

FICHA TÉCNICA

www.manuscrito.pt

facebook.com/manuscritoeditora

© 2016

Direitos reservados para Letras & Diálogos,

uma empresa Editorial Presença,

Estrada das Palmeiras, 59

Queluz de Baixo

2730-132 Barcarena

Título original: *O Grande Livro do Quiz*

Autor: Júlio Alves

Copyright © Júlio Alves, 2016

Copyright © Letras & Diálogos, 2016

Capa: Vera Espinha / Editorial Presença

Revisão: Caligrama - Produção Editorial / Editorial Presença

Paginação: Susana Rainho Monteiro

Impressão e acabamento: Multitipo – Artes Gráficas, Lda.

ISBN: 978-989-8818-51-5

Depósito legal n.º 410 503/16

1.ª edição, Lisboa, julho, 2016

ÍNDICE

O que é o <i>quiz</i> ?	13
Como jogar?	15
Regras do jogo	16
Como organizar uma sessão de <i>quiz</i>	17
Conselhos para os jogadores	18

Nível 1

<i>Jogo 1</i>	CULTURA GERAL	21
<i>Jogo 2</i>	ARTES E LETRAS	27
<i>Jogo 3</i>	CULTURA GERAL	33
<i>Jogo 4</i>	CIÊNCIA E TECNOLOGIA	39
<i>Jogo 5</i>	CULTURA GERAL	45
<i>Jogo 6</i>	DESPORTO E LAZER	51
<i>Jogo 7</i>	CULTURA GERAL	57
<i>Jogo 8</i>	GEOGRAFIA	63
<i>Jogo 9</i>	CULTURA GERAL	69
<i>Jogo 10</i>	HISTÓRIA DE PORTUGAL	75
<i>Jogo 11</i>	CULTURA GERAL	81

<i>Jogo 12</i>	HISTÓRIA DO SÉCULO XX	87
<i>Jogo 13</i>	CULTURA GERAL	93
<i>Jogo 14</i>	HISTÓRIA UNIVERSAL	99
<i>Jogo 15</i>	CULTURA GERAL	105
<i>Jogo 16</i>	MITOLOGIA, LENDAS E TRADIÇÕES	111
	RESPOSTAS	117

Nível 2

<i>Jogo 1</i>	CULTURA GERAL	145
<i>Jogo 2</i>	ARTES E LETRAS	151
<i>Jogo 3</i>	CULTURA GERAL	157
<i>Jogo 4</i>	CIÊNCIA E TECNOLOGIA	163
<i>Jogo 5</i>	CULTURA GERAL	169
<i>Jogo 6</i>	DESPORTO E LAZER	175
<i>Jogo 7</i>	CULTURA GERAL	181
<i>Jogo 8</i>	GEOGRAFIA	187
<i>Jogo 9</i>	CULTURA GERAL	193
<i>Jogo 10</i>	HISTÓRIA DE PORTUGAL	199
<i>Jogo 11</i>	CULTURA GERAL	205

<i>Jogo 12</i>	HISTÓRIA DO SÉCULO XX	211
<i>Jogo 13</i>	CULTURA GERAL	217
<i>Jogo 14</i>	HISTÓRIA UNIVERSAL	223
<i>Jogo 15</i>	CULTURA GERAL	229
<i>Jogo 16</i>	MITOLOGIA, LENDAS E TRADIÇÕES	235
	RESPOSTAS	241
Agradecimentos		267
Bibliografia		269
Folha de respostas		271

O QUE É O QUIZ?

A 9 de fevereiro de 1964, os Beatles apareceram pela primeira vez na televisão americana no programa *Ed Sullivan Show*, dando início ao que ficou conhecida como *The British invasion*.

A «invasão britânica» também já chegou a Portugal. Começou na década de 1990 e desde então tem-se espalhado por restaurantes, bares, faculdades e coletividades. Esta pacífica invasão não é mais do que um saudável passatempo, tipicamente britânico, que tem conquistado cada vez mais adeptos: o *quiz*.

Um fenómeno de popularidade como o *quiz* de bar teria, mais tarde ou mais cedo, de chamar a atenção de antropólogos culturais no intuito de descobrir as suas origens. Apesar de não haver dúvidas de que esta atividade nasceu e cresceu a partir de Inglaterra e da Irlanda, ninguém consegue apontar o momento exato da sua criação. No entanto, a teoria mais fundamentada relaciona este jogo com o aparecimento da televisão e dos concursos de cultura geral. Na década de 1950, a Grã-Bretanha foi pioneira nas emissões televisivas regulares de televisão mas, tal como em outros países, os primeiros aparelhos estavam em locais públicos, como coletividades e bares, onde as pessoas se deslocavam para ver os seus programas favoritos. Cedo tiveram grande sucesso os concursos de cultura geral ou *Trivia*. Notando o interesse demonstrado pelos frequentadores dos bares, os gerentes viram uma oportunidade de negócio para os dias mais calmos da semana, começando assim a organizar os seus próprios «concursos» de cultura

geral, no que se viria a tornar o clássico *quiz* de bar, que se espalharia rapidamente pelos países anglófonos, e mais tarde por todo o mundo, chegando a Portugal na década de 1990, também através dos bares ingleses e irlandeses da capital.

O *quiz* é uma forma divertida de passar o tempo, de aprender e pôr à prova os conhecimentos e a capacidade de raciocínio. É também uma boa maneira de ampliar a nossa cultura geral.

Podemos levar este livro para todo o lado, organizar jogos com os nossos amigos e familiares ou simplesmente usá-lo como um passatempo individual.

Neste livro estão incluídos 32 jogos de temas diversos como cultura geral, história e geografia, desporto, artes e letras, entre outros. Estes jogos estão divididos em dois níveis de dificuldade, sendo que no Nível 1 são fornecidas quatro respostas possíveis. Encontra ainda um exemplar de folha de respostas, informação adicional sobre cada uma das respostas e instruções de como organizar um jogo.

COMO JOGAR?

Pode jogar sozinho e desafiar-se a responder a estas questões, mas a forma mais habitual de se jogar é em equipas.

Temos um organizador, normalmente chamado *quiz master* ou apresentador, que sugere, em função do número de jogadores, qual deverá ser o número de elementos por equipa. Por exemplo, se tivermos 12 jogadores, formar equipas de três ou quatro elementos é uma boa ideia.

De seguida, são distribuídas folhas de respostas (garantindo que todas as equipas têm, pelo menos, uma caneta), onde as equipas deverão escrever o nome com que habitualmente jogam – uma espécie de nome de equipa – ou escolher um nome para aquela ocasião. Há também folhas de rascunho para os participantes tirarem apontamentos ou transmitirem sugestões de respostas entre eles, sem que nenhum elemento de outra equipa consiga ouvir.

Assim que estiverem todos bem instalados e prontos para jogar, o apresentador saúda os participantes, faz um pequeno discurso de motivação, informa sobre as regras do jogo e deseja boa sorte a todos.

REGRAS DO JOGO

- O organizador lê as perguntas pausadamente e de forma clara, mostrando-se sempre disponível para qualquer esclarecimento.
- O jogo pode ser acompanhado de uma apresentação de imagens alusivas a cada pergunta, que podem ser meramente decorativas, apresentar pistas para a resposta ou acrescentar um momento humorístico ao jogo.
- As perguntas devem ser lidas com um intervalo mínimo de um minuto entre elas.
- Opcionalmente, o organizador pode dar algumas pistas aos participantes usando os textos anexos às respostas de cada jogo.
- Assim que todas as perguntas tenham sido apresentadas e ninguém tenha dúvidas, o apresentador dá mais uns minutos, normalmente entre 5 a 10, e começa a recolher as folhas de resposta.
- Uma vez recolhidas, verifica o número de resposta certas de cada equipa, ordena as folhas por ordem crescente de respostas certas e dá as soluções acompanhadas de informação adicional ou curiosidades sobre o tema.
- Finalmente, anuncia a classificação de cada equipa incentivando sempre os merecidos aplausos das outras equipas. Assim que é conhecida a equipa vencedora, pode oferecer um presente ou uma pequena lembrança.

No fim do jogo, é sempre divertido questionar as respostas dadas pelo organizador e principalmente conversar com os outros participantes sobre as perguntas do jogo. Não só contribui para a consolidação da informação recém-adquirida como fortalece os laços sociais entre os participantes.

COMO ORGANIZAR UMA SESSÃO DE QUIZ

- 1.** Receber os participantes e instalá-los de forma a terem boa visibilidade para o organizador.
- 2.** Se os participantes não estiverem já agrupados em equipas, o organizador deve ajudar neste processo criando, dentro do possível, equipas equilibradas e com o mesmo número de membros.
- 3.** Distribuir as folhas de respostas, folhas de rascunho e, se houver necessidade, canetas por todas as equipas.
- 4.** Saudar os participantes e dar informação sobre o jogo, como, por exemplo, se há algum prémio ou se o jogo é temático.
- 5.** Dar início ao jogo.
- 6.** Fazer um pequeno intervalo para tirar dúvidas e dar tempo às equipas de reverem a primeira parte do jogo.
- 7.** Retomar o jogo.
- 8.** Terminado o jogo, dar algum tempo para, mais uma vez, tirar dúvidas e as equipas reverem alguma pergunta em que estejam com mais dificuldades.
- 9.** Recolher e avaliar as folhas de respostas.
- 10.** Revelar as respostas certas e a classificação das equipas.
- 11.** Se for o caso, distribuir os prémios.
- 12.** Fazer as despedidas e os agradecimentos.

CONSELHOS PARA OS JOGADORES

Uma sessão de *quiz* deve ser, acima de tudo, uma atividade social divertida e construtiva, tanto para os jogadores como para o organizador. Para isso acontecer, há que ter em conta as regras de jogo e alguns conselhos em relação à postura dos jogadores.

- Cada equipa deverá ter entre dois e seis jogadores dependendo do número de participantes. Jogar em modo solitário também é possível, muitas vezes em versão «um contra todos», mas jogar em equipa é geralmente mais divertido. Com mais de seis jogadores por equipa, a comunicação torna-se mais difícil e a partilha de ideias ou *brainstorming* são menos produtivos. Também pode ser divertido organizar jogos de homens contra mulheres, solteiros contra casados, pais contra filhos ou mesmo avós contra netos.
- Não se deve usar meios auxiliares para obter informações, como a Internet, nem partilhar informações com membros de outras equipas ou com pessoas que não estejam a participar. No calor da competição, a tentação é muita, mas rapidamente se percebe que este tipo de comportamentos retira toda a graça ao jogo uma vez que estamos a desafiar os nossos conhecimentos e não a nossa capacidade de pesquisa.
- Em caso de dúvidas sobre a validade de uma resposta, os membros das equipas não devem interromper o jogo, mas sim esperar pelo fim para interpelar o organizador e possivelmente conseguir uma vitória na «secretaria».

ESTÁ PREPARADO PARA JOGAR?

Nível 1

Jogo 1

CULTURA GERAL

1 O que são *Crisius*, *Frigoris*, *Imbrium* e *Nectaris*?

- Frutos
- Peixes
- Vulcões
- Regiões da Lua

2 Como se chama o ponto da superfície por cima do ponto de origem de um sismo?

- Epicentro
- Epicarpo
- Hipocampo
- Hipercampo

3 Como se chama o petróleo acabado de ser extraído?

- Óleo
- Crude
- Fenólio
- Ouro negro

4 Que metal é extraído da bauxite?

- Alumínio
- Ferro
- Prata
- Cobre

5 Que cidade italiana é famosa pelos seus violinos?

- Cremona
- Navarra
- Roma
- Carrara

6 Que bebida favorece o combate à malária?

- Coca-Cola*
- Sumo de laranja
- Pepsi*
- Água tônica

7 Como é mais conhecido o monte Godwin-Austen, nos Himalaias?

- K1
- K3
- K2
- K4

.....
8 Quem foi a primeira soberana britânica a visitar um estúdio de televisão?

- Isabel I Maria I
 Isabel II Vitória

.....
9 Qual é o marsupial cujo nome, devido aos seus hábitos alimentares, significa «sem bebida»?

- Canguru Feneco
 Camelo Coala

.....
10 Devido a que jogo ficou mundialmente famoso o computador *Deep Blue*, entre 1996 e 1997?

- Tetris
 Xadrez
 Sudoku
 Palavras cruzadas

.....
11 Que organização terrorista raptou e assassinou o primeiro-ministro italiano Aldo Moro em 1978?

- ETA Militar
 Brigadas Vermelhas
 Sendero Luminoso
 Al-Qaeda

.....
12 Como se chama o corpo militar que faz guarda ao Vaticano?

- Guarda Eclesiástica Guarda do Papa
 Guarda do Vaticano Guarda Suíça Pontifícia

.....
13 Que produto alimentar foi criado em 1894 por adventistas do Sétimo Dia e mais tarde usado em sanatórios como alimento anafrodisíaco para promover a abstinência sexual?

- Fiambre Rebuçados
 Cereais de pequeno-almoço Feijão enlatado
-

.....
14 Por que nome ficou conhecido o ativista político Malcolm Little?

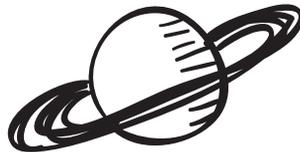
- Malcolm McLaren Martin Luther King
 Malcolm X Nelson Mandela

.....
15 Como é mais conhecida a gelatina de petróleo ou parafina líquida oleaginosa, límpida, incolor, não fluorescente, inodora quando fria, mas com leve odor de petróleo quando aquecida, insípida, insolúvel na água e no álcool, miscível com a exceção do óleo de rícino, solúvel no éter, no clorofórmio, no éter de petróleo e nos óleos essenciais?

- Geleia Crude
 Mistela Vaselina

.....
16 Qual é o planeta do sistema solar cujas luas têm nomes de personagens criadas por Shakespeare e Alexander Pope?

- Urano
 Marte
 Vénus
 Saturno



.....
17 Que marca de automóveis produziu o *Capri*, o *Sierra* e o *Scorpio*?

- Mercedes
 Ford
 Audi
 BMW

.....
18 O que são *farfalle*, *pansoti* e *rigati*?

- Frutos
 Massas alimentícias
 Gelados
 Bolos
-

19 Junto a que deserto se encontra a cidade de Tombuctu?

- Gobi
- Kalahari
- Tunguska
- Sara

20 Em que campeonato do mundo foi Steve Davies vencedor seis vezes e Stephen Hendry sete vezes?

- Vela
- Decatlo
- Fórmula 1
- Snooker

21 Que banda teve o seu primeiro grande sucesso com o tema *I Get Around*, em 1964?

- The Beatles
- The Beach Boys
- The Animals
- The Kinks

22 Qual é a etnia de origem da palavra *quivi*?

- Apache
- Romani
- Maori
- Inuíte

23 Qual é a residência oficial do presidente de França?

- Palácio de Versalhes
- Catedral de Notre-Dame
- Palácio do Eliseu
- Palácio de Cristal

24 Em que século nasceu Isaac Newton?

- Século XII
- Século XIV
- Século XVI
- Século XVII

25 Qual é a ave sagrada do Peru?

- Faisão
- Peru
- Albatroz
- Condor

Nível 1

Jogo 2

ARTES E LETRAS

1 Quem escreveu *O Livro da Selva*, tornando-se, em 1907, o primeiro escritor de língua inglesa, e até hoje o mais jovem de sempre, a receber um Nobel da Literatura?

- Rudyard Kipling
- Thomas More
- James Joyce
- Agatha Christie

2 Que pintor surrealista espanhol nasceu em 1904 em Figueras, perto de Barcelona?

- Pablo Picasso
- Salvador Dalí
- Júlio Pomar
- Antoni Gaudí

3 De que líder político e militar foi a alemã Leni Riefenstahl a realizadora favorita?

- Rei Juan Carlos
- Benito Mussolini
- Napoleão Bonaparte
- Adolf Hitler

4 Quem é considerado o grande pioneiro da banda desenhada portuguesa?

- Vasco Granja
- Sam
- Quino
- Rafael Bordalo Pinheiro

5 Que fundação tem museus em Nova Iorque, Bilbao, Las Vegas, Berlim, Bucareste, Abu Dhabi, Vilnius, Guadalajara e Sukarrieta?

- Fundação Gulbenkian
- Fundação Berardo
- Fundação Guggenheim
- Fundação Mário Soares

6 Quem criou as personagens Calvin e Hobbes?

- Bill Watterson
- Charles M. Schulz
- Walt Disney
- Quino

7 Qual é a personagem mais conhecida criada por Jonathan Swift?

- Zorro
- Super-Homem
- Gulliver
- Robinson Crusoe



8 Que escritor e filósofo francês, autor de *O Estrangeiro* e *A Peste*, recebeu o prêmio Nobel em 1957 e morreu num acidente de viação em 1960?

- Albert Camus
- Jean-Paul Sartre
- Alain Delon
- Júlio Verne

9 Como se chama o frade amigo de Robin dos Bosques?

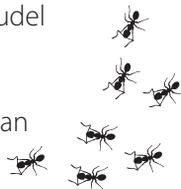
- Frei Tuck
- Richelieu
- Torquemada
- Simon Bolívar

10 Que obra de Alexandre Dumas é baseada nas aventuras de Charles de Batz-Castelmore d'Artagnan?

- O Corcunda de Notre-Dame*
- O Conde de Monte Cristo*
- Romeu e Julieta*
- Os Três Mosqueteiros*

11 Que surrealista francês escreveu *As Formigas* e *O Arranca-Corações*?

- André Breton
- Camille Claudel
- Boris Vian
- Piet Mondrian



12 Que obra de Camilo Castelo Branco é considerada a mais importante do romantismo português?

- As Pupilas do Senhor Reitor*
- Frei Luís de Sousa*
- O Primo Basílio*
- Amor de Perdição*

.....
13 Que escritor francês fundador do realismo francês escreveu, em 1831, *Mulher de Trinta Anos*?

- Jean-Paul Sartre Alexandre Dumas (Filho)
 Honoré de Balzac Marcel Duchamp

.....
14 Que presidente norte-americano recebeu, em 1957, um prêmio Pulitzer pelo livro *Retratos de Coragem*, quando era governador do Massachusetts?

- Abraham Lincoln John F. Kennedy
 George Washington Jimmy Carter

.....
15 Como se chama o primeiro Livro da Bíblia?

- Êxodo Provérbios
 Génesis Livro de Job

.....
16 Que autor português escreveu *Manhã Submersa* e *Em Nome da Terra*?

- Soeiro Pereira Gomes
 Dinis Machado
 Antero de Quental
 Vergílio Ferreira

.....
17 Quem criou as personagens Tom Sawyer e Huckleberry Finn?

- Lord Byron
 Mark Twain
 James Joyce
 Luke Perry

.....
18 Que autor de ficção científica escreveu *Solaris*, obra já adaptada três vezes para o cinema?

- Stanislaw Lem Philip K. Dick
 Isaac Asimov Dennis McShade
-

19 Que obra está dividida em 114 suras?

- O Pentateuco
- A Tora
- O Corão
- A Bíblia

20 Quem escreveu *Uma Família Inglesa*?

- Cesário Verde
- Guerra Junqueiro
- Júlio Dinis
- Fernando Pessoa

21 Como se chama o filme protagonizado por Audrey Hepburn baseado na peça *Pigmaleão*, de Bernard Shaw?

- Serenata à Chuva*
- Platoon – Os Bravos do Pelotão*
- A Travessia de Cassandra*
- My Fair Lady*

22 Que filme sobre a guerra do Vietname foi baseado no livro *O Coração das Trevas*, de Joseph Conrad?

- Platoon – Os Bravos do Pelotão*
- Nascido para Matar*
- Apocalypse Now*
- Bom Dia, Vietname*

23 Qual é o conhecido livro de Vatsyayana, escrito no século IV?

- Kama Sutra*
- Tora*
- Mil e Uma Noites*
- Iznogoud*

24 Que autor austríaco escreveu *Metamorfose* e morreu aos 40 anos, em 1924, sem ver as suas obras publicadas?

- Milan Kundera
- Rudolf Hess
- Hermann Hesse
- Franz Kafka

25 No cinema, que trilogia é baseada numa obra de Mario Puzo?

- O Tio da América*
- O Meu Tio Vânia*
- O Padrinho*
- O Nariz*