



FICHE PEDAGOGIQUE

| | |
|---|--|
| Module 1 | FRANCAIS |
| Séquence | 9 : Transformer un récit en dialogue |
| Matériels <ul style="list-style-type: none">➤ Tableau blanc➤ Feutres➤ Rétroprojecteur | Supports <ul style="list-style-type: none">➤ Deux textes simples racontant un récit. (Cf. documents du cours) |
| Objectifs pédagogiques <ul style="list-style-type: none">➤ Transformer un récit en dialogue entre deux personnages | |
| Durée estimée | 01h45 |

Au hasard d'une promenade, Aymeric rencontre un jeune homme à l'allure mystérieuse, sur le chemin qui mène à l'ancienne bergerie.

Aymeric lui demanda comment il s'appelait, car il ne le connaissait pas. Le jeune étranger répondit qu'on le nommait Alban. Que venait-il faire ici, dans les collines ? Alban répondit qu'il voulait voir les Corbières.

Aymeric souriait et se demandait d'où venait ce jeune garçon de son âge. Il s'exclama qu'il était habillé comme les bergers et lui demanda pourquoi il portait cet habit. Avec sérieux, Alban répondit qu'il cherchait son troupeau de chèvres. Aymeric affirma qu'il y avait bien longtemps qu'on en voyait plus de chèvres dans le pays et que son arrière grand-père Basile avait été le dernier chevrier du pays.

1. Transforme ce récit en dialogue.

Transformer un récit en dialogue

Un homme au manteau noir, accompagné de sa femme et de ses deux enfants, s'approche de la caisse et demande s'il y a encore des places au balcon. La caissière lui répond qu'elles sont occupées, mais qu'il reste des fauteuils à l'orchestre. L'homme demande alors deux fauteuils d'orchestre et deux places à demi-tarif pour ses enfants. La caissière demande l'âge des enfants. L'homme affirme que ses enfants ont moins de dix ans. La caissière s'étonne ; elle ne croit pas que ces deux enfants, qui sont si grands, n'ont pas dix ans. L'homme au manteau noir s'en va, en colère, en criant qu'il ne remettra jamais les pieds dans ce cinéma où les employés sont si arrogants.

1. Combien de personnages ce texte contient-il ?
2. Liste les mots qui désignent chaque personnage.
3. Transforme ce récit en dialogue.