

## Il était une fois...

Pour faire suite aux questions présentées sur la page d'accueil, complète les exercices suivants.

1. Relève le schéma narratif de la première partie de l'histoire **Le chat botté**, comme s'il n'y avait pas de suite.

Titre :
Situation initiale : qui, quoi, quand, où?
Élément déclencheur : quel est le problème?
Péripéties : trois tentatives pour régler le problème 1. 2. 3.
Dénouement : comment le problème se règle-t-il?
Situation finale : comment se termine l'histoire?

Les contes présentent souvent des leçons aux lectrices et aux lecteurs en insistant sur les qualités des héroïnes et héros et de leurs alliés et alliées. Ces personnages sont souvent récompensés pour leurs bonnes actions. Avec ton parent, discute des trois questions suivantes :

1. La loyauté est l'une des valeurs véhiculées dans le conte **Le chat botté**. À l'aide d'exemples tirés du texte, montre comment on insiste sur cette valeur.

2. C'est grâce à la ruse du chat botté que le fils benjamin du meunier atteint ses objectifs. La morale de ce conte nous laisse entendre que les gens rusés sont récompensés. Qu'en penses-tu?

3. Dans ce conte, la princesse tombe amoureuse du benjamin parce qu'il porte de beaux habits. Quel est le message transmis aux lectrices et aux lecteurs? Que penses-tu de ce message?

**Avant de lire la deuxième partie** du conte, discute avec ton parent des questions suivantes :

1. Qu'arrivera-t-il dans la seconde partie de l'histoire?
2. Les actions du chat botté auront-elles des conséquences négatives ou positives?
3. Le benjamin finira-t-il par être heureux?
4. Fais des prédictions sur le contenu du texte et écris-les sur un bout de papier.

**Lis maintenant la seconde partie** du conte *Le chat botté* pour connaître la suite de l'histoire.  
Télécharge le document **Le chat botté, partie 2**.

- Consulte la définition des mots de la rubrique *Mots de passe* pour faciliter ta compréhension.
- Dresse un deuxième tableau du schéma narratif et complète-le selon les deux parties de l'histoire.

Montre ta compréhension de l'histoire en répondant oralement aux questions ci-dessous.  
Discutes-en avec ton parent.

1. Décris l'accueil de l'ogre et son comportement. Comment est-il différent des autres ogres que tu as vus dans d'autres contes ou films?
2. Pourquoi le benjamin du meunier est-il devenu le gendre du roi?
3. Le chat fait passer le fils du meunier pour un gentilhomme important. Selon toi, la princesse l'aurait-elle aimé sans sa fortune?
4. Le chat devient un grand seigneur à la fin du conte. À quelle autre aventure pourrait-il prendre part?

Est-ce que tes prédictions étaient bonnes?

As-tu aimé le conte **Le chat botté**? Est-ce qu'il te fait penser à un autre conte que tu as déjà lu? Lequel et pourquoi?

Visionne maintenant le conte [Le chat botté](#).

- Les personnages de l'histoire sont-ils présentés comme tu les avais imaginés?
- Qu'est-ce que la version audiovisuelle apporte de plus?
- Est-ce que l'histoire est plus facile à comprendre après avoir étudié les mots les plus difficiles?

## Le dialogue, comment l'écrire?

- Un dialogue est l'ensemble des paroles échangées entre les personnages.
- Il rend l'action plus vivante et les explications plus convaincantes.

1. Feuillette les contes que tu as devant toi et observe les dialogues.

- Quels signes de ponctuation utilise-t-on pour faire parler un personnage?
- Visionne cette capsule vidéo qui te montre [comment écrire un dialogue](#).

2. Remarque les dialogues. Comment sont-ils présentés dans le conte?

le tiret

Un nouveau tiret indique le changement de locuteur.

Le chat reçut donc ce qu'il avait demandé. Il enfila ses bottes et mit son sac à son cou. Il alla d'abord dans une **garenne** où il y avait des lapins. Il mit du son dans son sac et s'étendit comme s'il était mort. Le chat attendit qu'un jeune lapin vienne s'enfourer dans son sac pour manger ce qu'il y avait mis. Il ferma aussitôt le sac pour y enfermer sa proie, sans **miséricorde**. Il se hâta d'aller chez le roi pour lui offrir ce lapin. En entrant, il fit une grande **révérence** et dit au roi :



— Voilà, sire, un lapin que monsieur le marquis de Carabas (c'était le nom qu'il avait décidé de donner à son maître) m'a chargé de vous présenter de sa part.

— Dis à ton maître, a répondu le roi, que je le remercie et qu'il me fait plaisir.

Une autre fois, le chat alla **se cacher** dans du blé, tenant toujours son sac ouvert. Lorsque deux perdrix y entrèrent, il ferma le sac et les coinça toutes deux. Il alla ensuite les présenter au roi, comme il l'avait fait avec le lapin. Le roi était heureux. Le chat continua ainsi sa ruse pendant deux ou trois mois, offrant toujours les cadeaux au nom de son maître, le marquis de Carabas.

Un jour, le chat apprit que le roi devait aller se promener sur le bord de la rivière avec sa fille, la plus belle princesse du monde. Il dit à son maître :

— Si vous voulez suivre mon conseil, votre fortune est faite. **Vous n'avez qu'à** vous baigner dans la rivière à l'endroit que je vous montrerai. Ensuite, laissez-moi faire.

Le marquis de Carabas accepta les conseils de son chat, sans **savoir à** quoi cela servirait. Pendant qu'il se baignait, le roi passa. Le chat se mit à crier de toutes ses forces :

Remarque les différents verbes : alla, passa, mit.

© Le Centre franco, Collection Courses et Relais, Perlimpinpin, Fascicule 5, 4<sup>e</sup> année, CFORP 2009, p. 33.

Comme tu as pu le remarquer, le **tiret** est l'un des signes de ponctuation très utilisés dans un dialogue. On utilise aussi les **guillemets**, les **deux-points** et la **virgule**. Voir page suivante.

## Le jeu du dialogue

Pour te familiariser davantage avec le dialogue, voici quelques jeux amusants. Tu vas inventer des dialogues selon les situations suivantes :

1. Trouve deux objets près de toi (p. ex. crayon et tablette ou portable). Invente un dialogue entre les deux objets. Pose-toi les questions suivantes :
  - Pourquoi se parlent-ils?
    - . Pour se convaincre?
    - . Pour s'entraider?
    - . Pour découvrir l'univers de l'autre?
2. Que dirait ton nez à ta bouche? Ta main gauche à ta main droite?
3. Sur une feuille de papier, ton parent et toi écrivez chacun dix (10) phrases de dialogue sans contexte, ce qui veut dire sur n'importe quel sujet.
4. Commencez un dialogue avec les phrases que vous avez écrites. Votre conversation n'aura sans doute aucun sens, mais le plaisir est garanti.
5. Mêlez les phrases, pigez et commencez une nouvelle conversation.



## Règles à respecter pour présenter un dialogue

1. Si je fais parler un personnage à l'intérieur d'un paragraphe, j'emploie les guillemets.

Ex. : Avant d'aller jouer chez ma meilleure amie, mes parents me répètent toujours :  
« Reviens à temps pour le souper! »

Lorsqu'on rapporte les paroles de quelqu'un, on parle d'un **discours indirect**.

2. Si deux personnages ou plus discutent, on utilise le tiret.

Ex. : - Comment vas-tu?, demande Charlize.  
- Je vais bien, et toi?, répond Jiliane.  
- Très bien, merci.

On change de ligne chaque fois qu'il y a changement de locuteur (personne qui parle).

Lorsque deux personnes discutent entre elles, on parle du **discours direct**.

3. Le verbe le plus souvent utilisé pour introduire les paroles des personnages est le verbe « dire ». Comme il est plutôt neutre, il ne donne pas beaucoup de renseignements. Plusieurs verbes peuvent le remplacer.

Prenons l'exemple de deux personnages fâchés :

- Pour une dernière fois : **NON! dit** Simon.  
- Arrête de crier! **dit** Sébastien

Dans ces deux exemples, le verbe « dire » est faible. Pour donner plus de ton au texte, voici les verbes que l'on peut utiliser.

- Pour une dernière fois : **NON! crie** Simon.  
- Arrête de crier! **ordonne** Sébastien.

Vois-tu la différence?

À la page suivante, on te présente une liste de verbes que tu peux utiliser dans les dialogues de ton conte.

Les signes de ponctuation qui font partie d'un dialogue sont les suivants :

Les guillemets (« ... »).

Le tiret en début de phrase (-).

Les deux-points (:) pour annoncer une parole. La virgule (,) après un énoncé.

Elle demanda : « Savez-vous où se trouve la maison des Villeneuve? »

- Je suis du village voisin, répondit l'homme. Demandez un peu plus loin.

## Liste de verbes

Phrase déclarative	dire, affirmer, déclarer, répéter, annoncer, ajouter poursuivre, reprendre, préciser, confirmer, apprendre, raconter, conclure, révéler, dévoiler, expliquer...
Phrase interrogative	demander, questionner, interroger, s'informer, se renseigner, s'enquérir...
Phrase exclamative	s'écrier, s'exclamer, s'indigner, se récrier...
Deuxième prise de parole ou une réponse	répondre, répliquer, rétorquer, ajouter, répéter, riposter, récriminer...
Phrase impérative	ordonner, exiger, commander, recommander, conseiller...
Verbes qui indiquent que le personnage se parle à lui-même	se dire, songer, penser, réfléchir, raisonner, spéculer...
D'autres renseignements sur l'humeur du personnage qui parle, sur la manière dont il s'exprime	marmonner, bougonner, grommeler, pleurnicher, bredouiller, bégayer...

**Lorsque viendra le moment de planifier tes dialogues, pose-toi les questions suivantes :**

1. Quel est le but du dialogue?
  2. Quel est le sujet de discussion?
  3. Choisis au moins trois (3) verbes de parole différents de « dire ».
6. Il est maintenant temps de penser à la rédaction de ton propre conte. Visionne cette capsule vidéo qui te présente des trucs pour rédiger ton [plan](#).
7. Télécharge le document **Rédaction de ton conte** et commence ton travail.
8. Lorsque tu auras terminé, tu pourras le raconter à des enfants plus jeunes que toi qui seront sûrement ravis de l'entendre.



**Beau travail!**