dialogue ponctuation en CE2 : leçon, exercices et évaluation



CE2 | Difficulté ★★★ | 30 min | Objectif : dialogue ponctuation | Fiche complète + corrigé

Compétence visée (programme) : Présenter un dialogue avec des tirets et choisir le bon signe de fin de parole.



Nino te résume l'essentiel

- Dans un dialogue, plusieurs personnages parlent.
- Chaque nouvelle parole commence souvent par un tiret.
- Nino te conseille de lire les paroles à voix haute pour choisir le bon signe.

La leçon

Qu'est-ce qu'un dialogue ?

Un dialogue est un échange de paroles entre deux personnages ou plus. Dans une histoire, les personnages ne font pas seulement des actions. Ils peuvent aussi parler. Le dialogue permet de savoir ce qu'ils disent, ce qu'ils demandent ou ce qu'ils ressentent. Par exemple, Lila cherche son chat dans le jardin. Elle appelle : « Minou, où es-tu ? » Son frère répond : « Il dort sous la table. » Ces deux paroles forment un petit dialogue. Dans un récit, le narrateur raconte les actions. Il peut écrire : Lila court dans le jardin. Puis il peut donner la parole à Lila. Le lecteur comprend alors mieux l'histoire. Il entend presque la voix des personnages. Cherche toujours qui parle. C'est une question très utile. Si Lila parle, tu peux imaginer sa voix. Si son frère répond, tu sais que c'est un autre personnage. Un dialogue peut être très court. Il peut aussi prendre plusieurs lignes dans un roman. Chaque parole doit être facile à reconnaître. La ponctuation aide le lecteur à ne pas se perdre.

Les mots importants du dialogue

Mot	Ce qu'il veut dire	Exemple
personnage	Une personne ou un animal de l'histoire.	Nino parle à Lila.
parole	Ce qu'un personnage dit.	« Je viens avec toi ! »
tiret	Un petit trait qui annonce une parole.	- Je viens avec toi !
guillemets	Deux signes qui entourent parfois des paroles.	« Je viens avec toi ! »
narrateur	Celui qui raconte l'histoire.	Nino ouvre la porte.

Repère les paroles et le récit

Dans une histoire, il y a souvent deux sortes de phrases. Il y a les phrases du récit. Elles racontent ce qui se passe. Exemple : Nino pose son cartable près de la porte. Il y a aussi les phrases prononcées par les personnages. Exemple : - Mon goûter est resté dans mon sac ! Les paroles peuvent être accompagnées de mots comme dit, demande, répond, crie ou chuchote. Ces mots indiquent qui parle et comment il parle. Lis cette phrase : « Où est mon ballon ? demande Sami. » Sami parle. Le mot demande l'indique. Maintenant, lis : « Je l'ai vu près du portail, répond Inès. » Inès parle. Le mot répond l'indique. Dans un dialogue écrit avec des tirets, le nom du personnage n'est pas toujours répété. Tu dois alors suivre l'échange. Une parole de Sami peut

être suivie d'une réponse d'Inès. Relis depuis le début si tu ne sais plus qui parle. Ne devine pas trop vite. Cherche les indices dans le texte.

Écris un dialogue avec des tirets

- Va à la ligne quand un nouveau personnage prend la parole.
- Place un tiret au début de chaque nouvelle parole : -
- Après le tiret, laisse une espace puis écris une majuscule.
- Écris les mots du personnage.
- Termine sa phrase par le signe qui convient.
- Va de nouveau à la ligne si un autre personnage répond.

Un dialogue bien présenté

> Nino arrive dans la cuisine.- Tu veux une pomme ? demande Papa.- Oui, s'il te plaît ! répond Nino.- Prends aussi une gourde pour la promenade.Dans cet exemple, le récit est sur la première ligne. Puis chaque personnage parle sur une nouvelle ligne. Les trois paroles commencent par un tiret.

Choisis le bon signe à la fin d'une parole

Une parole se termine comme une phrase. Tu choisis le signe selon ce que le personnage veut dire. Mets un point quand le personnage donne une information calmement. Exemple : - Mon vélo est dans le garage. Mets un point d'interrogation quand le personnage pose une question. Exemple : - Où est mon casque ? Mets un point d'exclamation quand le personnage montre une émotion forte. Il peut être très content, très surpris, fâché ou inquiet. Exemple : - Attention, le jus va tomber ! Le signe dépend donc du sens de la parole. Il ne dépend pas du personnage. Nino peut poser une question, donner une information ou s'écrier. Lis la phrase dans ta tête. Puis demande-toi : est-ce une question ? Est-ce un cri ou une émotion forte ? Ou est-ce une phrase calme ? Si tu entends une question, choisis le point d'interrogation. Si tu entends une émotion forte, choisis souvent le point d'exclamation. Dans les autres cas, le point convient.

La règle à retenir

> Dans un dialogue présenté avec des tirets, utilise un tiret au début de chaque parole nouvelle. Termine chaque parole par un signe de ponctuation adapté : . ? ou !. Cette règle s'applique quand les paroles sont écrites ligne par ligne.

Utilise aussi les guillemets

Parfois, les paroles sont écrites dans une phrase du récit. Elles peuvent alors être entourées de guillemets. Les guillemets français s'écrivent ainsi : « et ». Exemple : Maman dit : « Le dîner est prêt. » Les guillemets montrent où les paroles commencent et où elles finissent. Il y a une majuscule au début de la parole. Le point est placé avant le guillemet qui ferme, car il termine la parole. Regarde : « Viens vite ! » crie Lila. Le point d'exclamation appartient aux mots de Lila. Il est donc dans les guillemets. Tu peux aussi lire : « As-tu rangé tes jeux ? » demande Papa. Ici, le point d'interrogation est dans les guillemets. Dans un petit texte, observe le modèle demandé. Si les paroles sont présentées avec des tirets, garde les tirets. Si elles sont dans une phrase avec des guillemets, garde les guillemets. Ne mélange pas les deux présentations sans raison. Cela rendrait le texte difficile à lire.

Attention piège !

> N'écris pas un tiret avant chaque phrase du récit. Le tiret sert à annoncer la parole d'un personnage dans un dialogue. Exemple : « Nino ferme la fenêtre. » est une phrase du récit. Elle ne commence pas par un tiret.

Relis ton dialogue comme un explorateur

Quand tu as écrit un dialogue, relis-le lentement. D'abord, vérifie les personnages. Sais-tu qui parle à chaque ligne ? Ensuite, regarde les tirets. Chaque nouvelle parole commence-t-elle par un tiret ? Vérifie aussi les

majuscules. Après un tiret, la parole commence par une majuscule. Puis observe la fin de chaque phrase. Une question doit avoir un point d'interrogation. Une phrase joyeuse ou alarmée peut avoir un point d'exclamation. Une information calme se termine par un point. Lis enfin le dialogue à voix haute avec un camarade ou un adulte. Change de voix pour chaque personnage. Si tu dois t'arrêter au bon endroit et si tu comprends qui parle, ton dialogue est bien ponctué. Tu peux encore ajouter un mot comme demande, répond ou murmure quand cela aide le lecteur. Nino aime les dialogues clairs. Ils permettent de suivre l'aventure sans se cogner aux mots.

Exemples résolus

Ajouter les signes de fin

Énoncé. Complète les paroles : - Où est mon livre - Il est sur la table - Super

1. La première parole demande quelque chose.
2. J'ajoute un point d'interrogation : « Où est mon livre ? »
3. La deuxième parole donne une information calme.
4. J'ajoute un point : « Il est sur la table. »
5. La troisième parole montre de la joie.
6. J'ajoute un point d'exclamation : « Super ! »

Résultat : - Où est mon livre ?
- Il est sur la table.
- Super !

Présenter deux paroles

Énoncé. Écris correctement ce dialogue : nino dit tu viens jouer lila répond oui j arrive

1. Je repère deux personnages : Nino et Lila.
2. Je vais à la ligne pour chaque nouvelle parole.
3. Je place un tiret au début de chaque parole.
4. Nino pose une question. J'écris un point d'interrogation.
5. Lila répond avec joie. J'écris un point d'exclamation.

Résultat : - Tu viens jouer ? demande Nino.
- Oui, j'arrive ! répond Lila.

Les tuyaux de Nino



Le tuyau de Nino : une voix, une ligne

Imagine que chaque personnage attend son tour. Quand une nouvelle voix parle, saute une ligne et pose un tiret.



Le tuyau de Nino : écoute la fin

Lis la parole à voix haute. Ta voix monte pour une question ? Écris ?. Elle crie de joie ou d'alerte ? Écris !.



Le tuyau de Nino : cherche le locuteur

Entoure dans ta tête le personnage qui parle. Les mots « dit », « demande » et « répond » t'aident souvent.

Erreurs fréquentes

Erreur à éviter	Pourquoi	Le bon réflexe
J'écris les deux paroles sur la même ligne.	Le lecteur peut ne plus savoir quand un autre personnage parle.	Va à la ligne et place un tiret quand un nouveau personnage parle.
Je mets un point à la fin de toutes les paroles.	Une question et une émotion forte ont besoin d'un autre signe.	Lis la parole et choisis . ? ou ! selon son sens.
Je mets un tiret devant une phrase qui raconte une action.	Le tiret annonce une parole, pas une action racontée par le narrateur.	Demande-toi : est-ce qu'un personnage parle ?

Mes exercices

1 Le bon signe à la fin ★☆☆

Choisis le signe qui convient.

1. - Tu as vu mon cahier
2. - Le repas est prêt
3. - Bravo, tu as gagné

2 Parole ou récit ? ★☆☆

Indique si chaque phrase est une parole ou une phrase du récit.

1. Nino ouvre son sac.
2. - Mon feutre bleu est cassé !
3. Lila cherche sous son bureau.

3 Complète les fins ★☆☆

Ajoute . ? ou ! à la fin de chaque parole.

1. - Quel jeu choisis-tu
2. - Je prends le jeu de cartes
3. - Attention au château de cubes

4 Un tiret pour chaque voix ★★☆

Recopie le dialogue en allant à la ligne et en plaçant les tirets.

1. Tu veux une part de gâteau demande Mamie oui merci répond Sami

5 Choisis la bonne présentation ★★☆

Associe chaque phrase à « guillemets » ou « tirets ».

1. Papa dit : « Range tes chaussures. »
2. - Range tes chaussures.
   - D'accord, Papa.
3. Lila demande : « Où est mon bonnet ? »

6 Le dialogue mélangé ★★☆

Recopie ce dialogue en corrigeant les majuscules, les tirets et les signes de fin.

1. - ou est mon doudou. - il est dans ta chambre! dit maman

7 À toi d'écrire ★★★

Écris un dialogue de deux paroles entre toi et un camarade qui préparez un goûter.

Ton dialogue doit contenir deux tirets, deux majuscules et un signe de ponctuation à la fin de chaque parole.

Évaluation

Lis attentivement puis réponds à chaque question.

Barème : 20 points

1. Entoure la phrase qui est une parole : Nino ferme la porte. / - Attends-moi ! / 2

2. Ajoute le bon signe : - Où vas-tu / 3

3. Ajoute le bon signe : - Le bus arrive / 2

4. Ajoute le bon signe : - Vite, monte dans le bus / 2

5. Recopie correctement : tu viens au parc demande Lila oui répond Nino / 5

6. Écris une phrase avec des guillemets. Papa donne une information sur le dîner. / 3

7. Écris une seconde parole pour répondre à : - As-tu fini ton dessin ? / 3

Quiz de révision

1. Qu'est-ce qu'un dialogue ?

A) Un échange de paroles **B)** Une liste de courses **C)** Un dessin **D)** Une règle de jeu

2. Quel signe commence souvent une parole dans un dialogue ligne par ligne ?

A) Une virgule **B)** Un tiret **C)** Un point **D)** Des parenthèses

3. Quel signe convient ici : « - Tu viens jouer » ?

A) . **B)** ! **C)** ? **D)** ,

4. Quel signe convient ici : « - J'ai trouvé mon bonnet » ?

A) . **B)** ? **C)** , **D)** :

5. Quel signe convient ici : « - Génial, les vacances commencent » ?

A) ? **B)** ! **C)** . **D)** ,

6. Quelle phrase est une phrase du récit ?

A) - Passe-moi le ballon ! **B)** - Où est mon sac ? **C)** Nino court vers le portail.
D) - J'arrive tout de suite.

7. Quand un autre personnage parle, que fais-tu ?

A) Je commence une nouvelle ligne avec un tiret. **B)** Je garde la même ligne sans rien changer.
C) J'efface la première parole. **D)** Je mets seulement une virgule.

8. Quels signes entourent parfois les paroles dans une phrase ?

A) Les crochets **B)** Les guillemets **C)** Les tirets **D)** Les points

9. Quelle phrase est correctement ponctuée ?

A) - ou est mon livre. **B)** - Où est mon livre ? **C)** - Où est mon livre! **D)** ou est mon livre ?

Guide pour les parents

Faites lire le dialogue à deux voix. L'enfant joue un personnage et vous jouez l'autre.

- Demandez : « Qui parle maintenant ? » avant de corriger la ponctuation.
- Cachez les signes de fin avec votre doigt et demandez si la phrase est une question, une information ou une exclamation.
- Félicitez d'abord ce qui est juste, puis faites corriger un seul point à la fois.

Temps conseillé : ~15 min.

Questions fréquentes

Q. Pourquoi faut-il aller à la ligne ?

R. Cela montre clairement qu'un nouveau personnage prend la parole.

Q. Est-ce que toutes les paroles commencent par un tiret ?

R. Oui, quand le dialogue est présenté ligne par ligne avec des tirets.

Q. Où place-t-on le point d'interrogation avec des guillemets ?

R. Il se place dans les guillemets, car il termine la parole : « Tu viens ? »

Q. Puis-je mettre un point d'exclamation à chaque phrase ?

R. Non. Utilise-le seulement si la parole montre une émotion forte, une joie, une surprise ou une alerte.

Corrigé

Exercice 1 : Le bon signe à la fin

1. ? *: C'est une question.*
2. . *: C'est une information calme.*
3. ! *: Cette parole montre de la joie.*

Exercice 2 : Parole ou récit ?

1. Phrase du récit. *: Elle raconte une action.*
2. Parole. *: Un personnage parle.*
3. Phrase du récit. *: Elle raconte une action.*

Exercice 3 : Complète les fins

1. - Quel jeu choisis-tu ? *: Le personnage pose une question.*
2. - Je prends le jeu de cartes. *: Le personnage donne une information.*
3. - Attention au château de cubes ! *: Le personnage donne une alerte.*

Exercice 4 : Un tiret pour chaque voix

1. - Tu veux une part de gâteau ? demande Mamie.
   - Oui, merci ! répond Sami. *: Mamie puis Sami prennent la parole.*

Exercice 5 : Choisis la bonne présentation

1. Guillemets. *: La parole est dans une phrase du récit.*
2. Tirets. *: Les paroles sont écrites ligne par ligne.*
3. Guillemets. *: Les paroles sont entourées par « et ».*

Exercice 6 : Le dialogue mélangé

1. - Où est mon doudou ?
   - Il est dans ta chambre ! dit Maman. *: La première parole est une question et la seconde montre une réponse vive.*

Exercice 7 : À toi d'écrire

1. Réponse possible : - Veux-tu une pomme pour le goûter ?
   - Oui, et je prends aussi un morceau de pain !
   Critères : deux personnages parlent, chaque parole commence par un tiret, les majuscules et les signes de fin sont corrects. *: Plusieurs dialogues sont possibles s'ils respectent les critères.*

Évaluation : corrigé

1. - Attends-moi ! / 2
2. - Où vas-tu ? / 3
3. - Le bus arrive. / 2
4. - Vite, monte dans le bus ! / 2
5. - Tu viens au parc ? demande Lila. / 5
   - Oui ! répond Nino.
6. Réponse possible : Papa dit : « Le dîner est prêt. » / 3
7. Réponse possible : - Oui, je le montre à la maîtresse. / 3

Quiz : réponses

1. **A) Un échange de paroles** *: Dans un dialogue, des personnages se parlent.*
2. **B) Un tiret** *: Le tiret annonce une nouvelle parole.*
3. **C) ?** *: Le personnage pose une question.*
4. **A) .** *: C'est une information calme.*
5. **B) !** *: La parole montre de la joie.*
6. **C) Nino court vers le portail.** *: Cette phrase raconte une action.*
7. **A) Je commence une nouvelle ligne avec un tiret.** *: Une nouvelle voix commence sur une nouvelle ligne.*
8. **B) Les guillemets** *: Les guillemets s'écrivent « et ».*

9. **B) - Où est mon livre ?** *: La phrase commence par une majuscule et se termine par un point d'interrogation.*

Pour aller plus loin sur lecons-ce2.fr

- **Toutes les fiches de Français CE2** · /francais-ce2/
- **Le parc Astérix - Les gaulois - Lecture pluridisciplinaire en CE2** · /francais-ce2/le-parc-asterix-les-gaulois-lecture-pluridisciplinaire/
- **être et avoir en CE2** · /francais-ce2/conjugaison-ce2/etre-et-avoir/