

# LUPIN

Niveau 1  
**CORRECTIONS**





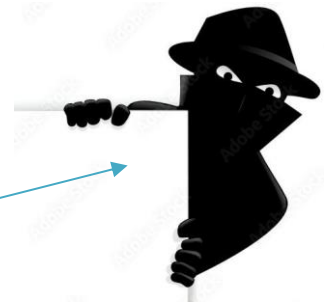
Vous irez bientôt au théâtre. Mais savez-vous quelle œuvre vous verrez? Voici quelques activités qui vous permettront de deviner et de vous y préparer.

### AVANT LE SPECTACLE

#### 1. Vocabulaire

Voici quelques mots-clés à connaître pour comprendre l'œuvre. Associez ces mots de vocabulaire aux images.

- Un diamant
- Un voleur
- Une enquête détective
- Se déguiser
- Une scène mystérieuse
- Des empreintes





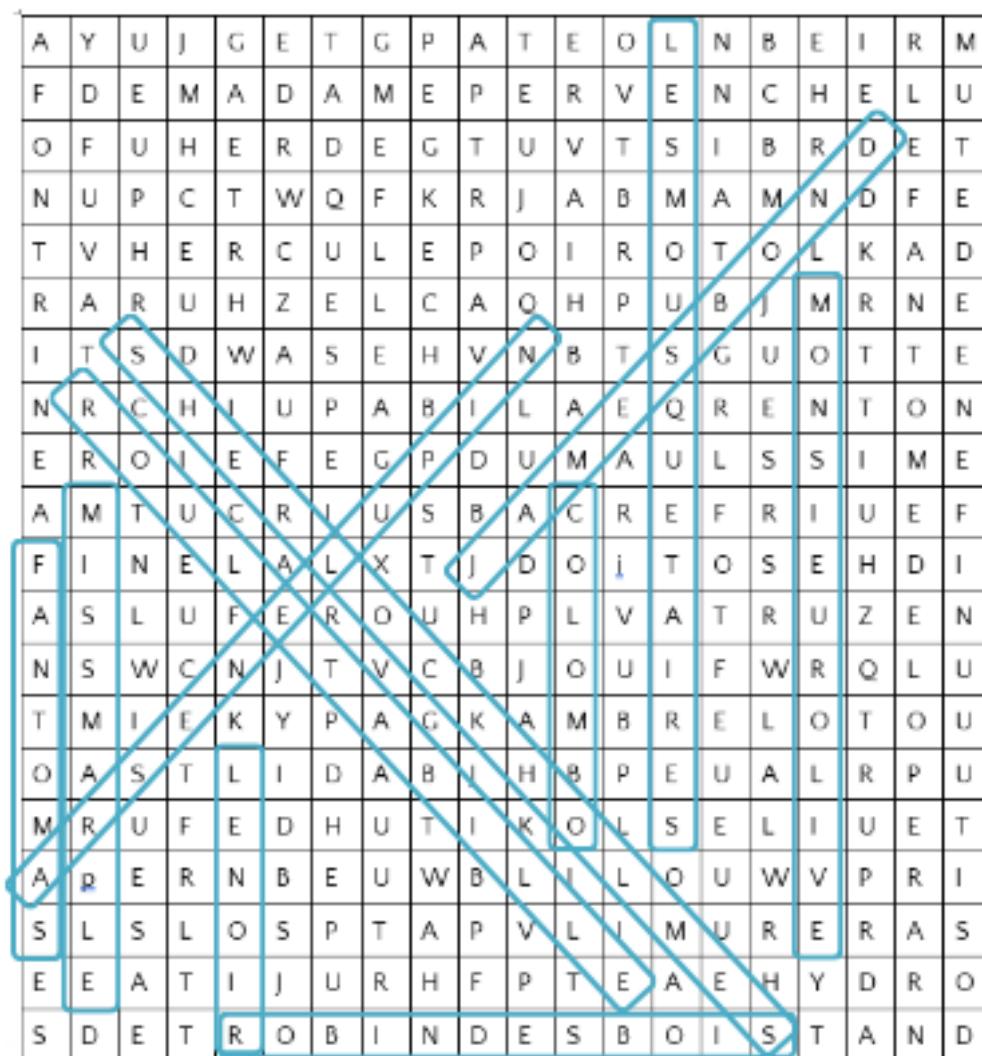
2. **Mots mêlés:** Retrouvez dans la grille suivante les noms de 14 grands héros ou personnages mystérieux de la littérature :

**Mots à trouver:**

Arsène Lupin  
Colombo  
(Docteur) Lenoir  
Fantomas  
Fantôme de l'opéra

Hercule Poirot  
James Bond  
Miss Marple  
Madame Pervenche  
Monsieur Olive

Les Mousquetaires  
Robin des bois  
Rouletabille  
Sherlock Holmes





### 3. Connaissez-vous ces personnages?

- Qui est le célèbre détective privé qui vit à Baker Street?
  - a. Sherlock Holmes
  - b. Colombo
  - c. James Bond
  
- Quel personnage légendaire vole aux riches pour donner aux pauvres?
  - a. Miss Marple
  - b. Les Mousquetaires
  - c. Robin des bois
  
- Qui est le célèbre détective belge connu pour son sens aigu de l'observation?
  - a. Colombo
  - b. Hercule Poirot
  - c. Rouletabille
  
- Quel personnage est connu pour ses talents d'espionnage et ses exploits héroïques?
  - a. James Bond
  - b. Arsène Lupin
  - c. Sherlock Holmes
  
- Qui est le célèbre détective qui réside dans le village pittoresque de St. Mary Mead?
  - a. Miss Marple
  - b. Colombo
  - c. Sherlock Holmes
  
- Qui est le fidèle ami du Dr Watson?
  - a. Sherlock Holmes
  - b. James Bond
  - c. Fantomas

## 4. De qui s'agit-il ?

- a) Complétez le texte suivant avec le vocabulaire proposé pour avoir plus d'informations. (Cherchez d'abord le sens des mots si nécessaire.)

résoudre / élégante / chapeau / charmeur / meurtre / cambrioleur / criminelles / se déguiser

Il s'agit d'une œuvre littéraire française créée par Maurice Leblanc.

Le personnage de fiction, charmeur et ingénieux, est un gentleman cambrioleur particulièrement connu pour son talent à se déguiser, se maquiller pour modifier son visage et ainsi prendre des identités multiples pour commettre ses délits et résoudre des énigmes criminelles.

Il se distingue par une double vie : mondaine et respectable le jour, faite d'activités illicites la nuit mais toujours de manière élégante et raffinée propres à son rang social. En effet, il rejette toute forme de violence et ne commet aucun meurtre.

Il reste indissociable de son chapeau haut-de-forme, son monocle et sa canne à pommeau plus de cent ans après sa création.

- b) Voici quelques indices visuels supplémentaires. Entourez la ou les bonne(s) réponse(s) pour chaque dessin.

- 1- a. un béret  
b. un chapeau  
c. une casquette

- 2- a. une bague  
b. une moustache  
c. une barbe

- 3- a. un noeud papillon  
b. une cravate  
c. un papillon



- 4- a. une canne à pommeau  
b. une béquille  
c. un bâton

- 5- a. un collier  
b. une loupe  
c. un monocle

- 6- a. une montre  
b. une boussole  
c. un chronomètre



- **Besoin d'une dernière piste?**



Une série récente s'inspire de l'univers et du personnage créé par Maurice Leblanc, à travers les aventures d'Assane Diop, interprété par l'acteur français Omar Sy.

- **Alors, vous avez trouvé ?**

Bravo ! Il s'agit d'Arsène Lupin !!

**5. Comment "Arsène Lupin" est devenu un personnage célèbre?  
Lisez le texte suivant et répondez aux questions.**

*L'écrivain. Maurice Leblanc, a déformé le nom de l'ancien conseiller municipal de Paris de l'époque, Arsène Lopin, avant d'écrire L'Arrestation d'Arsène Lupin.*

*En 1905, quand il a écrit cette nouvelle, il n'avait pas prévu de nouvelles aventures pour son héros : la nouvelle se termine sur l'arrestation du voleur.*

*Le succès de son héros le pousse à prolonger ses aventures. Mais c'est la pièce de théâtre jouée en 1908 pour la première fois qui va démultiplier le succès d'Arsène Lupin et le rendre populaire auprès de tous les publics.*

*Rapidement, sa notoriété va franchir les frontières de la France grâce à l'adaptation de la pièce de théâtre produite à Broadway, avec près de cent cinquante représentations entre août 1909 et janvier 1910.*

A) Quelle est l'origine du nom de ce personnage?

Le nom de l'ancien conseiller municipal de Paris.

B) En quelle année, Lupin devient célèbre dans le monde entier?

1909.





- C) À l'origine, Lupin est:
- a. un film
  - b. une pièce de théâtre
  - c. une nouvelle

D) Comment s'appelle la première œuvre dans laquelle apparaît le personnage Arsène Lupin?

L'arrestation d'Arsène Lupin.

E) Dès 1905, l'œuvre connaît un énorme succès. Vrai ou faux?

Faux c'est en 1908 grâce à la pièce de théâtre.

**6. Retrouvez l'ordre correct des lettres des mots suivants et inventez une phrase pour mettre le mot en contexte et démontrer que vous comprenez son sens.**

- E R C I M : un \_\_\_\_\_
- O M I É T N : un \_\_\_\_\_
- O E N P S I : un \_\_\_\_\_
- E R U U P O R V I S : \_\_\_\_\_ (verbe)
- C E S È N : une \_\_\_\_\_
- U L E I : un \_\_\_\_\_
- C M O T P O L : un \_\_\_\_\_
- R E T E T M À E R L ' P E V U É : \_\_\_\_\_ (verbe)

**Correction: crime, témoin, espion, poursuivre, scène, lieu, complot, mettre à l'épreuve**

**Phrases à inventer:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



**7. Complétez les phrases avec les formes correctes du verbe entre parenthèses au présent.**

- a) Arsène Lupin **EST** (être) un gentleman cambrioleur.
- b) Arsène Lupin **AIME** (aimer) les défis.
- c) Les histoires de Lupin **SONT** (être) très captivantes.
- d) Il **SAIT** (savoir) comment échapper à la police.
- e) Les vêtements de Lupin **SONT** (être) toujours élégants.
- f) Les personnages de Lupin **SE DÉGUISENT** (se déguiser) pour tromper leurs ennemis.

**APRÈS LE SPECTACLE**

**8. Compréhension de l'œuvre:**

❖ Questions générales

Qui est Arsène Lupin dans la pièce de théâtre ?

.....  
.....

Où se déroule l'histoire ?

.....  
.....

Quels sont les principaux personnages qui apparaissent tout au long du spectacle ?

.....  
.....

Des 3 aventures racontées, laquelle as-tu préféré? Pourquoi?

.....  
.....



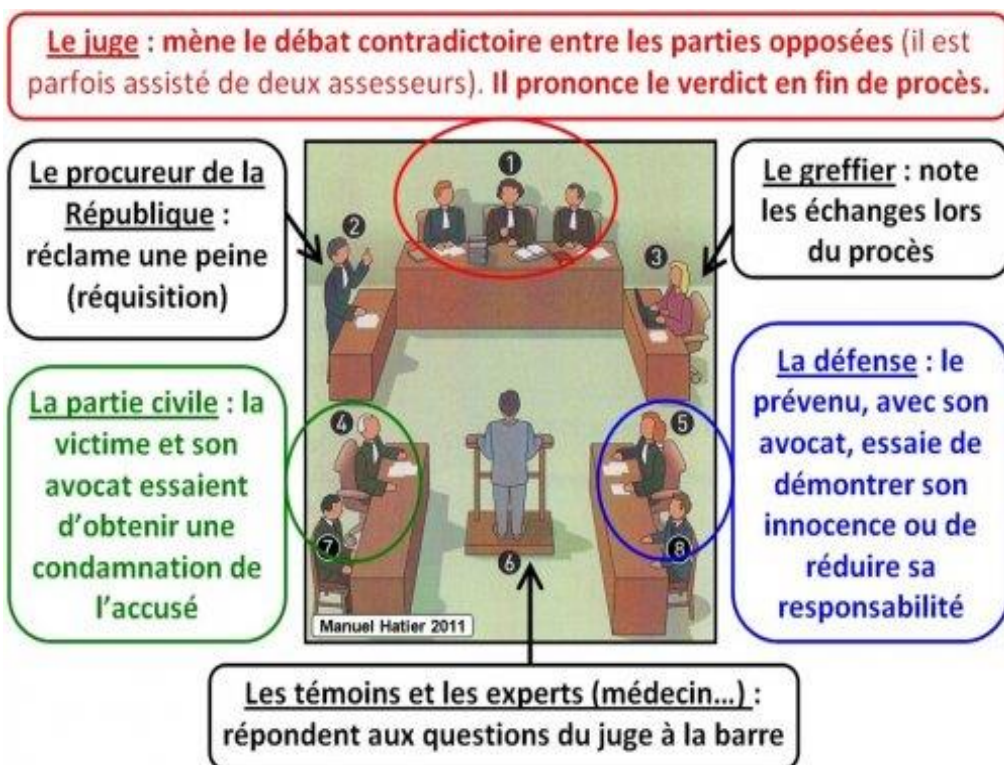


**9. Culture & vocabulaire:**

**Découvrir le système judiciaire et comprendre le fonctionnement d'un procès.**

En petits groupes, faites une recherche et mettez en commun vos connaissances puis élaborer un schéma d'un tribunal français avec les rôles des différentes personnes (juge, avocat, témoin...).

Mettez en commun avec le groupe-classe, comparez, rectifiez, échangez.



**10. Le vouvoiement.**

Dans un tribunal, il y a des formules de politesse à respecter et évidemment, dans ce contexte formel, le vouvoiement est de rigueur.

Voici quelques phrases typiques avec des termes et expressions spécifiques que l'on pourrait entendre pendant un jugement.

**Complétez les phrases suivantes en conjuguant les verbes correctement (pensez au vouvoiement et éventuellement à l'inversion sujet-verbe si nécessaire).**

- Monsieur, veuillez \_\_\_\_\_ (se lever) à la barre\*.
- Vous \_\_\_\_\_ (être) accusé de vol avec effraction. Qu' \_\_\_\_\_ (avoir) à dire pour votre défense ?
- Témoins, \_\_\_\_\_ (jurer) de dire toute la vérité et rien que la vérité ?
- Le tribunal vous \_\_\_\_\_ (accuser) d'avoir enfreint la loi.
- Vous \_\_\_\_\_ (être) prié de répondre clairement aux questions posées.
- Monsieur le juge, je vous \_\_\_\_\_ (demander) de prendre en compte les circonstances atténuantes.
- Si vous ne \_\_\_\_\_ (comprendre) pas une question, vous \_\_\_\_\_ (pouvoir) demander des éclaircissements.
- Vous \_\_\_\_\_ (avoir) le droit de rester silencieux, mais tout ce que vous \_\_\_\_\_ (dire) pourra être retenu contre vous.
- Je vous \_\_\_\_\_ (rappeler) que vous \_\_\_\_\_ (être) sous serment.

*\*Barre : Barrière située dans la salle d'audience qui sépare les membres du tribunal du public.*

**Correction: vous lever, êtes, avez-vous, jurez, accuse, êtes, demande, comprenez, pouvez, avez, dites, rappelle, êtes**

**11. CULTURE :**

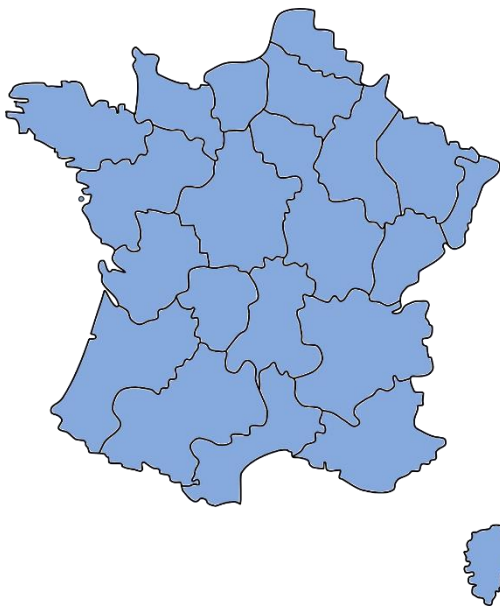
- a) GÉOGRAPHIE:** Découvrez les caractéristiques géographiques, historiques et culturelles des villes et lieux mentionnés, et situez-les sur la carte.

**Dans l'œuvre que vous avez vue, différentes villes et lieux sont mentionnés. Les connaissez-vous?**

Vous allez être divisés en groupes, et chaque groupe recevra une ville ou un lieu parmi ceux-ci : Rouen, Darnétal, Amiens, Montérolier, Le château de Malaquis, Batignolles, ou la prison de la Santé à Paris.

Votre mission ? Faire des recherches pour situer ce lieu sur la carte et découvrir des informations intéressantes (faits historiques ou culturels, caractéristiques...) afin de préparer une brève présentation orale (avec support visuel si possible) pour partager vos découvertes avec le reste de la classe.

- I. Pour commencer, voici une carte muette de la France. Votre première tâche est de localiser et marquer les villes et lieux suivants : Rouen, Darnétal, Amiens, Montérolier, Le château de Malaquis, Batignolles, et la prison de la Santé à Paris. Utilisez vos connaissances ou faites des recherches rapides pour situer correctement ces endroits sur la carte.



- II. Faites des recherches sur ce lieu pour découvrir des faits intéressants (historiques, culturels, caractéristiques spécifiques, etc.). Vous devrez préparer soit une brève présentation orale avec un support visuel, soit une carte interactive en ligne où vous pourrez ajouter des marqueurs, des descriptions et des images liées à votre lieu.



## b) L'HISTOIRE DU FRANC

**À quoi correspondent 3000 francs (ce que propose la Baronne pour passer la nuit au château) en euros?**

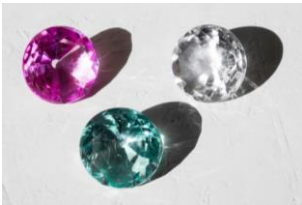
En groupe-classe, cherchez le taux de conversion entre le franc et l'euro (1 euro = 6,55957 francs) pour répondre à la question.

Révissez la numération. Jouez au "Juste prix": En équipe, chacun aura la possibilité de projeter un objet sur le tableau (comme un pantalon, une voiture, un sac à dos, un ordinateur, un livre, un téléphone portable, un billet d'avion, des chaussures ou un jeu...) . Après avoir montré un objet, le reste de la classe devra en estimer le prix oralement, chacun à son tour. Celui qui se rapproche le plus du prix réel gagnera ! L'équipe qui s'en rapproche le plus gagnera.



**c) PIERRES PRÉCIEUSES**

Lupin connaît bien les colliers, les bijoux et pierres précieuses mais vous, êtes-vous expert/e aussi? Savez-vous reconnaître une pierre précieuse ou distinguer un saphir d'une émeraude?.



Vous travaillerez la description en groupe avec des pierres précieuses célèbres ! Chaque groupe recevra une pierre précieuse à étudier, comme un diamant, une émeraude, un rubis ou un saphir. Votre mission est de préparer une brève présentation pour décrire les caractéristiques de votre pierre (couleur, dureté, origine, vertus ou symboles associés, etc.) au reste de la classe.

Après ces présentations, seriez-vous capable de distinguer une vraie pierre précieuse d'une fausse ?

\*Par exemple, on dit que le diamant symbolise l'amour éternel, l'émeraude est associée à la sagesse...

**Exemple de présentation sur le diamant :** "Le diamant est une pierre précieuse très dure, transparente et souvent incolore, mais il peut aussi être trouvé en plusieurs couleurs. Il est souvent utilisé dans les bijoux de luxe et est connu pour sa brillance. Les diamants authentiques sont généralement accompagnés de certificats de gemmologie.

**12. Créer un dialogue.**

Par groupe de deux, imaginez une conversation entre un journaliste et un détective discutant des exploits d'Arsène Lupin.

Pour votre interview: préparez bien vos phrases interrogatives et travaillez les réponses pour mettre en lumière les opinions contrastées sur ce personnage légendaire.







## 14. ACTIVITÉS LUDIQUES

Les deux activités suivantes sont des propositions de jeux pour travailler l'oral. Vous pourrez les faire avec votre professeur/e. Elles sont conçues pour être interactives et amusantes, et vous permettront d'apprendre tout en vous divertissant. Soyez prêts à participer activement et à vous amuser ensemble!

### **Voici deux idées pour travailler l'oral sous forme de jeux.**

#### **→ Le killer ou le détail qui change.**

Durée: 25' environ

Révisions: vocabulaire de la mode, des vêtements.

**Mise en place:** faire des groupes de 2 ou 3 élèves, les disposer face à face.

- 1) Leur demander de se regarder de haut en bas dans les détails puis de se retourner et changer un élément de leur tenue vestimentaire.

*Par exemple:* enlever une ceinture, changer une montre de bras, changer de coiffure, etc.

- 2) Quand vous leur dites « TOP », les élèves se retournent rapidement et doivent détecter et dire en français le nom de l'accessoire ou du vêtement qui a changé.

Celui qui trouve en premier le détail changé a gagné.

#### **Variantes:**

- *Pour que ce soit plus difficile, on peut changer 2 accessoires ou vêtements. Le premier à trouver les 2 a gagné.*
- *Le trio (pour les grands groupes): se joue 3 contre 3 (face à face). Ils se retournent et au "TOP" le jeu commence. Le joueur dont on a trouvé le détail qui change ne pourra plus parler. L'équipe gagnante est celle qui trouve les 3 détails changeants de ses adversaires.*

**→ Jeu de l'alibi: Un crime a été commis!**

Durée: 25' environ

Révisions: l'interrogation, les temps du passé, le discours indirect.

Nombre de joueurs: 10 maximum (2 suspects + 8 policiers).

**Mise en place du jeu:**

1) **L'accusation:** l'enseignant/e annonce le crime commis. Vous pouvez choisir le crime de votre choix.

Choisissez 2 suspects pour ce crime (les autres joueurs seront les policiers enquêteurs).

*Mise en scène:* disposez les équipes (policiers enquêteurs et suspects) face à face dans la classe pour faciliter l'immersion. Rappelez, lors de l'entrée d'un suspect, l'origine de sa convocation au poste de police.

Parmi 5 papiers proposés (avec 5 alibis différents selon les thèmes de vocabulaire que vous voulez travaillés), les 2 suspects tirent au sort un alibi avec une heure (l'heure du crime et de l'alibi) et le lisent à voix haute à tout le groupe (ex: «à 11h10, heure du crime, on était au cinéma/au lac/en voyage de classe/en cours de maths...»).

Les 2 suspects sont interrogés un par un et doivent donner la même version de leur alibi pour prouver leur innocence.

2) **L'isolement:** Les 2 suspects sortent de classe et vont préparer en autonomie l'histoire autour de leur alibi (on va dire qu'on s'est rencontrés à 14h, et ensuite on a fait... Toi tu portais un pantalon noir, moi des baskets bleues...).

Pendant ce temps, les autres joueurs (policiers) préparent ensemble 10 questions, qu'ils écrivent sur une feuille. (Éviter les questions fermées, trop précises et trop faciles).

3) **Le 1er interrogatoire:** Les policiers appellent le premier suspect (l'autre suspect reste dehors) et lui posent les 10 questions. Dans l'idéal, tous les policiers prennent la parole au moins une fois, et prennent en note les réponses\*.

4) **Le 2ème interrogatoire:** Le deuxième suspect est appelé : les policiers lui posent les 10 mêmes questions et peuvent comparer les réponses\*. Le premier suspect est présent, mais n'a pas le droit de parler.

5) **Le verdict:** si les suspects ont 7 réponses similaires ou plus sur 10, ils sont innocents et gagnent la partie. Sinon, ils sont coupables, et les policiers gagnent.

\*Réponses interdites (pour les suspects): "je ne sais pas", "j'ai oublié", "je ne me souviens pas".

[www.transeduca.com](http://www.transeduca.com)

[info@transeduca.com](mailto:info@transeduca.com)

911 138 140

934 740 002



[www.transeduca.com](http://www.transeduca.com)  
[info@transeduca.com](mailto:info@transeduca.com)  
911 138 140 / 934 740 0