

Séance 2 : Comprendre l'histoire

Étape 1 : La manipulation du point de langue

Activité 1 :

Consigne : Vous trouverez les mots qui introduisent l'exclamation en surlignant.

Qu'est ce qu'il postillonne ! Comme c'est gentil ! Quelle famille ! Quelle belle table !
Quel beau tableau ! Comme cette table est grande ! Quel remplaçant bizarre !
Qu'est ce que mon frère m'énerve !

Puis répondre aux questions de l'enseignant :

Que remarquez vous lorsqu'on utilise 'quel' ?

Que remarquez vous lorsqu'on emploie 'qu'est-ce que' 'comme' ?

Activité 2 :

Consigne : Vous mettrez les phrases exclamatives ci-dessous dans la colonne correspondante.

Quel affreux lion ! – Quelle surprise ! – Quelles mauvaises idées ! – Comme tu es petit ! – Quelle belle famille ! – Quel soulagement ! – Qu'est ce qu'elle est autoritaire ! – Quelle frayeur ! – Que je suis inquiet !

L'exclamation porte sur un nom	L'exclamation porte sur un adjectif	L'exclamation porte sur un verbe
-	-	-
-	-	-
-	-	-

Activité 3 :

Consigne : Vous complétez les phrases en utilisant les mots qui se trouvent ci-dessous.

Quel – Comme – Quelle – Qu'est-ce qu'ils / Qu'ils

Dans leur palais, Jules César, empereur de Rome, et Cléopâtre, reine d'Égypte, parlent d'un petit village qui résiste aux Romains...

Cléopâtre : « Le village gaulois résiste aux Romains depuis des siècles. _____ village extraordinaire ! »

Jules César : « Ils n'ont jamais connu aucune défaite, et pourtant j'envoie toujours mes meilleurs soldats. »

Cléopâtre : « _____ c'est étrange ! Ils doivent avoir des pouvoirs. »

Jules César : « Oui, c'est un mage qui les aide grâce à sa potion magique. Ce qu'il me faut, c'est un nouveau palais pour montrer ma puissance ! »

Cléopâtre : « _____ bonne idée ! Mes architectes te le feront. »

Jules César : « Ces incapables ? _____ sont mauvais ! Ils n’y arriveront pas ! »
Cléopâtre : « Je vais te le prouver ! »

Activité 4 :

Consigne : Vous complèterez la carte mentale « À l’écrit ».

Étape 2 : La compréhension de l’histoire

Activité 5 :

Consigne : En classe entière, vous essayerez de mettre les vignettes distribuées dans l’ordre. Puis vous regarderez l’extrait sans le son et vous corrigerez votre mise en ordre.

Activité 6 :

Consigne : Vous regarderez un extrait du dessin animé Astérix et Cléopâtre (7’00 à 7’50), vous répondrez aux questions (une seule bonne réponse) :

1. Pourquoi Cléopâtre convoque Numérobis ?
 - Parce qu’il est le meilleur architecte.
 - Parce qu’il est le seul disponible.
 - Parce qu’il a des pouvoirs.
2. Que doit faire Numérobis ?
 - Il doit construire un palais.
 - Il doit construire une pyramide.
 - Il doit construire un parc pour crocodiles.
3. Pour qui est ce nouveau palais ?
 - Pour Jules César.
 - Pour Cléopâtre
 - Pour Numérobis.
4. Dans combien de temps Numérobis doit terminer son travail ?
 - Dans trois mois.
 - Dans treize mois.
 - Dans deux mois.
5. Que va-t-il se passer si Numérobis ne réussit pas ?
 - Il sera jeté aux crocodiles.
 - Il sera mangé par le lion.
 - Il sera enfermé dans une pyramide.
6. Quelle est la personne qui va sauver Numérobis ?
 - Un mage.
 - Un magicien.

□ Un druide.

Étape 3 : L'intonation

Activité 7 :

Consigne : Vous réécoutez l'extrait du dessin animé, puis sur la planche avec les bulles vides, vous mettez un point d'exclamation là où vous entendez une intonation montante et un point lorsque l'intonation n'est pas montante (voir feuille annexe 2 dans Ressources).

Vignette 1 : (de 7'00 à 7'03)

Vignette 2 : (de 7'03 à 7'08)

Vignette 4 : (de 7'08 à 7'10) + (de 7'13 à 7'16)

Vignette 5 : (de 7'17 à 7'18)

Vignette 6 : (de 7'24 à 7'25) + (de 7'25 à 7'30)

Vignette 8 : (de 7'39 à 7'42)

Activité 8 :

Consigne : Vous écouterez d'abord les extraits de la vidéo, correspondant à la page 2 de la BD. Puis avec votre binôme, vous vous entraînez à répéter ces phrases en utilisant l'intonation montante avec votre voisin.

Vignette 5 (Cléopâtre : « Silence ! ») et vignette 8 (Numérobis : « Je suis sauvé ! »)

Page 6 Astérix et Cléopâtre, René Goscinny & Albert Uderzo, Dargaud, 1965.

À la maison

Exercice :

Consigne : À partir de deux vignettes et de trois extraits du dessin animé, vous associez ces passages au sentiment qu'ils expriment.

Extrait 1 (7'17-7'18) – Extrait 2 (7'41-7'42) – Extrait 3 (7'32-7'34)

Vignette 3 (p 6 Numérobis : « Oh ! ») – Vignette 9 (p 6 : Astérix : « Encore ! »)

La surprise :	La colère :	Le soulagement :	La crainte :