GUIDE DU **PROFESSEUR**

recursos

Guide **pédagogique**

LUPIN

1ÈRE ET 2ÈME ANNÉE D'E.S.O.

recursos

INDEX

1. JUSTIFICATION DU PROJET : 3

2. LES OBJECTIFS : 4
Généraux : 4
Spécifiques : 4

3. MÉTHODOLOGIE 5
Descriptif du matériel : 5
Présentation et structure des fiches pédagogiques : 5
Grille des objectifs et compétences par niveau : 6
Approche retenue : 8

4. CONSEILS ET RECOMMANDATIONS : 8

5. SOLUTIONS DES ACTIVITÉS 9

1. JUSTIFICATION DU PROJET :

Contrairement à d'autres supports, le théâtre offre un aspect ludique, esthétique et visuel qui stimule énormément les élèves lors de l'apprentissage de la langue, puis lors de son application en classe.

Par ailleurs, comme toutes nos œuvres se déroulent dans un cadre scolaire ou familier pour les apprenants, ils ont souvent tendance à s'identifier aux valeurs civiques qui en émanent ou peuvent, en tout cas, y réfléchir.

Enfin, au-delà de ces composantes, il faut souligner que chaque scénario est l'aboutissement d'un projet didactique mûrement réfléchi. Chaque script s'élabore en effet à partir d'objectifs généraux et spécifiques précis – deux fonctions communicatives par niveau – qui sont soigneusement développés dans la pièce.

Grâce aux fiches pédagogiques associées à l'œuvre, l'enseignant pourra donc non seulement travailler sur la compréhension globale de celle-ci (trame et personnages), mais aussi sur les différents aspects qui structurent les fonctions de communication retenues : syntaxes-types, grammaire et vocabulaire. Ajoutons aussi que cet outil s'ajuste parfaitement au niveau des élèves puisqu'il a été pensé en fonction des programmes définis par le M.E.F.P. pour chacun d'entre eux.

2. LES OBJECTIFS :

Généraux :

• Écouter et comprendre des messages courts, dans des interactions verbales variées et être capable de les réutiliser pour réaliser des tâches déterminées.

• S'exprimer et interagir oralement, dans des situations simples et quotidiennes, en ayant recours à des stratégies élémentaires de compréhension et d'expression orales (utilisation du contexte verbal et non verbal) et en adoptant par ailleurs une attitude respectueuse par rapport à son interlocuteur.

• Être capable de rédiger différents types de texte, à l'aide d'un modèle.

• Lire et comprendre différents types de textes et être capable d'en extraire les informations générales ou spécifiques, pour pouvoir répondre positivement aux objectifs fixés par une consigne.

• Reconnaître et valoriser la langue étrangère comme moyen de communication et de compréhension entre personnes d'origines, de langues et de cultures différentes.

• Contribuer à la découverte de certains traits linguistiques, géographiques et culturels des pays où la langue étrangère est parlée.

• Comprendre que le théâtre est source de plaisir et d'enrichissement personnel ; par conséquent, cultiver ce penchant pour le théâtre.

Spécifiques :

- Donner à l'apprenant le goût et l'envie de participer à des interactions orales en langue étrangère, dans des situations de la vie quotidienne.
- Travailler la prosodie de la langue-cible : aspects phonétiques, rythmiques, tout comme l'accentuation et l'intonation.
- Familiariser l'élève, dès la première séance, avec les différents personnages de l'histoire ainsi qu'avec sa trame, dans le but de faciliter la compréhension de la pièce, lors de sa représentation.
- Travailler deux fonctions communicatives par niveau. Il s'agit de d'amener l'apprenant à maîtriser les différents aspects qui composent tout acte de parole - aspects syntaxiques, grammaticaux, lexicaux et phonétiques -, de façon à ce qu'il puisse se l'approprier pleinement.
- Enfin, cet outil se propose aussi d'approfondir les quatre compétences de base que tout locuteur doit maîtriser, pour pouvoir communiquer de manière optimale en langue étrangère : compréhension orale et écrite ; production orale et écrite.

3. MÉTHODOLOGIE

Descriptif du matériel :

Le matériel didactique élaboré à partir de *Lupin* se compose :

- du scénario de la pièce que vous pouvez consulter, voire télécharger sur le site www.recursosweb.com.
- de fiches pédagogiques destinées aux apprenants des différents niveaux du secondaire : 1er et 2ndo E.S.O. ; 3ero et 4to E.S.O et 1ero et 2ndo de BACHILLER.
- du présent guide pédagogique, adressé aux enseignants, de façon à ce qu'ils puissent faire bon usage de cet outil.

Présentation et structure des fiches pédagogiques :

Présentation :

Les fiches pédagogiques adjointes à ce matériel sont conues pour tre réalisées en **quatre séances**, de 60 minutes environ. Elles doivent pouvoir s'intégrer naturellement à la routine de la classe, puisqu'elles proposent de travailler deux des fonctions de communication du programme scolaire établi par le M.E.F.P., pour chaque niveau. L'enseignant pourra donc utiliser ces fiches, soit comme **activités de réemploi** – il s'agira alors pour l'apprenant de réutiliser des structures déjà vues dans l'année et de les réactiver -, soit comme support pour **acquérir de nouvelles compétences de communication** – on proposera alors à l'élève de s'approprier un nouvel acte de parole, faisant partie de son programme scolaire -.

Structure des fiches pédagogiques :

Avant la représentation. La **première séance** a pour objectif de familiariser l'apprenant avec la trame de l'histoire et ses personnages, de sorte qu'il puisse comprendre la pièce lors de sa représentation, sans trop de difficultés.

Les **deuxième et troisième séances** ont un objectif plus communicatif. Les différentes activités doivent effectivement amener les élèves à matriser les deux actes de parole retenus pour chaque niveau.

La **quatrième séance** doit avoir lieu après le spectacle. Elle se conçoit comme un moment d'expression oral ou écrit qui va permettre à l'apprenant de donner son opinion sur la pièce ; la modalité d'exécution – orale/écrite - étant laissée à la libre appréciation de l'enseignant.

AVANT LA REPRÉSENTATION

1ÈRE ET 2ÉME D'ESO		OBJECTIFS	COMPÉTENCES
SÉANCE 1	Activité 1	• Découvrir la trame de « Lupin ». • Vocabulaire lié à la pièce de théâtre	• C.E.
	Activité 2	• Découvrir les personnages de la pièce. • Comprendre une chanson de présentation et associer chaque description→ personnage correspondant • Revoir la fonction « présenter quelqu'un ». • Vocabulaire de la description physique/ psychologique	• C.E. • E.E. • C.O.
SÉANCE 2	Activité 1	• Identifiez les données clés pour l'interprétation du conflit. • Vocabulaire lié à la pièce de théâtre.	• C.O.
	Activité 2	• Détails sur la vie et l'œuvre de l'auteur. • Vocabulaire lié à la pièce de théâtre.	• C.E. • P.O. (guidée-jeu)
SÉANCE 3	Activité 1	• Téléphoner et répondre au téléphone. • Vocabulaire : relatif au téléphone.	• C.O. • C. E. • P. O.
	Activité 2	• Exposer les élèves à une scène de haute tension dramatique pour leur donner envie de connaître le dénouement de la pièce, donc d'aller au théâtre pour voir la pièce. • Faire interpréter certaines scènes de la pièce par les apprenants.	• C.O. • P.O.

APRÈS LA REPRÉSENTATION

		OBJECTIFS	COMPÉTENCES
SÉANCE 4	Activité 1	• Exprimer un avis • Grammaire : le but	• P.O.
	Activité 2	• Exprimer ses goûts et préférences au sujet d'un spectacle. • Lexique : « aimer » ; « adorer » ; « apprécier », etc.	• E.E.

APPROCHE RETENUE :

Puisque nos principaux objectifs sont de développer chez l'apprenant le goût du théâtre et de proposer par ailleurs aux enseignants un support novateur, nous avons opté pour une approche un peu différente, plutôt ludique, très visuelle et axée sur la communication. Nombre d'activités s'assimilent en effet à des jeux (chansons ; mots croisés ; dessins) qui permettront d'introduire la bonne humeur en classe, tout en apprenant. En ce qui concerne l'aspect visuel, il nous faut préciser que la majorité des activités s'articule autour de vignettes et d'images. Enfin, nous conclurons en précisant que, dans toutes les séances de ce support, l'apprenant a l'occasion de s'exprimer et de s'exercer à la pratique orale de la langue étrangère, à travers des situations quotidiennes ou en interprétant lui-même un rôle. Nous prétendons ainsi offrir des activités alternatives à la routine de classe et donner à l'apprentissage des langues, un « visage » plus attrayant. Nous ajouterons enfin que la pédagogie inhérente à ce matériel – pédagogie de projet – va indéniablement motiver l'élève et faciliter son adhésion au projet.

4. CONSEILS ET RECOMMANDATIONS :

Avant de commencer à travailler avec les fiches pédagogiques, assurez-vous que vous disposez :

- d'un exemplaire intégral du scénario (pour l'enseignant seulement).
- d'un jeu de fiches pédagogiques par élève.
- éventuellement d'un dictionnaire bilingue espagnol-français.

Toutes ces ressources (l'œuvre et les fiches) sont disponibles sur notre site : www.recursosweb.com. Elles assureront le bon déroulement des activités.

Comme nous l'avons déjà signalé ci-dessus, chacune des activités a été conçue pour répondre à différents objectifs : développer une, voire plusieurs des compétences-bases nécessaires à l'acquisition de la langue-cible ; favoriser l'appropriation de fonctions communicatives ; mémoriser une série de repères relatifs à l'œuvre. Tous ces éléments sont jugés incontournables, tant pour la compréhension de l'œuvre que pour une utilisation ultérieure de la langue, en situation réelle de communication.

Ainsi donc, pensant à tous ces enjeux, les fiches ontété structurées en suivant un ordre séquentiel. Nous conseillons donc vivement aux enseignants de les travailler en respectant l'ordre proposé. Nous recommandons enfin à ces derniers d'exploiter bien évidemment ces supports (séances 1, 2 ,3) avant d'assister à la représentation puisqu'ils prépareront ainsi leurs élèves à la compréhension du spectacle et favoriseront par ailleurs la naissance d'une expectative toute particulière (voir la pièce) qui poussera les apprenants à s'impliquer davantage dans la réalisation des tâches.

SOMMAIRE

A Avant

AVANT LA REPRESENTATION…

SÉANCE 1 : Á LA DÉCOUVERTE DE L'ŒUVRE **10**
ACTIVITÉ 1 : LA SYNOPSIS 10
ACTIVITÉ 2 : LES PERSONNAGES 11

SÉANCE 2 : VERS LA COMPRÉHENSION DE L'ŒUVRE **12**
ACTIVITÉ 1 : L'INTRODUCTION DE L'OUVRAGE 12
ACTIVITÉ 2 : LUPIN 13

SÉANCE 3 : VERS LE ESPECTACLE **15**
ACTIVITÉ 1 : INTERPRÉTATION 15
ACTIVITÉ 2 : PRODUCTION ÉCRITE 16

A Après

APRES LA REPRESENTATION…

SÉANCE 4 : OPINION PERSONNELLE **17**
ACTIVITÉ 1 : COMPARONS! 17
ACTIVITÉ 2 : DONNE TON AVIS! 18

A Avant

SÉANCE 1 : À LA DÉCOUVERTE DE L'ŒUVRE

Activité 1 : la synopsis

VOCABULAIRE : relie chaque mot à sa définition ou à son synonyme, comme dans l'exemple. Ils t'aideront à mieux comprendre la synopsis.

a. voler	*a - 5*	1. Celui qui sculpte.
b. acculé	*b - 7*	2. Obtenir par la force, le chantage, l'intimidation ou tout autre moyen de pression.
c. regrette (regret)	*c - 10*	3. Intérêt, profit qu'on exige d'un argent ou d'une marchandise prêtée.
d. ruse	*d - 12*	4. Ornement, bijou qui fait le tour du cou.
e. sculpteur	*e - 1*	5. S'approprier le bien d'autrui.
f. honneur	*f - 11*	6. Capacité, disposition naturelle à faire quelque chose.
g. complices	*g - 9*	7. Confronté à une difficulté sans échappatoire.
h. collier	*h - 4*	8. Égarer, faire tomber dans l'erreur par ses insinuations.
i. extorsions	*i - 2*	9. Qui participe au délit ou au crime commis par un autre.
j. usuraires	*j - 3*	10. Éprouver un repentir, un sentiment de regret, un déplaisir de quelque chose.
k. séduire	*k - 8*	11. Sentiment d'une dignité morale.
l. compétences	*l - 6*	12. Talent qu'a une personne à tromper autrui.

SYNOPSIS : lis la synopsis de l'œuvre.

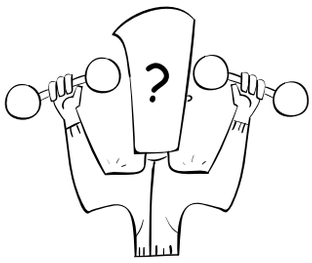
Dimbleval est un **(1)** **sculpteur** *célèbre qui, par le biais* **(2)** *d'***extorsions** *et de* **(3)** l'**usure**, *a obtenu un* **(4)** ***collier*** *d'émeraudes de grande valeur dont il se vante constamment. Un soir, il se rend à une fête avec sa fille Marceline, qui porte le fameux collier. De retour à son appartement, Lupin tente de* **(5)** **voler** *le fameux collier en utilisant ses femeuses* **(6)** **compétences**. *Cependant, ce qui semblait être un simple vol se complique et Lupin est pris dans un jeu qui ne semble y avoir aucune issue possible.* **(7)** **Acculé**, *Lupin décide de* **(8)** **séduire** *Marceline, qui deviendra l'une de ses* **(9)** **complices**. *Cependant, Lupin* **(10)** **regrette** *son comportement et avoue la mascarade à Marceline. Lorsque le plan échoue, Lupin devra utiliser toute sa* **(11)** **ruse** *s'il veut s'échapper et protéger* **(12)** *l'***honneur** *de Marceline.*

A Avant

SÉANCE 1 : À LA DÉCOUVERTE DE L'ŒUVRE

Activité 2 : les personnages

PRÉSENTATIONS : regarde les dessins ci-dessous et identifie les principaux personnages de la pièce. Tu peux consulter la synopsis. cris leur nom dans la case et présente-les, comme dans l'exemple.

	**LUPIN :** C'est un voleur en col blanc. Nous n'avons aucune information sur ce à quoi il ressemble. Il est toujours déguisé. Il est rusé, courageux et très gentleman.
	DIMBLEVAL : C'est un sculpteur célèbre et le père de Marceline. Il a obtenu le collier d'émeraudes grâce à une sale affaire avec la duchesse de Brèves.
	MARCELINE : Elle est la fille du Dimbleval. Elle n'est pas d'accord avec les méthodes utilisées par son père. Elle est séduite par Lupin et tente de l'aider à s'échapper.
	SOUS-CHEF : Il n'est pas un officier de police compétent bien qu'il ait de nombreux officiers sous ses ordres. Il essaie toujours d'attraper Lupin mais n'y parvient jamais.
	LE COMPLICE : Ça marche pour Lupin. Il est toujours attentif aux besoins de son patron. Sans son aide, il n'aurait pas pu s'échapper.

A Avant

SÉANCE 2 : VERS LE DÉNOUEMENT DE L'ŒUVRE

Activité 1 : l'introduction de l'ouvrage

Lisez les scènes 1 et 2 et répondez aux questions suivantes :

1. Quelle est la relation de Dimbleval avec Marceline ?

a. Ils sont oncle et nièce
b. ***Ils sont père et fille***
c. Ils sont un couple marié

2. D'où viennent-ils ?

a. Ils viennent de l'opéra
b. Ils viennent d'un voyage
c. ***Ils viennent d'un dîner***

3. Comment se sent Marceline ?

a. ***Elle est nerveuse car elle pense que quelqu'un les observe.***
b. Elle est nerveuse car elle pense avoir cassé le collier.
c. Elle est nerveuse car elle pense que quelqu'un est dans l'appartement.

4. Où est-ce que Dimbleval cache le collier ?

a. Dans la chambre de Marceline
b. Dans le coffre
c. ***Dans un vase***

5. Comment Lupin entre dans l'appartement ?

a. ***A travers le toit en verre***
b. Par la porte
c. Se faire passer pour un policier

6. Pourquoi Lupin appelle son complice Jacob ?

a. Jacob est son vrai nom
b. Son complice lui a demandé de le faire
c. ***Il fait une plaisanterie.***

A
Avant

SÉANCE 2 : VERS LE DÉNOUEMENT DE L'ŒUVRE

Activité 2 : Lupin

Arsène Lupin est un personnage créé par Maurice Leblanc en 1905 à la demande du rédacteur en chef du magazine *JE SAIS TOUT*. Après la publication de sa première aventure dans le magazine, le personnage connaît un grand succès et Maurice Leblanc continue à écrire de nouvelles aventures jusqu'à sa mort en 1941. Au total, Lupin est le personnage principal de dix-huit romans, trente-neuf nouvelles et cinq pièces de théâtre.

Le personnage de Lupin a de nombreux talents qui le rendent intéressant pour le public. Il est intelligent, audacieux, charmant et drôle. Un vrai escroc en col blanc.

Lupin a atteint une telle notoriété que ses œuvres ont été adaptées à plusieurs reprises au cinéma, à la télévision et en dessin animé.

VRAI OU FAUX : cherchez des informations sur l'auteur et son œuvre et cochez vrai ou faux pour chacune des questions suivantes

	VRAI	FAUX
1. Maurice Leblanc est né le 11 décembre 1864 à Paris, en France.		✔
2. Son ami Pierre Laffite lui a commandé une histoire pour son magazine en 1904.	✔	
3. L'œuvre consacée à Arsène Lupin est composée de dix romans.		✔

A
Avant

SÉANCE 2 : VERS LE DÉNOUEMENT DE L'ŒUVRE

	VRAI	FAUX
4. Le personnage de Lupin est connu pour son esprit, qu'il utilise pour compenser sa faiblesse physique. Sa santé est toujours en jeu.		✔
5. Arsène Lupin a une connaissance approfondie de nombreuses sciences, comme le droit et la médecine.	✔	
6. C'est son père, Arsène Raoul Lupin, qui lui enseigne les arts martiaux.	✔	
7. Sa première aventure s'appelait *" Arsène Lupin contre Herlock Sholmes "*.		✔
8. Le personnage de Lupin est élégant et séduisant.	✔	
9. L'une de ses meilleures compétences est sa capacité à s'échapper en se déguisant.	✔	
10. Malheureusement, Leblanc n'a jamais pu voir ses œuvres publiées.		✔

A Avant

SÉANCE 3 : VERS LE SPECTACLE

Activité 1 : interprétation

Voici trois autres scènes de la pièce. Interprète l'une d'elles avec tes camarades.

SCÈNE 1 :

(Elle va dans sa chambre par la porte de gauche, au fond, retire son manteau et revient.)

DIMBLEVAL : Comment ! Ma fille, un collier historique qui m'a rendu célèbre : « Dimbleval ? Ah ! oui, le sculpteur qui offre à sa fille des colliers d'émeraudes ! » Ce qui m'a valu la commande de mon Cupidon, ma plus belle œuvre !...

MARCELINE : Il ne m'appartient même pas...

DIMBLEVAL : Qu'est-ce que tu chantes ? J'ai prêté dix mille francs à la duchesse de Brèves contre le dépôt de ce collier. Elle n'a pas pu me les rendre à la date fixée. Tant pis pour elle.

MARCELINE : Mais il en vaut dix fois plus.

DIMBLEVAL : Tant mieux pour moi.

MARCELINE : Il paraît que tu n'as pas le droit, papa.

DIMBLEVAL : Ah ! oui ! le prêt sur gage !... Que veux-tu, fifille, il faut bien se créer quelques ressources puisque l'art ne suffit plus aujourd'hui.

MARCELINE : Cela te regarde, papa. En attendant, moi, je ne vis pas quand ton collier est ici. Un jour ou l'autre, quelque malfaiteur...

DIMBLEVAL : Mais puisque je le repporterai demain au Crédit Lyonnais.

MARCELINE : Et si on vient, cette nuit ?

DIMBLEVAL : Pourquoi, cette nuit ?

MARCELINE : Ce matin, ton modèle, le vieux Russe, t'a parfaitement vu quand tu le mettais dans ce secrétaire.

DIMBLEVAL : Ah ? Aussi le mettrai-je ailleurs... n'importe où... dans un endroit où précisément l'on ne cache rien de précieux... Tiens, dans ce vase, là, aucun danger...

A
Avant

SÉANCE 3 : VERS LE SPECTACLE

Activité 2 : production écrite

Que pensez-vous qu'il se passe ensuite ? Marceline aidera-t-elle Lupin à s'échapper, Dimbleval aura-t-il ce qu'il mérite et Lupin pourra-t-il voler le fameux collier d'émeraudes ?

A Après

SÉANCE 4 : OPINION PERSONNELLE

Activité 1 : comparons !

Tu as enfin, tu as vu la pièce de LUPIN. Aviez-vous imaginé cette fin ? Pourquoi ? Discutes-en avec ta classe. Utilise les phrases indiquées ci-dessous.

Pour donner ton avis

- Pour moi, c'était M./ Mme … le/la coupable. Il/ elle
- D'après moi, Voulait éliminer/ se débarrasser de Lupin
- Selon moi,

Pour contredire ton camarade

Non, je pensais que M./Mme ... était le coupable. Il/elle essayait de voler le collier pour...

Maintenant que vous connaissez l'histoire, quelle est votre opinion sur Lupin ? Pourquoi pensez-vous cela ?

_____

_____

_____

_____

Combien d'élèves ont trouvé la bonne réponse ? Combien se sont trompés ?

A Après

SÉANCE 4 : OPINION PERSONNELLE

Activité 2 : donne ton avis !

Est-ce que tu as aimé la pièce LUPIN ?

Donne-nous ton avis sur :

- **l'histoire**
- **les personnages**
- **les costumes**
- **le décor**
- **les chansons**
- **l'éclairage**
- **les effets spéciaux**

Écris une phrase pour chaque élément.

Utilise les verbes **« aimer » ; « adorer », « être admirable/ intéressant/ bien fait ».**

Utilise les verbes **« détester » ; ne pas aimer » ; « ne pas apprécier ».**

1. _____

_____

2. _____

_____

3. _____

_____

4. _____

_____

5. _____

_____

AUTRES SPECTACLES 1ÈRE ET 2ÈME ANNÉE D'E.S.O.

LE PETIT PRINCE *(En Français)*
TIME TRAVEL *(In English)*
DR. JEKYLL Y MR. HYDE *(In English)*
LAS AVENTURAS DE TOM SAWYER
EL LAZARILLO
EL PERRO DEL HORTELANO
LUCES DE BOHEMIA

Lupin

Projet didactique élaboré
par Elena Valero Bellé

Qui se cache derrière ce personnage insaisissable ? Un phénomène criant d'actualité dont tu es invité(e) à tirer profit. Suis toutes les pistes qui te feront savourer cette merveilleuse adaptation en col blanc du classique de Maurice Leblanc. Mystère et action captiveront les élèves de français du début à la fin.

recursos

Santa Leonor, 61 • Planta 4a • 28037 Madrid • Tel. 902 879 906 • 91 111 54 50 • Fax 902 879 907 • 91 111 54 60
www.recursosweb.com • info@recursosweb.com