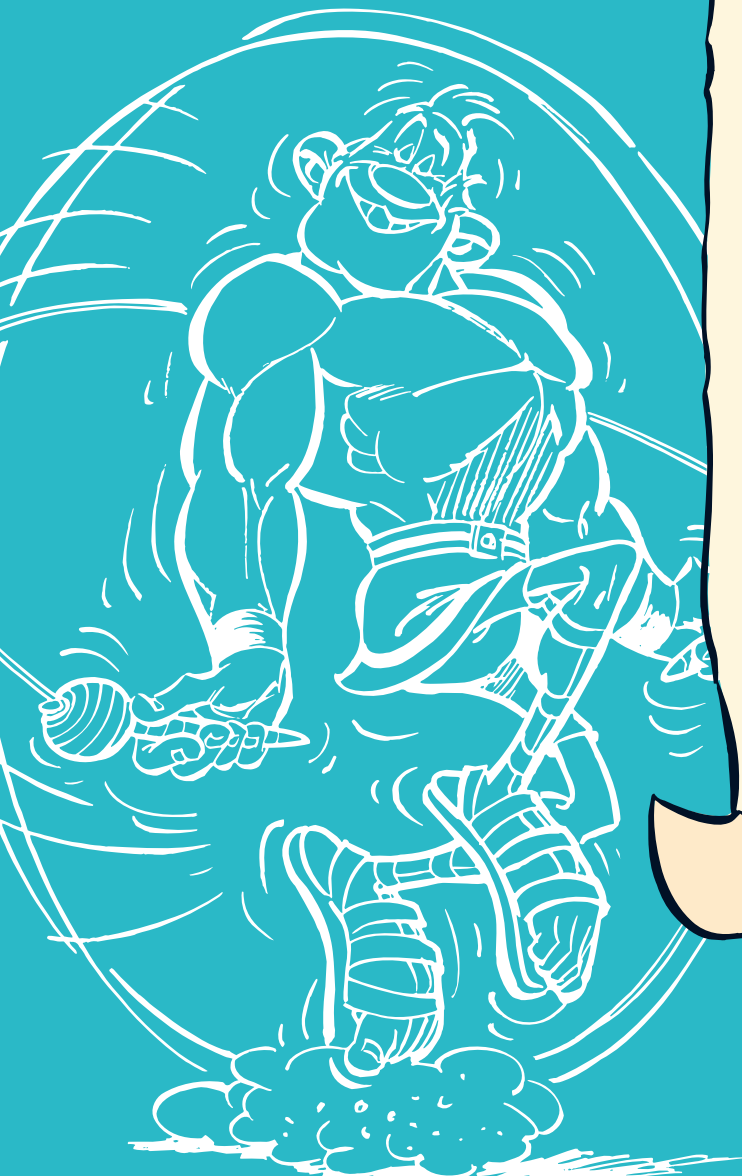


2

# 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, déroulement, dénouement, situation finale, statu quo.

**ACTIVITÉ 4** Comment communique-t-on dans la bande dessinée ? ..... 58

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

**ACTIVITÉ 5** Comment construit-on un personnage de bande dessinée ? ..... 61

**MOTS-CLÉS** : portrait, vêtements, accessoires, qualités, défauts, comique de caractère, synonymes, running gag, caricature, périphrase.

**ACTIVITÉ 6** Comment planter le décor ? ..... 64

**MOTS-CLÉS** : synopsis, décor, paysage, description, verbes, compléments de lieu, adjectifs, sensations.

Téléchargez les fiches d'activités et le corrigé sur  
[www.asterix.com/guide-pedagogique](http://www.asterix.com/guide-pedagogique)

Animez le CDI de votre établissement avec Astérix !  
Pour en savoir plus, rendez-vous sur  
[www.asterix-bibliotheques.com](http://www.asterix-bibliotheques.com)



**MOTS-CLÉS :** schéma narratif, situation initiale, élément déclencheur, déroulement, 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 *Astérix aux Jeux olympiques*, en répondant aux questions.

Étapes du récit	Questions	Planches de l'album correspondantes
<p><b>La situation initiale :</b> la situation des héros au début de l'aventure</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dans la première planche, à quelles occupations les Gaulois se consacrent-ils ?</li> <li>- Quels mots montrent que leurs habitudes n'ont pas encore été perturbées ?</li> </ul>	n° 1
<p><b>L'élément déclencheur (ou perturbateur) :</b> l'événement qui vient perturber la situation des personnages</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dans la première planche, quelle atmosphère règne dans le camp romain ? Justifiez votre réponse en observant le contenu des bulles, le récitatif de la case 2, les emanata à côté des personnages.</li> <li>- Quel événement est à l'origine de tout cela ?</li> <li>- Quelles réactions cela provoque-t-il chez les Gaulois, dans la planche 2 ?</li> </ul>	n° ..... à .....
<p><b>Les péripéties :</b> l'ensemble des événements qui se produisent et des actions que les héros accomplissent durant leur aventure</p>	<p>Vous préciserez les différentes péripéties dans la question 2.</p>	n° ..... à .....
<p><b>Le dénouement :</b> le moment où les héros surmontent le dernier obstacle et règlent leur problème</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quel obstacle, à la fin de l'aventure, risque d'empêcher Astérix de remporter la palme ?</li> <li>- Quelle solution les héros trouvent-ils ?</li> </ul>	n° ..... à .....
<p><b>La situation finale :</b> la situation des personnages à la fin de l'aventure</p>	<p>À la fin de l'album, dans quelle situation les héros se trouvent-ils ?</p>	n° .....

## Le déroulement, étape par étape :

**2** Voici, dans le désordre, quelques phrases qui résument les différentes étapes du déroulement de l'action.

- a. Remplacez-les dans l'ordre chronologique, en les numérotant de 1 à 11 dans les carrés ci-dessous.
- b. Indiquez dans quelles planches de l'album (de la n° 3 à la n° 37) on trouve chacune de ces étapes.

- ..... Les Gaulois arrivent au Pirée puis se rendent en char à Athènes. (planches n° ..... à .....)
- ..... Cornedurus et les Gaulois arrivent à Olympie ; les champions gaulois entrent dans le village olympique. (planches n° ..... à .....)
- ..... Astérix et Obélix croisent Cornedurus dans la forêt ; sans le vouloir, ils lui font perdre toute confiance en lui. (planches n° ..... à .....)
- ..... Le sénat olympique crée une épreuve supplémentaire réservée aux Romains ; Astérix et Panoramix mettent au point une ruse pour remporter l'épreuve. (planches n° ..... à .....)
- ..... Après avoir choisi les champions qui représenteront le village, les Gaulois se mettent en route. (planches n° ..... à .....)
- ..... Malgré l'interdiction d'utiliser la potion magique, les Gaulois ne renoncent pas et Astérix s'entraîne. (planches n° ..... à .....)
- ..... À Athènes, tandis que Cornedurus se morfond dans sa chambre, les Gaulois font du tourisme. (planches n° ..... à .....)
- ..... Les champions romains se sont relâchés ; mais lorsqu'on leur apprend que les Gaulois ne pourront pas utiliser la potion magique, ils reprennent l'entraînement. (planches n° ..... à .....)
- ..... Le centurion Mordicus va parler à Abraracourcix, pour que les Gaulois laissent Cornedurus s'entraîner, en vue des Jeux olympiques. Mais les Gaulois décident de participer, eux aussi, à la compétition ! (planches n° ..... à .....)
- ..... Les Jeux commencent ; ce sont les Grecs qui dominent la compétition. (planches n° ..... à .....)
- ..... Sur la galère qui les emmène en Grèce, les Gaulois croisent des pirates qui, par peur de les affronter, sabordent leur propre bateau. (planches n° ..... à .....)

Dans un récit, une ellipse consiste à passer sous silence certains événements : on supprime ou on résume une partie de l'histoire.

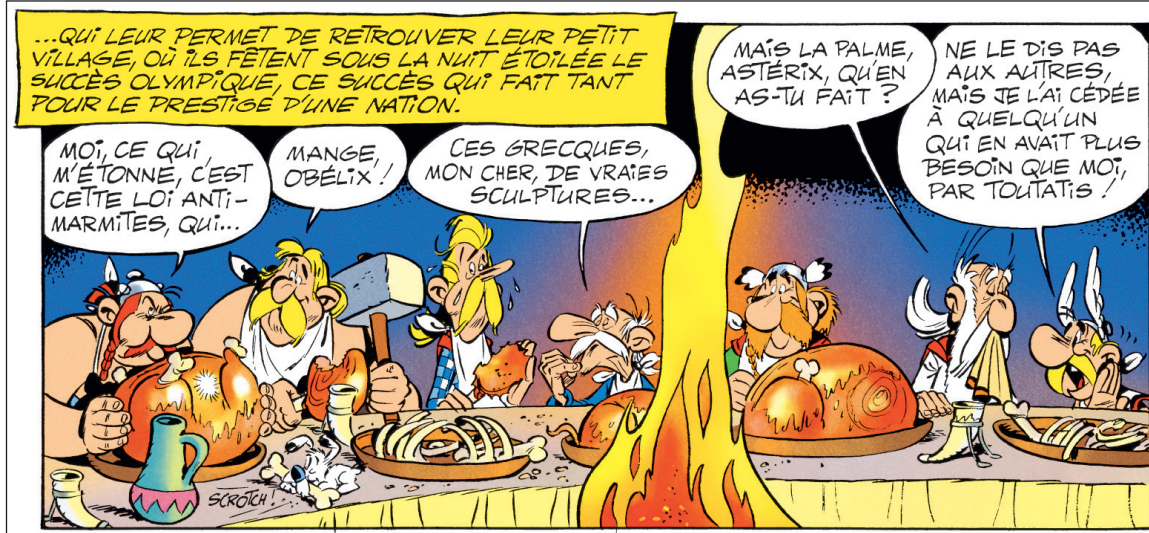
**3** Les deux auteurs racontent-ils en détail le voyage des Gaulois jusqu'en Grèce ? Puis leur voyage d'Athènes à Olympie ? Pourquoi, à votre avis ?

## Le dénouement et la situation finale

**4** Observez la vignette ci-dessous, qui se trouve à la fin de l'album.

Dans chaque album de la série Astérix, on revient toujours au statu quo, c'est-à-dire à la situation de départ : les personnages de Goscinny et Uderzo n'aiment pas beaucoup le changement !

Planche 44 : case 6



- Que font les Gaulois du village, tous ensemble ?
- Comparez cette vignette avec d'autres passages de l'album : les Gaulois ont-ils modifié leurs habitudes ?
- Comparez cette vignette avec la fin d'autres albums d'Astérix : que remarquez-vous ?

**5** Qui parle, dans la toute dernière vignette de l'album (ci-contre) ?

.....

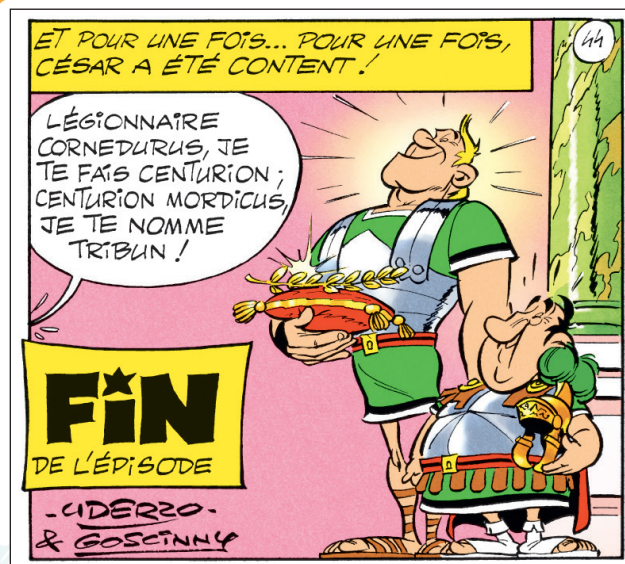
.....

**6** Dans l'ensemble de l'album, Albert Uderzo a-t-il inséré un dessin de ce personnage ? Pourquoi, à votre avis ?

.....

.....

Planche 44 : case 7



.....

.....

.....

.....



## ACTIVITÉ 4

# Comment communique-t-on dans la bande dessinée ?

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

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

**1** Observez la vignette ci-dessous (planche 5, case 9). Le centurion Mordicus ne comprend pas pourquoi Cornedurus est aussi découragé. Pour transformer cette vignette en texte rédigé, on doit employer des verbes de parole. Voici quelques exemples : s'indigna, chuchota, hurla, répondit, demanda, susurra, vociféra, conseilla, chanta... Dans cette liste, lesquels peut-on employer pour montrer :

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

- que le centurion pose une question : « Qui a dit que tu étais un minable ? », ..... le centurion.
- qu'il parle très fort : « Qui a dit que tu étais un minable ? », ..... le centurion.
- qu'il est scandalisé : « Qui a dit que tu étais un minable ? », ..... le centurion.

Planche 5 : case 9

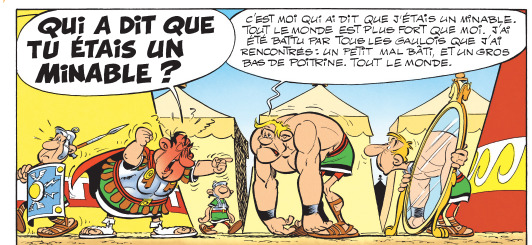


Planche 10 : case 7



Planche 27 : case 3



Planche 29 : case 5

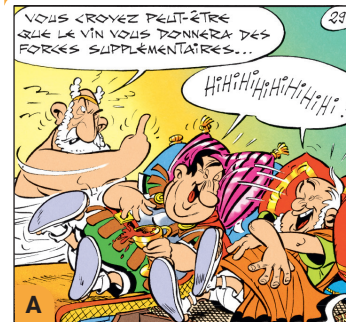


Planche 30 : case 9



Planche 35 : case 4



**2** Observez attentivement les bulles des cases A, B, C, D et E et les caractères qu'elles contiennent.

- Descrivez leur taille et leur forme. Qu'ont-elles d'original ?
- 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 : s'étouffa - chantèrent - s'esclaffèrent - gronda - gloussèrent - projeta - entonnèrent - menaça - s'étrangla - pensa. Il y a deux réponses correctes pour chaque phrase.

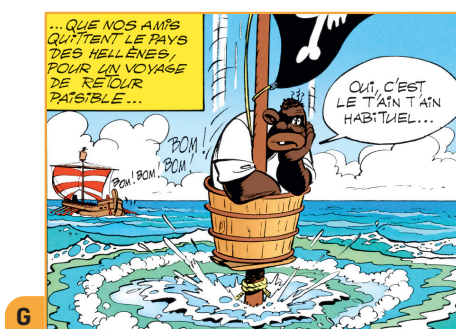
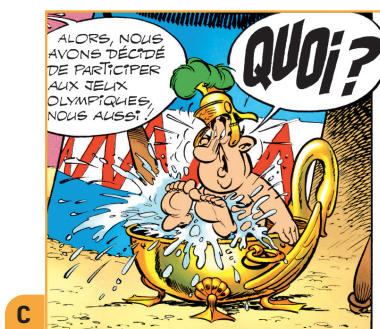
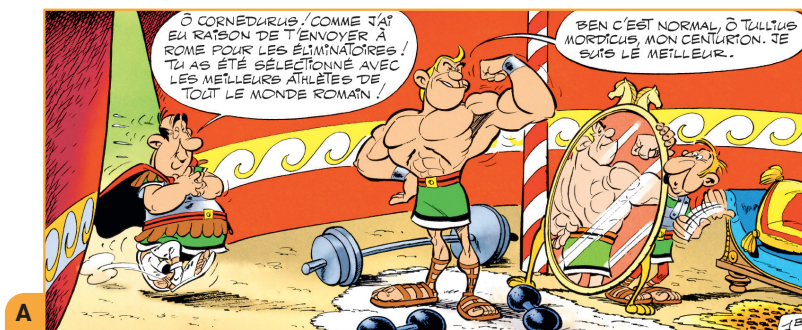
- « Hihihihihihihhi ! », ..... les deux Romains.
- « Je vais regarder par la fente, là », ..... Mordicus.
- « Ah, le petit vin blanc qu'on boit sous les colonnes... », ..... les deux Romains.
- « Tu vas voir ce que j'en fais de ton plat ! » ..... Mordicus.
- « Gau...le ! », ..... Abraracourcix.



# 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 : peur - joie - agacement - colère - amusement - confiance - surprise - découragement...

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



	Émotions
A	.....
B	.....
C	.....
D	.....
E	.....
F	.....
G	.....

- 5** À partir des cases de la page 59, complétez ces phrases en vous aidant des listes suivantes. **Cherchez dans le dictionnaire le sens des mots que vous ne connaissez pas ! Plusieurs réponses sont possibles.**

Verbes de parole	Compléments de manière : « l'air... / d'une voix... / sur un ton... / le visage... » + adjectifs
se lamenta – ironisa – grommela – commanda – s'exclama – affirma – se réjouit – présagea – se vanta – gémit – sursauta – railla – ordonna – maugréa – prédit – jubila.	dépité – satisfait – pitoyable – interloqué – autoritaire – désabusé – sûr de lui – inquiet – narquois – angoissé – content – goguenard – stupéfait – accablé – confiant – impérieux.

- A.** « – Ô Cornedurus ! Comme j'ai eu raison de t'envoyer à Rome pour les éliminatoires ! Tu as été sélectionné avec les meilleurs athlètes de tout le monde romain, .....  
Mordicus, .....  
– Ben c'est normal, ô Tullius Mordicus, mon centurion. Je suis le meilleur, .....  
Cornedurus, ..... »
- B.** « Je ne suis pas un champion. Je suis un minable. », ..... Cornedurus, .....
- C.** « Quoi ? », ..... le centurion, .....
- D.** « César ne va pas être content, si nous ne rapportons pas une ou deux palmes », ..... l'entraîneur romain, .....
- E.** « Tout le monde debout ! Au garde-à-vous ! Au travail ! En voilà une bande de barbares !!! Cornedurus ! À ma caliga ! Et que ça saute ! », ..... le centurion, .....
- F.** « C'est ça ! Et elles conduiront des chars ! », ..... un spectateur, .....
- G.** « Oui, c'est le train-train habituel... », ..... la vigie, .....

## 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-dessus, tirée de la planche 26, 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... / sur un ton... / le visage... (+ adjectif)

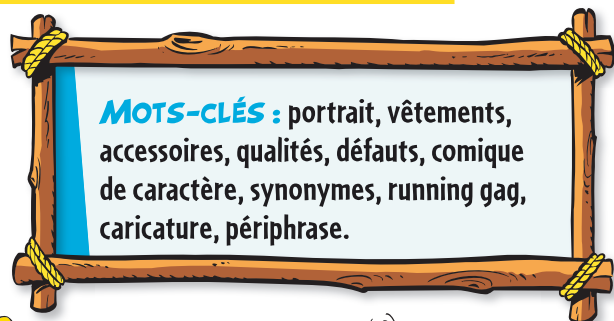
- « – ..... , ..... Astérix, .....  
– Les voilà ! Les voilà !, ..... le centurion Mordicus, .....  
– ..... , ..... le légionnaire Chaussetrus, ..... »



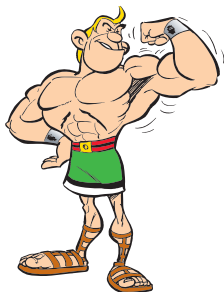
## ACTIVITÉ 5

# Comment construit-on un personnage de bande dessinée ?

**Pour commencer :  
décrire un personnage  
en quelques mots**



**1** Choisissez l'un de ces trois personnages :



Claudius Cornedurus



Cétautomatix



Panoramix

- Décrivez physiquement le personnage choisi. Dans votre liste, n'oubliez pas de décrire également sa tenue et ses accessoires.
- Sur l'image, quels traits de caractère transparaissent 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.

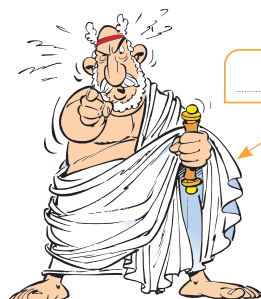
## L'apparence du personnage : chaque détail compte !

**3** À côté de chaque personnage, indiquez quels vêtements et accessoires il porte. Vous utiliserez les mots suivants, en cherchant leur sens dans un dictionnaire si besoin : braies - chlamyde - brogues - peplos - caligae - casque muni d'une crête - himation - cingulum - cuirasse - fibule - saie (ou sayon)



Tullius Mordicus

Abraracourcix



Garmonparnas



Mixomatos



Une femme grecque



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

- 4** Grâce à quel(s) détail(s) physique(s) et vestimentaire(s) comprenez-vous immédiatement qu'Astérix et Obélix sont gaulois ? Quel accessoire vous permet de comprendre qu'Astérix et le chef Abraracourcix sont des guerriers ?

À l'époque de Jules César, les hommes romains se rasent. Se laisser pousser la barbe sera perçu, pendant longtemps, comme un signe de deuil ou bien d'appartenance aux peuples barbares.

- 5** Dans l'album, de quel peuple sont issus, en majorité, les hommes qui portent une barbe ? Ceux qui ont le visage rasé ? Et ceux qui portent des moustaches ?

Dans les albums d'Astérix, les personnages invoquent les noms de différents dieux de la mythologie, qui rappellent à quel peuple ils appartiennent.

## La manière de s'exprimer : noms de dieux !

- 6** Voici quelques invocations aux dieux que l'on peut trouver dans l'album :

PAR ZEUS !      ΣΑ, PAR  
HERMÈS !

PAR JUPITER !      PAR POSEÏDON !

PAR TOUTATIS !      PAR MERCURE !

PAR MINERVE !      PAR ΗΕΡΑΪΣΤΟΣ !

PAR APOLLON !      PAR ATHÉNA !

PAR ARTÉMIS !

- a. Un seul de ces dieux appartient à la mythologie celtique (ou gauloise) : lequel ? Quel personnage de l'album prononce souvent son nom ?
- b. Répartissez les autres divinités en deux listes, selon qu'elles appartiennent à la mythologie grecque ou romaine. Indiquez leur fonction : dieu (ou déesse) de la lumière, de la mer...

Exemples :

Mythologie grecque : Héra (déesse du mariage)

Mythologie romaine : Pluton (dieu des enfers)

- 7** Observez la typographie : lorsque c'est un Grec qui parle, comment le dessinateur fait-il pour que cela se voie immédiatement ?

La typographie est la manière dont on écrit les caractères qui composent un mot ou une phrase : le dessinateur choisit leur forme, leur taille, leur épaisseur...

## 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** Au fil de l'album, quelles qualités repérez-vous chez Panoramix ? Quels défauts possède Tullius Mordicus ?

Un synonyme est un mot de sens identique ou voisin.

- 9** Obélix a plusieurs défauts... Associez à chaque case deux adjectifs synonymes qui décrivent son comportement, parmi ceux de la liste : chatouilleux - gourmand - ignare - glouton - inculte - susceptible.

Planche 2 : case 3



Planche 5 : case 5



Planche 19 : case 5



Les auteurs répètent certaines plaisanteries d'une planche à l'autre. Dans la bande dessinée, ce procédé comique s'appelle un « running gag ».

- 10** Lequel de ces défauts apparaît encore dans la planche 7, pour former un « running gag » ? Et lequel réapparaît dans la planche 17 ?
- 11** Dans les vignettes ci-dessous, observez attentivement la posture, le visage, les paroles et le comportement de tous les spectateurs du stade olympique.

Planche 34 : cases 1 et 2

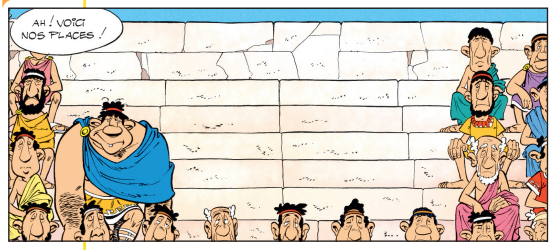
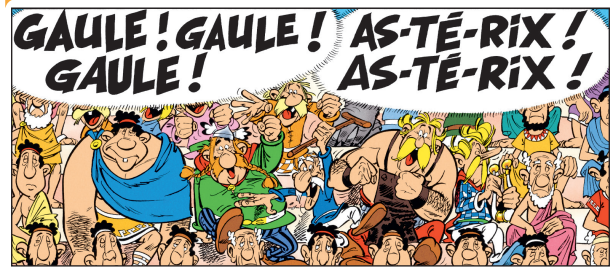


Planche 35 : case 3



- a. Comment les spectateurs gaulois, venus soutenir Astérix, se comportent-ils ? Que remarquez-vous, d'une vignette à l'autre, dans l'attitude et la posture des autres spectateurs ?
- b. Pourquoi les paroles du chef Abraracourcix sont-elles particulièrement drôles ?

- 12** a. Dans les vignettes ci-contre, quels défauts observez-vous chez Abraracourcix ?
- b. Cherchez le sens de l'adjectif « chauvin » et expliquez pourquoi il décrit bien le comportement du chef.

Planche 18 : case 1



Planche 19 : case 2

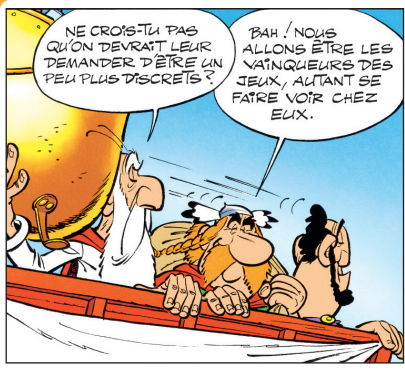


Planche 42 : case 6



- 13** À travers Abraracourcix et les villageois qui se sont déplacés pour soutenir leurs champions, les auteurs ont voulu caricaturer certaines personnes de notre époque : lesquelles ? Selon vous, cette caricature correspond-elle à la réalité ?

Une caricature est un portrait déformé, qui exagère les défauts de quelqu'un, pour se moquer de lui et pour le critiquer.

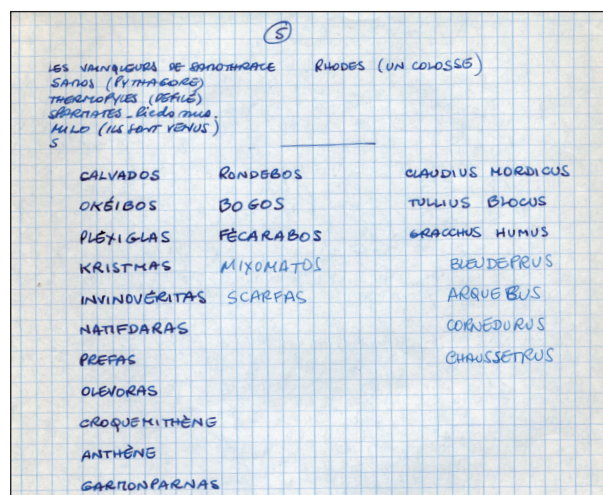
## Comment nommer un personnage ?

- 14** Qu'est-ce qui, dans le nom des personnages, nous indique immédiatement s'ils sont gaulois, romains ou grecs ?
- 15** Lorsqu'ils ont créé les noms de leurs personnages gaulois, René Goscinny et Albert Uderzo se sont inspirés du nom d'un célèbre chef arverne, adversaire de Jules César : de qui s'agit-il ?



**16** Observez, ci-dessous, les notes écrites par René Goscinny lorsqu'il préparait son scénario.

- Choisissez deux noms et expliquez le jeu de mots qu'ils contiennent.
- Finalement, le scénariste a-t-il utilisé tous les noms auxquels il avait pensé ? Donnez deux ou trois exemples.



Archives Anne Goscinny

## De la bande dessinée vers le texte : comment éviter les répétitions ?

**17** Dans un texte entièrement rédigé, pour éviter les répétitions, 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.

- Quel personnage peut être désigné par cette périphrase : « le soldat blond et musclé » ?
- Pour supprimer les répétitions, remplacez les noms surlignés par des périphrases. Pensez à utiliser des adjectifs. Aidez-vous des informations que vous possédez sur l'apparence, le métier ou le caractère des personnages.

Une périphrase est un groupe de mots que l'on emploie à la place d'un mot unique. Par exemple, « le vieillard » ou « le doyen du village gaulois » peut désigner Agécannonix.

Pour soutenir Astérix et Obélix, ses champions, Abraracourcix entraîne avec lui tout le village gaulois, y compris Panoramix. À Athènes et Olympie, le comportement d'Abraracourcix déplaît à Panoramix : Abraracourcix méprise la culture grecque et ne cesse de se vanter. Pour lui, c'est certain, Astérix et Obélix vont remporter la palme de la victoire !

## ACTIVITÉ 6 Comment planter le décor ?

### Du synopsis au dessin final

**1** Voici un extrait du synopsis rédigé par le scénariste, René Goscinny.

**MOTS-CLÉS :** synopsis, décor, paysage, description, verbes, compléments de lieu, adjectifs, sensations.

Nous sommes dans une chambre modeste d'une auberge d'Athènes. Dans cette chambre, nous trouvons Mordicus, le centurion, qui essaie de convaincre Cornédurus, qui est en train de balayer. "Par Jupiter, cesse ce manège Cornédurus. Avant de rejoindre les autres athlètes romains à Olympie, j'ai décidé que nous passerions quelques jours ici à Athènes pour que tu te calmes et tu te décontractes ! Ne pense plus à ces Gaulois !" ~~AXXXXXXXXX~~ "Tu as raison,

- Dans quel lieu l'action se déroule-t-elle ?
- Pour représenter ce décor, le scénariste donne-t-il des instructions précises au dessinateur ?

- c. Vous êtes le dessinateur. Imaginez ce décor et faites la liste de tous les détails que vous pourriez dessiner dans votre case : meubles, objets, murs, éléments de décoration... Précisez leur forme et leur couleur.
- d. Dessinez votre décor !

**2** Ouvrez l'album à la planche 20 et retrouvez le décor correspondant au synopsis, imaginé et dessiné par Albert Uderzo. Est-il conforme à ce que vous imaginiez ?

## De la bande dessinée vers le texte : rédiger une description

**3** Observez cette case extraite de la planche 19 : à leur arrivée, les Gaulois aperçoivent l'Acropole, la célèbre colline qui domine la ville d'Athènes.

Planche 19 : case 7



Exemple : Une route **sinueuse** **monte/** **montait** jusqu'à l'Acropole.

Décrivez le paysage en rédigeant **trois ou quatre phrases complètes**. Chaque phrase contiendra au moins :

- un **élément du paysage** : routes, maisons, temples, colonnes, pins, cyprès...
- un **verbe** (au présent ou à l'imparfait) : mener, monter, conduire, s'aligner, border, se dresser, s'élever, surplomber, s'étaler...  
(Évitez d'employer des verbes trop fréquents, comme « est », « il y a » ou « on voit » !)
- un **complément de lieu** : devant eux, au loin, à l'horizon, au sommet de la colline, au pied de la colline, de part et d'autre, sur les bords...
- Vous pouvez ajouter des **adjectifs** pour préciser la forme ou la couleur d'un élément.

**4** À la fin de la planche 17, les Gaulois arrivent au Pirée (le port de la ville d'Athènes).

- a. Observez la case ci-contre et faites une liste de tout ce que vous voyez.
- b. Imaginez d'autres détails que les Gaulois peuvent percevoir, avec d'autres sens que la vue : quels sons (ouïe), quelles odeurs (odorat), quelles sensations (toucher) ?

Planche 17B : case 8



- c. À partir des réponses précédentes, rédigez une courte description du Pirée et de ce que les Gaulois perçoivent en arrivant. Vous pouvez employer les mots suivants :
- **verbes** (à l'imparfait) : se dresser, border, éblouir, éclairer, scintiller, crier, chanter, souffler, réchauffer...
  - **compléments de lieu** : face à eux, sur le rivage, sur les rochers, à gauche, à droite, à l'horizon, dans le ciel...
  - **adjectifs** : doré, orange, flamboyant, frais, tiède, humide...