

## Un modèle de qcm :

```
<jeux>
  [titre]
  Un titre pour le QCM !
  [qcm]
  Q Une question bla bla
  P1 Une proposition 1
  P2 Une proposition 2
  P3 Une proposition 3 (la bonne réponse)
  R3 (la réponse 3 est la bonne !)
  [qcm]
  Q Une question encore
  P1.2 Une proposition à 2 points (la bonne
réponse)
  P2 Une proposition 2|Lisez bien la question...
  R1
  [qrm]
  Q Une question pour finir
  P1 Une proposition 1|En effet 1 !
  P2 Une proposition 2|En effet 2 !
  P3 Une proposition 3|Lisez bien la question...
  R1 R2
</jeux>
```

## Un modèle d'exercice à trous :

```
<jeux>
  [texte]
  Ceci est un exemple de closure (exercice à
trous).
  L'utilisateur doit entrer ses
[trou]réponses[texte] dans les espaces vides.
  Pour chaque mot manquant, plusieurs réponses
correctes
  peuvent être acceptées. Par exemple, ce
[trou]
trou, vide, blanc
[texte]
autorise les réponses "trou", "vide" ou "blanc".
[config]
indices = oui
</jeux>
```

Ceci est un exemple de closure (exercice à trous). L'utilisateur doit entrer ses  dans les espaces vides. Pour chaque mot manquant, plusieurs réponses correctes peuvent être acceptées. Par exemple, ce  autorise les réponses "trou", "vide" ou "blanc".

▼ Indices

trou - réponses

## Un modèle de poésie :

```
<jeux>
  [titre]
  Messieurs les petits oiseaux
  [poesie]
  Messieurs les petits oiseaux,
  On vide ici les assiettes ;
  (...)
  Venez donc manger et boire,
  Messieurs les petits oiseaux.
  [auteur]
  Victor HUGO
  [recueil]
  L'art d'être grand père, 1877
</jeux>
```

## Deux modèles de devinette ou de charade :

```
<jeux>
  [devinette]
  Quelle est la seule race de chevaux qui ne mange
jamais ?
  [reponse]
  Le cheval de bois !
  [devinette]
  Quel animal marche sur la tête ?
  [reponse]
  le pou !
  [config]
  reponse = oui
</jeux>

<jeux>
  [titre]
  Pour les enfants...
  [charade]
  {{Mon premier}} se dirige quelque part.
  {{Mon deuxième}} est la moitié d'un cheveu.
  {{Mon tout}} vit à la ferme.
  [reponse]
  La vache
</jeux>
```

**Quelle est la seule race de chevaux qui ne mange jamais ?**

▼ Réponse

Le cheval de bois !

## Modèle de pendu :

```
<jeux>
  [titre]
  Thème : le Jazz...
  [pendu]
  morton oliver armstrong ellington whiteman
henderson nichols
  dorsey beiderbecke teagarden freeman kaminsky
teschemacher
  davis goodman wilson hampton crosby parker
gillespie powell
  [config]
  pendu=2 // pendu en couleur
</jeux>
```

Le Jazz...



ARM..RO..



Rejouer