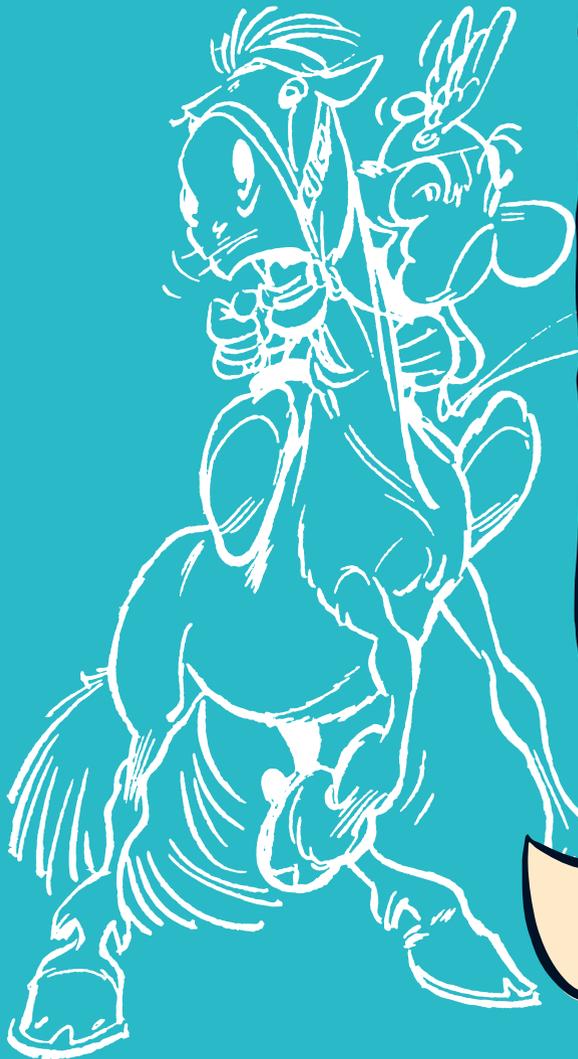


2 L'ART DE RACONTER UNE HISTOIRE



ACTIVITÉ 3 Quelles sont les principales étapes d'un récit d'aventures ? 55

MOTS-CLÉS : schéma narratif, situation initiale, élément déclencheur, péripétie, dénouement, situation finale, statu quo.

ACTIVITÉ 4 De la bande dessinée au récit d'aventures : comment raconter une péripétie ? 57

MOTS-CLÉS : péripétie, épreuve, repères de temps, compléments de lieu, suspense, hors champ.

ACTIVITÉ 5 Comment construit-on un personnage de bande dessinée ? 60

MOTS-CLÉS : portrait, vêtements, accessoires, aides, opposants, caractère, qualités, défauts, comique de caractère, stéréotype, synonymes, périphrase.

ACTIVITÉ 6 Comment communique-t-on dans la bande dessinée ? 64

MOTS-CLÉS : découpage, bulles, emanata, ton, émotions, verbes de parole, adjectifs, dialogue.

ACTIVITÉ 7 Comment planter le décor ? 66

MOTS-CLÉS : découpage, décor, paysage, description, compléments de lieu.



MOTS-CLÉS : schéma narratif, situation initiale, élément déclencheur, péripéties, dénouement, situation finale, statu quo.

ACTIVITÉ 3

Quelles sont les principales étapes d'un récit d'aventures ?

Un récit comporte plusieurs étapes ; ensemble, elles constituent le « schéma narratif » de l'histoire.

Le schéma narratif

1 Retrouvez chaque étape du schéma narratif dans *Le Tour de Gaule d'Astérix*, en répondant aux questions du tableau ci-dessous.

Étapes du récit	Questions	Planches de l'album correspondantes
<p>La situation initiale : la situation des héros au début de l'aventure</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Au début de l'album, à quelles occupations les Romains (planche 1) et les Gaulois (planche 2) se consacrent-ils ? - Quels mots, employés dans la première vignette de chacune des deux planches, montrent que leurs habitudes n'ont pas encore été perturbées ? 	n° 1 à 2
<p>L'élément déclencheur (ou perturbateur) : le problème que les héros doivent régler et qui déclenche l'aventure</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Quel problème pousse Astérix et Obélix à entreprendre leur voyage ? Quelle est désormais leur mission ? 	n° à
<p>Le déroulement : l'ensemble des actions menées par les héros pour surmonter des obstacles et accomplir leur mission</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dans quelle ville a lieu la première étape de leur voyage ? - Quelle est la dernière ville dans laquelle ils se trouvent avant de rentrer chez eux ? - Le plus souvent, à quel danger doivent-ils échapper à chaque étape de leur voyage ? 	n° à
<p>Le dénouement : le moment où les héros surmontent le dernier obstacle et règlent leur problème</p>	<p>Quel dernier obstacle les héros surmontent-ils avant de rentrer dans leur village ? Qu'arrive-t-il à Fleurdelotus ?</p>	n° à
<p>La situation finale : la situation des héros à la fin de l'aventure</p>	<p>À la fin de l'album, dans quelle situation les héros se trouvent-ils ?</p>	n°

ACTIVITÉ 4

De la bande dessinée au récit d'aventures : comment raconter une péripétie ?



Le déroulement se décompose en plusieurs péripéties ; chaque péripétie est une suite d'événements durant lesquels les héros surmontent une épreuve ou échappent à un danger.

Obstacles et solutions : comment construit-on une péripétie ?

1 Dans chaque péripétie, Astérix et Obélix affrontent une situation difficile et trouvent un moyen de s'en sortir.

- a. Retrouvez à quelle planche les vignettes ci-dessous appartiennent. Indiquez quelle épreuve les héros doivent surmonter : *une trahison* – *une rencontre avec les Romains* – *un accident*. Puis indiquez par quel(s) moyen(s) il s'en sortent : *la force* – *la ruse* – *l'aide d'un autre personnage* – *la fuite*.



	Planche n°	Épreuve	Moyen employé
A
B
C
D
E

- b. Dans l'album, choisissez une autre épreuve que les héros surmontent. Indiquez le numéro de la planche, l'épreuve qu'ils rencontrent et le moyen qu'ils emploient pour la surmonter.

2 À présent, racontons une de ces péripéties avec des phrases complètes.

- Choisissez une épreuve que les héros affrontent et racontez-la en une ou deux phrases.
- Ajoutez une phrase pour raconter par quel moyen les héros s'en sortent.
Commencez par un mot de liaison de votre choix : *mais, cependant, heureusement, par chance, c'est alors que...*

Dans une bande dessinée, c'est le dessin qui permet au lecteur de se repérer dans le temps et dans l'espace. Dans un récit d'aventures dépourvu d'illustrations, il faut ajouter des mots qui aident le lecteur à comprendre où et quand se déroule l'action.

Comment préciser le temps et le lieu d'une action ?



3 Les vignettes ci-dessus (planche 7) ont été transformées en un récit.

Complétez ce récit, de manière à guider le lecteur, comme s'il ne voyait pas les illustrations. Vous utiliserez :

- des repères de temps : puis – aussitôt – soudain.
- des compléments de lieu : à quelques pas derrière eux – à gauche – dans leur dos – à l'angle de la rue – à droite.

....., , une voix s'exclama : « Halte ! ». Surpris, Astérix et Obélix se retournèrent et aperçurent,, un groupe de soldats qui les regardait d'un air menaçant. Leur chef s'écria : « Attrapons-les ! »., les deux amis prirent la fuite ;, ils tournèrent, et réussirent à semer leurs adversaires.

4 Observez les vignettes ci-dessous (planche 18). Repérez les différents lieux où se trouvent les personnages : où ils vont, par où ils passent, leur position les uns par rapport aux autres...



Le texte ci-dessous reprend ces deux vignettes. Complétez-le en ajoutant des phrases complètes : vous préciserez ce que font les personnages et les lieux où ils se trouvent. Vous emploierez des repères de temps et des compléments de lieu, que vous soulignerez.

Vignette 1 – Satisfait, il constata qu'il était sur la bonne voie : « Voilà... une ville de garnison, il a dit... ».

Vignette 2 – Obélix réfléchit : « Astérix a dû être conduit en prison. Et le mieux pour trouver la prison et y entrer, c'est d'être conduit soi-même en prison... »

5 Les trois vignettes ci-dessous sont toutes placées à la fin d'une planche.

a. Par quels moyens les deux auteurs entretiennent-ils le mystère et donnent-ils au lecteur l'envie de découvrir la suite ? Appuyez-vous sur des détails du dessin et des bulles, et décrivez-les de manière précise.

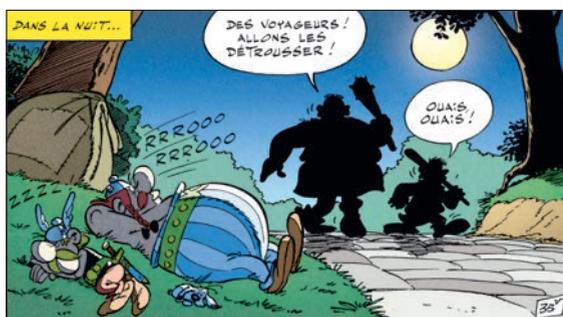
Planche 7 : case 10



Planche 21 : case 9



Planche 35 : case 9



b. Transformez chacune de ces trois vignettes en récit. Vous rédigerez deux ou trois phrases pour chaque vignette. Vous emploierez :

- des mots de liaison : mais, cependant, heureusement, par chance ;
- des repères de temps et des compléments de lieu ;
- des points d'interrogation, des points de suspension.

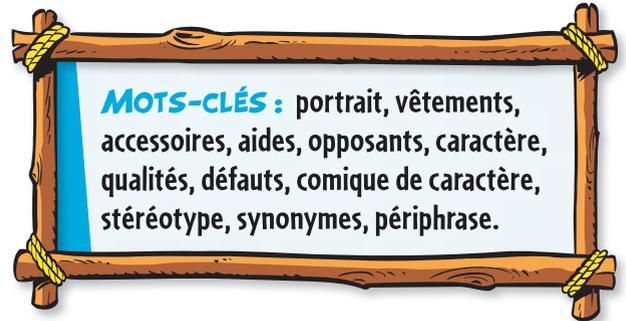
Vocabulaire :
tout ce que l'on ne voit pas, tout ce qui se trouve à l'extérieur de la vignette (un personnage, un objet, un lieu) se trouve « hors champ ».

ACTIVITÉ 5

Comment construit-on un personnage de bande dessinée ?

Décrire un personnage en quelques mots

1 Choisissez l'un de ces six personnages :



Astérix



Lucius Fleurdelotus



Quatrédeusix



César Labeldecadix



Gracchus Nenjetépus



Petilarus

- Faites la liste de tous les traits physiques du personnage choisi. N'oubliez pas de décrire également sa tenue et ses accessoires.
- Ajoutez vos propres observations sur ce personnage : quel(s) trait(s) de caractère transparaisent dans son apparence, son attitude, sa posture ?

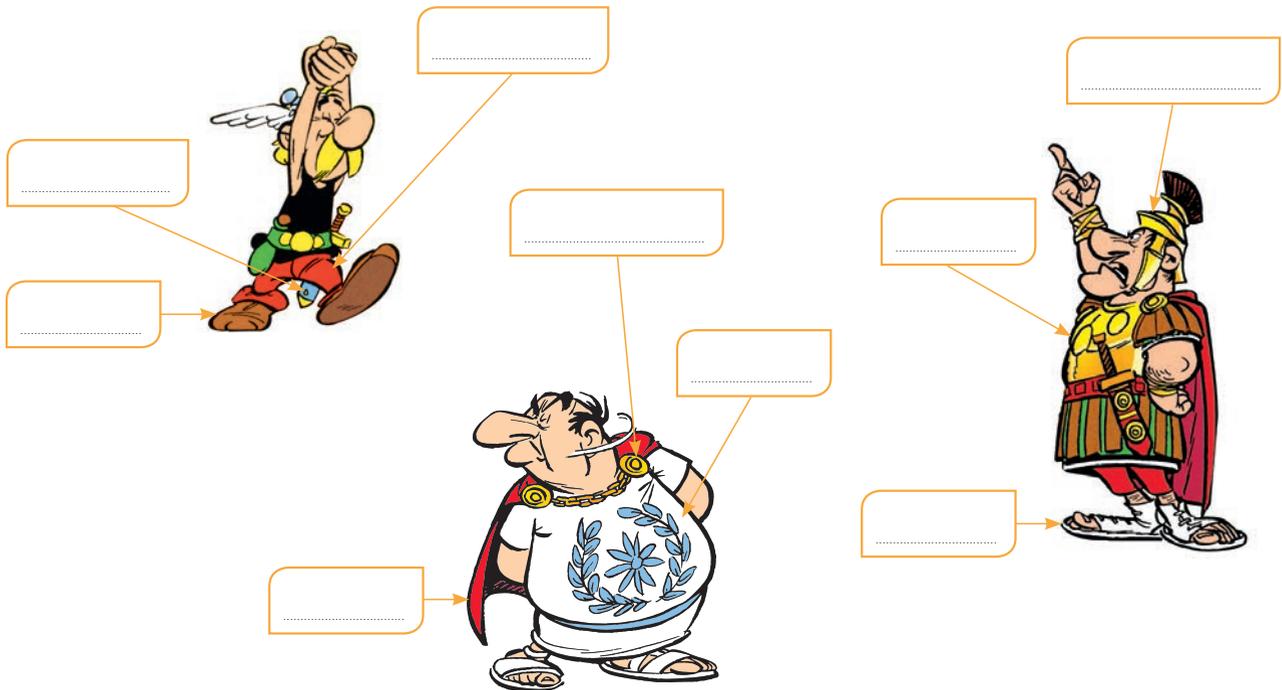
2 Faites un bref compte rendu, devant la classe, des principales caractéristiques (physiques et morales) de votre personnage. Pendant votre exposé, un élève écrira au tableau les mots les plus importants, qui décrivent le mieux votre personnage.

L'apparence du personnage : chaque détail compte !

Dans la bande dessinée, il n'y a pas de description : le dessin remplace le texte. L'identité de chaque personnage doit donc être immédiatement visible !

3 Grâce à quel(s) détail(s) comprenez-vous immédiatement qu'Astérix, Quatrédeusix et César Labeldecadix sont gaulois ? Quels accessoires vous permettent de dire qu'Astérix est un guerrier et César Labeldecadix un aubergiste ?

- 4** Grâce à quel(s) détail(s) comprenez-vous immédiatement que Lucius Fleurdelotus, Gracchus Nenjetépus et Petilarus sont romains ? Identifiez le légionnaire, le centurion et le préfet.
- 5** Faites une recherche sur les vêtements des Gaulois et des Romains et associez à chaque personnage les mots correspondants. Vous pourrez utiliser le vocabulaire suivant : braies – brogues – caligae – cape – casque – cuirasse – fibule – glaive – tunique.



À quel camp appartient-il ?

- 6** Tous les Gaulois sont-ils dans le même camp ? Justifiez votre réponse.

Un opposant est un personnage qui cherche à empêcher le héros d'accomplir sa mission ; une aide, au contraire, est un personnage qui vient à son secours.

- 7** Définissez les personnages en utilisant les catégories suivantes : héros, aide, opposant. Expliquez votre choix par une phrase courte.

Personnage	Quel est son rôle ?	Explication
Astérix	héros	Il utilise sa force et son intelligence pour réussir sa mission : effectuer un tour de Gaule.
Lucius Fleurdelotus	opposant	Il
Quatrédeusix
César Labeldecadix
Gracchus Nenjetépus
Petilarus

Le caractère du personnage

Pour faire rire, la bande dessinée humoristique utilise le comique de caractère : on exagère les défauts des personnages pour les rendre ridicules.

8 Quels adjectifs pouvez-vous employer pour désigner les qualités d'Astérix ? Et les défauts de Quatrédeux ?

Un synonyme est un mot de sens identique ou voisin.

9 À partir des adjectifs ci-dessous, qui évoquent les qualités et les défauts des personnages, formez des couples de synonymes :

adroit – véreux – loyal – retors – habile – vantard – intègre – intelligent – courageux – irritable – honnête – vaillant – fanfaron – irascible – fin – sournois – fidèle – malhonnête.

10 Obélix a plusieurs défauts... Associez à chaque case deux adjectifs qui décrivent son comportement, parmi ceux de la liste : glouton – irritable – gourmand – égoïste – susceptible – individualiste.

L'attitude d'Obélix, qui se vexe lorsqu'on évoque son poids, est un « running gag » : les auteurs multiplient les plaisanteries à ce sujet !

Planche 2 : case 6



Planche 15 : case 3



Planche 30 : case 6



11 Observez les deux cases ci-dessous : comment Obélix réagit-il face à ces deux situations ? Quel trait de sa personnalité apparaît ici ?

Planche 21 : case 6



Planche 34 : case 9



12 Le personnage de César Labeldecadix est un stéréotype d'un habitant de Marseille ! Faites la liste des procédés que les auteurs ont utilisés pour rendre comique ce personnage.

Un stéréotype (ou cliché) est une image employée très souvent, sans originalité particulière. Elle s'appuie sur des idées reçues, des représentations toutes faites, au sujet d'une personne ou d'un groupe.

13 Quel personnage de l'album vous fait le plus rire ? Expliquez pourquoi ce personnage est particulièrement comique ; citez au moins un exemple d'épisode précis.

Comment nommer un personnage ?

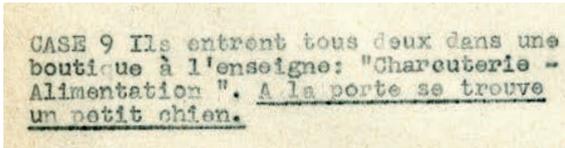
- 14** Dans la planche 1, les auteurs ont décidé de nommer le préfet « Fleurdelotus ».
- Ce nom correspond-il au caractère du personnage ? Pourquoi ?
 - Avec le choix de ce nom, quel procédé comique est employé pour faire rire les lecteurs ?

Dans les albums de la série Astérix, les noms des personnages sont souvent comiques : les auteurs utilisent l'ironie et les jeux de mots pour les caractériser.

- 15** Pouvez-vous nommer un autre personnage de l'album dont le nom est un jeu de mots ?

C'est dans Le Tour de Gaule qu'Idéfix fait sa première apparition. Toutefois, il n'a pas de nom ! Dans le scénario découpé, René Goscinny l'appelle « le petit chien ». Les auteurs lancent un concours : les lecteurs devront trouver son nom. Certains ont proposé Patracourcix, Papeurdurix, Trépétix, Paindépix, Toutousanprix...

- 16** Dans quelle planche Idéfix apparaît-il pour la première fois ? Pour trouver la réponse, aidez-vous du scénario découpé, reproduit ci-contre.



- 17** Quel autre nom auriez-vous proposé pour nommer le petit chien ?

- 18** À votre avis, pourquoi les deux auteurs ont-ils finalement retenu le nom d'« Idéfix » ?

- 19** Dans un texte entièrement rédigé, on peut désigner un personnage autrement que par son nom : on utilise son apparence, son caractère, son origine, son métier, sa fonction... pour créer des périphrases.

Une périphrase est une expression contenant plusieurs mots et que l'on emploie à la place d'un mot unique : par exemple, « le préfet envoyé par Jules César » peut désigner Fleurdelotus.

- Quel personnage est désigné par cette périphrase : « le petit guerrier moustachu » ?
- Pour supprimer les répétitions, remplacez les noms surlignés par des périphrases. Pensez à utiliser des adjectifs pour préciser l'apparence ou le caractère du personnage.

C'est devant une boutique de charcuterie qu'Obélix croise pour la première fois le chemin d'Idéfix. Obélix ne le sait pas encore, mais Idéfix deviendra son fidèle compagnon dans toutes ses aventures. Pour le moment, Idéfix, qui ne possède pas encore de nom, se contente de suivre discrètement Obélix durant son tour de Gaule. Sans relâche, des rues de Lutèce jusqu'au petit village gaulois, Idéfix court derrière Astérix et Obélix...

À vous de jouer !

- 20** À votre tour, créez un nouveau personnage : imaginez qu'Astérix et Obélix font sa rencontre dans un nouvel épisode, entre deux étapes de leur voyage.

- Commencez par établir sa fiche d'identité.
- En quelques lignes, rédigez son portrait (physique et moral) avec des phrases complètes.

Et si vous dessiniez votre personnage ? Vous trouverez dans ce tutoriel quelques conseils pour dessiner à la manière d'Albert Uderzo : <https://www.asterix.com/comment-dessiner-asterix-et-ses-amis/>

Nom :

Nationalité :

Caractéristiques physiques :

Aide ou opposant :

Caractère :

Métier ou fonction :

Lieu où les deux héros le rencontrent :

Accent et/ou expression favorite :

ACTIVITÉ 6

Comment communique-t-on dans la bande dessinée ?

De la bande dessinée vers le texte : bulles et verbes de parole

MOTS-CLÉS : découpage, bulles, emanata, ton, émotions, verbes de parole, adjectifs, dialogue.

Dans un texte, pour préciser la manière dont s'exprime un personnage, on emploie des verbes de parole : dire, répondre, penser, crier, murmurer ...

1 Observez la vignette ci-contre (planche 29, case 7). Elle a été transformée en texte rédigé. Choisissez parmi les verbes de parole suivants : hurla – chuchota – commença – ordonna – susurra – vociféra – conseilla – intima – chanta ; puis complétez le texte. Quels verbes de parole pourrait-on employer pour montrer :

- A. que le centurion donne des instructions : « Saisisssss », le centurion.
 B. qu'il s'exprime de manière à être entendu de tous : « Saisisssss », le centurion.
 C. qu'il n'a pas le temps de terminer sa phrase : « Saisisssss », le centurion.

Planche 29 : case 7



Planche 2 : case 8



Planche 3 : case 6



Planche 12 : case 9



Planche 13 : case 6



Planche 15 : case 8



2 Observez attentivement les bulles des cinq cases ci-dessus et les caractères qu'elles contiennent.

- a. Décrivez leur taille et leur forme. Qu'ont-elles d'original ?
 b. Qu'indiquent-elles sur la manière dont les personnages s'expriment (ton, volume, émotions) ?

3 Si on transforme ces bulles en texte rédigé, on obtient les phrases ci-dessous. Complétez-les, en utilisant les verbes de parole suivants : chantonna – pouffa – gémit – grommela – se dit – se lamenta – pensa – fredonna – s'esclaffa – maugréa.

Il y a deux réponses correctes pour chaque phrase.

- A. « Maman ! », le centurion.
 B. « Mmgnonmngongnon ! », Fleurdelotus.
 C. « Dors mon p'tit Quinquin... », le marchand de bêtises.
 D. « Houahouahoua ! » Obélix.
 E. « Mais ce sont les deux Gaulois que les Romains recherchent partout ! », Quatrédéusix.

Préciser un ton ou une émotion : les compléments de manière

- 4** Dans chacune de ces cases, identifiez la (ou les) émotion(s) exprimée(s) par les personnages : joie, agacement, colère, surprise, gêne, peur, assurance.

Pour préciser comment les personnages s'expriment, quelles émotions ils ressentent, quel ton ils emploient, on peut ajouter des compléments de manière.



- 5** À partir des cases ci-dessus, complétez les phrases en vous aidant des listes suivantes. Cherchez dans le dictionnaire le sens des mots que vous ne connaissez pas ! Plusieurs réponses sont possibles.

Verbe de parole	Complément de manière : « l'air ... / d'une voix ... / sur un ton ... / le visage ... » + adjectifs
bredouilla – demanda – vociféra – s'exclama – assura – se réjouit – rugit – supplia – promit – sursauta – balbutia – ordonna – rétorqua – jubila.	satisfait – écarlate – interloqué – embarrassé – agacé – sûr de lui – paniqué – suppliant – angoissé – content – impérieux – ahuri – menaçant – confiant – tremblotant.

- A.** « – Mais... mais ces Gaulois sont féroces ! Doués d'une force magique !..., protesta Nenjetépus, l'air anxieux.
– Tatatatata ! Rien du tout ! Sonnez le rassemblement !, _____ Fleurdelotus, d'un ton _____ . »
- B.** « – Les Romains !!!, _____ Astérix, l'air _____ .
– Chic !, _____ Obélix, _____ . »
- C.** « Eeeh ! Pas si vite ! Mais où allez-vous ? Arrêtez !!! », _____ le légionnaire _____ .
- D.** « Vous ne le regrettez pas... », _____ le vendeur de chars, _____ .
- E.** « Par Jupiter ! », _____ le centurion, _____ .
- F.** « Je... je ne sais pas, moi, votre ami est parti... Je n'avais pas à le retenir... », _____ Quatrédeusix, _____ .
- G.** « La révolution ! L'émeute ! Le massacre ! La guerre ! La grosse catastrophe ! », _____ César, _____ .

Rédiger un dialogue à partir d'une case

Planche 26



Pour faire parler plusieurs personnages, on rédige un dialogue. Chaque tiret indique qu'un autre personnage prend la parole.

Transformez la case ci-contre en un dialogue entièrement rédigé.

Vous utiliserez des verbes de parole et des adjectifs pour préciser sur quel ton parlent les personnages.

Vos phrases seront construites de la manière suivante : paroles + verbe de parole + nom ou expression désignant le personnage qui parle + l'air... / d'une voix ... / d'un ton ... / le visage ... (+ adjectif)

« - _____, _____ le vacancier, _____
- À Massilia !, _____,
- _____, _____ Obélix,
_____ »

ACTIVITÉ 7

Comment planter le décor ?

Le scénariste et le dessinateur : deux auteurs pour un décor

1 Comparez attentivement cet extrait du découpage de la planche 33 avec la case correspondante.

CASE 7-8-10-11 Le char tiré par les deux chevaux, arrive en haut d'une petite côte. Des deux côtés de la route se trouvent des gaulois et des gauloises enthousiastes dans la plus pure tradition du Tour de France. Certains poussent les roues du char pour l'aider à monter. D'autres courent le long du char pour jeter le contenu d'ampoules d'eau aux chevaux. Obélix est ahuri, Astérix, un peu inquiet.

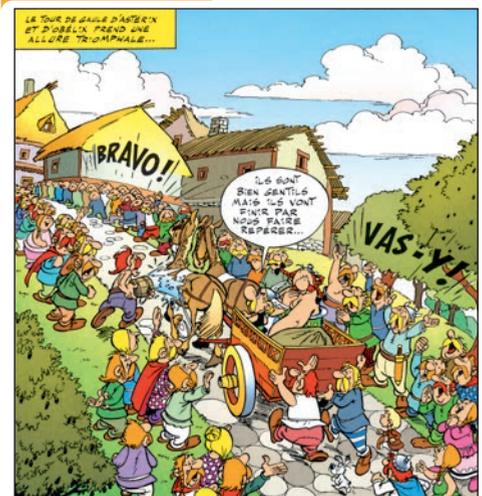
TEXTE: "Le tour de Gaule d'Astérix et d'Obélix, prend une allure triomphale...
GRIS: "BRAVO!" "VAS-Y!"
ASTERIX: "Ils sont bien gentils, mais ils vont finir par nous faire repérer..."

Archives Anne Goscinny

- Lisez attentivement la première ligne du découpage : comment René Goscinny, le scénariste, a-t-il indiqué à Albert Uderzo, le dessinateur, que cette case devait être particulièrement grande ?
- Faites la liste des éléments du décor que René Goscinny souhaitait voir dans la case (lieu, objets, personnages secondaires).
- Albert Uderzo a-t-il supprimé ou ajouté des éléments du décor ? Lesquels ?

MOTS-CLÉS : découpage, décor, paysage, description, compléments de lieu.

Planche 33



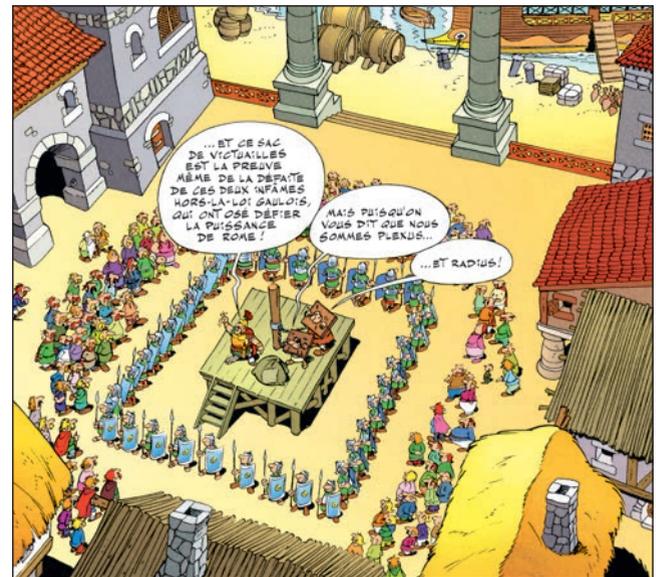
Rédiger une description de paysage ou de décor

- 2** Comparez attentivement cet extrait du découpage de la planche 37 avec la case correspondante.

CASE 4-5-7-8 Au milieu d'une grande place rectangulaire et nue, s'élève une sorte d'estrade. Sur cette estrade, sont exposés les deux brigands, retenus chacun par un carcan de fer et une chaîne qui les lie à un poteau centra. Sur l'estrade aussi, le général Motus fait un speech, en montrant du doigt le sac de victuailles qui est là également. Autour de l'estrade, des légionnaires en armes font la garde. Et sur la place, des Gaulois et des Gauloises qui écoutent sombrement le speech grandiloquent du général Motus.

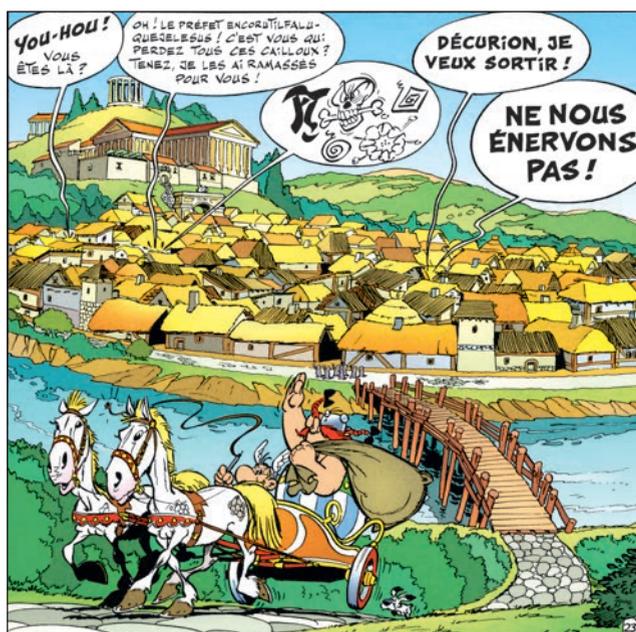
Archives Anne Goscinny

Planche 37



- a. Dans le découpage, repérez les compléments de lieu que le scénariste emploie pour guider le dessinateur.
- b. Rédigez quelques phrases supplémentaires à la suite du découpage, pour décrire les éléments de décor que le dessinateur a ajoutés sur les bords de la case. Vous commencerez par : « Sur les côtés de la place, il y a/on voit.... ».
- 3** Observez cette case extraite de la planche 23, dans laquelle on assiste au départ des deux amis, qui s'éloignent de la ville de Lugdunum.

Planche 23



Décrivez la ville et le paysage de manière précise.

Vous éviterez d'écrire « il y a » ou « on voit ». Pour chacun des éléments de décor suivants, vous emploierez un verbe permettant de le décrire :

- une route / mener
- un pont / enjamber
- la ville / s'étendre
- des maisons / s'aligner
- un temple / s'élever
- des colonnes / se dresser

Vous ajouterez des compléments de lieu : au loin, à l'horizon, sur la colline, au pied de la colline, au bord du fleuve...

Exemple : une route / mener ➔ Une route mène jusqu'à la ville de Lugdunum.