L'ÉCOLE BUISSONNIÈRE · FRANÇAIS · ÉCRITURE · P2

# Écrire un dialogue en CE2 : leçon, exercices et évaluation



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

**Compétence visée (programme) :** Produire un dialogue ponctué correctement



**Nino te résume l'essentiel**

- Dans un dialogue, plusieurs personnages se parlent.
- Chaque nouvelle personne qui parle commence par un tiret.
- Nino te conseille de relire ton texte en jouant les voix des personnages.

# La leçon

## Quand les personnages parlent

Un dialogue est un texte où des personnages se parlent. Tu peux en lire dans un roman, une bande dessinée ou une pièce de théâtre. Dans une histoire, le narrateur raconte ce qui se passe. Dans le dialogue, les personnages parlent eux-mêmes. Imagine que Zoé cherche son chat dans le jardin. Elle appelle : « Minou, où es-tu ? » Son frère répond : « Il est peut-être derrière le banc. » Ces deux phrases forment un petit dialogue. Le dialogue rend l'histoire plus vivante. Il aide le lecteur à entendre les voix dans sa tête. Il montre aussi ce que les personnages pensent, veulent ou ressentent. Une question peut montrer l'inquiétude. Une exclamation peut montrer la joie ou la surprise. Quand tu écris un dialogue, pense à la scène comme à un petit film. Qui est là ? Où sont les personnages ? De quoi parlent-ils ?

## Les mots utiles

Un personnage est une personne, un animal ou un héros de l'histoire. Une réplique est une phrase dite par un personnage. Un verbe de parole indique comment il parle : dit, demande, répond, crie ou murmure.

## Reconnais les parties d'un dialogue

Regarde ce court échange. Le narrateur peut d'abord présenter la scène : Dans la cour, Lina cherche son ballon. Puis les répliques commencent. - As-tu vu mon ballon ? demande Lina. - Oui, il est près du toboggan, répond Adam. Dans la première réplique, Lina parle. Dans la deuxième, Adam parle. Le tiret placé au début montre qu'une personne prend la parole. Les mots « demande Lina » et « répond Adam » sont des indications sur les paroles. Ils permettent de savoir qui parle. Tu n'es pas obligé de mettre un verbe de parole à chaque réplique. Mais le lecteur doit toujours pouvoir comprendre qui parle. Si seulement deux personnages discutent, tu peux écrire leurs prénoms au début, puis les laisser parler à tour de rôle. Si trois personnages parlent, ajoute souvent un prénom ou un verbe de parole pour ne pas mélanger les voix.

## La ponctuation à choisir

| Ce que le personnage dit | Signe à mettre | Exemple |
|---|---|---|
| Il pose une question. | Un point d'interrogation. | - Tu viens jouer ? |
| Il est très surpris ou très content. | Un point d'exclamation. | - J'ai trouvé le trésor ! |
| Il affirme quelque chose. | Un point. | - Le goûter est sur la table. |

| | | |
|---|---|---|
| Il parle doucement ou hésite. | Des points de suspension. | - Je crois que j'ai oublié mon cahier… |

## Commence chaque réplique correctement

Dans un dialogue écrit sur plusieurs lignes, va à la ligne quand un nouveau personnage parle. Commence sa réplique par un tiret : -. Mets ensuite une majuscule au premier mot. Termine la phrase par le signe qui convient. Observe : - Papa, peux-tu m'aider à fermer mon cartable ? - Oui, apporte-le-moi. Papa et l'enfant parlent chacun leur tour. Il y a donc deux lignes et deux tirets. Ne mets pas deux tirets pour la même réplique. Si Lina dit deux phrases sans être coupée, elle garde la même ligne : - J'ai fini mes devoirs. Puis-je lire mon livre ? Les deux phrases sont dites par la même personne. Elles restent ensemble. Va à la ligne seulement si quelqu'un d'autre prend la parole.

## La règle du tiret

Dans un dialogue présenté ligne par ligne, mets un tiret au début de chaque nouvelle réplique. Utilise cette règle seulement quand un personnage commence à parler. Le narrateur ne reçoit pas de tiret s'il raconte une action.

## Prépare ton dialogue en 5 pas

- Choisis deux personnages. Par exemple, toi et ton voisin, ou Nino et une écureuil.
- Choisis un lieu simple. Cela peut être la classe, la cuisine, le parc ou la cour.
- Trouve le sujet de leur discussion. Ils cherchent un objet, préparent un jeu ou demandent de l'aide.
- Écris une première réplique courte. Fais répondre l'autre personnage.
- Relis et vérifie les tirets, les majuscules et les points.

## Utilise des verbes de parole

Les verbes de parole évitent de répéter toujours « dit ». Tu peux écrire : demande, répond, ajoute, crie, chuchote, explique, appelle ou promet. Choisis le verbe qui correspond à la voix du personnage. Si Tom est loin dans le parc, il peut appeler : « Attends-moi ! » S'il ne veut pas réveiller le bébé, il peut chuchoter : « Le bébé dort. » Si Inès veut savoir quelque chose, elle demande : « Où est mon livre ? » Le mot choisi donne une image au lecteur. Attention : n'utilise pas un verbe compliqué si tu ne connais pas son sens. « Dit » est un bon verbe. Il est correct et facile à lire. Tu peux aussi placer le verbe de parole avant les paroles : Nino demande : « Où est la carte ? » Dans ce cas, les guillemets entourent les paroles. Tu peux aussi écrire le dialogue avec les tirets, ce qui est très fréquent dans les histoires.

## Un dialogue bien présenté

Nino regarde sous le banc. - As-tu vu ma bille bleue ? demande Sami. - Oui, elle est près de ton pied, répond Nino. - Ah, merci ! s'écrie Sami. Le narrateur raconte d'abord l'action. Ensuite, chaque personnage parle sur une nouvelle ligne. Les questions, les réponses et l'exclamation ont chacune leur ponctuation.

## Ajoute un peu de vie à la scène

Un dialogue ne doit pas être une longue suite de questions et de réponses sans décor. Ajoute parfois une petite phrase du narrateur. Elle montre ce que fait un personnage. Elle peut aussi expliquer son émotion. Par exemple : Maya serre son manteau. - Il fait froid dehors ! dit-elle. - Prends mon écharpe, propose Léo. Les mots « Maya serre son manteau » montrent qu'elle a froid. Ils ne sont pas des paroles. Ne leur mets donc pas de tiret. Garde des répliques assez courtes. Le lecteur saura mieux qui parle. Pour un premier dialogue, écris entre quatre et six répliques. C'est assez pour raconter une petite scène complète : un début, un problème et une solution. Par exemple, les enfants ont perdu une règle. Ils cherchent. Puis ils la trouvent dans la trousse.

## Attention piège !

Ne confonds pas le tiret du dialogue et le trait d'union. Le tiret du dialogue est placé au début de la ligne, avant les paroles. Le trait d'union sert à relier certains mots, comme dans « porte-monnaie ». Ici, il ne sert pas à montrer qui parle.

## Relis comme un petit metteur en scène

Quand ton dialogue est terminé, lis-le à voix basse. Fais une voix différente pour chaque personnage. Si tu ne sais plus qui parle, ajoute un prénom ou un verbe de parole. Vérifie aussi que les personnages répondent bien à ce qui vient d'être dit. Si Nino demande « Où est la clé ? », la réponse doit parler de la clé. Contrôle les majuscules. Une réplique commence par un tiret, puis une majuscule. Contrôle les signes de ponctuation. Une question finit par un point d'interrogation. Une phrase qui exprime une forte émotion peut finir par un point d'exclamation. Enfin, regarde les sauts de ligne. À chaque changement de personnage, change de ligne. Ton dialogue sera alors clair, agréable et facile à lire.

## Le tuyau de Nino

Imagine que tu passes un micro. Quand le micro change de main, va à la ligne et mets un tiret. Ainsi, ton lecteur sait tout de suite qui parle.

## Exemples résolus

### Remettre la ponctuation

**Énoncé.** Écris correctement ce dialogue : nina tu as pris mon feutre demande louis non il est dans ta trousse répond nina

1. Étape 1 : Repère les deux personnages. Louis parle, puis Nina parle.
2. Étape 2 : Va à la ligne pour chaque personnage et place un tiret.
3. Étape 3 : Mets une majuscule au début de chaque réplique.
4. Étape 4 : Ajoute le point d'interrogation, car Louis pose une question.

**Résultat :** - Nina, tu as pris mon feutre ? demande Louis. - Non, il est dans ta trousse, répond Nina.

### Écrire une petite scène

**Énoncé.** Écris un dialogue entre Nino et Jade. Ils cherchent un livre à la bibliothèque.

1. Étape 1 : Choisis ce que cherche Jade. Elle cherche un livre sur les animaux.
2. Étape 2 : Fais parler Jade, puis Nino.
3. Étape 3 : Ajoute une réponse utile et une fin heureuse.
4. Étape 4 : Vérifie que chaque nouvelle voix commence par un tiret.

**Résultat :** Jade regarde les étagères. - Nino, où est le livre sur les renards ? demande-t-elle. - Il est sur l'étagère du haut, répond Nino. - Je le vois ! Merci, s'écrie Jade.

## Les tuyaux de Nino



### Le tuyau de Nino : le jeu du micro

Imagine un micro entre les personnages. Dès que le micro passe à quelqu'un d'autre, change de ligne et ajoute un tiret.



**Le tuyau de Nino : les trois contrôles**
Cherche trois choses à la relecture : un tiret, une majuscule et un bon signe à la fin de chaque réplique.



**Le tuyau de Nino : des voix différentes**
Lis le dialogue avec deux voix. Si tu sais toujours qui parle, ton dialogue est clair.

## Erreurs fréquentes

| Erreur à éviter | Pourquoi | Le bon réflexe |
|---|---|---|
| Écrire toutes les paroles sur la même ligne. | Le lecteur ne voit pas facilement quand un nouveau personnage parle. | Va à la ligne et mets un tiret chaque fois que la personne qui parle change. |
| Oublier la majuscule après le tiret. | Une réplique commence par une nouvelle phrase. | Après le tiret, commence par une majuscule : - Bonjour, Nino. |
| Mettre un point à la fin d'une question. | Le point ne montre pas que le personnage attend une réponse. | Mets un point d'interrogation : - Tu veux jouer ? |

# Mes exercices

## 1 Qui parle ? ★☆☆

*Lis et indique les personnages qui parlent.*

1. - Tu as ton bonnet ? demande Papa. - Oui, il est dans ma poche, répond Lila.
2. - Attention au ballon ! crie Yanis. - Je l'attrape, répond Zoé.

## 2 Le bon signe ★☆☆

*Choisis le signe qui termine chaque réplique.*

1. - Où est mon goûter
2. - J'ai gagné la course
3. - Le bus arrive

## 3 Les tirets manquants ★☆☆

*Recopie le dialogue en ajoutant les tirets et les retours à la ligne.*

1. Bonjour, Nino. Bonjour, Salomé. Tu viens au parc ? Oui, j'arrive.

## 4 Le verbe qui convient ★★☆

*Complète avec le verbe de parole qui convient : demande, répond ou crie.*

1. - Peux-tu me prêter ta gomme ? _____ Amir.
2. - Oui, bien sûr, _____ Léa.
3. - Le cerf-volant s'envole ! _____ Nino.

## 5 Vrai ou faux ? ★★☆

*Lis chaque phrase et écris vrai ou faux.*

1. Dans un dialogue, on va à la ligne quand un autre personnage parle.
2. Une question se termine toujours par un point.
3. Le narrateur peut raconter une action entre deux répliques.

## 6 Corrige le dialogue ★★☆

*Recopie ce dialogue avec les majuscules et la ponctuation correctes.*

1. - tu as vu mon dessin demande ines - oui il est sur la table répond noah

## 7 Le ballon retrouvé ★★☆

*Écris dans le cadre un dialogue de quatre répliques entre deux enfants qui cherchent un ballon.*

Ton dialogue doit avoir quatre répliques, quatre tirets, des majuscules et au moins une question.

## 8 Au goûter avec Nino ★★☆

*Écris dans le cadre un dialogue de six répliques entre Nino et toi au moment du goûter.*

Ajoute une petite phrase du narrateur avant ou entre les répliques. Utilise au moins un verbe de parole.

# Évaluation

*Fais les exercices puis écris soigneusement.* **Barème : 20 points**

**1.** Entoure le bon signe : - Tu viens chez moi . ? ! / 2

**2.** Ajoute une majuscule : - bonjour nino. / 2

**3.** Indique les deux personnages : - J'ai faim, dit Louna. - Le goûter arrive, répond Mamie. / 2

**4.** Complète : - Où est mon cahier ? _____ Tom. / 2

**5.** Recopie avec les tirets : salut noa salut ines / 4

**6.** Corrige : - tu veux jouer demande sami - oui répond lina / 4

**7.** Écris quatre répliques entre deux personnages qui préparent un jeu. / 4

## Quiz de révision

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

**A)** Des personnages qui se parlent **B)** Une liste de courses **C)** Une règle de jeu **D)** Un dessin

**2. Quel signe commence souvent une réplique ?**

**A)** Une virgule **B)** Un tiret **C)** Un point **D)** Une parenthèse

**3. Quel signe termine cette phrase : - Tu as fini ton puzzle**

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

**4. Quand dois-tu aller à la ligne ?**

**A)** Quand un autre personnage parle **B)** Après chaque mot **C)** Avant chaque virgule **D)** Seulement à la fin de l'histoire

**5. Quel mot est un verbe de parole ?**

**A)** Cartable **B)** Répond **C)** Rouge **D)** Vite

**6. Quelle réplique est correctement écrite ?**

**A)** - bonjour nino. **B)** Bonjour, Nino ? **C)** - Bonjour, Nino. **D)** - bonjour, nino!

**7. Quel signe convient ici : - Attention, le vase tombe**

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

**8. Dans « - J'arrive ! crie Nino. », qui parle ?**

**A)** Le lecteur **B)** Nino **C)** Personne **D)** Le narrateur

**9. Que peut faire le narrateur entre deux répliques ?**

**A)** Raconter une action **B)** Effacer les tirets **C)** Changer les prénoms **D)** Supprimer la ponctuation

## Guide pour les parents

Lisez le dialogue à deux. Prenez chacun la voix d'un personnage.

- Demandez à l'enfant de montrer le moment où il faut changer de ligne.
- Faites chercher le signe à la fin de chaque réplique : question, surprise ou phrase calme.
- Aidez l'enfant à remplacer un ou deux mots « dit » par « demande », « répond » ou « crie », seulement si le mot convient.

*Temps conseillé : ~15 min.*

## Questions fréquentes

**Q. Faut-il mettre un tiret avant chaque phrase ?**

**R.** Mets un tiret quand un personnage commence à parler. Si ce personnage dit deux phrases de suite, garde-les sur la même ligne.

**Q. Comment savoir quel signe mettre à la fin ?**

**R.** Mets ? pour une question, ! pour une forte émotion et . pour une phrase simple.

**Q. Dois-je écrire le prénom du personnage à chaque fois ?**

**R.** Non. Mais le lecteur doit toujours comprendre qui parle. Ajoute un prénom ou un verbe de parole si c'est utile.

**Q. Puis-je écrire un dialogue avec des animaux ?**

**R.** Oui. Un renard, un chat ou un chien peuvent être des personnages et parler dans une histoire.

# Corrigé

## Exercice 1 : Qui parle ?

1. Papa et Lila parlent. *: Les verbes « demande » et « répond » donnent les noms des personnages.*
2. Yanis et Zoé parlent. *: Chaque tiret annonce une nouvelle réplique.*

## Exercice 2 : Le bon signe

1. - Où est mon goûter ? *: Le personnage pose une question.*
2. - J'ai gagné la course ! *: Le personnage exprime une grande joie.*
3. - Le bus arrive. *: C'est une information simple.*

## Exercice 3 : Les tirets manquants

1. - Bonjour, Nino. - Bonjour, Salomé. - Tu viens au parc ? - Oui, j'arrive. *: Chaque changement de personnage demande une nouvelle ligne et un tiret.*

## Exercice 4 : Le verbe qui convient

1. - Peux-tu me prêter ta gomme ? demande Amir. *: Amir pose une question.*
2. - Oui, bien sûr, répond Léa. *: Léa donne une réponse.*
3. - Le cerf-volant s'envole ! crie Nino. *: Nino parle fort car il est surpris.*

## Exercice 5 : Vrai ou faux ?

1. Vrai. *: Cela aide le lecteur à reconnaître chaque voix.*
2. Faux. *: Une question se termine par un point d'interrogation.*
3. Vrai. *: Cette phrase peut montrer une action ou une émotion.*

## Exercice 6 : Corrige le dialogue

1. - Tu as vu mon dessin ? demande Inès. - Oui, il est sur la table, répond Noah. *: La première réplique est une question et les prénoms prennent une majuscule.*

## Exercice 7 : Le ballon retrouvé

1. Réponse possible : - As-tu vu mon ballon rouge ? demande Léo. - Non, répond Maya. - Regarde derrière le banc ! dit Léo. - Oui, je l'ai trouvé ! s'écrie Maya. Toute réponse est acceptée si elle contient deux personnages, quatre répliques claires, un tiret au début de chaque réplique, des majuscules et au moins une question. *: Pense au jeu du micro de Nino.*

## Exercice 8 : Au goûter avec Nino

1. Réponse possible : Nino ouvre son sac. - As-tu apporté des pommes ? demande Nino. - Oui, j'en ai deux, réponds-je. - Super ! dit Nino. - Tu veux aussi un morceau de pain ? - Oui, merci ! s'écrie Nino. - Partageons notre goûter, proposé-je. Toute réponse est acceptée si elle contient six répliques, des tirets, une phrase de narrateur et au moins un verbe de parole adapté. *: Vérifie que chaque personnage répond bien à l'autre.*

## Évaluation : corrigé

1. - Tu viens chez moi ? / 2
2. - Bonjour, Nino. / 2
3. Louna et Mamie. / 2
4. - Où est mon cahier ? demande Tom. / 2
5. - Salut, Noa. - Salut, Inès. / 4
6. - Tu veux jouer ? demande Sami. - Oui, répond Lina. / 4
7. Toute réponse est acceptée si elle contient quatre répliques, un tiret au début de chaque réplique, des majuscules et une ponctuation adaptée. Exemple : - On joue aux cartes ? demande Nino. - D'accord, répond Jade. - Je mélange le paquet, dit Nino. - Je distribue les cartes ! s'écrie Jade. / 4

## Quiz : réponses

1. **A) Des personnages qui se parlent** *: Dans un dialogue, des personnages échangent des paroles.*
2. **B) Un tiret** *: Le tiret est placé au début de la réplique.*
3. **C) ?** *: Le personnage pose une question.*
4. **A) Quand un autre personnage parle** *: Une nouvelle voix commence sur une nouvelle ligne.*
5. **B) Répond** *: « Répond » indique comment un personnage parle.*
6. **C) - Bonjour, Nino.** *: Elle commence par un tiret et une majuscule, puis elle finit par un point.*
7. **A) !** *: C'est un cri d'alerte.*

8. **B) Nino** *: Le verbe « crie » indique que Nino parle.*
9. **A) Raconter une action** *: Le narrateur peut dire ce que font les personnages.*

**Pour aller plus loin sur lecons-ce2.fr**

- **Toutes les fiches de Français CE2** · /francais-ce2/
- **L'imparfait de l'indicatif** · /francais-ce2/etude-de-la-langue-ce2/l-imparfait-de-l-indicatif-les-verbes-du-1er-groupe/
- **La comparaison en CE2** · /francais-ce2/poesie-ce2/la-comparaison/


Usage classe et famille autorisé