

Prénom, nom



FRANÇAIS POUR  
LES BILINGUES

THÉÂTRE

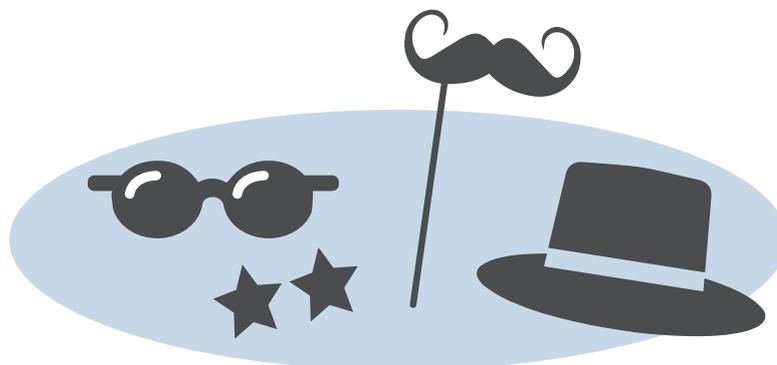
PARCOURS

Rideau !

5<sup>e</sup>/6<sup>e</sup>

# TÂCHE

- Nous organisons un spectacle théâtral. Nous écrivons et présentons des saynètes comiques sous forme de scènes loufoques. Nous invitons nos amis et nos parents pour la représentation.



## OBJECTIFS

- Ce que j'apprends dans ce parcours  
Coche la case. Après la tâche, vérifie tes progrès.



<b>Lire, dire, écrire, écouter</b>	☹️	😊	😄
Je comprends une saynète.			
Je sais lire une saynète à voix haute et la jouer.			
Je sais écrire un dialogue de théâtre à partir des improvisations.			
Je sais écrire une saynète en respectant la présentation du texte théâtral : la didascalie, les personnages...			
Je sais écrire des dialogues qui s'enchaînent.			
<b>Grammaire, orthographe, vocabulaire</b>	☹️	😊	😄
Je connais quelques expressions idiomatiques et je sais les utiliser.			
Je sais que je dois vérifier les formes des verbes, des adjectifs et des noms quand j'écris un texte.			
<b>Stratégies</b>	☹️	😊	😄
Je sais utiliser un canevas (situation, dialogue, chute) pour écrire une nouvelle saynète.			
Je sais me mettre dans la peau d'un personnage et jouer une situation pour trouver des idées.			
Je suis capable d'utiliser le feedback des autres pour améliorer mon texte.			
<b>Conscience des langues et des cultures</b>	☹️	😊	😄
Je connais le genre de la saynète et je sais expliquer ce que c'est.			
Je connais quelques expressions idiomatiques en français et en allemand.			

# LA FEUILLE DE ROUTE

➔ Voici la feuille de route de ce parcours. À la fin de chaque fiche, tu peux y revenir.

**FICHE**  
Je regarde une saynète et j'en discute.



1

**FICHE**  
Je lis une saynète et je la joue.



2



**FICHE**  
J'analyse le dialogue de théâtre.

3



**FICHE**  
J'enrichis la langue : les expressions idiomatiques.

4



**FICHE**  
J'écris une saynète.

5

**TÂCHE**  
On organise une représentation théâtrale de nos saynètes !

# FICHE

# 1

## Tu regardes une saynète.

- Vous venez de visionner la saynète «Lucky». Une saynète, qu'est-ce que c'est ? Soulignez à chaque ligne la bonne réponse.

C'est une courte pièce de théâtre / C'est une longue pièce de théâtre

C'est tragique / C'est comique

Il y a beaucoup de personnages / Il y a peu de personnages

C'est tout à fait réel / C'est un peu absurde



- Discutez avec vos camarades et apprenez-en davantage à propos de ce genre théâtral grâce aux explications dans le Cahier outil.

Que veut dire loufoque ? Cherche le mot dans le dictionnaire.

.....

- Pourquoi la pièce «Lucky» est-elle «loufoque»? Participez à la discussion.

- Note ce qui caractérise une saynète.
- .....

- Est-ce que cette histoire te fait penser à une autre que tu connais ?  
Raconte-la :



# FICHE

# 2

**Tu lis une saynète et tu la joues.**

Dans ce parcours, tu vas créer une saynète. La fiche canevas va t'aider à trouver des idées.



**Remplis la fiche canevas pour la pièce « Lucky ».**

- Comparez vos réponses. Vérifiez dans le Cahier outil .

## Fiche canevas

**La situation (le lieu, le début de l'histoire, etc.)**

.....

.....

.....

**Le dialogue loufoque**

.....

.....

.....

**La chute (comment se termine la saynète) ? Qu'est-ce qui est comique ?**

.....

.....

.....





**Choisissez une saynète et lisez-la « À la pharmacie », « Le tailleur fou », « Le petit malade ».**

- Après avoir formé des duos, distribuez-vous les rôles.
- Surligne ta voix à l'aide d'un marqueur.

Fiche canevas
<p><b>La situation (le lieu, le début de l'histoire, etc.)</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p><b>Le dialogue loufoque</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p><b>La chute (comment se termine la saynète) ? Qu'est-ce qui est comique ?</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p>



**Lisez la saynète plusieurs fois pour vous entraîner.**

- Quand vous êtes prêt·e·s et que vous ne regardez presque plus le texte, jouez la scène devant vos camarades.



**Note ce qui t'a plu dans les différentes saynètes que tu as vues.**

- Nom de la saynète

.....

- Ce qui m'a plu dans le contenu (les dialogues, la chute).

.....

- Ce qui m'a plu dans la manière dont la saynète a été jouée.

.....



## Tu observes les saynètes.

## 1. Lis le dialogue loufoque.

A : Quelle heure est-il ?

B : Un demi-camembert.

A : Quel est le rapport ?

B : Je ne sais pas lire.

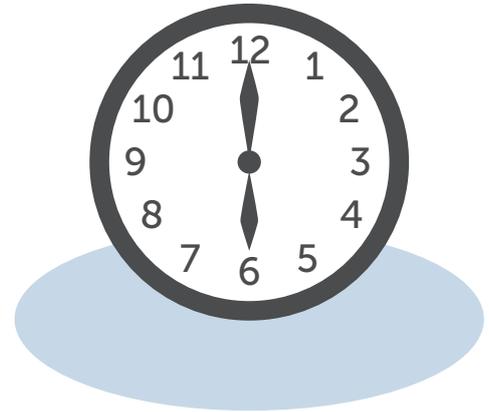
A : Et alors ?

B : La petite aiguille et la grande aiguille ...

A : Et bien, quoi ?

B : Elles sont à la position du demi-camembert.

A : Ah bon, six heures !



- Note ce qui est loufoque dans ce dialogue.
- 

## 2. Observe l'enchaînement des répliques. Dans un dialogue de théâtre, les personnages se répondent d'une réplique à l'autre.



## Lis le dialogue du texte de théâtre que tu as choisi.

- Surligne, en **bleu**, les expressions qui montrent que les personnages sont d'accord, en **vert** quand ils ne sont pas d'accord. Marque en **jaune** les mots qui reprennent l'idée de la réplique précédente.

➔ Remplis le tableau et note ce que tu constates.

Pour dire qu'ils sont d'accord.	Pour marquer leur désaccord.
Parfaitement ! ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....	 ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....

➔ Quelques observations possibles

**Quand ils s'opposent**  
non, pas du tout, jamais, absolument pas ...

**Quand ils sont d'accord**  
oui, d'accord, vous avez raison, parfaitement, absolument ...  
Dans ce cas, ils reprennent fréquemment les mots ou l'idée de la réplique précédente.

➔ Note les expressions que les personnages utilisent et que tu souhaites garder. Puis, comparez vos réponses.

.....  
.....  
.....

### 3. Invente les répliques qui manquent.

Dans le dialogue suivant, entre un serveur et un client dans un restaurant, imagine les répliques qui manquent en intégrant des expressions pour reprendre la réplique précédente soit pour être d'accord soit pour exprimer un désaccord.

LE GARÇON : Bonjour, Monsieur. Voici la carte. ....

LE CLIENT : .....

LE GARÇON : Que désirez-vous ?

LE CLIENT : Une escalope de veau panée.

LE GARÇON : Il n'y en a pas.

LE CLIENT : .....

LE GARÇON : Pénurie de veau.

LE CLIENT : .....

LE GARÇON : Je peux vous proposer de la vache.

LE CLIENT : .....

LE GARÇON : De quelle couleur ?

LE CLIENT : .....

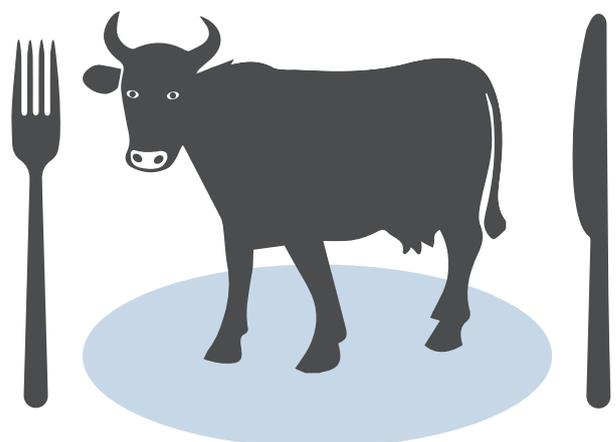
LE GARÇON : On a des vaches blanches, brunes, tachetées, ...

LE CLIENT : .....

LE GARÇON : .....

LE CLIENT : Je n'y comprends rien ! L'addition s'il vous plait.

- Lisez le dialogue à voix haute.



## FICHE

### Tu enrichis ton vocabulaire : les expressions idiomatiques.

# 4

#### → Lis la saynète et réponds aux questions.

LE VOISIN : Bonjour, Madame. Comment allez-vous ?

LA VOISINE : Pas très bien.

LE VOISIN : Qu'avez-vous ?

LA VOISINE : J'ai un chat depuis ce matin... vraiment ennuyeux.

LE VOISIN : Il vous ennuie tant que ça ? Pourquoi ?

LA VOISINE : Il est vraiment désagréable. C'est tout ce que je peux vous dire.

LE VOISIN : Mais s'il est vraiment méchant, donnez-le moi. Je pourrais l'appivoiser.

LA VOISINE : Comment voulez-vous que je vous le donne ? Il est coincé.

LE VOISIN : Il ne souffre pas ?

LA VOISINE : C'est moi qui souffre ... pas lui !

- Qu'est-ce qui est drôle dans ce dialogue ?

- Que veut dire « Avoir un chat dans la gorge » ?

Dans les dialogues comiques, il y a souvent des quiproquos qui sont dus à des mots ou des expressions idiomatiques qui ont plusieurs sens.



➔ **Compare les expressions idiomatiques en français et en allemand.**

Voici des expressions idiomatiques en français et en allemand. Ce sont des expressions qui ont un sens propre et un sens figuré. Elles sont souvent utilisées dans les scènes comiques qui jouent précisément sur ce double sens.

- Relie les structures en français et en allemand.
- Note leur signification.
- Vérifie les réponses dans le Cahier outil.

<p>Être au bout du tunnel Avoir dépassé une épreuve</p>	<p>Mettre les pieds dans le plat .....</p>	<p>Über dem Berg sein</p>
<p>Se jeter dans la gueule du loup .....</p>	<p>Sich in die Höhle des Löwen begeben</p>	<p>Passer un savon à quelqu'un .....</p>
<p>Couper l'herbe sous les pieds de quelqu'un .....</p>	<p>Ins Fettnäpfchen treten</p>	<p>Mit Kanonen auf Spatzen schießen</p>
<p>Écraser une mouche avec un marteau .....</p>	<p>Seinen Senf dazu geben</p>	<p>Mener quelqu'un par le bout du nez .....</p>
<p>Jemandem auf den Leim gehen</p>	<p>Tomber dans le panneau .....</p>	<p>Jemanden den Boden unter den Füßen wegziehen</p>
		<p>Ajouter son grain de sel .....</p>

➔ **Connais-tu d'autres expressions idiomatiques ? Dans d'autres langues ?**

- Note-les.

.....

.....

➔ **Invente une situation drôle et cocasse à partir d'une expression idiomatique ou d'une expression à plusieurs sens.**

LE VOISIN : Bonjour, Madame. Comment allez-vous ?

LA VOISINE : Pas très bien.

LE VOISIN : Qu'avez-vous ?

LA VOISINE : On m'a passé la pommade ce matin.

- On m'a menée par le bout du nez ce matin.
- On m'a coupé l'herbe sous les pieds ce matin.
- Je me suis jetée dans la gueule du loup ce matin.
- .....

LE VOISIN : Pourquoi cela vous ennuie tant que ça ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LA VOISINE : Mais ce n'est pas de cela qu'il s'agit !

.....

➔ **Lisez vos saynètes.**

## On écrit une saynète !

### → Étape 1 : Trouver des idées pour la situation de départ.

- Voici des situations possibles qui t'aideront à trouver des idées pour improviser la scène.

Imaginez la scène en vous glissant dans la peau du personnage.

Deux personnes sont dans un bus et l'un marche sur les pieds de l'autre ...  
Imaginez le dialogue loufoque.

Dans une pâtisserie, une cliente veut acheter un gâteau sans sucre, sans farine, sans lait, sans beurre, sans ...

Dans une boucherie, un client aimerait acheter un veau vivant.  
Imaginez la scène !

Deux personnes sont dans un ascenseur. Il s'arrête, en panne ...

- Note tes idées.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jouer la scène et se mettre dans la peau d'un personnage m'aident à trouver des idées.



Renseigne la fiche des personnages et rédige un canevas.

**Les personnages (nom, âge, métier, caractère)**

**Personnage 1** .....

.....

.....

**Personnage 2** .....

.....

.....

**(Personnage 3)** .....

.....

.....

**Fiche canevas**

**La situation (le lieu, le début de l'histoire, etc.)**

.....

.....

**Le dialogue loufoque**

.....

.....

.....

**La chute (comment se termine la saynète) ?**

.....

.....

.....



## Etape 2 : Rédiger un premier jet et le revoir avec la grille de relecture.

- Prends une feuille de brouillon et écris le premier jet de ta saynète.  
Relis ensuite ton texte et corrige-le en utilisant la grille de relecture.



<b>La présentation : Rappelle-toi les caractéristiques d'un texte de théâtre.</b>	✓
Les <b>noms des personnages</b> sont écrits en MAJUSCULES et en début de réplique.	
Les <b>didascalies</b> sont (entre parenthèses).	
Les <b>dialogues</b> sont au style direct : pas de guillemets en début de réplique.	
<b>Le contenu : Rappelle-toi les caractéristiques du genre de la saynète.</b>	
Les personnages sont désignés de manière générale (HOMME, FEMME...).	
La situation est plutôt dramatique mais les répliques font rire.	
Il y a des effets comiques. J'ai utilisé des formules idiomatiques, des mots à plusieurs sens. Il y a des quiproquos.	
Les répliques des personnages s'enchainent bien (Ils sont d'accord, en désaccord ou en opposition). J'ai repris des mots d'une réplique à une autre.	
Il y a un début, un dialogue et une fin sous forme de chute.	
<b>La grammaire et l'orthographe : Rappelle-toi les règles d'accord des verbes, des adjectifs et des noms.</b>	
J'ai vérifié l'accord des verbes.	
J'ai vérifié l'accord des adjectifs.	
J'ai vérifié le pluriel des mots.	
J'ai vérifié l'orthographe des mots dans le dictionnaire.	





### Etape 3 : Lire la scène devant les camarades.

- Rédige une fiche pour le feedback.



#### Mon fiche feedback

- La scène est drôle.
- Il y a un début, un dialogue et une chute.

Mon conseil :

.....

.....



### Etape 4 : Réécrire la scène en tenant compte des feedbacks.

- Prends une feuille et réécris la scène en tenant compte des feedbacks de tes camarades et de tes grilles de relecture.
- Rajoute le texte dans ton portfolio personnel.

# TÂCHE

Nous préparons la représentation théâtrale.

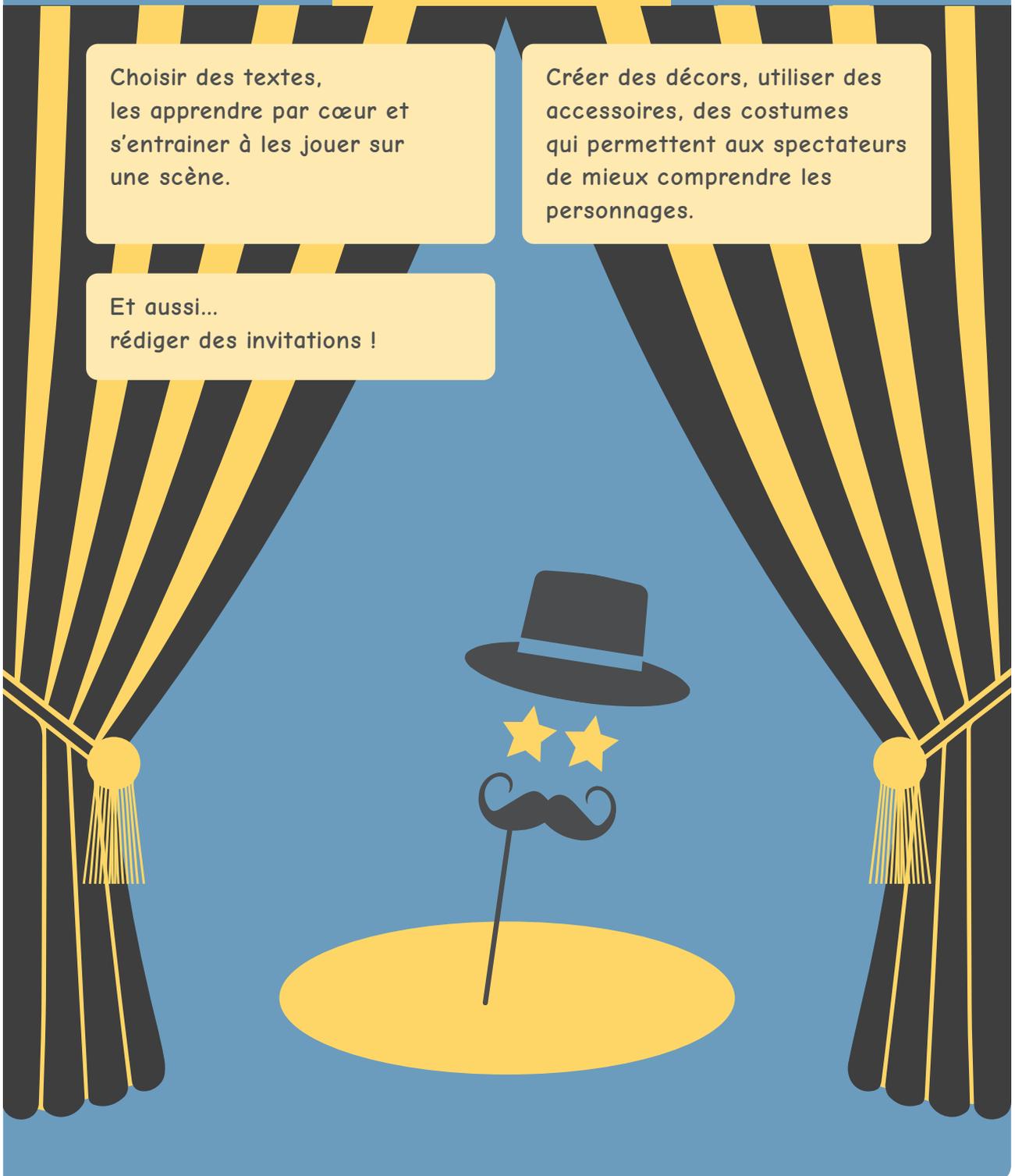
Pour cela, il faut :

## THÉÂTRE

Choisir des textes,  
les apprendre par cœur et  
s'entraîner à les jouer sur  
une scène.

Créer des décors, utiliser des  
accessoires, des costumes  
qui permettent aux spectateurs  
de mieux comprendre les  
personnages.

Et aussi...  
rédiger des invitations !



# Français pour les bilingues 5<sup>e</sup>/6<sup>e</sup>

## Rideau !

### Parcours

© 2020



Professur Französischdidaktik und ihre Disziplinen  
Institut Primarstufe, Pädagogische Hochschule, Fachhochschule Nordwestschweiz  
Pädagogisches Zentrum PZ.BS  
Erziehungsdepartement Basel-Stadt

#### Autorinnen

Bernadette Trommer, Pädagogische Hochschule FHNW  
Mirjam Egli Cuenat, Pädagogische Hochschule FHNW  
Marta Oliveira, Pädagogisches Zentrum PZ.BS, Erziehungsdepartement Basel-Stadt

#### Fachdidaktische Beratung

Gwendoline Lovey, Pädagogische Hochschule FHNW  
Jean-François de Pietro, Institut de recherche et de documentation pédagogique IRDP

#### Gestaltung, Illustrationen

Denise Sprenger, ds-grafikdesign.ch

#### Français pour les bilingues 5<sup>e</sup>/6<sup>e</sup>: Rideau !

<http://dx.doi.org/10.26041/fhnw-3450>



**Kanton Basel-Stadt**

Erziehungsdepartement | **Volksschulen**

Erziehungsdepartement | Hochschulen | **Pädagogisches Zentrum PZ.BS**



Fachhochschule Nordwestschweiz  
Pädagogische Hochschule



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

Eidgenössisches Departement des Innern EDI  
**Bundesamt für Kultur BAK**

Prénom, nom



FRANÇAIS POUR  
LES BILINGUES

CAHIER OUTIL



**Rideau !**

5<sup>e</sup>/6<sup>e</sup>

# LE TEXTE THÉÂTRAL – LA SAYNÈTE COMIQUE

Une saynète est une courte pièce de théâtre, avec peu de personnages. Souvent, elle se termine par une chute qui crée un effet comique. On utilise aussi le mot sketch pour désigner ce genre théâtral (comme en allemand et en anglais).

Dans ce genre théâtral, les situations représentées sont parfois invraisemblables et peu réalistes. Les saynètes font souvent rire alors que la situation peut être dramatique. On dit que les situations sont **absurdes**, ou **loufoques\***.

Très souvent, **le nom des personnages** ne permet pas de se les représenter. Ils n'ont pas d'identité précise.

\* Le mot loufoque désigne ce qui est un peu fou, bizarre, extravagant, absurde, parfois contraire au bon sens et d'une drôlerie surprenante.

Dans une **saynète comique**, on trouve :

La **Situation**

Le **nom** des personnages est écrit en **MAJUSCULES**.

Un **dialogue** sous forme de **répliques loufoques** et drôles.

Des indications sur les personnages et le **jeu de scène** sont écrites entre parenthèses et s'appellent des **didascalies**.

La **chute**

## Le chien perdu

*La scène se passe dans un commissariat de police.*

LA DAME : Monsieur l'agent, j'ai perdu mon chien !

L'AGENT : Bon, on va lancer un avis de recherche.

LA DAME : Vous allez le retrouver ?

L'AGENT (plaçant une nouvelle feuille dans sa machine) : On va essayer. Il est comment ce chien ?

LA DAME : Il est assez petit avec des poils noirs.

L'AGENT (commence à taper la description du chien) : « Assez petit, noir .... c'est tout ?

LA DAME : Non, il n'a que **trois pattes**.

L'AGENT (tapant) : **Trois pattes** ... la pauvre bête ! C'est tout ?

LA DAME : Et aussi, **il lui manque une oreille**.

L'AGENT (tapant) : Une oreille qui manque ... la pauvre bête ! C'est tout ?

LA DAME : Non, **il a aussi un oeil crevé**.

L'AGENT (tapant) : **Un oeil crevé** ... la pauvre bête ! C'est tout ?

LA DAME : Non, **il a aussi le bout de la queue coupé**.

L'AGENT (tapant) : Le bout de la queue coupé ... Bon. Et comment s'appelle-t-il ?

LA DAME : Il s'appelle « Lucky », (épelant) L-U-C-K-Y.

L'AGENT : Lucky ? Quel drôle de nom.

LA DAME : **C'est de l'anglais ... Ca veut dire « veinard » !**

# LE DIALOGUE DE THÉÂTRE

Le texte de théâtre est un dialogue entre différents personnages. Les personnages se répondent d'une réplique à l'autre.

**Les répliques s'enchaînent** et, souvent, le personnage **reprend un mot ou une phrase de la réplique précédente.**

LA DAME : Il est assez petit avec des poils noirs.

L'AGENT (commence à taper la description du chien) : « Assez petit, noir .... c'est tout ?

LA DAME : Non, il n'a que **trois pattes.**

L'AGENT (tapant) : **Trois pattes** ... la pauvre bête ! C'est tout ?

LA DAME : Et aussi, il lui manque une oreille.

L'AGENT (tapant) : Une oreille qui manque ... la pauvre bête ! C'est tout ?

LA DAME : Non, il a aussi un **oeil crevé.**

L'AGENT (tapant) : **Un oeil crevé** ... la pauvre bête ! C'est tout ?

LA DAME : Non, il a aussi le bout de la queue coupé.

L'AGENT (tapant) : Le bout de la queue coupé ... Bon.

Et comment s'appelle-t-il ?

LA DAME : Il s'appelle « **Lucky** », (épelant) L-U-C-K-Y.

L'AGENT : **Lucky** ? Quel drôle de nom.

Le chien perdu, In « Des sketches à lire et à jouer », F. Fontaine, Retz

**Les répliques s'enchaînent.**

Les personnages reprennent l'idée de la réplique précédente.

**Les expressions qui montrent que les personnages sont d'accord**

- Oui, vous avez raison.
- Oui monsieur !
- Parfaitement !
- Bien sûr !

**Les expressions pour signifier leur désaccord**

- Euh ... Non merci !
- Laissons cela !
- Oh certainement pas.
- Je m'excuse d'être obligé de vous contredire.

# LE QUIPROQUO

Un **quiproquo** est un malentendu, une méprise sur l'identité d'un personnage (un personnage est pris pour un autre personnage). Le terme **quiproquo** est aussi employé lorsqu'une chose est prise pour une autre ou pour définir la situation qui découle de ce malentendu.

# LES EXPRESSIONS IDIOMATIQUES

Une expression idiomatique est une expression particulière à une langue. Le plus souvent, il s'agit d'expressions **imagées**. En général, on ne peut pas les traduire mot à mot et chaque langue a ses propres images !

En français	En allemand	La signification
Avoir un chat dans la gorge	Einen Frosch im Hals haben.	Être enroué
Être tiré aux quatre épingles	Wie aus dem Ei gepellt sein	Être bien habillé
Passer la pommade à quelqu'un	Jemandem Honig um den Mund schmieren	Faire des compliments à quelqu'un
Se jeter dans la gueule du loup	Sich in die Höhle des Löwen begeben	Se mettre en danger
Tomber dans le panneau	Jemandem auf den Leim gehen	Se faire piéger
Mener quelqu'un par le bout du nez	Jemanden um den Finger wickeln	On peut faire croire à quelqu'un tout ce que l'on veut.
Couper l'herbe sous les pieds de quelqu'un	Jemanden den Boden unter den Füßen wegziehen	Devancer quelqu'un pour l'empêcher de faire quelque chose
Mettre les pieds dans le plat	Ins Fettnäpfchen treten	Aborder de façon maladroite un sujet

# Français pour les bilingues 5<sup>e</sup>/6<sup>e</sup>

## Rideau !

### Cahier outil

© 2020



Professur Französischdidaktik und ihre Disziplinen  
Institut Primarstufe, Pädagogische Hochschule, Fachhochschule Nordwestschweiz  
Pädagogisches Zentrum PZ.BS  
Erziehungsdepartement Basel-Stadt

#### Autorinnen

Bernadette Trommer, Pädagogische Hochschule FHNW  
Mirjam Egli Cuenat, Pädagogische Hochschule FHNW  
Marta Oliveira, Pädagogisches Zentrum PZ.BS, Erziehungsdepartement Basel-Stadt

#### Fachdidaktische Beratung

Gwendoline Lovey, Pädagogische Hochschule FHNW  
Jean-François de Pietro, Institut de recherche et de documentation pédagogique IRDP

#### Gestaltung, Illustrationen

Denise Sprenger, ds-grafikdesign.ch

#### Français pour les bilingues 5<sup>e</sup>/6<sup>e</sup>: Rideau !

<http://dx.doi.org/10.26041/fhnw-3450>



**Kanton Basel-Stadt**

Erziehungsdepartement | **Volksschulen**

Erziehungsdepartement | Hochschulen | **Pädagogisches Zentrum PZ.BS**



Fachhochschule Nordwestschweiz  
Pädagogische Hochschule



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

Eidgenössisches Departement des Innern EDI  
**Bundesamt für Kultur BAK**