

Le dialogue (1).

1. Une fois arrivés sur le terrain, le maître nous demande si nous avons déjà joué dans une équipe. Puis il ajoute qu'il faut un volontaire pour être goal. Bernard lève la main. Le maître déclare alors que la partie peut commencer...
2. Une fois arrivés sur le terrain, le maître nous demande : « Qui a déjà joué dans une équipe ?
- Moi, moi, crient plusieurs voix.
- Est-ce qu'il y a un volontaire pour être goal ?
- Je veux bien, répond Bernard en levant la main.
- Alors, suivez-moi ! lance le maître en ramassant le ballon. »
Le match commence...

Pour rendre plus vivant une histoire, on peut faire parler les personnages : c'est un dialogue.

Pour présenter un dialogue :

1. Je l'introduis par les deux points (:).
2. J'ouvre les guillemets [«] : le premier personnage va parler ;
3. Lorsque le premier personnage a fini de parler, je retourne à la ligne ;
4. Je mets un tiret [-] : le second personnage va parler ;
5. Je retourne à la ligne lorsqu'il a fini de parler et je mets un tiret à chaque fois qu'un personnage parle ;
6. Lorsque le dialogue est terminé, je ferme les guillemets : [»].

1) Lis ce texte et souligne :

- o En bleu les paroles du loup.
- o En rouge celles du grand seigneur loup.
- o En noir celles de la jument.

Il y avait une fois un pauvre loup. Il ne savait rien prendre et comme il allait crever de faim, il s'en fut trouver son maître, le Grand seigneur loup:

« Grand seigneur loup, donne-moi à manger ou je vais crever de faim.

- Que veux-tu manger ?

- Ce qu'il te plaira.

- C'est bon, va là-bas dans la prairie. La jument du fermier est en train de paître. Mange-la. »

Le loup s'en va. Hop ! hop ! Il fallait voir comme il courait.

« Bonjour jument ! Grand seigneur loup m'a dit de te manger.

