

CELEBRITES (13/16)

Date de mise en ligne : juin 2016

Ils ont entre 11 et 14 ans, ils se retrouvent chaque matin au collège à Clermont-Ferrand. Aujourd'hui, ils nous parlent des célébrités qu'ils préfèrent.

Découvrir des personnalités françaises et participer à un jeu de société.

- **Thème** : portraits
- **Niveau** : A2
- **Public** : adolescents
- **Tâche finale** : créer un jeu de société

- **Matériel utilisé** : des cartes vierges, un sablier ou un minuteur
- **Durée indicative** : 2 séances de 50 min

PARCOURS PEDAGOGIQUE

Je découvre	1
• Découvrir la thématique (activité 1)	1
Je comprends	2
• Repérer des informations (activité 2)	2
• Approfondir sa compréhension (activité 3).....	2
Je révise	3
• Revoir le passé composé (activité 4)	3
À nous !	3
• Préparer des cartes à jouer	3
• Prendre part à un jeu de société.....	4

OBJECTIFS COMMUNICATIFS / PRAGMATIQUES

- Identifier des personnalités.
- Comprendre des informations.
- Rédiger des devinettes.
- Comprendre les règles d'un jeu.

OBJECTIF LINGUISTIQUE

- Revoir le passé composé avec « avoir ».

OBJECTIF (INTER)CULTUREL

- Découvrir des informations biographiques sur des célébrités.

JE DECOUVRE

→ Découvrir la thématique (activité 1)

Lexique, production orale – binômes, groupe-classe – 10 min (supports : fiche apprenant, vidéo)

Distribuer la fiche apprenant et montrer le générique de la vidéo avec le son (0'00 à 0'17).

À deux. *Faites l'activité 1 : regardez le générique et imaginez de quelles catégories de célébrités on va parler.*

Inviter les apprenants à décrire les illustrations et les images vues dans le générique.

Faire une mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

On voit le dessin d'un super héros et le dessin d'un peintre. Sur les photos, c'est une femme qui voyage dans l'espace (une spatonaute). L'homme sur la photo en noir et blanc est un scientifique. On va parler de personnalités célèbres, des gens extraordinaires. Ils font des choses importantes...

Note culturelle : la photo représente Claudie Haigneré (scientifique, spationaute et femme politique française. Elle a été la première femme française dans l'espace.). Le tableau représente Louis Pasteur dans son laboratoire (scientifique français de la fin du XIX^e siècle, spécialisé dans la chimie et l'étude des microbes. Il a démontré l'existence des bactéries en 1861 et il a découvert le vaccin contre la rage en 1885.).

Faire un arrêt sur image au moment où la question « *Quelle est votre personnalité préférée ?* » apparaît.
Répondez à cette question.

Recueillir rapidement les réponses spontanées des apprenants.

Pistes de correction / Corrigés :

Réponses libres.

JE COMPRENDS

→ **Repérer des informations (activité 2)**

Repérage visuel et auditif – binômes, groupe-classe – 10 min (supports : vidéo, fiche apprenant)

Montrer la vidéo en entier avec le son.

À deux. *Faites l'activité 2 : associez chaque photo au nom de la personnalité citée par les adolescents.*

Mise en commun à l'oral en groupe-classe.

Pistes de correction / Corrigés :



Omar Sy



Jamel Debbouze



Vercingétorix



Malala



Blaise Pascal



Charlemagne



Renaud Lavillenie

→ **Approfondir sa compréhension (activité 3)**

Compréhension orale – individuel, binômes, groupe-classe – 15 min (supports : vidéo, fiche apprenant)

Inviter les apprenants à observer les symboles et objets proposés. Les décrire avec eux et recueillir ce qu'ils en savent. Les aiguiller si nécessaire en leur fournissant les informations culturelles qui leur manquent en indiquant par exemple que la compression dorée est la récompense donnée lors de la cérémonie des « César du cinéma » en France ou encore que le casque avec les ailes représente les Gaulois...

Montrer la vidéo à nouveau en entier avec le son.

À deux. *Faites l'activité 3 : associez chaque célébrité à un objet ou un symbole et justifiez votre choix.*

Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :



Jamel Debbouze. Il a joué dans *Mission Cléopâtre*.



Malala. Elle a eu le prix Nobel de la paix.



Charlemagne. Il a inventé l'école.



Blaise Pascal. Il a inventé « la pascaline ».



Omar Sy. Il a gagné un César.



Vercingétorix. C'était un chef gaulois.



Renaud Lavillenie. Il a gagné aux jeux olympiques.

JE REVISE

→ Revoir le passé composé (activité 4)

Grammaire – individuel, groupe-classe – 15 min (supports : vidéo, fiche apprenant)

Inviter les apprenants à consulter les devinettes. Ils peuvent essayer de réaliser l'activité avant de réécouter le document.

Faites l'activité 4 : complétez en conjuguant les verbes au passé composé puis retrouvez à qui correspondent ces devinettes.

Proposer aux apprenants de comparer leurs réponses avec celles de leur voisin(e) puis recueillir les propositions à l'oral.

Diffuser une dernière fois la vidéo avec le son. Inviter les apprenants à vérifier leurs réponses à l'aide du dialogue.

Pistes de correction / Corrigés :

C'est un personnage historique. Il a été Empereur d'Occident et Roi des Francs. Il a inventé l'école en France. Qui est-ce ? > Charlemagne

C'est un sportif français. Il a battu le record du monde de saut à la perche. Il a gagné aux Jeux olympiques. Qui est-ce ? > Renaud Lavillenie

C'est un acteur français. Il a joué dans le film Intouchables. Il a commencé en faisant des sketches. Il a fait des films et aussi des pubs. Qui est-ce ? > Omar Sy

Il est né à Clermont-Ferrand. Il a créé une machine à calculer mécanique. À Clermont-Ferrand, beaucoup d'endroits portent son nom. Qui est-ce ? > Blaise Pascal

C'est une jeune fille pakistanaise. Elle se bat pour que les filles aillent à l'école. Elle a eu le prix Nobel de la Paix. Qui est-ce ? > Malala

C'est un comédien français. Il a joué dans les films *Mission Cléopâtre* et aussi *Le marsupilami*. Qui est-ce ? > Jamel Debbouze

C'était un chef gaulois qui a combattu contre les légions de César. Et il a gagné à Gergovie. Qui est-ce ? > Vercingétorix

À NOUS !

→ Préparer des cartes à jouer

Production écrite – petits groupes – 25 min

Reprendre les catégories de célébrités vues dans la « mise en route » et demander aux apprenants de choisir les catégories sur lesquelles ils veulent travailler. Il est possible d'en ajouter d'autres : célébrité du monde du spectacle, homme/femme politique, scientifique, artiste, sportif/sportives, personnage historique, personnage de fiction...

Répartir la classe en groupes de travail et partager les catégories de personnalités.

En petits groupes.

Choisissez vos personnalités préférées dans votre catégorie.

Préparez des cartes en écrivant le nom de la célébrité au recto.

Rédigez des devinettes au passé composé au verso de la carte.

Exemple :

Louis Pasteur

Recto

Je suis un scientifique français
du XIX^e siècle.
J'ai démontré l'existence des bactéries.
J'ai découvert le vaccin contre la rage.

Qui suis-je ?

Verso

→ Prendre part à un jeu de société

Production orale – binômes, groupe-classe – 25 min

Former des binômes.

La partie se déroule en 3 manches successives. À l'issue de la partie, le binôme ayant marqué le plus de points sera déclaré vainqueur.

Conseils

- Entre chaque manche, veiller à ce que les rôles de l'apprenant A et l'apprenant B soient inversés pour qu'ils puissent chacun leur tour être celui qui devine. +
- Veiller à ce qu'il y ait un nombre suffisant de cartes pour éviter de se retrouver à court trop vite.

Première manche

Démarrer le minuteur ou retourner le sablier.

À deux.

Apprenant A : fais deviner les noms des célébrités le plus rapidement possible sans utiliser le verso de la carte et en veillant à bien le cacher avec ta main pour que personne ne puisse le voir.

Apprenant B : devine les noms des célébrités le plus rapidement possible.

Le joueur A peut donner toutes les informations qu'il veut pour faire deviner le personnage à son partenaire B. Si A ne connaît pas la célébrité, il peut passer à la carte suivante.

Une fois le temps écoulé, le premier binôme compte ses cartes (les célébrités devinées). Le second binôme entre alors en jeu. Même principe : faire deviner/deviner le plus de noms de célébrités possible. La première manche se termine une fois qu'il n'y a plus de cartes.

Quand tous les binômes ont compté leurs points, récupérer toutes les cartes et les mélanger avant la manche suivante.

Deuxième manche

Démarrer le minuteur ou retourner le sablier.

À deux. *Faites deviner/devinez les noms des célébrités avec la devinette rédigée au verso de la carte.*

Dans cette manche, le joueur B ne peut donner qu'une proposition. Si ce n'est pas la bonne, on passe à la carte suivante jusqu'à ce que le temps soit écoulé. La manche s'achève une fois qu'il n'y a plus de cartes.

Quand tous les binômes ont compté leurs points, récupérer toutes les cartes et les mélanger avant la dernière manche.

Troisième manche

Démarrer le minuteur ou retourner le sablier.

À deux. *Faites deviner/devinez les noms des célébrités par le mime.*

Même déroulement et mêmes contraintes que dans la manche précédente.

Comptez vos points.

Après avoir bien ri, désignez le binôme vainqueur.