

## 1 A. Pour écrire un dialogue, à chaque changement de personnage qui parle, on doit :

- aller à la ligne    mettre un astérisque    mettre un tiret    écrire le nom du personnage

## B. Réécris ce dialogue en ajoutant la ponctuation manquante. Les paroles de Nicolas sont en gras et celles du médecin sont soulignées.

Docteur, dit Nicolas, mon poignet est très douloureux. En effet, il est enflé, observa le médecin. Pouvez-vous le bouger ? **Presque pas, répondit Nicolas en grimaçant.** Comment avez-vous fait cela ? J'ai glissé sur le trottoir verglacé.

.....

.....

.....

.....

.....

## 2 A. Pour préciser le ton du personnage qui parle, on peut utiliser les verbes :

- murmurer    marcher    hurler    taper    demander

## B. Complète ce dialogue avec les verbes suivants pour indiquer le ton de la personne qui parle.

*répond – s'écrie – s'exclame – demande – conseille*

- Je suis en retard et je ne trouve pas les clés de la voiture ! ..... Noah.
- As-tu regardé sur la console dans l'entrée ? ..... Maïssane.
- Oui. J'ai même cherché dans les poches des manteaux, ..... Noah.
- Calme-toi et essaie de te souvenir de la dernière fois où tu les avais, ..... Maïssane.
- Je sais ! Elles sont restées dans la voiture ! ..... Noah.

## C. Réécris ce texte sous la forme d'un dialogue entre Mathilde et le pâtissier.

Mathilde va à la pâtisserie et commande un gâteau pour l'anniversaire de Sarah. Le pâtissier lui demande combien de personnes seront invitées. Mathilde lui répond qu'ils seront douze en tout. Le pâtissier veut ensuite savoir le type de gâteau qu'elle souhaite. Mathilde dit qu'elle a choisi une forêt-noire parce que c'est le gâteau préféré de Sarah. Enfin, le pâtissier demande la date de livraison et Mathilde explique que la fête aura lieu le samedi suivant.

.....

.....

.....

.....

.....

Pour préciser le ton du personnage, j'utilise des verbes comme **demander, répondre, s'écrier, murmurer...**

Pour écrire un dialogue, je reviens à la ligne et j'écris un tiret à chaque fois que le personnage qui parle change.