

Questions pour un champion

Thèmes

Loisirs, divertissement

Concept

Jeu de culture générale animé par Julien Lepers mettant en concurrence 4 candidats : le jeu permet de s'instruire tout en s'amusant, de tester ses connaissances, sa rapidité et ses réflexes dans des domaines aussi variés que la géographie, l'histoire, la botanique, la littérature, le cinéma, les sciences (physique, chimie, mathématiques, médecine, économie), la mythologie, le sport, la gastronomie, etc.

Un "Questions pour un champion" intitulé « Spécial langue française » est organisé une fois par an avec des équipes de dix pays différents. Les services culturels des ambassades de France servent de relais pour l'appel à candidats. L'équipe de Julien Lepers sélectionne 4 personnes qui doivent être de la nationalité du pays et avoir plus de 18 ans. Ceux-ci sont invités une semaine à Paris pour participer au jeu.

Contenu

Durée totale de l'émission : 27 mn

L'émission se découpe ainsi :

- générique (≈ 30 s)
- présentation rapide d'un candidat qui est le gagnant de l'émission précédente ou son dauphin (quelques secondes)
- quelques petits mots de présentation des trois autres candidats par la voix off. Leur prénom et leur ville ainsi que le numéro du département correspondant apparaissent en bas de l'écran (≈ 30 s)
- 1^{er} jeu, « 9 points gagnants » : quatre candidats s'affrontent dans cette épreuve de rapidité et de réflexe, à l'issue de laquelle trois seulement seront qualifiés pour le second jeu. En répondant à des questions de culture générale qui valent 1, 2 ou 3 points, selon le degré de difficulté, il faut obtenir 9 points avant ses adversaires pour être qualifié (≈ 7 mn)
- remise de cadeaux au perdant (quelques secondes)
- 2^e jeu, « Quatre à la suite » : sur les trois candidats en présence, deux seront qualifiés pour le troisième jeu. Le but du jeu est de donner en 40 secondes 4 bonnes réponses successives. Seront qualifiés les deux candidats ayant donné le plus de bonnes réponses à la suite. Présentation des quatre thèmes proposés (≈ 30 s). Les candidats jouent un par un selon l'ordre des gagnants du 1^{er} jeu : le candidat choisit un thème et le présentateur donne quelques informations sur cette personne (≈ 30 s) avant le jeu (40 s).
- remise de cadeaux au perdant (quelques secondes)
- 3^e jeu, « Face à face » : les deux candidats restant ont 20 secondes pour trouver ce qui se cache derrière une définition. Un chronomètre traverse des zones qui valent 1, 2, 3 et 4 points. Le vainqueur est celui qui obtient 9 points le premier (8 mn)

- remise de cadeaux au perdant (quelques secondes)
- après 5 secondes de réflexion, le gagnant choisit de partir avec la somme qu'il vient de remporter ou tente une deuxième victoire lors de la prochaine émission. Si le gagnant décide de ne pas revenir, c'est son dauphin qui prend sa place à la prochaine émission (quelques secondes).
- générique de fin puis rappel de l'adresse du site www.tv5monde.com qui donne accès à une version en ligne du jeu (quelques secondes).

Le site de l'émission

Le jeu « Questions pour un champion » est accessible à l'adresse suivante : www.tv5.org/qpuc

Objectifs

- Objectifs communicatifs : présenter quelqu'un, poser des questions.
- Objectifs (socio-) linguistiques : utiliser les formes interrogatives, écrire une définition.
- Objectifs (socio-) culturels : tester et enrichir ses connaissances culturelles.
- Education aux médias : analyser le rôle d'un animateur et son comportement.

Liste des exercices

- **A2, B1, B2** Présenter quelqu'un.
La présentation des candidats et les informations données avant le 2^e jeu
- **B1, B2** Comprendre une question et enrichir ses connaissances culturelles.
Le 1^{er} jeu
- **B1, B2** Formuler des questions.
Le 2^e jeu
- **B1, B2** Comprendre et écrire une définition.
Le 3^e jeu
- **A2, B1, B2** Décrire un objet, un voyage.
Les remises de cadeaux
- **B1, B2** Analyser le rôle de l'animateur.
L'ensemble de l'émission

Présenter quelqu'un.

Niveaux

La présentation des candidats et les informations données avant le 2^e jeu A2, B1, B2

A2, B1, B2

Faire un arrêt sur image sur chacun des trois derniers candidats quand ils sont présentés par la voix off.

Relevez les prénoms des candidats.

Imaginez pour chacun d'eux leur profession, leurs centres d'intérêt et une ou deux caractéristiques personnelles.

Mise en commun.

Montrer avec le son la présentation de ces trois candidats.

Distribuer la fiche apprenant.

Faites l'activité 1.

Mise en commun.

Comparez les informations données par la voix off avec vos hypothèses.

B1, B2

Montrer avec le son, pour les trois candidats, la séquence précédant le 2^e jeu où le présentateur donne des informations sur le participant. Passer en accéléré pour arriver directement sur les séquences.

Notez les informations données par le présentateur et le candidat.

Les informations sont-elles nouvelles ou ont-elles déjà été données dans la présentation ?

D'après vous, à quoi sert ce préambule avant le 2^e jeu ?

A2, B1, B2

En vous inspirant de la présentation donnée par la voix off, préparer ou demander aux apprenants de créer des fiches individuelles d'identité : prénom, ville, profession, centres d'intérêt, loisirs.

Distribuer au hasard une fiche à chacun dans le groupe classe.

Prenez connaissance des fiches pendant 2 mn. Cette fiche contient des informations sur la nouvelle identité de votre voisin de gauche.

Lancer une balle à un apprenant qui devient l'animateur du jeu.

L'animateur : *présentez « votre » candidat.*

Le candidat : *saluez le groupe classe, une ou deux personnes en particulier. Vous pouvez apporter des informations complémentaires à la présentation donnée par l'animateur.*

L'animateur : *lancez la balle à un autre apprenant qui devient à son tour l'animateur et qui présente un nouveau candidat.*

B1, B2 L'animateur pose plusieurs questions au candidat pour mieux le connaître.

[Retour à la liste des exercices](#)

Comprendre une question et enrichir ses connaissances culturelles.

Niveaux

B1, B2

Le 1^{er} jeu

Visionner le 1^{er} jeu.

Jouez en direct et répondez aux questions.

Visionner une nouvelle fois le 1^{er} jeu.

Faites l'activité 2.

Indiquez pour chaque question à quel domaine elle appartient : histoire, géographie, sciences, littérature, médecine, musique, variétés, cinéma, mythologie, gastronomie...

Mise en commun.

[Retour à la liste des exercices](#)

Formuler des questions.

Niveaux

B1, B2

Le 2^e jeu

Visionner le 2^e jeu.

Notez les questions posées par l'animateur Julien Lepers.

À deux. Comparez vos notes et complétez-les.

Réécrivez les questions de Julien Lepers.

Classez-les en fonction de leur structure grammaticale.

Reformulez ces questions en utilisant d'autres formes grammaticales.

Mise en commun.

À quatre.

Choisissez un thème et écrivez 5 questions sur ce thème.

Simuler le jeu.

Désigner deux animateurs et deux candidats par groupe.

Placer les candidats d'un groupe face aux animateurs d'un autre groupe.

Les animateurs : *à tour de rôle, posez une question.*

Les candidats : *répondez le plus rapidement possible.*

Attribuer un point par question correcte et un point au candidat qui répond correctement le premier.

L'équipe qui a obtenu le plus de points a gagné.

[Retour à la liste des exercices](#)

Comprendre et écrire une définition.

Le 3^e jeu

Niveaux

B1, B2

Visionner le 3^e jeu.

A deux. *Notez le plus de définitions possible.*

Mise en commun : *à deux, complétez les définitions.*

Si le candidat a donné une ou des réponses avant la fin de la question :

Complétez les définitions qui n'ont pas été données en entier.

Mise en commun.

Choisissez un thème et écrivez une définition sans donner le mot défini.

Ramasser les définitions et les mélanger de façon à redistribuer à chaque apprenant une définition différente de celle qui l'a écrite.

Vous avez une minute pour proposer une réponse.

Mise en commun : *lisez à voix haute la définition et votre réponse.*

[Retour à la liste des exercices](#)

Décrire un objet, un voyage.

Les remises de cadeaux

Niveaux

A2, B1, B2

Visionner toutes les remises de cadeaux (passer en accéléré pour arriver directement sur les séquences).

À deux.

Listez les cadeaux. Notez le plus de renseignements possible sur ces cadeaux.

Mise en commun.

Quel est le cadeau qui vous intéresse le plus ? Décrivez-le et justifiez votre choix.

Quel est le cadeau qui ne vous intéresse pas du tout ? Décrivez-le et justifiez votre choix.

[Retour à la liste des exercices](#)

Analyser le rôle de l'animateur.

L'ensemble de l'émission

Niveaux

B1, B2

Visionner une séquence où l'animateur parle.

Observez l'animateur et concentrez-vous sur son attitude vis-à-vis des candidats.

Quel est le rôle de Julien Lepers dans l'émission ? Comment se comporte-t-il avec les candidats ?

Quel ton donne-t-il à l'émission ?

Justifiez vos réponses à l'aide d'exemples.

Quel est le public visé par cette émission ?

Les enquêtes disent que Julien Lepers représente « le gendre idéal » pour beaucoup de téléspectatrices. À votre avis, pour quelles raisons ?

L'animateur d'un jeu, d'un divertissement doit-il toujours être chaleureux, amical ?

Connaissez-vous des émissions françaises ou dans votre pays dans lesquelles l'animateur a une attitude blessante, négative ?

À votre avis, quelle est alors sa fonction ?

Quel type d'animateur préférez-vous ? Pourquoi ?

Aimez-vous les jeux télévisés ? Justifiez votre réponse.

[Retour à la liste des exercices](#)

Présenter quelqu'un.

Activité 1 :

Regardez la présentation des candidats et complétez le tableau.

Prénom	Profession	Centres d'intérêt	Informations supplémentaires

[Retour à l'exercice](#)

Comprendre une question et enrichir ses connaissances culturelles.

Activité 2 :

Complétez la deuxième colonne du tableau.

Questions	Eléments de réponse	Domaine
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

[Retour à l'exercice](#)