

L'aventure dont vous êtes le héros : La dernière aventure de Marco Polo



La situation initiale : vous êtes Marco Polo, grand explorateur italien. Vous revenez tout juste de votre périple en Asie.

L'élément perturbateur : Vous pensez vous reposer mais le Pape ne le voit pas de cet œil ! Il vous envoie pour une nouvelle mission diplomatique en Amérique du Sud. Malheureusement rien ne passera comme prévu...

Pour franchir chaque étape votre meilleure arme sera...l'imagination.

📖 **Matériel nécessaire** : un dé, un crayon à papier, une gomme, un cahier de brouillon, vos cours de Français, un ordinateur

Consignes : à chaque épreuve correspondra un paragraphe (n'oubliez pas les alinéas). Chaque paragraphe fera entre cinq et dix lignes. Apportez un soin extrême à la présentation de votre devoir et à la correction de la langue (ponctuation, syntaxe, orthographe, conjugaison.)

Introduction : le départ (écriture collective)

📖 Epreuve 1 : La mission

Vous rentrez à peine de voyage et vous êtes épuisés. Le Pape vous convoque dans ses appartements et vous confie une mission de la plus haute importance : allez en Amérique du Sud et convaincre les Indigènes de se rallier à l'autorité du Pape. Vous êtes contraint d'accepter. Transcrivez ce dialogue entre le Pape et vous.

Epreuve 2 : L'équipage

Un navire est mis à votre disposition. Décrivez-le.

Vous devez aussi choisir l'équipage qui partira avec vous pour cette mission de plusieurs mois.

L'équipage du bateau. Vous devez constituer votre équipage ...Mais attention ! Chaque homme vaut un certain nombre de points et en additionnant ces points votre total ne doit pas excéder 100 !

Un rameur : 1 point. (Attention : le nombre de rameurs dépend aussi de la taille de votre bateau !)

Un archer : 12 points.

Un soldat : 12 points.

Un traducteur : 20 points.

Un timonier : 10 points.

Pour vous aider dans votre aventure, vous faites également appel à certains de **vos amis**. Vous devez en choisir trois parmi ceux qui figurent dans le tableau

Pour calculer le « degré » des qualités et défauts de chaque personnage, lancez votre dé. Selon le résultat obtenu les qualités et défauts sont plus ou moins importants. Exemple : si vous faites 4 et 6 pour Mentor, celui-ci fera preuve d'une grande sagesse mais sera presque incapable de se battre.

NOM	Qualité(s)	Degré	Défauts(s)	Degré	Caractéristiques physiques.
Luciana	Sagesse		Faiblesse physique		
Giulio	Force		Lenteur		
Elena	Intelligence		Panique		
Mario	Vivacité		Impatience		
Flavia	Calme		Manque d'initiative		
Emanuele	Rapidité		Imprudence		
Tamascia	Ruse		Paresse		
Franco	Agilité		Orgueil		
Maria	Courage		Naïveté		

Epreuve 3 : Ravitaillements et objets personnels

Vous préparez vos affaires pour le voyage.

Vous allez pouvoir choisir trois objets parmi ceux-ci. Il vous faudra trouver d'autres aliments et objets sur votre chemin...

Règle : lancez deux dés. Additionnez le total des deux dés (= capital point) puis choisissez un, deux ou trois objets parmi ceux de la liste. La valeur additionnée des 3 objets ne doit pas dépasser votre capital point.

<u>Objet</u>	<u>Nombre possible d'utilisation.</u>	<u>Valeur en points</u>
Une fusée d'alerte	1	5
Une flûte qui vous permet, quand vous en jouez, d'envouter les animaux sauvages	1	4
Une bouteille de vin	2 fois	1
Une fiole de parfum qui tourne le tournis	1 fois	3
Un couteau	Toujours	4
Un arc et trois flèches	3 fois	4
Une canne à pêche	toujours	5
Un sac de riz qui rassasie 3 personnes pendant une semaine	1 fois	5
Un briquet qui illumine parfaitement et qui réchauffe.	2 fois	5
Un paquet de biscuits	1 fois	1
Une gourde d'eau à moitié pleine	1 fois	1

Partie 2 : Vos aventures en mer.

Lancer un dé...

Si vous avez fait 1 ou 4 allez à l'épreuve 4 ...

Si vous avez fait 2 ou 5 rendez-vous à l'épreuve 5 ...

Si vous avez fait 3 ou 6 rendez-vous à l'épreuve 6



👉 Epreuve 4 : La tempête

Alors que la mer était calme... les éléments commencent à se déchaîner.

C'est une tempête ! Racontez.

Pendant la tempête, six compagnons vont mourir (n'oubliez pas de le raconter).

Aide pour raconter

Quels sont les signes avant-coureurs de la tempête : pluie, nuages, vent...

Comment les matelots réagissent ? Que vont-ils faire pour survivre à la tempête ?

Le bateau résiste-t-il ? Des hommes tombent-ils à la mer ?

Que ressent votre personnage, lui qui n'a jamais pris la mer ? (angoisse, panique, peur, calme, sérénité...)

Utilisez l'imparfait et le passé simple.

Raconter les deux fins possibles pour permettre à vos lecteurs de choisir.

Si votre bateau échoue sur une île, rendez-vous à l'épreuve 9.

Si vous sautez dans un canot de sauvetage, rendez-vous à l'épreuve 11.



⇒ Epreuve 5 : Les pirates

Vous êtes attaqué par des pirates. Une bataille commence. Racontez l'assaut des pirates et la bataille. Comme vous êtes un intellectuel et non un guerrier, vous perdez la bataille !

Pendant le combat, six compagnons vont mourir (n'oubliez pas de le raconter).

Aide pour raconter :

- Pourquoi les pirates vous attaquent-ils ? Y a-t-il des objets précieux sur votre bateau ?
- Décrivez les pirates, donnez un nom au capitaine éventuellement (servez-vous de votre exposé sur les pirates)
- Racontez la bataille en utilisant des verbes d'action : attaquer, esquiver, assener de coups, attaquer par surprise, sauter sur, assommer...
- Décrivez les réactions de votre personnage, n'oubliez pas que c'est un marchand, un intellectuel et non un guerrier. Que ressent-il face aux violents pirates ?
- Utilisez le passé simple et l'imparfait.
- Racontez les deux fins possibles pour permettre à vos lecteurs de choisir.

**Si les pirates vous abandonnent vous et votre équipage sur une île, rdv à l'épreuve 8.
Si les pirates décident de jeter tout l'équipage aux requins, rendez-vous à l'épreuve 7.**

Epreuve 6 : Attaqués par une baleine !



A l'approche d'une île vous entendez un chant mélodieux...c'est une baleine géante ! Malheureusement, son chant était trompeur et la baleine vous attaque ! Comme vous êtes un intellectuel et non un guerrier, vous manquez de courage. Racontez.

Pendant la tempête, six compagnons vont mourir (cf. lancer de dés dans la partie

Aide pour raconter :

Comment la baleine apparaît-elle ? Le voit-on venir de loin ou surgit-il tout à coup ? Quels sentiments et quelles impressions se dégagent à la vue de cette baleine ? Quel rôle joue chacun de vos amis dans cette aventure ?

Quel détail attire plus particulièrement l'attention ? La baleine dévore-t-elle les hommes ?

Quels sentiments votre personnage éprouve-t-il ? (peur, angoisse, panique...)

Utilisez l'imparfait et le passé simple

Vocabulaire pour décrire la baleine : gigantesque, immense, impressionnante, monstrueuse, violente...

Raconter les deux fins possibles pour permettre à vos lecteurs de choisir.

Si vous perdez connaissance pendant que les autres combattent, rdv à l'épreuve 10.

Si vous plongez du bateau avant d'être blessé par la baleine, rdv à l'épreuve 7.

Partie 3 : votre arrivée sur l'île

⇒ Epreuve 7 : Sauvé par une tortue géante !

Vous avez échappé à l'attaque des pirates certes, vous êtes dans l'eau et l'île la plus proche est à plusieurs kilomètres. Vous êtes bon nageur mais vous savez que la mer est infestée de requins. De plus, l'eau est froide. Rapidement, vos six compagnons meurent noyés ou dévorés par les requins. Vous alliez perdre espoir quand soudain un bain de tortues géantes apparut...vous vous accrochez à l'un d'elle jusqu'à vous rapprocher du bord. Racontez.

Aide pour le récit :

- Insistez sur les émotions de votre personnage. Mettez-vous à sa place et imaginez ce que vous ressentiriez.
- Terminez votre récit par l'arrivée sur l'île et la première chose que vous faites en arrivant.
- Pensez à décrire rapidement l'île : quelle est la première impression de Marco quand il arrive.
- Quand Marco arrive sur l'île, il comprend qu'il est le seul survivant. Que ressent Marco ?
- Utilisez l'imparfait et le passé simple.
- Vous ne devez pas quitter l'île, le récit se termine sur l'île.



Lancez votre dé :

si vous faites un chiffre pair rendez-vous à l'épreuve 12
si vous faites un chiffre impair rendez-vous à l'épreuve 13

Epreuve 8 : Une île terrifiante

Vous et votre équipage êtes abandonnés sur une île déserte par des pirates qui ont volé votre bateau.

Vous êtes sept au départ mais tous vos amis meurent en quelques semaines. Racontez.

Aide pour raconter :

- Décrivez l'île : c'est une île dangereuse mais cela ne l'empêche pas d'être belle si vous le souhaitez. Elle peut être très effrayante également. Utilisez le vocabulaire de la description vu en classe.
- Organisez votre description, servez-vous de votre cours de français.
- Utilisez l'imparfait pour décrire.
- Vous organisez votre vie sur l'île mais rapidement ils meurent et par chance vous survivez : comment vos amis meurent-ils ? → causes possibles : faim, soif, maladie, attaque de bête sauvage, morsure de serpent, meurtre, suicide, chute accidentelle, empoisonnement par la nourriture...
- Essayez d'intégrer le récit des pertes à votre histoire. Evitez l'effet « liste ». Vous n'êtes pas obligé de décrire toutes les morts. « Rapidement, la famine et les accidents eurent raison de mes amis. Je me retrouvai seul. »
- Pensez à décrire les sentiments de Marco Polo.
- Vous ne devez pas quitter l'île, le récit se termine sur l'île.



Lancez votre dé :

si vous faites un chiffre pair rendez vous à l'épreuve 14
si vous faites un chiffre impair rendez vous à l'épreuve 15



Epreuve 9 : Capturés par les indigènes

Vous et votre équipage échouez sur une île. Votre bateau est trop fortement endommagé. Les réparations prendront des années. Vous devez attendre que quelqu'un vous retrouve. Vous décidez de vous reposer et établissez votre campement sur la plage. Malheureusement, pendant la nuit, des indigènes vous capturent. Racontez !

Aide pour raconter :

- Raconter l'arrivée sur l'île et décrivez le bateau après la tempête.
- Pendant votre récit, vos six compagnons vont mourir et vous allez vous retrouver seuls sur l'île. Racontez au fur et à mesure comment vos amis meurent (noyade, blessures, sacrifiés par les indigènes)
- Décrivez les indigènes. Décrivez les sentiments des personnages capturés.
- Racontez pourquoi les indigènes vous capturent. Comment faites-vous pour communiquer ?
- Vous pouvez éventuellement écrire un court dialogue mais le récit doit prédominer.
- Racontez comment vous échappez aux indigènes.
- Utilisez les temps du passé dans votre récit.
- Vous incarnez Marco Polo, pensez à écrire à la première personne.
- Vous ne devez pas quitter l'île, le récit se termine sur l'île.



Lancez votre dé :
si vous faites un chiffre pair rendez vous à l'épreuve 16
si vous faites un chiffre impair rendez vous à l'épreuve 13

Epreuve 10 : L'île merveilleuse

Lorsque vous vous réveillez, vous êtes seul sur une île déserte. Vous ne savez pas ce qui est advenu de vos camarades. Après quelques minutes de désespoir, vous décidez de partir explorer l'île. Vous vous rendez compte que c'est un endroit merveilleux. Racontez.

Aide pour raconter :

- Vous incarnez Marco Polo, pensez à écrire à la première personne.
- Racontez votre réveil : dans quel état êtes-vous, physiquement et psychologiquement ?
- Décrivez les sentiments du personnage.
- Décrivez l'île à l'imparfait. Utilisez la fiche aide « Décrire un lieu »
- Vous ne devez pas quitter l'île, le récit se termine sur l'île.



Lancez votre dé.

si vous faites un chiffre pair rendez-vous à l'épreuve 12
si vous faites un chiffre impair rendez-vous à l'épreuve 15

Epreuve 11 : Le canot de sauvetage

Vous parvenez à sauter dans un canot de sauvetage avec un compagnon. Vous ne savez pas ce que deviendront les cinq autres. Vous êtes dans un bateau certes, mais vous n'avez pas de rames ni de vivre. Il fait chaud, vous n'avez rien à boire et votre ami meurt de faim au bout de deux jours. Vous survivez difficilement et commencez à devenir fou. Vous parvenez finalement à une île. Racontez

Aide pour le récit

- Vous incarnez Marco Polo, pensez à écrire à la première personne.
- Racontez les différentes étapes (cinq en tout) en développant.
- Insistez sur les sentiments du personnage
- Décrivez l'île sur laquelle vous arrivez.
- Utilisez l'imparfait et le passé simple pour raconter



Lancez votre dé.

si vous faites un chiffre pair rendez vous à l'épreuve 14
si vous faites un chiffre impair rendez vous à l'épreuve 16

Partie 4 : Votre vie sur l'île

⇒ Epreuve 12 : Une belle rencontre

Vous faites la rencontre d'un homme/ d'une femme qui vous aide à survivre sur l'île et vous vous liez d'amitié (ou d'amour) . Racontez !

Aide pour la rédaction :

- Vous incarnez Marco Polo : n'oubliez pas de parler à la première personne.
- Comment vous rencontrez-vous ?
- Décrivez ce nouveau personnage.
- Quels sont vos points communs ? pourquoi devenez-vous amis/amoureux
- Que faites-vous de vos journées sur l'île ?
- Racontez à l'imparfait et au passé simple.
- N'oubliez pas que vous racontez la fin de l'histoire, il n'y a pas de chapitre après celui-ci. Concluez !

⇒ Epreuve 13 : Le bonheur de la solitude



Vous décidez de passer votre vie sur l'île et vous n'avez jamais été aussi heureux. Après tant d'années à parcourir le monde, vous appréciez la solitude et le calme. Racontez !

Aide pour la rédaction :

- Vous incarnez Marco Polo : n'oubliez pas de parler à la première personne.
- Pourquoi décidez-vous de rester sur l'île et ne pas rentrer en Italie ? Que ressentez-vous ?
- Que faites-vous de vos journées sur l'île ?
- Racontez à l'imparfait et au passé simple.
- N'oubliez pas que vous racontez la fin de l'histoire, il n'y a pas de chapitre après celui-ci. Concluez !

⇒ Epreuve 14 : Le journal d'un survivant

Vous êtes coincé sur l'île et pour ne perdre la tête vous décidez de tout consigner dans un carnet.

Aides pour rédiger :

- Racontez pourquoi vous décidez d'écrire.
- Racontez comment vous vous procurez de quoi écrire (il faut que cela soit cohérent)
- Rédigez plusieurs extraits d'un journal intime (à la 1ere personne) dans lequel Marco Polo confie ses sentiments et raconte ses journées.
- Vous pouvez faire des sauts dans le temps.
- Le journal est au présent et au passé composé.
- Pensez à clôturer le récit, c'est le dernier chapitre de l'histoire.

⇒ Epreuve 15 : L'évasion

Vous parvenez à vous échapper de l'île et à rentrer chez vous. Racontez !

Aides pour rédiger :

- Vous incarnez Marco Polo, pensez à écrire à la première personne.
- Comment vous échappez-vous ? Avec quels objets, quels outils ? Quelqu'un vous aide-t-il ? (pensez à raconter votre rencontre si c'est le cas).
- Inventez une fin plausible : pas de magie, pas d'objet que l'on ne trouve pas sur une île. Soyez cohérent.
- Racontez comment Marco Polo parvient à rentrer chez lui (c'est un long voyage dangereux pensez-y)
- Quelles sont les émotions du personnage ?
- C'est la dernière épreuve, pensez à clore le récit.

⇒ Epreuve 16 : Le sauvetage

Quelqu'un vient vous sauver et vous rentrez enfin chez vous ! Racontez !

Aides pour rédiger :

- Vous incarnez Marco Polo, pensez à écrire à la première personne.
- Qui vous sauve ? Comment vous a-t-il trouvé ? Racontez quelque chose de cohérent (pas de magie et pensez que Marco Polo a vécu au 14e siècle !)
- Racontez comment Marco Polo parvient à rentrer chez lui (c'est un long voyage dangereux pensez-y)
- Quelles sont les émotions du personnage ?
- C'est la dernière épreuve, pensez à clore le récit.

AIDES

La description du bateau.

Quelques remarques et conseils avant de commencer :

- aidez-vous d'illustrations et de vos souvenirs de films d'aventures que vous avez déjà vus
- pour éviter les répétitions essayez de trouver des synonymes (mots de sens voisins) du mot bateau.
- Quels termes emploie-t-on sur un bateau pour désigner la droite et la gauche ? (pensez au capitaine Haddock !)
- servez-vous des adjectifs pour compléter votre description
- Utilisez l'imparfait

Quelques mots utiles :

La coque, le pont, la quille, la proue, la poupe, les flancs.

Le gouvernail, la barre, les rames.

Le mât, la vergue, les voiles.

Les éléments de la description :

Allure générale : quelle impression se dégage du bateau ? Qu'est-ce qui le caractérise ? > Trouvez des adjectifs qualificatifs en vous servant du dictionnaire.

Forme du bateau : quelle est la forme du bateau ? > Vous pouvez faire des comparaisons (Ex : la coque du bateau est semblable à ...)

Couleurs du bateau : les couleurs sont-elles vives ou nuancées ? Sombres ou claires ?

Matériaux utilisés : bois, papyrus, ... > Vous pouvez utiliser des compléments du nom (Ex : les voiles en toile de lin)

Vitesse du bateau : par vent faible, par vent fort (n'oubliez pas de compter en nœuds ! Un nœud = 1,8 km/h)

L'équipage : le rôle de chacun, leur place sur le bateau, le nombre d'hommes pour chaque activité, > Vous pouvez utiliser des groupes nominaux apposés (ex : les rameurs, citoyens pauvres, font preuve d'une grande résistance.)

Comment commencer sa description ? Souvent on ne sait pas trop comment écrire le début d'un texte et on reste « bloqué ». Voici quelques exemples dont vous pouvez vous inspirer : « Pour partir à la recherche de mon père Ulysse, j'avais choisi un bateau » « Mon bateau dégageait une impression de En effet » « Le bateau qui devait me permettre de courir les mers »

Vocabulaire et conjugaison

Voici quelques fiches pour vous aider à enrichir votre expression. N'oubliez pas d'utiliser aussi votre cahier !

Exprimer des émotions

Joie	Colère	Peur	Tristesse	Surprise	Dégoût
Amoureux	Agacé	Angoissé	Abattu	Ébahi	Aigri
Content	Agité	Anxieux	Accablé	Émerveillé	Amer
Enchanté	Agressif	Craintif	Affligé	Enthousiaste	Aversion
Enjoué	Contrarié	Effrayé	Blessé	Étonné	Blessé
Euphorique	Exaspéré	Inquiet	Chagriné	Impatient	Écoeuré
Excité	Froissé	Horrié	Déçu	Secoué	Intimidé
Passionné	Furieux	Méfiant	Désespéré	Sidéré	Irritable
Réjoui	Hostile	Préoccupé	Désolé	Stupéfait	Mépris
Satisfait	Irrité	Terrifié	Navré	Troublé	Rejet

Décrire un lieu

Noms communs	Adjectifs	Verbes
Massif montagneux	montagneux	s'étendre
La verdure	lointain	observer
La végétation	Vaste = grand = gigantesque	admirer
Neige éternelle	Sensationnel (+)	Grimper, escalader
Mauvais temps, temps nuageux, orageux	Splendide (+)	Dévaster = détruire
Les ténèbres	ondulé	Être exténué
Lucarne = fenêtre	Sombre/ obscur (-)	S'extasier, être impressionné
Un sentier accidenté/ escarpé	Apeurant / terrifiant/ effrayant (-)	S'imaginer, se figurer
Une pente raide	Angoissant (-)	Se trouver, se situer
Terre stérile, aride, hostile (-)	Ancien/ délabré/vétuste(-)/	Être entouré
Terre fertile (+)	Morbide / hanté/ lugubre	Débroussailler = enlever les broussailles (mauvaises herbes)
La sécheresse	Dangereux (-)	Arracher, déraciner
Fortes chaleurs	Rocailleux/ rocheux (-)	explorer
Ordre / désordre	tortueux	S'évader, se détendre
Tempête/ ouragan	Pentu (= en pente)	
Arbre / arbuste	Désertique / inhabité	
Forêt tropicale, cascades, cours d'eau	volcanique	
La rosée	humide	
La braise/ le feu	verdoyant (+) verdâtre (-)	
Falaises, sommet, pic,	Sinistre	
Mousse, lichen	Brûlé / enflammé / incendié/ calciné (= brûlé)	
Banc de sable / sable fin	Palpitant, exaltant	
Barrière de corail	défraîchi, délabré,	
Un bananier, un cocotier, un palmier, un manguier, du manioc, la papaye, la canne à sucre, bambou, le mûrier	brumeux	
Crustacés, coquillages, fruits de mer	ensoleillé	
La brume	Insulaire = adjectif dérivé d'île	
Lianes, feuillage, jungle	Turquoise, translucide	
Altitude, mont, reflet,	flamboyant	
Lac, étang, rivière, rive...	somptueux (+)	
	Paradisique	
	Marécageux, boueux	
	Impressionnant , majestueux	
	venteux	
	Perdu, isolé	

Décrire un personnage

Liste d'adjectifs

Qui indiquent l'apparence :

accueillant	gai	mince	souriant
adorable	gentil	nerveux	splendide
alourdi	grand	offensé	svelte
attrayant	gros	parfait	tendu
beau	habillé (bien/mal)	plaisant	timide
costaud	hideux	propre	trompeur
crasseux	hirsute	ravissant	
droit	inquiet	réfléchi	
dynamique	magnifique	sale	
élégant	maigre	sauvage	
élevé (bien/mal)	maladroit	séduisant	
énervé	merveilleux	sombre	

Qui indiquent la personnalité :

agressif	doué	jaloux	talentueux
ambitieux	égoïste	lâche	vilain
amusé	farfelu	loufoque	
avare	fatigant	mauvais	
brave	franc	mystérieux	
brillant	généreux	plaisant	
calme	harmonieux	punctuel	
chaleureux	hésitant	protecteur	
combatif	hypocrite	qui a du succès	
cruel	impartial	sage	
dangereux	informé (bien/mal)	serviable	
débile	instinctif	sincère	
désagréable	intrépide	solitaire	

Les mots permettant d'organiser un texte

Pour commencer

Tout d'abord
D'abord
Premièrement
En premier lieu
Dans un premier temps

Pour continuer

Deuxièmement
En deuxième lieu
Après
Ensuite
De plus,

Quant à

Pour conclure

En troisième lieu
Puis
En dernier lieu
Pour conclure
Enfin
Finalement

Pour opposer deux idées

Mais, Or
Pourtant
Cependant
toutefois

en revanche

par contre
sinon,
seulement
au contraire,

Pour donner un exemple

- en effet
- ainsi
- par exemple
- comme, par exemple, ...
- en d'autres termes
- comme

Conjugaison : Le passé simple

Pour tous les verbes en **-er**, les terminaisons sont : -ai, -a, -èrent

Pour tous les verbes en **-ir** (sauf venir et mourir), les terminaisons sont : -is, -it, -irent

Verbe	Je	Il	Ils
apparaître	apparus	apparut	apparurent
apercevoir	aperçus	aperçut	aperçurent
apprendre	appris	apprit	apprirent
<u>atteindre</u>	atteignis	atteignit	atteignirent
attendre	attendis	attendit	attendirent
avoir	eus	eut	eurent
Se battre	me battis	se battit	se battirent
comprendre	compris	comprit	comprirent
conclure	conclus	conclut	conclurent
confondre	confondis	confondit	confondirent
conduire	conduisis	conduisit	conduisirent

correspondre	correspondis	correspondit	correspondirent
Croire	crus	crut	crurent
Détruire	détruisis	détruisit	détruisirent
devoir	dus	dut	durent
être	fus	fut	furent
éteindre	Éteignis	éteignit	éteignirent
faire	fis	fit	firent
intervenir	intervins	intervint	intervinrent
introduire	introduisis	Introduisit	introduisirent
joindre	joignis	joignit	joignirent
Mettre	mis	mit	mirent
mordre	mordis	mordit	mordirent
mourir	mourus	mourut	moururent
Naître	naquis	naquit	naquirent
paraître	parus	parut	parurent
Peindre	peignis	peignit	peignirent
Perdre	perdis	perdit	perdirent
Se plaindre	Me plaignis	Se plaignit	Se plaignirent
Plaire	plus	plut	plurent
Prévenir	prévis	prévit	prévinrent
Promettre	promis	promit	promirent
Répondre	répondis	répondit	répondirent
Savoir	sus	sut	surent
Tenir	tins	tint	tinrent
Traduire	traduisis	traduisit	traduisirent
Venir	vins	vint	vinrent
Voir	vis	vit	virent
Vouloir	voulus	voulut	voulurent