

2

# L'ART DE RACONTER UNE HISTOIRE



**ACTIVITÉ 3** Le schéma narratif : quelles sont les principales étapes d'un récit d'aventures ? ... 55

**MOTS-CLÉS** : 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.

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

**MOTS-CLÉS** : synopsis, décor, plan, description.

**ACTIVITÉ 7** De la bande dessinée au film d'animation ... 66

**MOTS-CLÉS** : intrigue, péripéties, latin.

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

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



**MOTS-CLÉS :** situation initiale, élément déclencheur, déroulement, dénouement, situation finale, statu quo.

### ACTIVITÉ 3

## Le schéma narratif : quelles sont les principales étapes d'un récit d'aventures ?

### La situation initiale et l'élément déclencheur (planches 1 à 3)

Situation initiale : situation des héros au début de l'aventure.

**1** Dans la **toute première case de l'album**, le paysage qui entoure le village gaulois vous semble-t-il paisible ? Pourquoi ?

**2** Quels **mots du cartouche** permettent d'insister sur le bonheur des villageois au début de l'histoire ?

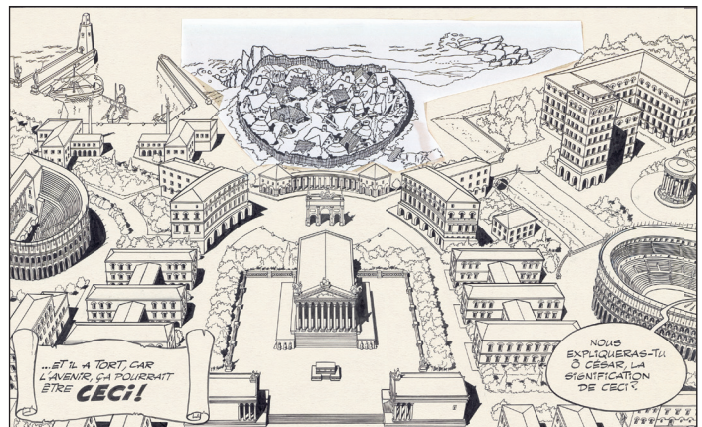
Élément déclencheur (ou perturbateur) : événement qui vient modifier la situation des personnages.

**3** Dans la **planche 1**, observez le **cartouche de la case 2** : de quelle manière les auteurs insistent-ils sur le danger qui menace le village ?

**4** Lisez les **planches 1, 2 et 3**. Quel est le projet de Jules César ? Dans quel but a-t-il décidé de faire cela ?

**5** Dans les **planches 1 et 2**, quelle partie du décor est dessinée quatre fois de manière identique ? Qu'est-ce que cela permet de montrer, par contraste ?

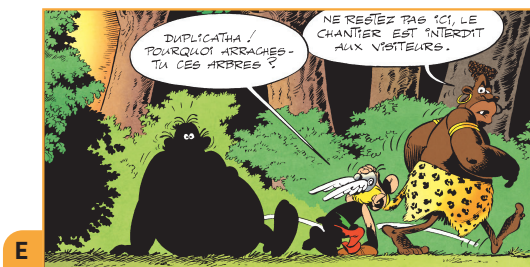
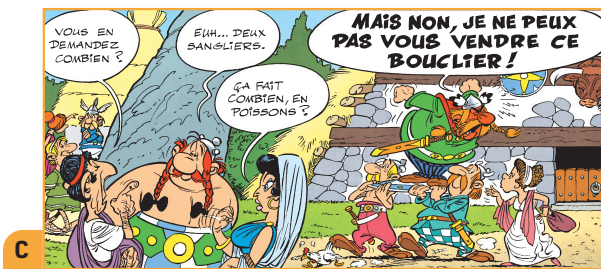
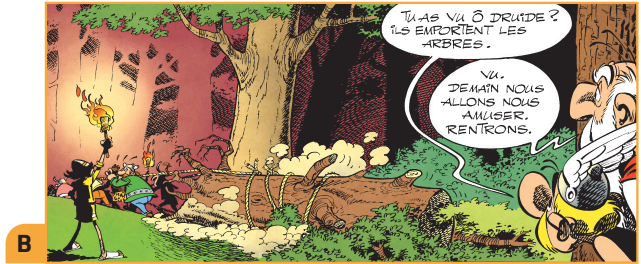
**6** Observez le **dessin ci-contre**, réalisé en 1971. À votre avis, comment le dessinateur a-t-il fait pour reproduire une partie de son dessin à l'identique ?



Original de la planche 1, case 2 (dessin repassé à l'encre de Chine).

# Problèmes et solutions : les péripéties (planches 4 à 39)

**7** Chacune des images ci-dessous représente une péripétie, c'est-à-dire un problème ou un obstacle que les héros doivent surmonter.



**a.** Sans consulter l'album, essayez de classer ces images dans l'ordre chronologique du récit, de la première à la dernière péripétie. Puis consultez l'album pour vérifier vos réponses.

Classement	1	2	3	4	5	6	7
Images	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

**b.** Dans chacune de ces péripéties, comment les héros essayent-ils de résoudre le problème ? Résumez chaque solution qu'ils ont trouvée, en précisant s'ils utilisent la force physique, la magie, des paroles raisonnables ou la ruse.

.....

**c.** Est-ce que cela fonctionne à chaque fois ? .....

## Le dénouement et la situation finale (planches 39 à 44)

Dénouement :  
moment où les héros  
surmontent un dernier obstacle  
et règlent définitivement  
leur problème.

Planche 40 : case 1



- 8** Quel dernier obstacle les Gaulois doivent-ils surmonter ?  
Qui les pousse à réagir ? Comment résolvent-ils ce dernier problème ?

Situation finale :  
situation  
des personnages  
à la fin de l'aventure.

- 9** Dans la dernière planche, à la fin de l'album, que font les Gaulois du village, tous ensemble ?

- 10** Comparez la dernière vignette avec la fin d'autres albums d'Astérix.  
L'un des personnages se trouve dans une situation plus agréable que d'habitude.  
Lequel ? Pour quelle raison ?

- 11** Relisez la dernière planche. À part la joie, quel autre sentiment est exprimé dans les paroles des personnages et dans le texte du dernier cartouche ?

À la fin de chaque album de la série  
« Astérix », on revient toujours au  
statu quo, c'est-à-dire à la situation de  
départ : les habitants du village sont  
en paix et coulent des jours heureux.

## 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. Idéfix est en train de mordre l'architecte Anglaigus. Si on transforme cette vignette en texte rédigé, on doit employer des verbes de parole. Voici quelques exemples : ordonna, chuchota, hurla, s'emporta, demanda, susurra, vociféra, conseilla, fulmina ... **Quels verbes de cette liste 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 l'architecte donne un ordre : « Dites à votre chien de me lâcher ! », ..... l'architecte.
- qu'il parle très fort : « Dites à votre chien de me lâcher ! », ..... l'architecte.
- qu'il est très énervé : « Dites à votre chien de me lâcher ! », ..... l'architecte.

Planche 4 : case 8



Planche 10 : case 5



Planche 34 : case 8



Planche 7 : case 8



Planche 11 : case 3



Planche 15 : case 7



- 2** Observez attentivement les bulles des cinq cases ci-dessus.

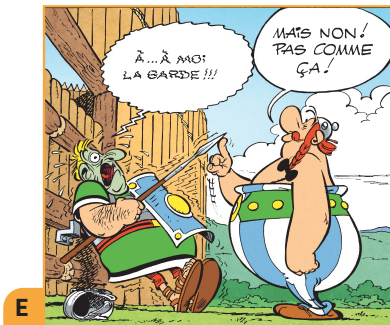
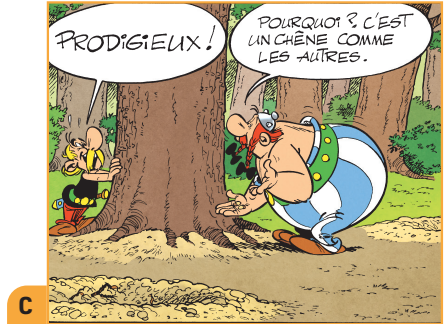
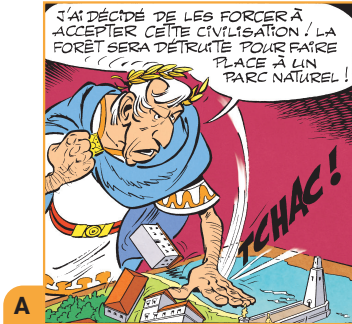
- Décrivez les contours des bulles et les caractères qu'elles contiennent (taille, forme). Qu'ont-ils d'original ?
- Qu'indiquent-ils sur la manière dont les personnages s'expriment (ton, volume, émotions) ?

- 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 - explosa - chantèrent - implora - sanglota - tonna - entonnèrent - supplia - s'étrangla - pleura .  
Il y a deux réponses correctes pour chaque phrase.

- « Co ... co... comment ? », ..... le centurion Oursenplus.
- « Ne ... ne le lâchez pas ! », ..... le pauvre Romain, du haut de l'arbre où il s'était réfugié.
- « On en a encore pour des siècles d'esclavaaaaaage ... », ..... les esclaves belges.
- « Les légionnaires ne peuvent pas lutter contre la magie ! Je refuse de t'aider ! » ..... Oursenplus.
- « D'iciiiiii ! Bouhouuu ! », ..... Anglaigus.

# Préciser un ton ou une émotion : les compléments de manière.

**4** Dans chacune de ces cases, **identifiez l'émotion exprimée** par les personnages ou bien **l'attitude** qu'ils adoptent : terreur, inquiétude, confiance, moquerie, admiration, satisfaction, détermination, déception, amusement...



Émotions, attitudes	
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.

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

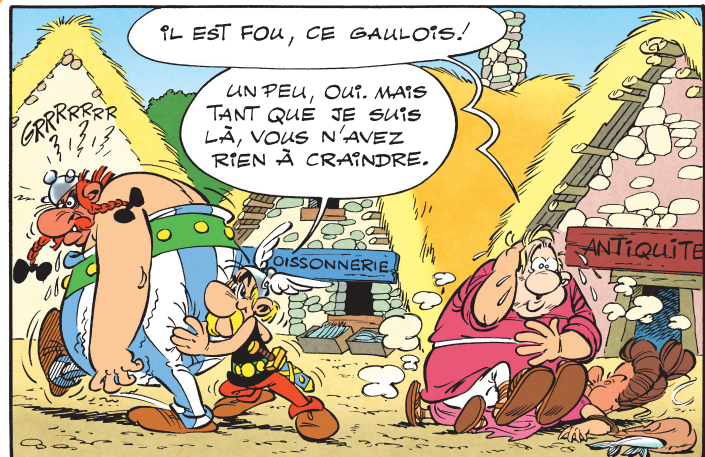
Verbes de parole	Compléments de manière : « l'air... / d'une voix... / sur un ton... / le visage... » + adjectifs
s'indigna - bégaya - répondit - gloussa - annonça - s'exclama - bredouilla - s'offusqua - promit - rétorqua - se demanda - s'esclaffa - concéda - se réjouit - avoua - réfléchit.	perplexe - admiratif - hilare - offensé - émerveillé - approbateur - tremblant - impérieux - songeur - terrorisé - vexé - réjoui - pensif - indifférent - satisfait - déterminé.

- A. « J'ai décidé de les forcer à accepter cette civilisation ! La forêt sera détruite pour faire place à un parc naturel ! », ..... Jules César, .....
- B. « Des mesures... Ils prenaient des mesures... On ne mesure pas des forêts pour le plaisir... Que manigancent-ils ? », ..... Panoramax, .....
- C. « - Prodigieux ! ..... Astérix, .....  
- Pourquoi ? C'est un chêne comme les autres. », ..... Obélix, .....
- D. « Je dois reconnaître que le travail avance bien, Anglaigus. », ..... le centurion Oursenplus, .....
- E. « À... À moi la garde !!! », ..... le légionnaire, .....
- F. « Ces pauvres Romains, tout de même ! » ..... Astérix, .....
- G. « Il y a des barbares partout. J'ai été chassé de l'immeuble ; ils l'ont réquisitionné pour y mettre des légionnaires. » ..... le barde Assurancetourix, .....

## Rédiger un dialogue à partir d'une case.

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

Planche 34



Transformez la case ci-dessus, tirée de la planche 34, en un dialogue entièrement rédigé. Vous utiliserez des verbes de parole et des adjectifs pour préciser sur quel ton parlent les personnages.

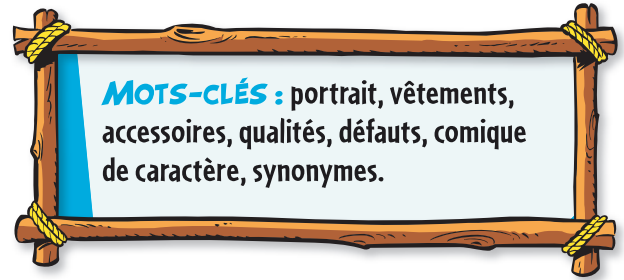
Vos phrases seront construites de la manière suivante : paroles + verbe de parole + nom ou expression désignant le personnage qui parle + l'air... / d'une voix... / sur un ton... / le visage... (+ adjectif)

- « - Grrrrrrr, ..... Obélix, .....  
- Il est fou, ce Gaulois !, ..... le nouveau locataire romain, .....  
- Un peu, oui. Mais tant que je suis là, vous n'avez rien à craindre, .....  
..... ».

## 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 :



Jules César



Anglaigus



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 ?

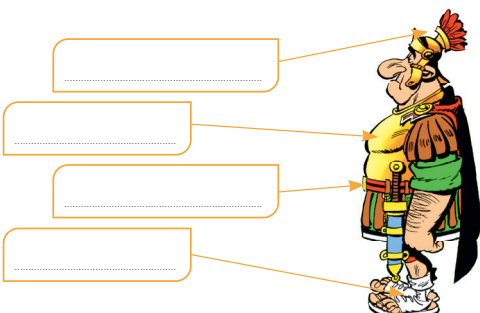
**2** Faites un bref compte rendu, devant la classe, des principales caractéristiques (physiques et morales) de votre personnage. Pendant votre exposé, un élève écrira au tableau les mots les plus importants, qui décrivent le mieux votre personnage.

## L'apparence et les paroles du personnage : chaque détail compte !

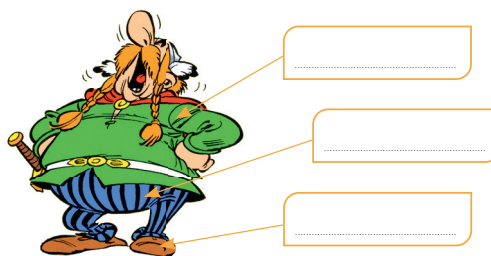
**3** Grâce à quels détails physiques et vestimentaires comprenez-vous immédiatement qu'Astérix et Obélix sont gaulois ? Quel accessoire vous permet de comprendre qu'Astérix et le chef Abraracourcix sont des guerriers ?

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.

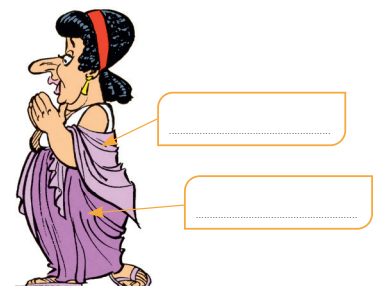
**4** À côté de chaque personnage, indiquez quels vêtements et accessoires il porte. Vous utiliserez les mots suivants, en cherchant leur sens dans un dictionnaire si besoin : braies - stola - caligae - casque muni d'une crête - palla (ou pallium) - brogues - cingulum - cuirasse - saie (ou sayon).



Oursenplus



Abraracourcix



Une femme romaine

- 5 Observez la typographie de la bulle ci-dessous. Qui est en train de chanter ? Comment le dessinateur a-t-il fait 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...



## Comment et pourquoi nommer un personnage ?

- 6 Qu'est-ce qui, dans le nom des personnages, nous indique immédiatement s'ils sont gaulois ou romains ?
- 7 Lorsqu'ils créent les noms de leurs personnages, René Goscinny et Albert Uderzo s'inspirent parfois de personnages historiques :
- Pour trouver les noms de leurs personnages gaulois, ils se sont inspirés d'un célèbre chef arverne, adversaire de Jules César : de qui s'agit-il ?
  - Le nom de « Duplicatha » s'inspire d'un célèbre roi de Numidie qui s'est opposé aux Romains et a été vaincu par le général Marius. Comment s'appelait-il ?



- 8 Le personnage ci-contre apparaît dans le dernier album d'Astérix (paru en 2025) : *Astérix en Lusitanie*.

- Dans quelle planche de l'album *Le Domaine des dieux* (paru en 1971) ce personnage apparaît-il déjà ? Quel rôle joue-t-il et pourquoi son nom n'est pas précisé, à votre avis ?
- Et dans *Astérix en Lusitanie*, comment s'appelle-t-il ? Pourquoi son nom est-il précisé, dans cet album ?

## Le caractère du personnage

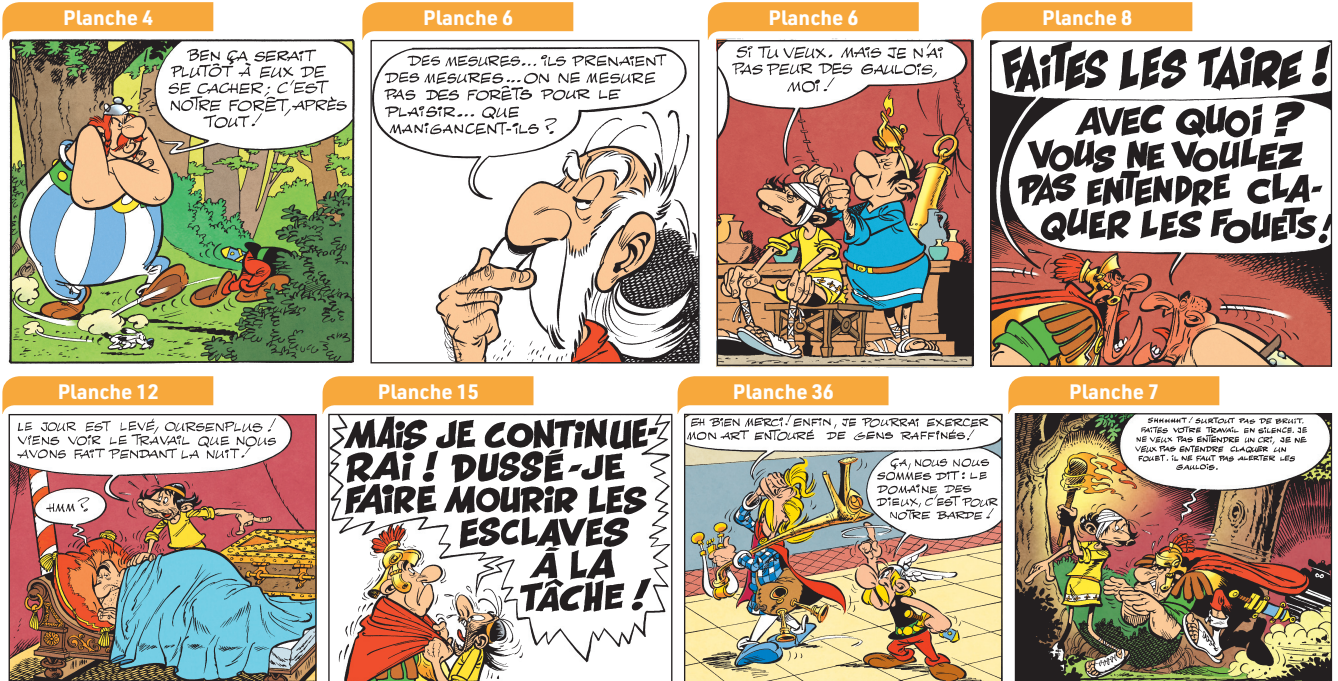
- 9 D'après vous, quelles sont les qualités de Panoramix ? Et les défauts d'Anglaigus ?

Un synonyme est un mot de sens identique ou voisin.

- 10 À partir des adjectifs suivants, qui évoquent les qualités et les défauts de divers personnages, **formez des couples de synonymes** : peureux - aventureux - bougon - paresseux - lâche - cruel - irascible - fainéant - vaniteux - prudent - colérique - râleur - imprudent - présomptueux - vigilant - impitoyable

Chaque personnage possède un caractère particulier : il a des défauts, des qualités, des goûts personnels qui le distinguent des autres.

**11** Observez les vignettes ci-dessous. À quel couple de synonymes de la question 10 correspond chacune d'entre elles ?



**12** Retrouvez Oursenplus dans les vignettes ci-dessus. Selon vous, son nom correspond-il bien à son caractère ? Justifiez votre réponse.



**13** Dans les albums d'Astérix, les animaux aussi peuvent avoir un sacré caractère ! Observez Idéfix dans cette vignette ...

- Que lui arrive-t-il ? Pourquoi se comporte-t-il ainsi ?
- Retrouvez deux autres vignettes dans lesquelles la passion d'Idéfix pour les arbres est bien visible.
- Pourquoi les auteurs ont-ils choisi de l'appeler « Idéfix », à votre avis ?

## Idéfix et les Irréductibles !

Depuis septembre 2021, Idéfix vit ses propres aventures à la télévision dans un préquel se déroulant à Lutèce, deux ans avant sa rencontre avec Astérix et Obélix. Pour accompagner ses aventures avec vos élèves, la chaîne d'histoire « Nota Bene » vous en dit plus sur la vérité historique qui a inspiré la série : la bataille de Lutèce, la romanisation de la Gaule, la Lutèce d'Idéfix & les Irréductibles, les dieux antiques... à retrouver sur YouTube !

Et pour toujours plus de lecture, découvrez la série « Idéfix et les Irréductibles » en bande dessinée !

Liens utiles :

M6



YouTube



Bandes dessinées



## ACTIVITÉ 6 Comment planter le décor ?

### Du synopsis au dessin final

**MOTS-CLÉS :** synopsis, décor, plan, description.

- 1** Voici un extrait du **synopsis rédigé par le scénariste, René Goscinny**. Il évoque le moment où Vercingétorix, vaincu, a déposé ses armes aux pieds de César.

CASE 7 Reprendre le deuxième dessin du premier album, mais montrer un César majestueux et magnifique, alors que Vercingétorix, tremblant et minable, est prosterné aux pieds de César.

- Le scénariste donne-t-il des instructions précises au dessinateur, pour représenter les deux personnages, les objets et le décor qui les entoure ?
- Vous êtes le dessinateur. Imaginez ce décor et faites la liste de tous les détails que vous pourriez inclure dans votre case : couleurs, ombre et lumière, objets, paysage ou personnages secondaires en arrière-plan ...
- Dessinez votre décor !

- 2** Ouvrez l'album à la planche 2. Retrouvez les objets et le décor, imaginés et dessinés par Albert Uderzo, qui correspondent au synopsis. **Quels détails**, au premier plan, au second plan et à l'arrière-plan, le dessinateur a-t-il imaginés pour **mettre en valeur César et montrer sa puissance** ?

« Astérix le Gaulois », Planche 1



- 3** Dans le synopsis, le scénariste propose de « reprendre le deuxième dessin du premier album ». Observez la case ci-dessus, tirée du tout premier album des aventures d'Astérix. **Quels points communs et quelles différences voyez-vous** ?

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

4 Observez cette image des ruines du « Domaine des dieux », tirée de la planche 44 :

Planche 44 : case 1



- Comparez cette image avec celle de la planche 28. Quelle partie précise du « Domaine des dieux » Albert Uderzo a-t-il redessiné dans la planche 44 ?
- Décrivez ce décor en rédigeant trois ou quatre phrases complètes. Vous utiliserez des mots tirés du tableau suivant (un ou deux mots de chaque colonne) :

noms	adjectifs	verbes	prépositions de lieu
arbre	touffu	reposer	au-dessus de...
tronc	feuillu	être appuyé	en-dessous de ...
racine	brisé	se dresser	sur les bords de ...
colonne	renversé	s'élever	sur / sous ...
mur	épais	joncher	contre ...
marche	massif	être étalé	dans...
escalier	abandonné	pousser	derrière / devant ...
bloc de pierre	perdu		
ruine	nombreux (nombreuses)		
sol			
casque			
forêt			

Pensez à mettre les noms et les verbes au pluriel quand c'est nécessaire. Accordez bien chaque adjectif avec le nom qu'il qualifie.

Exemple :

De nombreux arbres se dressent dans la forêt.

## ACTIVITÉ 7 De la bande dessinée au film d'animation.

- 1 Commençons par la fin ...  
Voici dans quelle situation Assurancetourix se retrouve à la fin du film d'animation, lorsque l'histoire se termine par le traditionnel banquet des villageois.



*Asterix : le Domaine des dieux est un film d'animation réalisé par Alexandre Astier et Louis Clichy, sorti en 2014.*

- a. Quelle différence remarquez-vous, entre la fin du film d'animation et la fin de l'album ?  
b. Que pouvez-vous en conclure sur le rôle d'Assurancetourix, dans l'intrigue du film ?

- 2 Dans une interview donnée en 2014 par les réalisateurs du film, Louis Clichy explique qu'un « acte III » a été **ajouté au scénario initial** de la bande dessinée ; cette **partie supplémentaire** avait pour but de « pousser l'histoire au-delà de ce que la BD propose ».

- a. À quel moment commence cette nouvelle partie de l'intrigue, propre au film d'animation ?  
b. Indiquez deux ou trois péripéties nouvelles que l'on trouve dans cet « acte III » du film.

- 3 Observez cette image du « Domaine des dieux » tirée du film.

- a. Quelles différences voyez-vous, par rapport à l'album, dans l'apparence du « Domaine des dieux » ?  
b. Observez le paysage qui l'entoure. Qu'est-ce que les réalisateurs ont voulu rendre particulièrement évident ?



- 4 Dans le film, le « Domaine des dieux » devient la « DIVINA DOMVS » et l'« impliable » contient désormais un texte ... en latin ! Lisez la phrase en latin entourée en orange. Retrouvez à **quelle phrase en français** ce passage correspond, dans l'« impliable » de l'album (**planches 25 et 26**). Un peu d'aide ? Voici quelques mots de vocabulaire :



- putentem : puant
- aerem / aer : l'atmosphère, l'air
- non iam vultis : vous ne voulez plus
- agro : parc
- bene olidus : qui a une bonne odeur
- exspectat : attend

VOS QUI VRBIS PVTEM AEREM ET VITAE PHRENETICAE TREPIDATIONEM NON IAM VULTIS, IN MAGNO ET SPLENDIDO AGRO PVRVS ET BENE OLIDVS AER VOS EXSPECTAT.