

# Slam



**1ère diffusion** : Lundi 29 juin 2009 à 10h45 sur France 2

En cours de production

**Production** : Effervescence

**Présentation** : Thierry Beccaro (juillet - août 2009), Cyril Féraud (depuis octobre 2009)

*Slam* est un jeu à destination des amateurs de jeux de mots, des férus de quiz et des adeptes des mots fléchés.

Au cours de l'émission, trois candidats s'affrontent sur des grilles de mots fléchés, qu'ils tentent de remplir en trouvant les réponses aux définitions proposées. Pour avoir accès aux définitions, les candidats doivent au préalable répondre à des questions dont la réponse est toujours une lettre. Par exemple : comment écrit-on 5 en chiffres romains ? ou quelle est la 15e lettre de notre alphabet ?

Le candidat le plus rapide buzze et propose sa lettre-réponse. S'il a bien répondu, la lettre trouvée s'inscrit sur la grille. Le candidat n'a ensuite qu'à demander la définition d'un mot contenant la lettre pour tenter de le découvrir. S'il réussit, il marque des points. Le candidat qui détient le plus petit score à l'issue des deux premières grilles est éliminé. Les deux meilleurs candidats s'affrontent alors en duel dans une deuxième manche composée d'une grille plus complexe : 12 mots sont à trouver, seul le plus fort ira en finale.



A tout moment, chaque candidat peut décider de slamer, à savoir trouver tous les mots encore non dévoilés de la grille, sans que l'animateur ne lui donne aucune définition supplémentaire.

Lors de la finale, le seul indice de l'ultime grille proposée au finaliste est le thème de la grille (actrices françaises, nouveaux animaux de compagnie...). Sans définition, mais avec 5 lettres déjà inscrites, le joueur doit remplir la grille en 45 secondes, et trouver les 6 mots qu'elle contient pour décrocher la cagnotte.

Lors de son passage sur France 3, la formule de la finale a été modifiée. Il s'agit alors de choisir cinq chiffres sur les huit proposés correspondant chacun à une lettre. Les lettres choisies s'affichent dans la grille de 7 mots, qui portent tous sur un thème. Le candidat gagne 100 € par mot trouvé et 1 000 € s'il remplit l'intégralité de la grille.

# TOUT LE MONDE VEUT PRENDRE SA PLACE (TLMVPSP)



Tout le monde veut prendre sa place est un jeu télévisé français présenté par Nagui depuis sa création le 3 juillet 2006 . Le principe est simple : des candidats s'affrontent en répondant à des questions de culture générale. Au terme de plusieurs épreuves, le meilleur des six devient le challenger du jour et affronte le champion dans un duel de questionnaires, dans le but de lui ravir son trône. Certains candidats sont restés champions plusieurs semaines, le record étant détenu par

Julien avec 152 victoires. Ce jeu TV est produit par Air Prod et présenté par Nagui.

**Six candidats jouent, en répondant à des questions de culture générale, pour devenir le challenger du jour et affronter, en fin d'émission, le champion en titre, dans le but de lui prendre sa place, d'où le titre de l'émission. Une particularité du jeu réside dans le fait que le champion conserve sa place d'émission en émission et cumule ses gains tant qu'il n'est pas vaincu par un challenger.**

---

## **Première manche : « Les Qualifs »**

Durant la phase des *Qualifs*, six candidats (trois hommes et trois femmes alternés) répondent chacun à deux questions de culture générale en choisissant leur mode de réponse :

Modes de choix	Nombre de points	Nombre de propositions de réponses
Duo	+1 point	2 propositions de réponses
Carré	+3 points	4 propositions de réponses
Cash	+5 points	Aucune proposition de réponse

Les quatre candidats ayant remporté le plus de points sont qualifiés pour la phase suivante. En cas d'égalité, c'est au champion de choisir entre les ex-æquo.

À l'origine, les trois meilleurs candidats étaient qualifiés pour la *Compet'* et le quatrième était désigné par le champion.

---

## **Deuxième manche : « La Compet' »**

Les candidats sont interrogés sur un thème dont l'intitulé leur a été communiqué avant le tournage et sur lequel ils ont donc pu se documenter.

Huit premières questions sont posées à tous les candidats qui répondent grâce à un écran tactile et à un clavier d'ordinateur.

La neuvième et ultime question est à nouveau une question *Cash*. Le champion répartit 4 questions, une par candidat qui répond oralement. Une bonne réponse rapporte 5 points, une mauvaise en fait perdre 5. C'est un moyen pour le champion de favoriser les candidats qui lui plaisent, souvent ceux qu'il juge les plus faibles et donc les moins dangereux pour lui mais qui risquent de lui rapporter moins de gain.

Le candidat qui termine cette manche avec le plus de points devient le challenger et affronte le champion dans la dernière phase du jeu. Là encore, en cas d'égalité, c'est au champion de désigner son challenger.

### **Finale : « Le Défi »**

Quatre thèmes sont proposés aux deux adversaires. Le challenger a fourni à la production son thème préféré qui clignote à l'écran pour les téléspectateurs mais pas pour le champion. Le champion choisit son propre thème en dernier.

Ce choix est stratégique : le champion doit marquer autant ou plus de points que son adversaire mais il sait aussi que ses propres gains seront fonction, non pas de son score personnel, mais de celui de son challenger, à savoir 100 € par point marqué.

Chaque questionnaire comporte six questions ; pour chacune, le candidat choisit entre les formules *Duo*, *Carré* ou *Cash* ; le décompte des points reste le même.

Dans un premier temps, le challenger répond mais les réponses ne seront révélées qu'à la fin de la manche ; le champion doit donc estimer le nombre de points que son challenger a inscrit pour connaître l'objectif qu'il doit lui-même atteindre et ainsi savoir s'il peut se risquer sur des formules *Cash* ou s'il doit être plus prudent.

Le champion répond à son questionnaire et son score lui est révélé au fur et à mesure. À l'issue de ce second questionnaire, les réponses du challenger sont vérifiées et son score est donné.

Si le nombre de points inscrits par le challenger est inférieur ou égal à celui du champion, ce dernier conserve son titre et accroît sa cagnotte.

En revanche, si le challenger a marqué plus de points que le champion, il peut le détrôner.

Cependant le champion a la possibilité d'acheter sa place au candidat en lui proposant une partie de la cagnotte qu'il a accumulée depuis le début.

Si sa proposition est acceptée, le champion conserve son titre ainsi que les gains qu'il a engrangés, déduction faite de la somme offerte au challenger ; ce dernier part quant à lui avec 100 € par point marqué et la somme donnée par le champion.

Dans le cas contraire, le champion perd son titre et part avec l'intégralité de ses gains ; le challenger devient le nouveau champion avec une cagnotte s'élevant à 100 € pour chaque point marqué lors de la dernière manche, soit au maximum 3000 €.

À 10, 30 et 50 victoires, le champion remporte un voyage. À 100 victoires, il remporte une voiture.

Lorsque le champion en titre est dans l'impossibilité d'assister à l'émission suivante, il remporte l'intégralité de sa cagnotte et le dernier challenger qu'il a affronté prend sa place.

Lors des émissions spéciales, chacun des anciens champions joue pour une association et tente de lui offrir le maximum de gain possible. Les personnalités invitées sont dans le fauteuil rouge et affrontent les anciens champions.



## Les 12 coups de midi !



Qui sera le calife à la place du calife ? Chaque jour, à midi tapante, quatre candidats s'affrontent pour empocher les 30 000 euros de la cagnotte et décrocher l'étoile mystérieuse et ses cadeaux. Seule condition, bien répondre aux questions de culture générale.

**Les 12 Coups de Midi** est un jeu télévisé d'origine argentine, présenté par Jean-Luc

Reichmann et diffusé quotidiennement sur TF1 de 12 h à 12 h 45 depuis le lundi 28 juin 2010.

Dans ce jeu, quatre candidats passent trois épreuves (deux manches puis la finale, hormis lors des primes où il y a quatre manches et une finale), en répondant à des questions de culture générale, aussi ludiques que culturelles. Les candidats sont éliminés progressivement jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un, alors sélectionné pour la dernière manche appelée « le coup de maître ». La couleur de départ affectée à chaque candidat est le « vert ».

### Première manche : Le coup d'envoi

Cette manche connaît deux types de questions : *L'un ou l'autre*, qui existe depuis la création du jeu, et *Le moins faux avant qu'après* qui existe depuis novembre 2011. De novembre 2011 au 6 septembre 2016, l'un des deux types est choisi par la production et annoncé par la voix-off Zette au début de chaque émission. À partir du 7 septembre 2016, les deux types de questions peuvent apparaître dans une même émission.

Pour les questions du type *L'un ou l'autre*, le candidat doit choisir si la bonne réponse à une question est celle proposée ou s'il doit découvrir l'autre réponse masquée, celle-ci n'étant révélée qu'une fois que le candidat a validé son choix. À l'instar de *Crésus*, autre jeu qui a utilisé ce type de questionnaire, lorsque la réponse masquée n'est pas la bonne réponse, c'est le plus souvent une réponse dérisoire n'ayant aucun rapport avec le domaine de la question posée.

Pour les questions du type *Le moins faux avant qu'après*, le candidat doit répondre à une question dont les réponses sont soit « vrai » ou « faux », soit « + » ou « - », soit « avant » ou « après ».

Les candidats répondent tour à tour à une question chacun, en commençant par le maître de midi. Lorsqu'un candidat commet une erreur, il passe à l'« orange ». Le premier à cumuler deux erreurs passe au « rouge » et doit défier un de ses adversaires pour le duel. Le maître de midi répond à sa première question avant que les autres candidats n'arrivent sur le plateau.

### Le coup par coup

Les candidats restants démarrant au « vert », une même question est posée aux trois candidats. Il y a sept propositions de réponse, dont six sont correctes et une mauvaise. Chacun leur tour, les candidats choisissent une proposition. Si un candidat sélectionne la mauvaise réponse, il passe à l'« orange » (ou au « rouge » s'il est déjà à l'« orange »). Une nouvelle question est posée et le candidat s'étant trompé y répond en premier. Si les six propositions correctes (deux pour chaque candidat) sont sélectionnées, personne ne passe à

l'« orange » et une nouvelle question est posée. À l'origine, lorsque ce cas de figure se produisait, c'était le candidat se trouvant à la gauche du dernier à s'être trompé qui répondait en premier. Maintenant, c'est toujours le dernier à s'être trompé qui répond en premier à la nouvelle question.

### **Les duels : Le premier duel**

Le candidat devenu « rouge » lors de l'une des deux premières manches désigne un de ses adversaires. Celui-ci a le choix entre deux thèmes de question. Quatre images, chacune correspondant à une proposition de réponse, sont dévoilées et la question est ensuite posée. Si le candidat mis en ballottage répond correctement, il élimine son adversaire passé au « rouge » et s'empare de sa cagnotte. S'il se trompe, il est éliminé et donne au candidat passé au « rouge » sa cagnotte.

### **Le second duel**

Au second duel, le candidat doit jouer avec le thème restant et les mêmes règles qu'au premier duel.

### **La demi-finale : Le coup fatal**

Les deux candidats restant en jeu s'affrontent en demi-finale (le candidat avec 30 000 € et l'autre avec 10 000 € ou 2 candidats à 20 000 € chacun). Ils disposent de 60 secondes chacun et doivent répondre à des questions sans proposition. La première question est alors posée au candidat qui a le gain le plus élevé, ou le maître de midi s'il est encore en lice. S'il répond correctement, l'écoulement du temps s'arrête et c'est au candidat adverse de répondre à une autre question. Si le candidat se trompe, une autre question lui est alors posée, et tant qu'il n'aura pas donné une bonne réponse, il lui sera posé une autre question et l'écoulement du temps continuera toujours jusqu'à ce qu'il donne une bonne réponse. Un candidat peut passer une question s'il ne connaît pas la réponse mais le chronomètre continuera de tourner. Le premier qui a épuisé son capital temps est éliminé. L'autre devient (ou reste s'il l'est déjà) le maître de midi et est assuré de revenir à l'émission suivante.

### **La finale : Le coup de maître**

Le finaliste doit répondre à cinq questions. Chaque question comporte trois propositions de réponses, dont une masquée comme dans *le coup d'envoi*. Le candidat démarre le jeu avec la somme accumulée durant l'émission, et chaque erreur divise cette somme par 10. Au maximum, il peut gagner 10 000 € (s'il n'a gagné aucun duel), 20 000 € (s'il a gagné un duel contre un adversaire ayant 10 000 € dans sa cagnotte) ou 30 000 € (s'il a gagné deux fois 10 000 € ou une fois 20 000 € lors de duels), à partager avec un téléspectateur. Si le candidat se trompe trois fois, il ne remporte pas d'argent pour l'émission en cours.



Contrairement à l'ancienne version, la vérification des réponses s'effectue désormais après chaque question. Un candidat peut passer de 10 000 € à 30 000 € en remportant le second duel où l'adversaire perdant a 20 000 € dans sa cagnotte. Celle-ci est cédée au candidat gagnant. Le candidat ne gagne néanmoins que la moitié de la somme du coup de maître, l'autre moitié allant à un téléspectateur. Lorsque le candidat répond correctement aux cinq questions, il réalise un *coup de maître*, selon la terminologie du jeu.

# Les z'amours

*Les Z'amours* est un jeu télévisé français diffusé sur la chaîne de télévision française France 2 depuis le 20 février 1995. Il s'agit de la seconde adaptation du jeu américain *The Newlywed Game* après *Les Mariés de l'A2*.

La 6000<sup>e</sup> émission des *Z'Amours* a été diffusée le mercredi 30 septembre 2015.

Le décor de l'émission est inspiré de l'œuvre du peintre américain Roy Lichtenstein.



Qu'ils soient mariés, pacsés ou simplement amoureux, trois couples s'affrontent dans la bonne humeur sur le terrain de la connaissance de l'autre. Petits tracas du quotidien, joies de la vie à deux, jalousie, tous les domaines seront explorés pour savoir si les tourtereaux se connaissent sur le bout des doigts

Chaque émission voit s'affronter trois couples pendant une trentaine de minutes, dans une ambiance bon enfant et décontractée.

L'animateur pose des questions, souvent saugrenues, sur la vie de couple des candidats.

Les femmes répondent en premier à des questions préalablement posées à leurs conjoints, chaque réponse concordante rapporte un certain nombre de points.

Les rôles sont ensuite inversés, ce sont les hommes qui doivent donner la même réponse que leurs conjointes pour gagner des points.

À noter que l'émission a accueilli quelques couples homosexuels (dont un couple lesbien) dans ce cas l'un des membres du couple sera avec les deux autres candidats de l'autre sexe.

Le couple ayant obtenu le score le plus élevé peut participer à la finale pour remporter un voyage.

La finale se présente sous forme de questionnaire sur les goûts du conjoint.

## Décompte des points

---

La première question rapporte 10 points, la question Bonus 15 et les autres 5. Jusqu'en 2002, toutes les questions valaient 5 points, sauf la question Bonus qui en rapportait 25.

## Audiences

---

En 2005, le jeu réunit jusqu'à 1,87 million de personnes.

En 2006, le jeu réalise un record hebdomadaire avec 30,6 % de parts de marché (PDM) et un record le 12 décembre 2006 avec 37,1 % de PDM.

Début 2017, le jeu réalise une audience d'environ 16 % pour plus de 900 000 téléspectateurs. A la rentrée 2017, le jeu oscille autour de 20% d'audience.

À noter que le jeu est leader depuis plusieurs années sur sa tranche horaire.

Depuis l'arrivée de Bruno Guillon, les audiences s'effondrent passant à 11,4 % en février 2018

# Questions pour un champion (QPUC)



Questions pour un champion (Going for Gold) est un jeu télévisé français d'origine britannique produit sous licence de la société Fremantle Media, diffusé sur FR3 puis France 3 depuis le 7 novembre 1988 et rediffusé sur TV5 Monde.

Quatre candidats sont en lice et doivent, lors de 3 manches successives, répondre à

des questions de culture générale. Le concurrent le moins performant est éliminé à la fin de chaque manche et le gagnant est le candidat remportant la dernière manche.

Le jeu est présenté du 7 novembre 1988 au 20 février 2016 par Julien Lepers, accompagné de William Pinville, la voix off de l'émission depuis 1992. Une émission spéciale le week-end, nommée *Questions pour un super champion* est diffusée le dimanche, de septembre 2006 à février 2015, puis le samedi depuis mars 2015.

Samuel Étienne succède à Julien Lepers pour la présentation de l'émission à compter du 22 février 2016<sup>1</sup>.

Quatre, trois, puis deux candidats s'affrontent dans ce jeu de culture générale, où la rapidité d'esprit est de mise. Chaque partie est constituée de trois manches : le «Neuf points gagnants», où les trois premiers qui atteignent le score de 9 points sont qualifiés pour la seconde étape. Les quatre candidats doivent répondre rapidement à une série de questions, en appuyant sur un buzzer. Lors de l'énoncé de la question, le candidat qui prend la main et donne la bonne réponse remporte entre 1 et 3 points. S'il se trompe ou met trop de temps à répondre, un signal sonore d'erreur retentit et le candidat perd la main. Les autres candidats peuvent ainsi appuyer sur le buzzer pour répondre.

Les candidats peuvent buzzer avant même que la question ne soit terminée, l'animateur interrompt alors l'énoncé de la question. Pour se qualifier, un candidat doit marquer 9 points. Les questions rapportent alternativement 1, 2 et 3 points lorsqu'il reste quatre candidats, 2 et 3 points lorsqu'il ne reste plus que trois candidats et enfin 3 lorsqu'il ne reste plus que deux candidats. Les trois premiers candidats atteignant les 9 points sont qualifiés pour la manche suivante, le « 4 à la suite ».

le «Quatre à la suite», où les trois adversaires choisissent leur sujet parmi les quatre qui leur sont proposés. Quatre thèmes de questionnaires sont proposés. Chacun à leur tour, dans l'ordre de la victoire lors de la première manche, les candidats choisissent le thème sur lequel ils souhaitent être interrogés. Depuis le 30 août 2010, les candidats se voient proposer trois thèmes plus un « thème mystère » révélé seulement aux téléspectateurs sur Twitter.

Chacun à leur tour, ils doivent répondre dans un délai de 40 secondes à un maximum de questions. Chaque bonne réponse rapporte un point avec un score maximum de 4 bonnes réponses consécutives. Si un candidat réussit à répondre à 4 questions consécutives, il fait un « 4 à la suite » et il arrête de répondre aux questions. S'il se trompe ou passe, le score retombe à 0. A la fin du temps réglementaire, le résultat est enregistré. Les deux candidats ayant obtenu le plus de points sont qualifiés pour le « face-à-face ».

Enfin, les deux finalistes se disputent le «Face-à-face» final et le premier qui obtient douze points sort vainqueur du jeu. Le « *face-à-face* » oppose les deux candidats finalistes qui doivent deviner chaque réponse à partir d'une succession d'indices. Après avoir proposé le thème de la question, puis un indice à l'écran uniquement par les téléspectateurs, le présentateur propose à tour de rôle, à chaque candidat, de prendre la main, ou bien de la laisser à son adversaire.

Après avoir donné le « top », le présentateur énonce les indices successifs sur une durée de 20 secondes ; l'ensemble doit permettre aux candidats de trouver la réponse. Le candidat ayant la main buzze quand il pense avoir la bonne réponse.

Plus la bonne réponse est donnée tôt, plus elle rapporte de points. Lors des premières secondes du chronomètre, une bonne réponse rapporte quatre points, puis trois, deux et un seul point. Par ailleurs, lorsqu'un candidat donne une mauvaise réponse, la main repasse à l'adversaire. Par défaut, le candidat qui a pris la main peut répondre dans les zones à 4 et 2 points ; s'il a laissé la main, il peut répondre dans les zones à 3 et 1 point. Sur le plateau, les candidats n'ont qu'une lumière en face d'eux pour voir s'ils ont la main ; ils ne savent pas combien de temps il leur reste pour appuyer, ni dans quelle zone de points ils se situent.

Le premier candidat qui arrive à 12 points (anciennement 9, puis 12, puis 15) remporte le jeu, et est désigné comme le champion du jour.

À la fin de chaque manche, le perdant reçoit des lots de consolation tels que des ouvrages sur différents sujets. Le gagnant reçoit quant à lui 500 €, qu'il peut décider de remettre en jeu afin d'augmenter ses gains : 1 000 € pour deux victoires, 2 000 € pour trois, 3 000 € pour quatre et 4 000 € plus la cagnotte pour les cinq victoires. La cagnotte augmente à chaque émission. Après cinq succès d'un même candidat, celui-ci part. Mais après chaque victoire, il peut choisir de partir avec ses gains, auquel cas le finaliste défait reviendra la fois suivante contre trois nouveaux candidats. À chaque fois que la cagnotte tombe, celle-ci redémarre à 10 000 €. Elle augmente de 300 € par jour.



# N'oubliez pas les paroles !

Les candidats chantent en karaoké accompagnés par un orchestre. Quand les mots s'effacent, seuls gagnent ceux qui se souviennent de toutes les paroles. **Durée** : 0:45 min



Le jeu a multiplié les records de popularité avec toujours à la clé du talent, du suspense et de la bonne humeur. Ce jeu télévisé est présenté par Nagui (il est aussi le producteur) et diffusé sur France 2 depuis 2007. Adaptée du jeu américain Don't Forget The Lyrics, l'émission consiste en un karaoké lors duquel un candidat, accompagné de musiciens, doit chanter une chanson en lisant les paroles sur un écran.

Lorsque les paroles ne s'affichent plus, le candidat doit continuer à cappella et compléter le morceau avec les bonnes paroles. Chaque soir le jeu permet à la chaîne de réaliser de très bonnes audiences. Certains champions parviennent à gagner des dizaines de milliers d'Euros ! L'émission est hebdomadaire jusqu'au 28 juin 2008. La diffusion à 19 h devient quotidienne à partir des émissions de l'été 2008 présentées par Patrick Sabatier. Nagui reprend l'animation du jeu le 12 décembre 2008. À l'origine diffusée du lundi au vendredi, l'émission s'installe sur la même case horaire le samedi à partir du 27 août 2016. L'émission possède un orchestre qui joue la musique en entrée et lorsque le candidat chante. Les musiciens portent lors des chansons des accessoires en rapport avec l'interprète, tels qu'un torse en plastique poilu pour Mike Brant, des perruques blondes pour France Gall, rousses pour Mylène Farmer ou Axelle Red, des soleils gonflables pour Claude François, etc. Le principe du jeu est celui du karaoké : accompagné par quelques musiciens, le candidat chante une partie d'une chanson francophone en lisant les paroles sur un grand écran. Lorsque l'accompagnement et l'affichage du texte s'arrêtent, il doit continuer à chanter à cappella et retrouver entre deux et seize mots suivant le niveau du jeu. Nul n'est besoin de connaître la mélodie ou de chanter juste, le but du jeu est de donner le texte exact manquant, au mot près.

Le candidat doit d'abord sélectionner l'un des neuf thèmes de la variété française affichés (rock, TV, ballades, années 1990, etc.), l'un des thèmes étant toujours un chanteur ou un groupe, et un autre étant toujours une décennie (des années 1960 aux années 2010). Ensuite, il choisit une des deux chansons proposées dans chaque thème (à partir de 2011, un court extrait de chaque chanson est diffusé pour aider le candidat à faire son choix, excepté dans les émissions spéciales). L'animateur lui annonce le nombre de mots qu'il lui faudra retrouver. L'accompagnement commence et il chante d'abord en karaoké, et lorsque la musique et le texte s'arrêtent, il doit retrouver les quelques mots suivants. Si le candidat connaît bien la chanson, il peut continuer à chanter au-delà du morceau de texte à retrouver, et l'accompagnement musical reprend, mais cela n'affecte pas le déroulement du jeu. Après avoir chanté, ses paroles s'affichent sur l'écran. Le candidat peut modifier autant qu'il souhaite les paroles affichées. Ensuite, deux choix s'offrent à lui : il peut « bloquer » les paroles, ou partir avec l'argent gagné au niveau précédent. Le fait, pour le candidat, de prononcer les termes « bloquer les paroles » dans une phrase entraîne la validation de celles-ci, même s'ils sont dans une phrase négative (« Je pense qu'il ne faut pas bloquer les paroles... ») ou interrogative (« Bloque-t-on les paroles ? »). La vigilance lors du moment de réflexion sur la phrase à trouver doit donc être de mise, pour éviter de valider une réponse incomplète ou incertaine. En théorie, le candidat n'a pas de limite de temps précise pour prendre une décision.

# Des chiffres et des lettres

avec : Arielle Boulin-Prat, Bertrand Renard, 28min ; Calcul mental et maîtrise de l'orthographe sont les maîtres mots de ce célèbre jeu.

Basée sur les mêmes principes avec des connaissances en vocabulaire et des compétences en calcul, l'émission culte «Des chiffres et des lettres» propose de nouveaux enjeux en trois manches distinctes : «Le mot le plus long» et «Le compte est bon», une manche classique qui reprend les codes habituels de l'émission. «Les Duels», une manche de rapidité. «Les mots de la fin», une finale chronométrée qui permettra au champion du jour de cumuler ses gains et de revenir le lendemain affronter un nouveau candidat, et tenter les 10 victoires successives ! Des chiffres et des lettres est le plus vieux jeu télévisé. D'abord appelé Le mot le plus long du 19 septembre 1965 à 1970, il prend son nom connu en 1972. Diffusé sur France 3 du lundi au vendredi tous les après-midi, il est présenté depuis 1992 par Laurent Romejko et co-animé par Arielle Boulin-Prat et Bertrand Renard. Le principe est de trouver le mot le plus long parmi les lettres tirées au sort pour « le mot le plus long » et d'être au plus près du résultat en trouvant les opérations qui conviennent à partir des nombres tirés au sort pour "le compte est bon". Au cours du jeu, il y a également des épreuves de duel de chiffres ou de mots.



## Personne n'y avait pensé !

Sous la houlette de Cyril Féraud, trois équipes de candidats, réparties en binômes, s'affrontent au cours de trois manches pour parvenir en finale. A chaque question, les candidats doivent trouver la réponse la moins évidente basée sur les réponses d'un panel de 100 personnes précédemment questionnées. Pour remporter la cagnotte, le dernier binôme encore en lice doit répondre à une ultime question et proposer trois réponses dont l'une doit être celle à laquelle personne n'avait pensé. Qu'ils remportent ou non la finale, les candidats remettent leur titre en jeu dans l'émission suivante.



Citer le nom d'une capitale européenne, d'une chanson d'ABBA ou d'un président de la République... rien de très compliqué. Mais seriez-vous capable de citer la capitale européenne ou la chanson d'ABBA la moins connue ou encore le nom du président de la République dont personne ne se souvient ? «Personne n'y avait pensé !», un nouveau jeu aux règles peu communes : marquer le moins de points possible en trouvant la réponse à laquelle personne n'avait pensé ! Réparties en binômes, quatre équipes de candidats s'affrontent au cours de trois manches pour parvenir en finale. À chaque question, les candidats doivent trouver la réponse la moins évidente



## Motus



Des mots à découvrir, de redoutables petites boules noires... Avis aux mordus d'orthographe et de rapidité : Motus revient égayer les

matinées avec toujours, en maître du jeu, Thierry Beccaro. Chaque jour, Thierry Beccaro reçoit deux équipes de deux candidats. Un tirage au sort détermine leurs pupitres respectifs (jaune et bleu) et c'est l'équipe «bleue» qui a la charge de tirer un papier sur lequel est inscrit le nombre de lettres avec lequel tous joueront (de 6 à 9 lettres). L'équipe «jaune» démarre la partie avec la première lettre affichée sur la grille. Elle dispose de 8 secondes pour proposer un mot, et de six propositions pour trouver le mot programmé dans l'ordinateur. Chaque mot découvert rapporte 50 points. Si elle commet une erreur ou ne propose pas de mot, la main passe automatiquement à l'équipe adverse. 25min ; Deux équipes s'affrontent pour déchiffrer des mots de sept à dix lettres.

**Motus (Lingo (en))** est un jeu télévisé français d'origine américaine, et diffusé sur Antenne 2 puis sur France 2 depuis le 25 juin 1990 et présenté par Thierry Beccaro, accompagné de Myriam Seurat en voix off.

L'émission se base sur le format de sa version hollandaise *Lingo*, bien que la version originale soit américaine. L'émission est diffusée du lundi au vendredi de 11 h à 11 h 30. Elle a été diffusée le samedi durant la saison 2012-2013, ainsi que du 4 janvier 2014 au 14 février 2015. Après une pause du 16 au 20 février 2015, l'émission a repris le 23 février 2015. Depuis la rentrée 2016, l'émission n'est en revanche plus diffusée le samedi, cédant sa place au jeu *Un mot peut en cacher un autre* animé par Damien Thévenot.

### Règles du jeu

Le jeu repose sur la recherche de mots d'un nombre fixé de lettres. Deux équipes de deux candidats s'affrontent pendant la Première partie. À la suite de celle-ci, l'équipe victorieuse tente d'empocher la cagnotte lors de la Super partie.

Un candidat propose un mot dans un délai maximum de huit secondes et doit épeler celui-ci. Le mot doit contenir le bon nombre de lettres et être correctement orthographié, sinon il est refusé. Le mot apparaît alors sur une grille : les lettres bien placées sont coloriées en rouge, les lettres présentes mais mal placées sont cerclées de jaune. Pour une lettre, on ne peut avoir au maximum que le nombre d'occurrences de cette lettre dans le mot de coloriées (soit en jaune, soit en rouge si certaines sont bien placées).

C	A	S	T	O	R
C	I	N	E	M	A
C	Y	P	R	E	S
C	I	T	R	O	N

## Un dîner presque parfait

# Un dîner PRESQUE parfait

Tout au long de la semaine, Ludovic, Mathilde, Kévin, Sonia et Sophie vont mettre la cuisine à l'honneur avec des thèmes parfois surprenants ! Le dernier jour de la compétition se termine avec le dîner de Sophie. Cette très stratégique gérante de brasserie propose à ses invités un dîner provençale typique ! C'est au son des cigales et aux délices des saveurs d'antan que les candidats terminent la semaine. Qui parviendra à cuisiner le meilleur repas et obtenir le titre de meilleur hôte ? Le défi est lancé !

***Un dîner presque parfait***<sup>1</sup> est une émission de télévision française culinaire diffusée sur M6 entre le 11 février 2008 et le 4 avril 2014, du lundi au vendredi à 17h40. Elle est basée sur l'émission de télévision britannique *Come Dine With Me* diffusée sur Channel 4 depuis 2005. À la suite de l'échec de l'émission de remplacement *Mon bistrot préféré* sur M6, l'émission reprend le 14 avril 2014. L'émission s'arrête de nouveau le 18 avril 2014 pour être remplacée par l'émission *La Meilleure Boulangerie de France* commençant le 21 avril 2014. En septembre 2014, M6 annonce arrêter l'émission après « six ans de bons et loyaux services ».

L'émission a fait son retour sur W9 depuis le 5 janvier 2015.

Mêlant art de recevoir, décoration de la table et cuisine, cinq candidats habitant dans la même ville doivent, à tour de rôle, inviter à dîner les quatre autres.

Le dîner doit être le plus agréable possible, et une animation est proposée (jeu, chant, danse, etc.). À la fin de la soirée, les quatre convives notent sur dix l'hôte de la soirée sur sa cuisine (qualité, originalité, cuisson, harmonie des plats...), l'ambiance du dîner (stress, détente...) et la décoration de la table (qualité de la vaisselle, colorama...).

Le vendredi, à la fin du dernier dîner de la semaine, des enveloppes contenant les notes de chacun sont remises aux cinq candidats. Celui qui obtient la meilleure moyenne est consacré meilleur hôte de la semaine et remporte la somme de 1 000 €.

Durant les 9 saisons, la voix-off de l'émission a été assurée en alternance par Lorenzo Pancino et Miguel Derennes.



# 8 CHANCES DE TOUT GAGNER

Dans ce jeu de culture générale les candidats doivent donner, non pas une seule, mais un maximum de bonnes réponses pour pouvoir avancer dans la compétition, tenter d'accéder à la finale et multiplier leurs gains. Dans ce jeu de culture générale les candidats doivent donner, non pas une seule, mais un maximum de bonnes réponses pour pouvoir avancer dans la compétition, tenter d'accéder à la finale et multiplier leurs gains.

**8 chances de tout gagner !** est un jeu

télévisé diffusé tous les dimanches à 17h15

sur France 3 depuis le 30 octobre 2016 et présenté par Carinne Teyssandier, et produit par Effervescence (Simone Harari).



## La compétition

Au cours de cette manche, 2 duos de candidats s'affrontent autour de 6 questions de culture générale. Ils doivent classer les 8 propositions de réponses en fonction de la question. Lorsqu'un duo a choisi une réponse, l'autre ne peut plus la choisir.

Une fois que les 2 duos ont choisi leur réponse, Carinne Teyssandier dévoile le classement souhaité. La meilleure réponse rapporte 8 points, la deuxième 7, la troisième 6, la quatrième 5, la cinquième 4, la sixième 3, la septième 2 et la huitième 1.

Exemple tiré de l'émission du 12 novembre 2017 :

*Quel fruit à la plus forte teneur en eau ?*

*La banane - La framboise - L'orange - La fraise - La cerise - La pomme - L'abricot - Le citron*

Les réponses étaient classées ainsi :

1. La fraise : 8 points
2. Le citron : 7 points
3. L'orange : 6 points
4. L'abricot : 5 points
5. La pomme : 4 points
6. La framboise : 3 points
7. La cerise : 2 points
8. La banane : 1 point.

À l'issue des 6 questions, le duo qui a marqué le plus de points est qualifié pour la partie et la finale, et revient le dimanche suivant.

## Face aux écrans

Au début de cette manche, le duo vainqueur doit cette fois-ci remplir lui-même les 8 écrans. Carinne Teyssandier pose au total 5 questions, qui peuvent être soit des questions de liste,

où les candidats doivent donner le plus de bonnes réponses possible, soit des questions de reconnaissance à partir de photos.

Exemple de question de reconnaissance tiré de l'émission du 12 novembre 2017 : *Citez les noms de ces sports extrêmes.*

Les candidats ont un certain temps pour répondre aux questions, en fonction du nombre d'écrans à remplir :

Écrans	Secondes
8 écrans	60 secondes (1 minute)
7 écrans	55 secondes
6 écrans	50 secondes
5 écrans	45 secondes
4 écrans	40 secondes
3 écrans	35 secondes
2 écrans	30 secondes
1 écran	25 secondes

Tant que le chrono n'est pas terminé, les candidats peuvent revenir sur leurs réponses.

**ATTENTION !** Si un écran est laissé vide à la fin du chrono ou s'il contient une mauvaise réponse, il s'éteint pour le restant de la manche.

À la fin de la manche, un écran sauvé vaut 1 000 € en finale, contre 100 € sinon. Il est alors appelé "chance".

## La finale

Les candidats doivent répondre à 8 questions, chacune ayant un thème et étant symbolisée par un écran (les 8 écrans se rallument).

Au début de la manche, Carinne Teyssandier donne les 8 thèmes aux candidats, qui choisissent sur lesquels placer leurs "chances".

Les candidats ont 2 minutes et 30 secondes pour répondre aux 8 questions. Ces questions contiennent chacune 4 propositions de réponses. Tout comme pendant la partie, après avoir répondu aux 8 questions, les candidats peuvent profiter de leur temps restant (s'il en reste)

pour revenir sur une question et changer ou non leur proposition de réponse.

À la fin des 2 minutes 30, sont d'abord vérifiées les questions sur lesquelles les candidats n'ont pas misé une "chance", rapportant chacune 100 € en cas de bonne réponse, puis les questions sur lesquelles les candidats ont placé leur/une de leurs "chance(s)", rapportant chacune 1 000 € en cas



de bonne réponse.

# Trouvez l'intrus



**Trouvez l'intrus** est un jeu télévisé français diffusé sur France 3 depuis le 29 octobre 2016. Il est diffusé tous les samedis à 17h15<sup>1</sup>. Il est produit par Air Productions<sup>2</sup> et est présenté par Églantine Émeyé.

Dans ce jeu de culture générale d'un nouveau genre, les participants ne doivent pas trouver la bonne réponse aux questions, mais l'intrus qui se cache parmi les affirmations. A chaque émission, quatre candidats tentent leur chance pour affronter le champion et remporter la cagnotte.

## Déroulement du jeu

---

*Trouvez l'intrus* est un jeu de culture générale dans lequel les candidats doivent trouver à chaque question non pas la bonne réponse mais l'intrus caché parmi les affirmations.

À chaque émission, 4 candidats jouent pour affronter le champion.

### Manche 1

---

Manche de qualification avec des séries d'affirmations parmi lesquelles il faut à chaque fois, trouver l'intrus parmi trois réponses.

Cette manche comporte habituellement 4 quiz, sauf s'il y a une égalité. Elle en compte alors 5 (ou plus si l'égalité subsiste).

Les points attribués par quiz vont de 4 à 1 : le plus rapide à donner la bonne réponse obtient 4 points, celui d'après 3 etc.

### Manche 2

---

Manche de qualification avec des séries d'affirmations parmi lesquelles il faut à chaque fois, trouver l'intrus parmi les réponses proposées.

Cette manche comporte habituellement 4 quiz, sauf s'il y a une égalité. Elle en compte alors 5 (ou plus si l'égalité subsiste).

Seul(e) celui (celle) qui trouve en premier la bonne réponse remporte des points (1 pour la 1<sup>re</sup> question, 2 pour la 2<sup>e</sup>, 3 pour la 3<sup>e</sup> etc.)

Le (la) meilleur(e) candidat(e) à l'issue de la deuxième manche est qualifié(e) pour la demi-finale face au champion.

### Demi-finale

---

La demi finale se déroule en 3 parties :

- Lors de la 1<sup>re</sup> partie, 2 thèmes sont au choix. C'est au champion de décider quel thème il choisit, le challenger se verra attribuer le thème restant. Une bonne réponse vaut 5 points.
- Lors de la 2<sup>e</sup> partie, 2 thèmes sont au choix. Cette fois, c'est au challenger de décider quel thème il choisit, le champion se verra attribuer le thème restant. Une bonne réponse vaut 5 points.

- Lors de la 1<sup>re</sup> partie, 2 thèmes sont au choix. C'est au champion de décider quel thème il choisit, le challenger se verra attribuer le thème restant. Une bonne réponse vaut 10 points.

Celui qui marque le plus de points à l'issue de la manche accède à la finale. En cas d'égalité, c'est le champion qui reste.

## Finale

Lors de la finale le candidat peut cumuler jusqu'à 500 € et tenter de remporter la cagnotte, dont le montant augmente de 1 000 euros à chaque émission, si elle n'est pas remportée.



Une fois seul en course, le finaliste fait face à un mur de 4 étages et de 20 portes !

À chaque étage une affirmation et sur chaque porte une photo correspondant à une proposition de réponse.

Le champion doit à chaque étage désigner la porte parmi les 5 qui correspond à l'intrus, la seule qui peut s'ouvrir et lui permettre d'accéder à l'étage supérieur.



Les 3 premiers étages permettent de remporter jusqu'à 500 €.

S'il répond correctement aux 3 premières questions et ouvre les portes des 3 premiers niveaux, il accède au 4<sup>e</sup> et dernier étage et joue avec une ultime question pour tenter de remporter la cagnotte.

S'il identifie correctement l'intrus et ouvre alors la bonne porte, il récupère la clé avec

laquelle il pourra débloquer la cagnotte.

Le champion revient dans l'émission suivante et cumule ses gains d'une émission à l'autre<sup>3</sup>.

## Record de gains

La plus grosse cagnotte de ce jeu décrochée est de 27 000 € (soit 27 émissions sans une finale gagnée). Elle a été remportée par Jean-Édouard le 11 novembre 2017 à sa sixième participation. Il détient le record de gains du jeu avec 29 100 € en 14 participations (entre le 7 octobre 2017 et le 13 janvier 2018).