



# SLAM

Le Slam est un jeu télévisé très populaire qui passe sur France 3 du lundi au samedi et avec Le Grand Slam dimanche. Cette émission est présentée par Cyril Féraud. 3 candidats s'affrontent pour répondre à des questions qui ont pour réponse des lettres de l'alphabet et les candidats doivent remplir une grille de mots fléchés correspondants aux définitions proposées:

## Manche 1

En manche 1, les trois candidats du jour doivent remplir une grille de dix mots.

L'animateur leur pose des questions qui ont pour réponse des lettres de l'alphabet. On appuie sur un buzzer et le plus rapide répond.

Si le candidat donne la bonne réponse, il gagne la main pour jouer avec la grille. La grande grille s'affiche et le candidat choisit ensuite le numéro du mot avec lequel il veut jouer. L'animateur lui donne alors la définition du mot, et il a dix secondes pour répondre. S'il trouve le mot, ce mot est inscrit dans la grille, et il remporte des points (un point par lettre dans le mot trouvé).

La manche continue sur le même principe, avec une alternance de questions et de mots dans la grille.

Si un candidat pense pouvoir remplir toute la grille, il a la possibilité de « slammer », et il appuie alors sur un bouton rouge sur son pupitre. Le candidat doit alors remplir la grille en entier, toutefois sans aucune définition donnée ou rappelée par l'animateur. Toute erreur est fatale. Il est conseillé de se rappeler des définitions déjà vues, des tentatives précédentes et des lettres déjà sorties pour réussir son Slam. S'il réussit, le candidat remporte la totalité des points restants dans la grille. S'il ne réussit pas, ses adversaires remportent chacun la même valeur en points.



Les questions posées pendant la manche ne révéleront pas toutes les lettres de la grille. Elles sont en nombre limité, et après la dernière question, on entend un jingle. Seul un Slam permettra alors de terminer la grille. Soit un candidat prend le risque, soit la grille est abandonnée et corrigée.

À la fin de la manche, les deux candidats qui ont eu le plus de points se qualifient pour la manche 2. Le dernier repart sans rien. En cas d'égalité, c'est le premier joueur à avoir atteint son score final qui passe en manche 2.

## Manche 2



En manche 2, les deux candidats doivent remplir une grille de douze mots.

Le principe est le même qu'en manche 1.

Par exemple, si un candidat se trompe ou ne répond pas à une question, l'adversaire a tout son temps pour réfléchir à la réponse. S'il n'a pas la réponse, il est aussi possible pour lui de bloquer son adversaire par tactique pour l'empêcher de gagner des points.

Quand la grille est remplie, le candidat qui a eu le plus de points va en finale.

## Finale

Le candidat doit choisir 5 chiffres sur les 8 proposés correspondant chacun à une lettre. Les lettres choisies s'affichent dans une grille de 7 mots, qui portent tous sur le même thème, révélé en même temps que la grille au public et aux téléspectateurs. Le candidat ne connaît à l'avance ni le thème du jour, ni la grille, qu'il ne découvre qu'au dernier moment après avoir choisi ses numéros. Le candidat a ensuite 60 secondes pour la remplir, et gagne 100 € par mot trouvé. S'il remplit l'intégralité de la grille, il remporte 2 000 €.



# SLAM questions

1 slam qu'est-ce que c'est ?

2 qui est Cyril Féraud ?

3 quand est-ce que cette émission passe à la télé ?

4 il y a combien de candidats ?

5 c'est quel genre de jeu ?

6 quel est le but du jeu ? qu'est-ce qu'on doit faire ?

7 quel genre de réponse doit-on trouver ?

8 si on a la bonne réponse que doit-on faire après ?

9 expliquez ce que c'est les mots-fléchés

10 si on trouve le bon mot combien de points gagne-t-on ?

11 que veut dire « slammer » ?

12 qui vont en manche 2 ?

13 qui va en finale ?

14 que choisit-on en finale ?

15 que doit-on faire en finale ?

16 combien d'argent gagne-t-on en finale ?

## vocabulaire SLAM

programledare	animateur, animatrice
trycka (på)	appuyer
uppnå – uppnått, fått	atteindre – atteint
varochén	chacun
ge råd, råda	conseiller
hindra	empêcher
hel	entier
rutnät	grille
bokstav	lettre
omgång, set	manche
ord	mot
korsord	mots fléchés
varken...eller	ne...ni....ni
fundera, tänka efter	réfléchir
ylla i	remplir
ta hem, vinna	remporter
lyckas	réussir
avslöja	révéler
minnas, komma ihåg	se rappeler
missta sig	se tromper
försök	tentative
en knapp	un bouton
en pil	une flèche