

Le rôle des personnages

1- Découvrez

2- Schéma actanciel

3- Agissez

4- Corrigez

1- Découvrez

Reprenez le texte « Une bête enragée .»

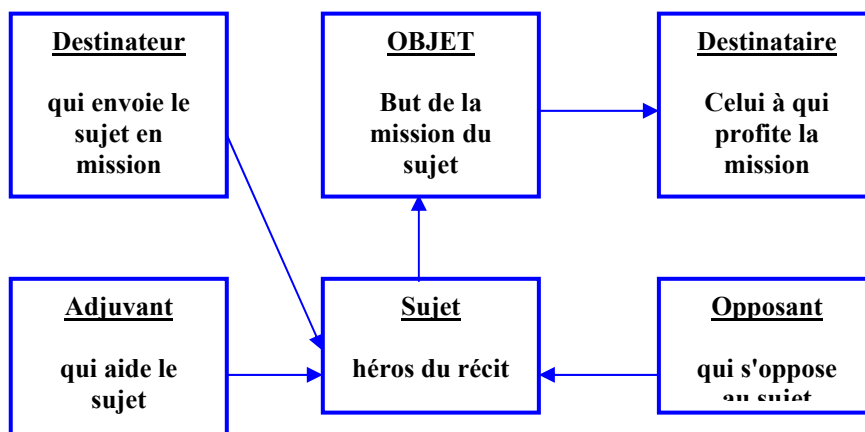
- Relevez les différents personnages qui jouent un rôle dans le récit.
- Définissez la tâche ou le rôle qui est attribué à chacun d'eux.
- Il existe également des objets qui ont une fonction dans le texte. Lesquels ?
Retrouvez leur fonction.

Retenez :

Les êtres ou les objets qui jouent un rôle dans un texte sont appelés les **ACTANTS**.

La fonction des actants peut être représentée par le modèle suivant :

2- Schéma actanciel



3- Agissez

La plume magique

Un roi très aimé de ses sujets est sur le point de mourir. Il envoie son fils chercher une plume magique gardée par un terrible dragon et qui seule pourra le guérir. Après de nombreuses épreuves et une lutte avec le dragon, aidé par une fée émue par son courage, le prince s'empare de la plume et la rapporte à son père. Le roi est guéri et tout son peuple acclame le jeune homme et se réjouit.

- Relevez les différents personnages et objets qui ont une fonction dans ce conte.
- A partir du schéma proposé ci-dessus, distribuez les différents actants d'après leur rôle ou fonction.

1) Voici le résumé d'une pièce de théâtre

- | | |
|---|--|
| <p>a) Almaviva, déguisé en militaire, frappe à la porte de Bartholo. Il tient à la main un billet de logement (les militaires pouvaient être logés chez les habitants). Malheureusement, Bartholo possède un document officiel qui l'exempte de loger les militaires. Almaviva est obligé de partir.</p> <p>b) Bartholo découvre le stratagème : le professeur de musique est en réalité Almaviva. Il renvoie Almaviva et court chercher le notaire pour épouser Rosine immédiatement.</p> <p>c) Almaviva se rend à Séville où Rosine habite chez son tuteur Bartholo. Mais il ne peut pas voir la jeune fille. Bartholo la tient enfermée toute la journée</p> <p>d) Un jour, à Madrid, le comte Almaviva tombe amoureux d'une jeune fille. Elle s'appelle Rosine et vit à Séville.</p> <p>e) Dès que Bartholo est parti, Almaviva et Figaro entrent dans la maison. Ils sont avec un notaire. Celui-là même que Bartholo est allé chercher.</p> | <p>f) Almaviva se rend à nouveau chez Bartholo. Il est cette fois déguisé en maître de musique de Rosine. Il dit que Basile, malade, ne peut pas venir et qu'il va le remplacer. Il commence à donner à Rosine sa leçon de musique.</p> <p>g) A Séville, Almaviva rencontre son ancien valet Figaro. Celui-ci est devenu barbier et se rend souvent chez Bartholo. Figaro, rusé et ingénieux, imagine un stratagème pour qu'Almaviva puisse entrer chez Bartholo et voir Rosine. Il devra se déguiser en militaire.</p> <p>h) Bartholo rentre chez lui sans avoir trouvé le notaire. Chez lui, il trouve Rosine, Almaviva, Figaro, Basile et... le notaire. L'acte de mariage entre Rosine et Almaviva est signé. Les deux témoins sont Figaro et... Basile !</p> <p>i) Mais pendant la leçon de musique, Basile arrive, à la surprise de tous. Almaviva réussit à l'éloigner en lui donnant de l'argent en cachette. Bartholo commence à se méfier.</p> |
|---|--|

-
- Remettez-le dans l'ordre chronologique des faits.
 - Dégagez les différentes parties du récit et relevez les faits et événements qui y correspondent.
 - Retrouvez les différents actants (personnages et objets) de cette pièce et représentez-les à l'aide du schéma actantiel.

2) **Étudiez le conte suivant :**

- Retrouvez l'ordre chronologique des différents épisodes qui le constituent.
- Relevez les actes, états et événements et classez les dans les trois parties du récit.

Situation initiale	Perturbation	Situation finale

- Réécrivez ce conte au passé.

a)

Quelques jours plus tard, Khalil est condamné à être pendu. On le conduit à la potence mais au moment où le bourreau va lui passer la corde au cou, un homme sort de la foule et s'écrie :
« Cet homme est innocent. C'est moi l'assassin. »

b)

Malgré sa blessure à la tête, Khalil se met en route. Il marche toute la journée et quand la nuit tombe, il s'écarte du chemin pour trouver un endroit tranquille pour dormir. Il s'installe sous un palmier, mange quelques dattes et s'endort. Ce soir-là, la nuit est sans lune et Khalil n'a pas vu tout près du palmier le corps d'un homme assassiné allongé sur le sol.

c)

Le roi réfléchit puis, il fait appeler les parents du condamné.
« Selon la loi, leur dit-il, votre fils doit être pendu. Mais la loi permet que vous le rachetiez. »
Les parents du coupable acceptent alors de donner une grosse somme d'argent.
« Je vous rends votre liberté » dit le roi aux deux hommes. Puis, en s'adressant au coupable :
« Que s'est-il passé pour que tu te décides à reconnaître ton crime ? »

d)

Khalil habite Bagdad. Il est pauvre et malheureux. Quand les enfants l'aperçoivent ils se moquent de lui et le poursuivent en lui jetant des pierres.
Un matin, un enfant plus méchant que les autres lui jette une grosse pierre. Khalil tombe sur le sol et reste longtemps inanimé. Quand il revient à lui, il décide de quitter la ville.

e)

« Je me rendais à l'endroit où Khalil devait être pendu quand, tout à coup, j'ai vu devant moi un énorme dragon. Il me regardait et m'a dit : « si tu ne cours pas dire la vérité, je te dévorerais et, dans mes entrailles, tu brûleras éternellement. »
J'ai été effrayé par cette vision et je me suis précipité pour avouer mon crime.

f)

Les deux hommes sont conduits chez le roi qui les interroge longuement. Khalil raconte son histoire et, cette fois, on le croit.
Le roi ordonne qu'on pendre immédiatement le vrai coupable :
Mais Khalil supplie alors le roi :
« Majesté, cet homme est peut-être coupable mais il est aussi généreux. Il aurait pu ne rien dire et me laisser mourir. Vous devez le grâcier. »

g)

Le matin, des paysans qui se rendent aux champs aperçoivent deux hommes allongés dans l'herbe. Ils s'approchent, découvrent le cadavre et à côté de lui, Khalil, avec ses vêtements tachés de sang. Aussitôt, ils accusent Khalil.
« Je vous jure que je n'y suis pour rien » dit Khalil « La nuit m'a empêché de voir ce corps. Je viens de le découvrir. »
Mais les paysans ne le croient pas. Ils le ramènent jusqu'à Bagdad et le remettent à la police.

(D'après un conte du Moyen Orient)

b) Racontez oralement cette histoire en plaçant les événements dans le passé : « C'est l'histoire d'un homme qui s'appelait Khalil et qui habitait Bagdad. . . . »

Produisez maintenant des récits :

Créez des histoires à partir de personnages, de lieux, d'objets et d'événements tirés au sort.

Tirez au sort (avec un dé) un mot dans chaque tableau. Inventez une histoire à partir de ces éléments.

<p>Votre personnage principal votre héros</p> <ol style="list-style-type: none">1. un étudiant2. une reine3. un auto-stoppeur4. une célibataire5. un P.-D.G.6. une chanteuse	<p>Les amis de votre personnage principal</p> <ol style="list-style-type: none">1. un vieux savant2. une fée3. un banquier4. une photographe5. un chauffeur6. une jeune fille au pair	<p>Les ennemis de votre personnage principal</p> <ol style="list-style-type: none">1. une sorcière2. un journaliste3. une actrice4. un commerçant5. une espionne6. un roi
<p>Le lieu où se passe le début de votre histoire</p> <ol style="list-style-type: none">1. un immeuble de banlieue2. l'océan3. un château4. un bar5. un jardin public6. une station service	<p>Le lieu où se passe la fin de votre histoire</p> <ol style="list-style-type: none">1. une montagne2. un champ de blé3. une plage4. une ferme5. une forêt6. un restaurant	<p>un objet important dans votre histoire</p> <ol style="list-style-type: none">1. un livre2. un bijou3. un poignard4. une lettre5. un coffre6. un tableau
<p>Un événement heureux dans votre histoire</p> <ol style="list-style-type: none">1. un mariage2. une découverte3. un coup de foudre4. un miracle5. un héritage6. une naissance	<p>Un événement malheureux dans votre histoire</p> <ol style="list-style-type: none">1. un enlèvement2. un accident3. un tremblement de terre4. une séparation5. un empoisonnement6. une bagarre	

4- Corrige

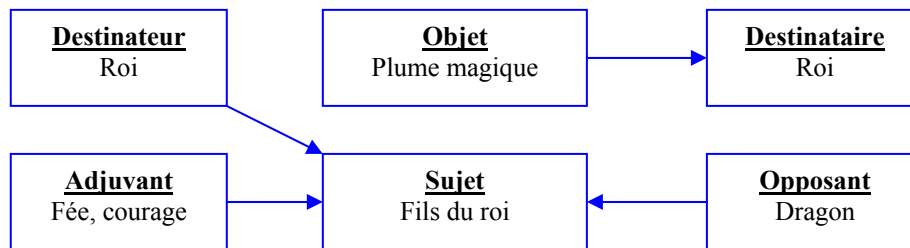
Document 9 :

La plume magique.

1. Les différents personnages et objets :

- le roi,
- le fils,
- la plume magique,
- le dragon,
- la fée,
- le courage

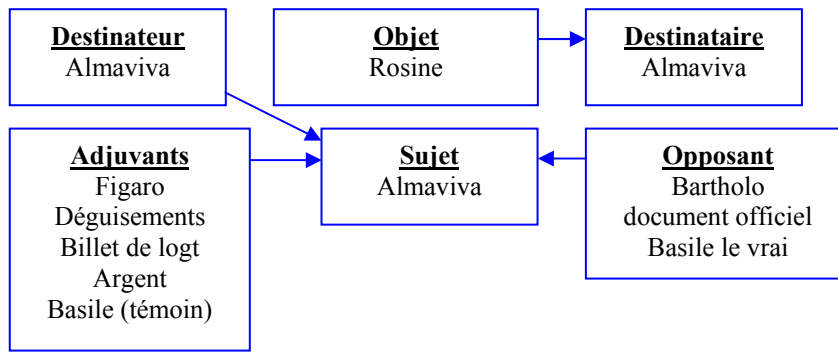
* Fonctions :



2. Remettre dans l'ordre les différentes parties de la pièce : d ; c ; g ; a ; f ; i ; b ; e ; h ;

Personnages :

- Comte Almaviva
- jeune fille (Rosine)
- Bartholo
- Figaro ; billet de logement
- document officiel
- déguisement militaire
- déguisement en maître de musique
- Basile
- argent
- notaire



Les différentes parties du récit :

* **Situation initiale :**

- Almaviva tombe amoureux de Rosine
- Ne peut voir Rosine enfermée par son tuteur

* **Perturbation (déséquilibre) :**

Action : Rosine enfermée par son tuteur Bartholo

Faits :

- 1^{er} déguisement en militaire
- exemption de logement
- 2^{ème} déguisement en maître de musique
- arrivée de Basile
- corruption de Basile
- méfiance de Bartholo
- découverte du stratagème
- recours au notaire
- signature de l'acte de mariage entre Almaviva et Rosine

* **Situation finale :**

- Almaviva épouse Rosine de vant témoins : Figaro et Basile

3 et 4. Ordre chronologique du conte (Khalil) : d ; b ; g ; a ; f ; c ; e

Situation initiale :	Transformation :	Situation finale :
<ul style="list-style-type: none"> - Khalil blessé quitte la ville - Il se couche près d'un mort qu'il n'a pas vu 	<ul style="list-style-type: none"> - Recouverte du cadavre - Accusation de Khalil - Présentation à la police - Condamnation de Khalil - Aveu de l'assassin - Grâce du roi - Justification de l'assassin 	<ul style="list-style-type: none"> - Khalil est libéré - L'assassin est gracié

5. Production de récits :

Réponses libres