dialogue ponctuation en CE2 : leçon, exercices et évaluation



CE2 | Difficulté ★★★ | ⏱ 30 min | Objectif : dialogue ponctuation | Vidéoprojection

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.

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