

**Niveau :**

5ème

**Thème :**



15

**Fiche N° : :**

**Lecture compréhension**





**Au feu rouge**

**Objectifs**

• Identifier un texte de théâtre. • Dégager ce qui fait rire dans le texte

**Etapes**

**Activités**

|  |  |
| --- | --- |
| **1. Approche du texte**  **2. Découverte du texte**  **3. Étude fragmentée du texte**  **4. Approfondissement du texte** | Faire observer la forme du texte et poser la question de la rubrique «Avant de lire».Réponses possibles:  II y a le nom des personnages en majuscules (l'automobiliste - l'agent) ensuite les deux points ( : ) qui introduisent les répliques c'est-à-dire le discours de chaque personnage de la pièce théâtrale.  Lecture magistrale du texte et vérification des hypothèses  • Procéder à une lecture magistrale (livres fermés).  • Vérifier la compréhension globale, confirmer ou infirmer les hypothèses par des questions : Quels sont les personnages qui parlent ? Comment sait-on qui parle ?  Lecture silencieuse et exploitation de « À propos du texte » II s'agit probablement du premier texte de théâtre que les apprenants voient écrit. L'enseignant doit rappeler que ce texte est fait pour être joué. Certaines indications, qui figurent dans le texte pour qu'on le comprenne à la lecture, disparaissent quand le texte est joué comme les noms des personnages et les indications de jeu. Expliquer aux apprenants ce qu'on appelle les indications de jeu. Ce sont les consignes que donne l'auteur de la pièce aux acteurs pour qu'ils connaissent les gestes qu'ils doivent faire en même temps qu'ils disent leurs répliques.  1. On voit que c'est un texte de théâtre parce que le nom du personnage qui parle est indiqué avant chaque réplique. Faire comparer avec le texte de la page 119. Dans un récit dialogué, les verbes comme dire, demander, répondre : indiquent celui qui parle. Dans un dialogue de théâtre, il y a seulement les deux points après le nom du personnage. Quand la pièce est jouée, le nom du personnage n'est plus dit puisque c'est lui qui parle.  2. Elles servent à décrire les gestes que doit faire celui qui joue le personnage.  3. Ce texte est écrit pour être joué.  L'enseignant pose des questions de façon à bien faire comprendre le comique de cette scène qui repose sur des jeux de mots. L'agent utilise les mots feu, ceinture, papier, ballon dans un des sens que ces mots ont dans le dictionnaire. L'automobiliste utilise ces mêmes mots dans un autre sens. Étude de la lre unité de sens (du début... mon pantalon '.)  • Lectures magistrale et silencieuse.  • Construction du sens. Poser des questions : Pourquoi l'agent a-t-il sifflé ? Que dit-il à l'automobiliste ?  Quand l'agent parle de feu, à quoi pense l'automobiliste ? De quelle ceinture parle l'agent ? Et de quelle ceinture parle l'automobiliste ? Quelle est la réplique qui te fait rire ?  • Lectures à voix haute par quelques apprenants. Émailler les lectures d'explication de mots difficiles (notes en bas du texte).  Étude de la 2e unité de sens (Oh, mais je n'aime pas... c'est tout)  • Même démarche que pour la lre unité de sens.  Que veut voir l'agent de police ? De quels papiers parle l'agent ?  Est-ce que l'automobiliste lui montre les papiers de la voiture ?  Étude de la 3e unité de sens (Bon, vous n'avez pas... la fin)  Que demande ensuite l'agent à l'automobiliste ? Est-ce que l'automobiliste montre son permis de conduire ? Quelle est dans cette partie la réplique ou les répliques qui te font rire ?  • Lectures à voix haute de tout le texte.  • Exploitation de « Au fil du texte ». Réponses possibles :  1. L'agent a sifflé parce l'automobiliste avait brûlé le feu rouge.  2. L'agent pense que l'automobiliste est fou, parce qu'il se moque de lui.  3. Ce sont les jeux des mots qui rendent cette scène comique. |