

sa gauche poursuit le jeu.

Le vainqueur est celui qui réussit à associer toutes ses cartes en premier. Le jeu se poursuit tant que toutes les cartes n'ont pas été associées, ou dans un temps donné.

### Comment s'appelle-t-il/elle ?

L'enseignant / Le leader forme deux équipes. Il retourne sur la table 10 cartes d'identité et 10 portraits. Il laisse aux joueurs quelques minutes pour les observer, puis il mélange les cartes d'identité et les retourne sur la table. Les cartes-portraits sont bien visibles sur la table.

L'enseignant / Le leader demande à une équipe de piocher une carte d'identité. Chacun leur tour, les joueurs de cette équipe doivent fournir un renseignement concernant le personnage. Par exemple : *Il est né à Dijon. Il était ingénieur. Il a participé à la construction de la Statue de la Liberté.* (Gustave Eiffel)

Les joueurs ne doivent pas montrer la carte d'identité à l'équipe adverse qui doit retrouver le portrait du personnage le plus vite possible. Une fois le personnage identifié, l'équipe gagne la carte d'identité et le portrait. C'est maintenant le tour de l'équipe adverse.

Si après un temps donné les joueurs ne devinent pas de qui il s'agit, on replace la carte d'identité dans le jeu.

Le jeu se termine quand tous les personnages ont été identifiés ou après un temps donné. L'équipe gagnante est celle qui réussit à associer le plus de cartes.

6

### Variante

On peut fournir de simples informations physiques sur le personnage. Par exemple : *Il porte une barbe et il a des cheveux gris.* (Gustave Eiffel)  
Le nombre de cartes posées sur la table peut varier en fonction du nombre de joueurs et du temps à disposition.

### Cinq questions

L'enseignant / Le leader forme deux équipes. Chaque équipe pioche une carte d'identité et fait en sorte que l'équipe adverse ne voie pas le nom du personnage.

Les joueurs doivent deviner le nom du personnage en posant au maximum cinq questions auxquelles on ne peut répondre que par oui ou par non. Par exemple :

*Est-ce un homme ? / Est-ce une femme ? A-t-il/elle vécu pendant l'Antiquité ? Appartient-il/elle à l'époque moderne/contemporaine ? Est-ce que c'est un chanteur/une chanteuse ? Est-il né/Est-elle née à Paris ?*

Après les cinq questions, l'équipe gagne la carte si elle devine le nom du personnage, dans le cas contraire c'est au tour de l'équipe adverse de jouer.

L'équipe qui gagne la partie, dans un temps donné, est celle qui devine le plus de personnages et par conséquent obtient le plus grand nombre de cartes d'identité.

*Bien entendu, il ne s'agit que de quelques suggestions d'activités à faire avec **Francophones célèbres**. Les enseignants peuvent l'exploiter au mieux, selon le niveau linguistique de la classe et les objectifs à atteindre. En se basant sur leur expérience, ils pourront l'enrichir et le compléter avec d'autres activités, pour aider et stimuler les apprenants dans l'approche du français.*

7

### CECRL : Cadre européen commun de référence pour les langues

A1	Débutant
A2	Élémentaire
B1	Intermédiaire
B2	Intermédiaire supérieur
C1	Avancé
C2	Maîtrise

### Francophones célèbres

de Joy Olivier

© 2021 ELI s.r.l.

B.P. 6 – 62019 Recanati – Italie

Tel. +39 071 750701 - Fax +39 071 977851

www.elionline.com

Version française : Dominique Guillemant

Direction artistique : Letizia Pigni

Rédaction : Gigliola Capodaglio

Illustrations : Roberto Irace

Responsable de production : Francesco Capitano

Conception graphique et mise en page : Gianni Caputo

Imprimé en Italie par Tecnostampa Pigni Group

Printing Division - Loreto-Trevis

ISBN: 978-88-536-3003-2

Toute reproduction totale ou partielle de cet ouvrage, par quelque procédé que ce soit, photographie ou autre, est formellement interdite – même pour un usage didactique ou personnel – sans autorisation des auteurs et des éditeurs.

8

# FRANCOPHONES CÉLÈBRES

Francophones célèbres | V54811



## Objectifs linguistiques

Le jeu de cartes **Francophones célèbres** s'adresse aux apprenants ayant le **niveau A2-B1 (CECRL)**. Ce jeu permet de mémoriser et de connaître les noms et les renseignements essentiels relatifs à d'importants personnages de la culture francophone (ancienne, moderne et contemporaine), cela en associant leur portrait à leur carte d'identité. Cette activité peut être organisée en classe avec l'enseignant ou à la maison entre amis.

## Contenu

Le jeu comprend 132 cartes, à savoir 66 portraits et 66 cartes d'identité.

## Liste des personnages illustrés dans l'ordre alphabétique

André Lenôtre	1613 - 1700	société
André-Marie Ampère	1775 - 1836	sciences
Anne Bourguignon (Anémone)	1950 - 2019	cinéma
Annie Girardot	1931 - 2011	cinéma
Antoine de Saint-Exupéry	1900 - 1944	littérature
Auguste Renoir	1841 - 1919	art
Blaise Pascal	1623 - 1662	sciences
Camille Claudel	1864 - 1943	art
Charles de Gaulle	1890 - 1970	histoire
Christian Dior	1905 - 1957	mode
Claude Joseph Rouget de Lisle	1760 - 1836	musique classique
Claude Monet	1840 - 1926	art
Claude-Achille Debussy	1862 - 1918	musique classique
Coco Chanel	1883 - 1971	mode
Edgar Degas	1934 - 1917	art

2

Édith Piaf	1915 - 1963	musique pop
Éric Rohmer	1920 - 2010	cinéma
Eugène Delacroix	1798 - 1863	art
Fernand-J.D. Contandin (Fernandel)	1903 - 1971	cinéma
François Truffaut	1932 - 1984	cinéma
Georges Brassens	1921 - 1981	musique pop
Georges Simenon	1903 - 1989	littérature
Gilles Villeneuve	1950 - 1982	sport
Gustave Eiffel	1832 - 1923	société
Gustave Flaubert	1821 - 1880	littérature
Hector Louis Berlioz	1803 - 1869	musique classique
Henri Antoine Grouès (l'Abbé Pierre)	1912 - 2007	société
Henri Becquerel	1852 - 1908	sciences
Isabelle Massieu	1844 - 1932	explorations
Jacques Anquetil	1934 - 1987	sport
Jacques Brel	1929 - 1978	musique pop
Jacques Cartier	1491 - 1557	explorations
Jacques Prévert	1900 - 1977	littérature
Jean Gabin	1904 - 1976	cinéma
Jean Marais	1913 - 1998	cinéma
Jean-Baptiste Poquelin (Molière)	1622 - 1673	littérature
Jeanne d'Arc	1412 - 1431	histoire
Johnny Hallyday	1943 - 2017	musique pop
Joséphine Baker	1906 - 1975	musique pop
Jules Ferry	1832 - 1893	société
Léon Foucault	1819 - 1868	littérature
Louis Braille	1809 - 1852	littérature
Louis de Funès	1914 - 1983	cinéma
Louis XIV	1638 - 1715	histoire

3

Louis Lumière	1864 - 1948	sciences
Louis Pasteur	1822 - 1895	sciences
Louise Michel	1830 - 1905	société
Marcel Proust	1871 - 1922	littérature
Marguerite Duras	1914 - 1996	littérature
Marguerite Yourcenar	1903 - 1987	littérature
Marie Curie	1867 - 1934	sciences
Maurice Ravel	1875 - 1937	musique classique
Napoléon Bonaparte	1669 - 1821	histoire
Niki de Saint-Phalle	1930 - 2002	art
Olympe de Gouges	1748 - 1793	société
Paul Bocuse	1926 - 2018	société
Paul Gauguin	1948 - 1903	art
Roland Moreno	1945 - 2012	sciences
Samuel de Champlain	1567 - 163	explorations
Sarah Bernhardt	1844 - 1923	société
Simone de Beauvoir	1908 - 1986	littérature
Simone Signoret	1921 - 1985	cinéma
Simone Veil	1927 - 2017	société
Sonia Rykiel	1930 - 2016	mode
Victor Hugo	1802 - 1885	littérature
Yves Saint-Laurent	1936 - 2008	mode

## Jeux et activités didactiques

*Voilà quelques suggestions pour créer des jeux et des activités didactiques, utiles pour stimuler et vérifier l'apprentissage linguistique des apprenants.*

### Jeu de mémoire

L'enseignant / Le leader forme deux équipes de joueurs (A et B) et pose sur la table quelques portraits de personnages et leurs cartes d'identité. Les joueurs observent les cartes pendant au moins une minute pour

4

mémoriser les portraits et les renseignements fournis, puis l'enseignant retourne les cartes. Le joueur le plus jeune commence la partie : il choisit et retourne une carte-portrait puis une carte d'identité. Si les deux cartes coïncident, il lit les renseignements à haute voix, met les deux cartes de côté et c'est au tour d'un autre membre de son équipe de jouer ; si cependant elles ne coïncident pas, il remet les cartes à leur place et passe la main à l'équipe adverse.

L'équipe gagnante est celle qui réussit à associer le plus de cartes. Le jeu se poursuit tant que toutes les cartes n'ont pas été associées, ou dans un temps donné.

### Qui est-ce ?

L'enseignant / Le leader prépare les deux jeux de cartes : les portraits d'un côté et les cartes d'identité de l'autre. Il distribue les cartes d'identité aux joueurs et retourne le jeu de cartes-portraits au milieu de la table. Le joueur le plus jeune pioche, retourne la première carte-portrait et la montre à ses adversaires. Le joueur qui possède la carte d'identité correspondante lit les renseignements à haute voix et gagne le portrait. Il met ses deux cartes de côté et le joueur qui se trouve à sa gauche poursuit le jeu.

Le vainqueur est celui qui réussit à associer toutes ses cartes en premier. Le jeu se poursuit tant que toutes les cartes n'ont pas été associées, ou dans un temps donné.

### Qui a la carte ?

L'enseignant / Le leader mélange et distribue toutes les cartes aux joueurs. Chaque joueur met de côté les cartes qu'il réussit à associer (portrait-carte d'identité) et conserve les autres, sans les montrer à ses adversaires. Le joueur le plus jeune commence la partie : il peut montrer un portrait ou une carte d'identité. L'adversaire qui possède la carte correspondante, lit les renseignements à haute voix et conserve les deux cartes qu'il met de côté. Le joueur qui se trouve à

5