

LUPIN

Niveau 2

CORRECTIONS





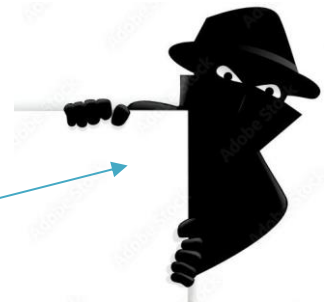
Vous irez bientôt au théâtre. Mais savez-vous quelle œuvre vous verrez? Voici quelques activités qui vous permettront de deviner et de vous y préparer.

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





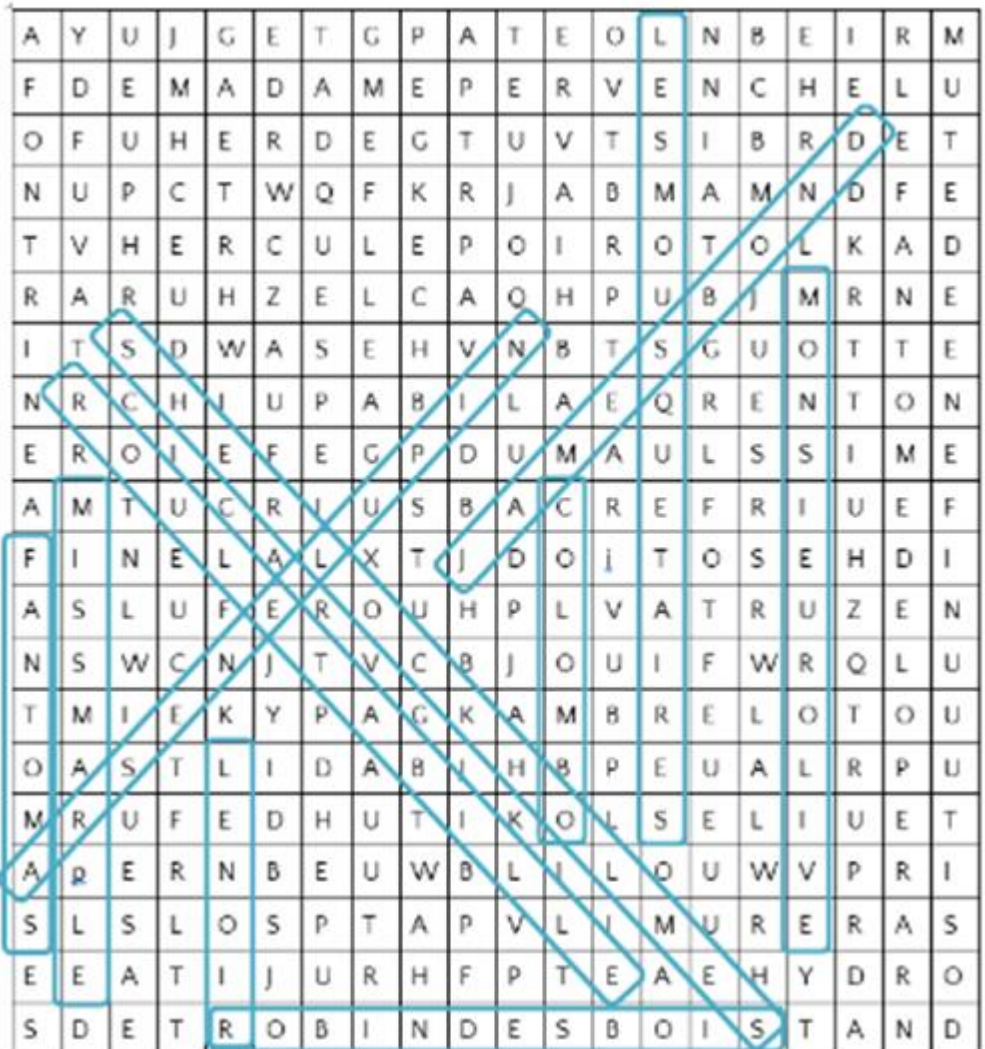
2. **Mots mêlés:** Retrouvez dans la grille suivante les noms de 14 grands héros ou personnages mystérieux de la littérature :

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. un C_____ ou un H____ D_ F_____

2. une M_____

3. un N_____ P_____

4. une C_____ à pommeau

5. un M_____

6. une M_____

Correction: 1. un chapeau ou un haut de forme. 2. une moustache, 3. un noeud papillon, 4. une canne à pommeau, 5. un monocle, 6. une montre.



- **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. Retrouvez les définitions des mots suivants.

- 1) Cambrioleur
 - 2) Déguisement
 - 3) Énigme
 - 4) Fortune
 - 5) Intrigue
 - 6) sauver
 - 7) disparaître
 - 8) blessé
 - 9) coup de
 - 10) arrestation
 - 11) collier
 - 12) vol
 - 13) dérober
- a) Voler quelque chose, de manière rapide et discrète.
 - b) Qui a reçu une blessure
 - c) Bijou qui se porte autour du cou
 - d) Vêtements, objets qui servent à changer d'apparence
 - e) Personne qui s'introduit par effraction et entre illégalement dans la maison d'une autre personne
 - f) Ensemble de biens et richesses d'une valeur considérable
 - g) Ne plus être visible, cesser d'exister
 - h) Suite d'événements caractéristiques d'un récit ; éléments qui constituent le sujet et l'intérêt d'une histoire.
 - i) Chose qu'il s'agit de deviner à partir d'indications, de pistes ou indices
 - j) Action de se saisir de quelqu'un pour l'emprisonner
 - k) Action de s'emparer du bien d'autrui sans son consentement, illégalement
 - l) Choc physique qu'une personne fait subir à une autre, ou reçoit.
 - m) Faire échapper à un grand danger

**Correction: 1e 2d 3i 4f 5e 6m 7g
8b 9l 10j 11c 12k 13a**

**8. 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.

9. Complétez les phrases avec les pronoms relatifs (qui, que, qu', dont, où).

- a) Lupin est un personnage ____ résout des mystères. **Qui**
 - b) Voici le livre ____ j'ai parlé hier. **dont**
 - c) J'aime regarder la série ____ met en vedette Omar Sy. **qui**
 - d) Le collier ____ il vole est un bijou très cher. **qu'**
 - e) 1905 est l'année ____ a été écrit Lupin. **où**
 - f) Ganimard, c'est le personnage ____ tout le monde préfère. **que**
- 10. Observez les phrases suivantes. Reconnaissez-vous ces verbes déclencheurs et locutions (en gras)? Quel temps utiliserez-vous? Subjonctif**

- a) **Il est possible que** Lupin ____ (être) déjà parti. **soit**
- b) **Il est nécessaire que** nous ____ (agir) rapidement. **agissions**
- c) Lupin change d'apparence **pour que** les gens ne _____ (faire) le rapprochement avec sa propre identité. **fassent**
- d) **Je ne crois pas que** la police _____ (savoir) le reconnaître. **sache**
- e) **Il vaut mieux que** personne ne _____ (dire) rien. **dise**
- f) Les journaux publient des appels à témoins **afin que** la police _____ (avoir) plus d'informations. **ait**
- g) **Je doute qu'ils** ____ (pouvoir) résoudre l'affaire. **puissent**
- h) La police lui tend un piège **pour qu'il** _____ (aller) au restaurant. **aille**

**11. Connecteurs logiques**

Complétez les descriptions suivantes à l'aide de connecteurs pour découvrir les principaux personnages de l'oeuvre:

Lesquels choisiriez-vous dans cette liste? (Il y a plusieurs réponses possibles dans certaines phrases)

c'est pourquoi / grâce à / ainsi / aussi / par conséquent / cependant / afin de / comme / à cause de / bien que / pour que / pourtant / puisque

1. Arsène Lupin est un gentleman cambrioleur célèbre. _____ **CEPENDANT**, derrière son image de voleur audacieux se cache un homme d'une grande intelligence.
2. Ganimard, l'inspecteur de police déterminé, poursuit inlassablement Arsène Lupin _____ **AFIN DE** rétablir l'ordre et la justice dans la société. Ils sont rivaux _____ **BIEN QU'**ils aient une relation de respect mutuel.
3. Clarisse, jeune femme courageuse, aide parfois Arsène Lupin dans ses aventures _____ **COMME** un allié fidèle et intrépide. Elle est _____ **AUSSI** souvent l'objet des attentions romantiques d'Arsène Lupin.
4. Herlock Sholmes : Inspiré du célèbre détective Sherlock Holmes de Conan Doyle, Herlock Sholmes est un adversaire redoutable pour Lupin _____ **PUISQU'**ils sont tous les deux brillants et intelligents.
5. Laurent, fidèle compagnon d'Arsène Lupin, est toujours prêt à le soutenir _____ **POURTANT** il reste conscient des risques encourus.
6. Joséphine Balsamo est un personnage mystérieux avec ses propres objectifs. _____ **GRACE A** son ingéniosité et à sa finesse, elle joue un rôle crucial dans de nombreuses intrigues.



12. Transformez les phrases suivantes au passé composé.

- Lupin lit les journaux. _____ **a lu**
- Il trouve des indices. _____ **a trouvé**
- Il prépare un plan. _____ **a préparé**
- Il vole et s'enfuit. _____ **a volé**
- Il se déguise tout le temps. _____ **s'est déguisé**

APRÈS LE SPECTACLE

13. 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?

.....
.....

**14. Culture & vocabulaire:****Découvrir le système judiciaire et comprendre le fonctionnement d'un procès.**

Connaissez-vous les différents acteurs et personnes impliqués dans le procès criminel d'un accusé? **Voici leurs noms.**

L'AVOCAT DE LA DÉFENSE / LE JURY / LES TÉMOINS / LE JUGE / LE PROCUREUR

Qui est-ce? Lisez les paragraphes suivants. Quand vous avez retrouvé le rôle de chacun, écrivez le nom correspondant à droite de chaque paragraphe.

Il préside le procès et veille à ce que le procès se déroule bien. Il s'assure que chaque personne respecte les règles et que les droits de chacun sont respectés. Il reçoit également les preuves des parties et entend leurs témoins. Il doit ensuite rendre le verdict, c'est-à-dire qu'il doit décider si l'accusé est « coupable » ou « non coupable ». Si l'accusé est jugé coupable, il doit déterminer la peine que l'accusé doit recevoir. **LE JUGE**

Dans certains procès criminels, c'est un ensemble de personnes qui a la responsabilité de déterminer si l'accusé est coupable ou non. Ce groupe est constitué de douze « jurés », c'est-à-dire de douze personnes qui ont été sélectionnées parmi une liste de noms tirés au hasard dans la société. Ils doivent rendre une décision basée sur la loi et les preuves fournies au procès, et non sur leur opinion personnelle.

Leur décision doit être unanime, c'est-à-dire que tous les jurés doivent s'entendre sur la culpabilité ou non de l'accusé. Si ce groupe déclare l'accusé coupable, ce n'est pas lui qui détermine la peine. Cette tâche revient au juge.

LE JURY

C'est l'avocat qui représente l'État et qui poursuit l'accusé. Son rôle consiste, entre autres, à présenter la preuve qui permet de démontrer « hors de tout doute raisonnable » que l'accusé est coupable. **LE PROCUREUR**

Son rôle consiste à représenter l'accusé. Il s'assure que ses droits sont respectés et souligne les faiblesses de la preuve présentée par le procureur aux poursuites criminelles et pénales. Il essaie ainsi de démontrer que son client n'est pas coupable, ou d'obtenir la peine la moins sévère possible. **L'AVOCAT DE LA DÉFENSE**

Leur rôle consiste à expliquer ce qu'ils ont vu et entendu afin d'aider à faire la lumière sur les événements. Ces personnes n'ont habituellement pas le droit de donner leur opinion sur ce qui s'est passé.

Les policiers, les victimes ou toute autre personne peuvent être appelés à témoigner (=donner leur témoignage).

L'accusé peut aussi décider de témoigner pour donner sa version des faits, mais il n'est jamais obligé de le faire.

LES TÉMOINS

**15. 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

16. CULTURA :

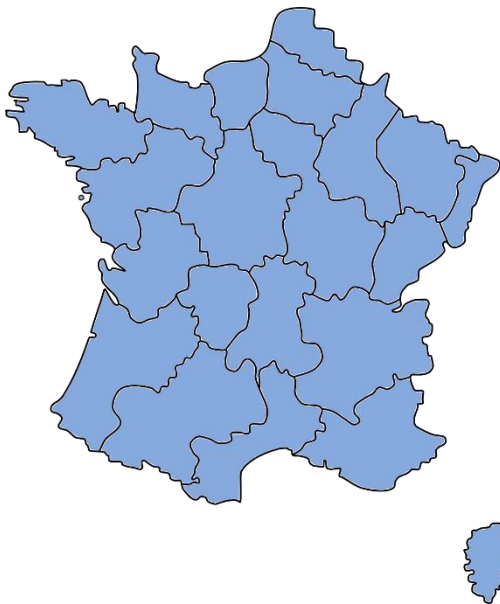
- a) GÉOGRAPHIE: Découvrez les caractéristiques géographiques, historiques et culturelles des villes et lieux mentionnés, et situez-les sur la carte.**

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) RECHERCHE BIOGRAPHIQUE

Dans le spectacle, il y a des références aux tableaux de Rubens et Watteau, mais qui sont ces deux hommes ?



Faites une recherche (individuelle ou en petits groupes) sur Pierre Paul Rubens et Antoine Watteau: les principales œuvres de chacun, le style artistique et les caractéristiques principales de leurs peintures, leur influence sur l'art européen.

Pour rendre l'exercice plus interactif, vous pouvez chercher des reproductions de tableaux et les présenter à la classe en expliquant pourquoi ces œuvres sont emblématiques.

Pour clore l'activité: analyser et comparer l'œuvre de chaque artiste en répondant aux questions suivantes en groupe-classe: Quels sont les sujets principaux représentés dans ces œuvres ? Comment les couleurs et la lumière sont-elles utilisées ? Quelle émotion ou atmosphère l'artiste essaie-t-il de transmettre ? Quelles différences et similitudes y a-t-il entre Rubens et Watteau ?

Finalement, vous votez pour votre peintre préféré.

c) PRESSE : recherche sur l' "Écho de France" et les journaux actuels.

Ce journal a-t-il existé réellement ou est-ce une invention du metteur en scène ?

Avec le groupe-classe, vérifiez d'abord si le journal l' "Écho de France" existe ou a existé. Ensuite, toujours collectivement, identifiez et présentez quelques journaux actuels les plus célèbres (exemples: Le Figaro, Le Monde...).



1. Par groupes, faites une petite recherche concernant ces journaux: date de création, importance dans la société française, types d'articles ou de reportages pour lesquels il est connu... Finalement, partagez vos découvertes avec la classe.



II. Travailler sur la structure d'un article.

Choisissez un article en français, analysez et identifiez sa structure (titre accrocheur, chapeau...) avec les "outils" proposés ci-dessous.

Ensuite, par groupe, rédigez un article de presse pour un journal imaginaire du nom de "Écho de France". Vous pouvez y expliquer une anecdote de Lupin ou commenter un autre fait d'actualité de votre choix (les Jeux Olympiques 2024, etc...) en respectant la structure observée au préalable.

Outils:

Un article de presse est structuré de manière à informer efficacement le lecteur en présentant les informations essentielles dès le début. Voici la structure typique d'un article de presse :

1. **Titre :**
 - C'est la première chose que le lecteur voit. Il doit être accrocheur et résumer en quelques mots l'essence de l'article.
2. **Chapeau :**
 - Il s'agit d'un court paragraphe, souvent en caractères gras, placé juste après le titre. Le chapeau résume les points clés de l'article et donne au lecteur un aperçu rapide du contenu. Il répond généralement aux questions essentielles : **qui, quoi, où, quand, pourquoi, comment.**
3. **L'attaque (ou l'introduction) :**
 - C'est le premier paragraphe de l'article. Il est conçu pour capter l'attention du lecteur, en le plongeant directement dans le sujet. Il introduit le sujet plus en détail que le chapeau, tout en restant concis.
4. **Le corps de l'article :**
 - C'est la partie principale de l'article. Les informations sont présentées de manière hiérarchique, en commençant par les plus importantes (la **pyramide inversée**). Ce qui permet au lecteur de saisir l'essentiel même s'il ne lit pas tout l'article. Cette section comprend :
 - **Développement des faits :** Détails et contexte des informations.
 - **Citations :** Témoignages ou opinions pour apporter des perspectives ou des confirmations.
 - **Données et chiffres :** Pour appuyer les informations avec des preuves concrètes.
5. **Conclusion (parfois non obligatoire) :**
 - Elle peut rappeler les points principaux ou ouvrir sur une réflexion plus large, voire poser une question ouverte pour encourager la réflexion. Toutefois, certains articles, notamment ceux de type reportage ou news flash, peuvent ne pas avoir de conclusion formelle.
6. **Signature (ou crédit) :**
 - Le nom de l'auteur ou de l'agence de presse qui a rédigé l'article, souvent placé en fin d'article.
7. **Encadrés ou intertitres (facultatif) :**
 - Pour structurer le texte et faciliter la lecture, des sous-titres ou des encadrés peuvent être utilisés pour séparer les sections importantes ou mettre en avant certains éléments clés.

**d) L'HISTOIRE DU FRANC**

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

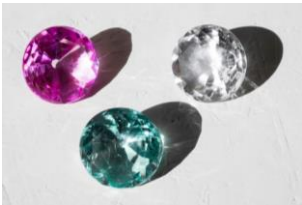
En groupe-classe, cherchez le taux de conversion entre le franc et l'euro (1 euro = 6,55957 francs) pour répondre à la question.

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.



**e) 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.

**17. 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.

**19. Le Garçon de café et l'hypothèse.**

Aujourd'hui, vous allez travailler sur un scénario intéressant ! Voici le scénario :

« Un garçon de café vient de terminer son service, mais il se rend compte qu'il n'a pas d'argent pour payer sa bière. Que feriez-vous dans cette situation ? »

- a) Écrivez une réponse à ce scénario en utilisant la structure de l'hypothèse (si + imparfait, conditionnel). Proposez des solutions possibles en exprimant des conditions et des conséquences. Voici quelques exemples pour vous inspirer :
- Si j'étais à sa place, je demanderais au propriétaire s'il peut me laisser travailler pour payer ma dette.
 - Si j'avais des amis dans le bar, je leur demanderais de m'aider à payer ma bière.
 - Si je connaissais le patron, je lui expliquerais la situation et lui demanderais un délai pour payer.
- b) Formez de petits groupes pour partager vos idées. Discutez des différentes solutions que vous avez proposées et des raisons pour lesquelles certaines solutions pourraient être plus efficaces ou acceptables que d'autres.

20. 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 mot mystère. As-tu l'instinct d'un bon détective?**

Seras-tu capable de détecter et découvrir le mot mystère des mini-histoires racontées par tes camarades?

Mise en place:

Demandez à tous les élèves d'écrire un mot sur un papier (avec une petite illustration pour qu'on comprenne le sens du mot plus facilement si nécessaire). Ce papier est confidentiel, personne ne peut le voir

Récupérez tous ces papiers et redistribuez-les pour que chaque élève ait un papier.



Donnez la consigne suivante : "racontez votre week-end/semaine/vos vacances... Vous devez utiliser le mot que vous avez dans la main, ce mot est votre mot mystère."

Le but du jeu est de deviner quel est le mot mystère de la personne qui raconte l'histoire (sans que l'auteur du mot mystère n'intervienne).

Variante:

- Lire aux élèves une "anecdote drôle de la vie quotidienne" (tu peux en trouver sur le site <https://www.viedemerde.fr/>). Leur proposer, par petits groupes, d'en inventer la suite en utilisant leur mot mystère et /ou de préparer une saynète de théâtre pour jouer la suite en utilisant ce même mot mystère.

→ 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".



transeduca

www.transeduca.com

info@transeduca.com

911 138 140 / 934 740 002