élite de différentes classes qui prendront plaisir à rencontrer les équipes d'autres écoles de la région.

Les ligues de *Génies en herbe* existent pour regrouper les équipes représentatives des écoles et organiser des rencontres régionales à différents moments de l'année.

Les équipes sont regroupées en sections, dans une région donnée, et les rencontres se font un soir de semaine après les cours ou un samedi (selon les centres), cinq fois dans l'année, à partir de décembre ou janvier. Les équipes jouent trois ou quatre matches par rencontre. À la fin de la saison, un championnat se déroule, riche en émotions, où des vainqueurs sont couronnés et où de multiples prix sont remis avant de clore la saison.

Cette activité, qui est devenue une passion, m'a permis d'élargir les horizons de mes connaissances. Elle ouvre l'esprit des jeunes sur le monde et permet ainsi de se forger une personnalité riche et dynamique à une période de la vie où cela prend toute son importance. Je peux dire sans l'ombre d'un doute que *Génies en herbe* a contribué à faire de moi ce que je suis aujourd'hui

Jean-Sébastien Bouchard
ancien du Séminaire Marie-Reine-du-Clergé,
Métabetchouan, chirurgien-dentiste.

Comment | implanter l'activité dans votre école ?

Pour démarrer l'activité dans une école, il faut :

- nommer un responsable de l'activité dans l'école, et lui dégager des ressources (monétaires ou matérielles);
- lancer une campagne d'inscription, présentant la formule *Génies en herbe* aux étudiants;
- simuler des matchs avec les élèves;
- si désiré, organiser des tournois intra-muros, ou encore participer aux ligues ou tournois inter-scolaires.

Pour assister le responsable, divers documents peuvent vous permettre d'implanter l'activité dans l'école.

Les ligues de *Génies en herbe* fournissent un *Guide de formation aux entraîneurs* qui désirent inscrire des équipes. Ce guide est autant une source d'arguments pour les entraîneurs afin de stimuler leurs élèves qu'une série de conseils sur la façon de gérer l'activité dans les écoles et dans les rencontres. Il contient quelques ressources qui peuvent orienter le travail de l'entraîneur.

Après l'inscription d'une équipe, l'entraîneur peut se procurer un *Vade-Mecum de l'activité* qui décrit l'organisation des rencontres, les différents types de questions, les plans d'un questionnaire et les sujets touchés par les questions.

Les ligues font également un suivi pour conseiller les entraîneurs en cas de besoin et offrir des suggestions pour assurer la meilleure performance de leurs joueurs.

Les divers documents fournissent des adresses pour l'achat d'une console de jeu et de recueils de questions.

Génies en herbe | n'est pas une activité isolée

Voici différents secteurs de l'activité Génies en herbe :

- au niveau secondaire : deux ligues : le Mouvement provincial *Génies en herbe/Pantologie* (de l'Ungava aux frontières américaines et de la Mauricie aux frontières de l'Ontario) et la Ligue *Génies en herbe - Progénies* (région de Québec et de l'Est du Québec);
- la Ligue collégiale et universitaires de *Génies en herbe* de Montréal (équipes de cégeps et de différentes universités et d'anciens de *Génies en herbe*);
- la Ligue *Génies en herbe* post-secondaire de Québec;
- des regroupements d'écoles primaires et de l'âge d'or existent également dans quelques régions;
- un tournoi provincial a lieu chaque année regroupant des équipes du primaire jusqu'au collégial.

L'activité *Génies en herbe* peut donc permettre à une école de se faire connaître à l'extérieur et aux élèves d'agrandir leur cercle d'amis et de parcourir diverses régions.

De toute évidence, *Génies en herbe* contribue à développer la curiosité intellectuelle des participants. Etre à l'affût des nouvelles, des faits, faire des liens entre les auteurs et les oeuvres, les dates et les événements est un trait dont on ne se défait plus, une fois qu'on s'est entraîné à la gymnastique intellectuelle de *Génies en herbe*. Je n'ai jamais perdu cet intérêt, et je tente aujourd'hui de l'inculquer à mes enfants.

Génies en herbe, c'est aussi le plaisir de la compétition. A l'état pur. Une compétition sportive, mais cérébrale, pas physique !

Marie-Pierre Lavallée,
Coll. Durocher, Spécialiste en communications

Quelques renseignements

Des sources pour monter des questionnaires

- La collection *Le Quiz* de M. Gilles Brisson (3 volumes s'adressent plus particulièrement aux débutants : # 9, 10, 12; les autres pour les plus vieux).
- Le jeu *McWizz*
- La chronique *Génies en herbe* dans le journal *La Presse*, édition du dimanche. Paraît depuis mars 1983.

Des consoles de jeu

- Les éditions SRP produisent une console très utilisée au secondaire. Voir le site Internet de la compagnie : <http://pages.globetrotter.net/srp/>
- Une nouvelle compagnie a développé également une console de jeu appelée Génies-Box.

Site : <http://www.geniesenherbe.com>

Courriel : consoles@geniesenherbe.com

Des sites Internet

- Le site <http://www.geniesenherbe.com> se veut un important carrefour où des renseignements sur l'activité, sur les diverses ligues en vigueur au Québec et aussi sur la communauté des anciens joueurs sont disponibles.
- Le site <http://www.geniesenherbe.org> représente une importante base de données historique sur l'activité, depuis ses tous débuts, il y a maintenant 30 ans.
- Le site <http://www.mpghp.ca>

Nos adresses

Génies en herbe/Pantologie

a/s FQJR

4545, Pierre-de-Coubertin
Montréal (Québec) H1V 3R2

Directeur général

Pierre-P. Coulombe

Adresse internet : ghpanto@videotron.ca

Tél. : 514-527-4621

Ligue Génies en herbe - Progénies

a/s Stéphanie Poulin

530, 9^e Avenue
Beauceville, (Québec) G5X 1J8

Adresse Internet : ligue@geniesenherbe.com

Téléphone : 418-774-3764