

DUM č. 5 v sadě

3. Fj-1 Technika vyprávění

Autor: Thierry Saint-Arnoult

Datum: 12.03.2014

Ročník: 3AF

Anotace DUMu: Cílem aktivity je na základě daných prvků vymyslet a napsat příběh.

Materiály jsou určeny pro bezplatné používání pro potřeby výuky a vzdělávání na všech typech škol a školských zařízení. Jakékoliv další využití podléhá autorskému zákonu.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

DUM č. 5 v sadě
3. Fj-1 Technika vyprávění

Autor: Thierry Saint Arnoult

Datum vytvoření: březen 2013

Předmět: Základy studia literatury ve francouzštině

Jazyk: Francouzský

Ročník: třetí ročník bilingvní francouzsko-česká sekce (3AF)

Anotace DUMu:

Cílem aktivity je na základě daných prvků vymyslet a napsat příběh.

Druh učebního materiálu: Pracovní list pro studenty.

Jiný materiál: Desetihranná kostka

Zdroj textů: Vlastní

Inventer une histoire (production écrite)

Ojectifs de la séance :

Inventer et rédigez une histoire à partir de catégories déterminées.

Rédigez au passé : **imparfait, passé composé et plus-que-parfait.**

Inventer une histoire

Votre personnage principal votre héros

1. une cantatrice
2. un spéléologue
3. un cosmonaute
4. une sportive
5. un auto-stoppeur
6. une reine
7. un chômeur
8. une célibataire
9. un peintre
10. une étudiante

Les amis de votre personnage principal

1. un vieux savant
2. une fée
3. un banquier
4. une photographe
5. un chauffeur
6. une jeune fille au-pair
7. un parachutiste
8. un toréador
9. un journaliste
10. une sirène

Les ennemis de votre personnage principal

1. une sorcière
2. un écrivain
3. une actrice
4. un chef d'entreprise
5. une grand-mère
6. un roi
7. une espionne
8. un top-model
9. un facteur
10. un détective privé

Le lieu où se passe le début de votre histoire

1. un château
2. un bar
3. un jardin public
4. une station service
5. un aéroport
6. un commissariat de police
7. l'océan
8. un immeuble de banlieue
9. une bibliothèque
10. le désert

Le lieu où se passe la fin de votre histoire

1. une montagne
2. un champ de blé
3. une plage
4. un cimetière
5. une ferme
6. une forêt
7. une discothèque
8. un chantier
9. une île déserte
10. la lune

Un objet important dans votre histoire

1. un livre
2. un bijou
3. un poignard
4. un microfilm
5. un coffre
6. un tableau
7. une voiture
8. un parchemin
9. une clef
10. un disque dur

Un événement heureux dans votre histoire

1. un mariage
2. une découverte
3. un coup de foudre
4. un miracle
5. un héritage
6. une naissance
7. des retrouvailles
8. un succès
9. un vernissage
10. un voyage

Un événement malheureux dans votre histoire

1. un enlèvement
2. un accident
3. un tremblement de terre
4. une séparation
5. un empoisonnement
6. une bagarre
7. un meurtre
8. un déménagement
9. un naufrage
10. une disparition

Consigne :

Tirez au sort (avec un dé) un élément de chaque tableau. Inventez et rédigez une histoire à partir de ces éléments.

Au passé : utilisez le passé composé, l'imparfait et le plus-que-parfait