

# Quel personnage historique es-tu ?

ÉDUCATION

par BSF



## Description

---

Jeu « devine-tête » : chaque participant doit deviner quel personnage historique il a sur la tête en posant une question à laquelle les autres participants peuvent répondre soit par oui soit par non.

## Objectifs

---

Connaître les personnages historiques importants

## Matériel

---

Ordinateur  
Post-it  
Stylos  
Livres

## Compétences travaillées

---

Expression orale du français

## Contenus utilisés

---

Livres : « Les 100 événements qui ont fait l'histoire »  
et « Ils et elles ont marqué l'histoire »  
Internet pour les images et pour compléter les recherches sur les livres

## Pré-requis

---

Savoir lire le français

## WORKFLOW

### 1 Préparation - 2 heures 30 minutes

Définir une période historique au préalable pour que la recherche ne soit pas trop large (par exemple, le XXe siècle).

Chercher dans les livres d'Histoire les personnages historiques importants liés à la période d'histoire prédéfinie.

Créer des fiches explicatives avec leurs biographies et imprimer ces fiches explicatives.

Imprimer aussi, en plus des fiches biographiques, des petites images individuelles de ces personnages historiques (suffisamment petites pour être collées sur un Post-it).

Installer des chaises en cercle avec une table basse au milieu de l'espace.

### 2 Lancement - 30 minutes

Accueillir les participants et les installer sur les chaises. Leur expliquer l'activité du jour et la période historique choisie. Leur expliquer au préalable les règles du jeu qui sera mis en place par la suite.

Discuter avec les résidents autour des personnages historiques sélectionnés, en s'appuyant sur le livre et les photos imprimées (qui pourront passer de main en main à la page ouverte sur le personnage qui est traité à l'oral) : explication de l'histoire de ces personnages, distribution des différentes fiches explicatives sur les biographies des personnages. Ensuite, selon le nombre de résidents présents, choix des personnages les plus pertinents pour écrire leurs noms sur les Post-it.

Ci-dessous, des exemples de personnages historiques à faire deviner et leur fiche type (dates, nationalité, activité/métier, grandes réalisations, signes distinctifs, anecdote) :

Personnages femmes	Personnes hommes
- Rosa Luxembourg	- Gandhi
- Rosa Parks	- Mandela
- Nina Simone	- Picasso
- Tegla Loroupe	- Mohamed Ali
- Marie Curie	- Banksy
- Nikkī de Saint Phalle	- Einstein
- Malala	- Steve Jobs
- Simone Weil	- Vercingétorix
- Angela Merkel	- César
- Cléopâtre	- Victor Hugo
- Brigitte Macron ou Michèle Obama	- Elvis Presley
- Anne Frank	- Badinter

**Rosa LUXEMBURG** : XIXe siècle  
Date de naissance : 5 mars 1871  
Date de mort : 15 janvier 1919  
Nationalité : Russe, naturalisé allemande  
Activité/métier : Femme politique / journaliste  
Grandes réalisations : Au début de la Première Guerre Mondiale (1914-1918), elle mène une campagne pacifique. Elle demande aux ouvriers de ne pas prendre les armes et aux députés de ne pas voter les crédits de guerre. Elle défend l'idée d'une grève de masse comme principal moyen d'action révolutionnaire.  
Signes distinctifs : Cheveux noirs, grand chignon, collier, tablier.  
Anecdote : Emprisonnée 4 fois : 1904, 1906, 1915 et 1916. Elle écrit dans un journal *Lettre de Sportacus*.

3

## Déroulement - 45 minutes

Les résidents attribuent à chacun un nom d'un personnage historique célèbre, sans regarder celui qui leur est attribué par les autres ! Le but est que chacun écrive un nom sur un Post-it. Pour les personnes ayant le plus de difficultés, elles peuvent s'appuyer sur les biographies pour recopier les noms et/ou coller la photo sur le Post-it. Un Post-it = un nom + une photo collée sous le nom (si Post-it incomplet, le faire compléter par quelqu'un d'autre ou par l'animateur).

Les participants collent leur Post-it sur leur front (sans le regarder).

Démarrage du jeu « devine-tête » : le principe est que chaque résident devine quel personnage historique il a sur la tête en posant une question à laquelle les autres participants peuvent répondre soit par oui soit par non.

Par exemple : est-ce que je suis une fille ? Si la personne qui pose la question a juste, elle a le droit de reposer une question, si la réponse à sa question est « non », la partie continue et c'est au tour de la personne suivante. Lorsque la partie est terminée, si les résidents le souhaitent, il est possible de recommencer une partie en re-distribuant les Post-it ce qui permet aux participants d'approfondir leurs connaissances historiques. Il est aussi possible de créer de nouveaux Post-it avec les fiches de personnages historiques non utilisées auparavant.

4

## Clôture - 10 minutes

L'activité se termine à la fin de la partie ou après plusieurs parties, selon l'envie.

Avant que les participants ne partent, lancer une discussion sur l'Histoire : quelles périodes historiques connaissez-vous ? Y en a-t-il une qui vous passionne ? Pourquoi ?

Lorsqu'ils partent, leur proposer de récupérer la ou les fiches des personnages historiques qui les intéressent.

5

## **Variantes et suites possibles**

Quand le jeu a été testé quelques fois, proposer aux participants de créer leur propre variante du jeu : création de nouvelles fiches biographiques dont les personnages sont choisis par les participants, en recherchant les différentes informations qui composent les fiches. Pour cela, utiliser les livres de l'Ideas Box ou Internet (prévoir deux heures d'activité).