

Le joueur de flûte de Hamelin

Apprendre à suivre le fil de l'intrigue pour mémoriser et raconter un récit long (7)

Objectif : suivre les états mentaux des personnages pour mieux comprendre.

1) **Révision du vocabulaire** :

Corrige les erreurs si tu en vois

- Sa veste multicolore était toute rouge :
-
- Il n'a pas fait ce qu'il a promis, il a tenu sa promesse :
-
- Les habitants sont très inquiets ; ils sont tourmentés :
- Un fléau est une sorte de flûte :
- Une souricière est une magicienne :

2) **Se mettre dans la tête des personnages** : *Ecrire d'abord au brouillon puis recopier au propre après correction du professeur*

Se rappeler et répondre aux 3 questions : que veut-il ? que ressent-il ? que croit-il ?

Voir annexe 1

Episode 5 : 2è partie

- 3) Que pense le joueur de flûte ?
- 4) Que pensent le maire et les habitants ?
- 5) Que veut dire la phrase : « l'étranger menaçait de se faire payer plus cher si la promesse n'était pas tenue »
- 6) **Tâche écrite** : l'évolution de sentiments des personnages

1. Quand le joueur de flûte propose de débarrasser la ville des rats, le maire et les habitants sont parce que
2. Quand tous les rats sont noyés, le joueur de flûte est parce que
3. Quand le joueur de flûte entre à la mairie, il est parce que
4. Ensuite, quand le maire et les habitants lui offrent mille écus, il est parce que
5. Alors il décide de parce que

- 7) **Bilan** :

Pour bien comprendre une histoire, il est important de se demander ce que les personnages tout au long de sa lecture parce que les états mentaux en fonction des événements et des actions.

- 8) Suite possible à cet épisode ?

.....

.....

.....

.....

.....