

Séance 3 : Imaginez la suite

Étape 1 : Écrire l'exclamation

Activité 1 :

Consigne : Avec les mots proposés, vous écrirez des phrases exclamatives en utilisant "Quel". À chaque fois, vous ferez une phrase soit sur le modèle de "Quelle famille !" soit sur le modèle de "Quels beaux cheveux !".

Attention ! "**Quelle** famille !" (**une** famille) mais "**Quel** homme !" (**un** homme), "**Quels** beaux cheveux !" (**un** cheveu/**des** cheveux), "**Quelles** aventures !" (**une** aventure/**des** aventures).

1. pyramide (quel + nom)

2. pyramide – beau (quel + adjectif + nom)

3. prodiges (quel + nom)

4. prodiges – grand (quel + adjectif + nom)

Activité 2 :

Consigne : Avec les mots proposés, vous écrirez des phrases en utilisant "Qu'est-ce que" ou "Comme", sur le modèle de "Qu'est-ce qu'il postillonne !" ou de "Comme c'est gentil !"

Attention ! "Qu'est-ce **que je** m'ennuie ! Mais "Qu'est-ce **qu'il** est beau !" (le "e" final de "Qu'est-ce que" disparaît si le mot suivant commence par une voyelle).

1. il – avoir – de la chance (utilisez *qu'est-ce que*)

2. ce palais – être – impressionnant (utilisez *comme*)

3. il – faire – froid (utilisez *qu'est-ce que*)

4. Cléopâtre – être – cruel (utilisez *comme*)

Activité 3 :

Consigne : Vous remettrez les mots dans le bon ordre afin de créer des phrases exclamatives.

1. je – heureux – comme - suis - !

2. gros – quel – menhir - !

3. bon – qu'est-ce que – sanglier – le – est - !

4. Numérobis – suis – d'aider – que – je – content - !

Étape 2 : Écrire la suite de la planche

Activité 4 :

À partir du papier que vous avez pioché, vous retrouverez les autres membres de votre groupe. Il se compose d'un mot/d'une expression, d'une définition et d'une image.

Activité 5 :

Après avoir lu les deux bandes (voir référence), vous retrouverez les éléments qui indiquent de l'exclamation.

Pour comprendre cette suite, vous vous aiderez du vocabulaire ci-dessous :

- la paix **règne** (régner) : le village est en paix, il n'y a pas de conflits.
- la paix va **être troublée** : le village ne sera plus en paix.
- **dresser** (le chien) : apprendre à faire quelque chose à un chien.
- **dresser** la table : mettre les assiettes, les couverts sur la table.

- un **alexandrin** : un habitant de la ville d'Alexandrie (*Numérobis est un alexandrin*).
Et en poésie, un alexandrin est un vers (une ligne) de douze syllabes et la phrase qu'il prononce a justement douze syllabes (c'est un alexandrin).

Astérix et Obélix, page 7, les deux premières bandes, R. Goscinny et A. Uderzo, Dargaud, 1965.

Activité 6 :

Avec votre voisin, vous remplirez les bulles vides avec de l'exclamation (voir référence). Pour vous aider, regardez bien les images et les personnages. Vous inventerez des phrases exclamatives avec des *interjections*, *quel*, *comme*, *qu'est-ce que* etc.

Vous utiliserez les différents sentiments suivants dans les vignettes à compléter :

- Vignette n°2 : la peur
- Vignette n°3 : la tristesse
- Vignette n°4 : la joie
- Vignette n°5 : la surprise

Astérix et Obélix, page 7, les deux dernières bandes, R. Goscinny et A. Uderzo, Dargaud, 1965.

Étape 3 : Écrire le scénario

Activité 7 :

En groupe, vous réfléchirez au scénario et aux dessins de la suite des aventures d'*Astérix et Cléopâtre*. Pour ceux qui ne savent pas dessiner, pas de panique, des dessins très simples suffiront.

Vous pouvez vous aider aussi du « guide » et de « la grille d'auto-évaluation ».