



Riassunti Neuf Contes pour nos enfants

Lingua Francese

Università Cattolica del Sacro Cuore - Milano

9 pag.

1. LES LABYRINTHES DE PAUL

C'est le jour de Noël, Paul a reçu une grande boîte dans laquelle il a trouvé de petites briques en bois. Il s'enferme dans sa chambre, il construit un grand château qui fait partie aussi d'un labyrinthe magique. Ce labyrinthe contient des mondes différents. Il refuse de sortir de sa chambre, il dit qu'il n'a pas faim et il voulait jouer. Le jour après, ses parents passent la tête par la porte de sa chambre pendant que Paul est dans son lit; ils s'approchent du château et ils empruntent le pont-levis. Paul les découvre et leur explique où ils se trouvent: ils leur propose aussi de les emmener dans ce monde. Ils vont tous ensemble jusqu'au Pôle Nord, la forteresse de solitude de Paul.

Conte imaginer - fantastique

Paul est un petit enfant d'environ 10 ans un peu timide et solitaire. Il a beaucoup d'imagination et pose toujours des questions embarrassantes aux adultes. Il raconte des histoires abracadabrantes (absurdes).

Parents sont curieux. Ils se trouvent coincés - bloqués - enfermés - emprisonnés dans le château/labyrinthe

Château: - une forêt l'entoure
- grandes murailles entourent
- pont-levis s'abaisse
- douves/fossés remplis d'eau sombre
- les tours se dressent
- la cour où les parents pénètrent

Cour du Moyen Âge: les palefreniers soignent et nourrissent les chevaux; des hommes d'armes, équipés de lances, d'arbalètes et d'épées s'avancent; au sommet des tours, des trompettes retentissent.

2. LA CAMÉRA DE MÉLANIE

Mélanie est une jeune fille passionnée par le cinéma. Elle voudrait aller au cinéma le Royal parce qu'on y passe des films qu'on ne voit pas ailleurs. Sa mère le lui interdit car elle est trop jeune. Elle préférait que Mélanie aime des pièces de théâtre. À l'âge de 16 ans, on lui permet d'aller au cinéma toute seule au CinePalace, un grand cinéma familial, au centre-ville. Sa mère l'emmène et puis va la chercher à la fin du film.

Mélanie s'assoit toujours à la même place, sous la fenêtre de la cabine de projection pour voir le faisceau lumineux en levant les yeux.

À ses pieds elle retrouve un sac, elle pense que quelqu'un l'a oublié. Elle le porte au projectionniste, un gros monsieur. Il lui dit que c'est un cadeau pour elle; c'est une caméra. Elle n'est pas obligée à s'en servir, mais si elle la garde plus longtemps d'un jour, il faudra la lui rapporter dans un an.

Mélanie sort dans la rue, se met à filmer tout ce qu'elle voit. Quand sa mère va la chercher, Mélanie lui montre son cadeau, mais elle nausée ses épaules, comme si elle ne voyait rien.

Le soir Mélanie découvre, en regardant dans l'écran, qu'elle n'a pas filmé ce qu'elle voyait, mais la caméra lui montre ses rêves et des histoires imaginaires.

Au bout d'un an, elle rapporte la caméra au cinéma et regarde un garçon un peu plus jeune qu'elle, la retrouver sous le siège où Mélanie l'a posée.

Mélanie a été une petite fille sage et obéissante. Elle devient une adolescente calme, perspicace et intelligente. Elle est passionnée par le cinéma. Elle regarde le projectionniste d'un drôle air (d'une façon bizarre)[N.B.: d'un air drôle = avoir l'air amusant/faire rire]. Elle a pris de l'assurance = elle a de la confiance en elle-même.

Lexique du cinéma:

Salle de cinéma - Multisalle
Ce qu'on passe à la tété/au cinéma
Film en V.O. = version originale
Sous titré - Doublé/le doublage
La séance = lo spettacolo
Une place = il posto
Le siège = poltrona del cinema

Les genres:

- Les dessins animés
- Les films d'épouvante - de science-fiction - d'animations - de la société/de moeurs - à suspense
- Westerns - historiques - engagés/intellectuels - fantastiques - thrillers - policiers - film noirs - comédies musicales

Drôle de caméra = type bizarre.

3. CES GENS-LÀ

Mardochée est un homme d'Afrique du Nord qui habite avec sa femme et ses enfants. Il est un musicien bien connu et un jour, une couple richement vêtue lui demande s'il veut jouer pour eux à une fête de l'autre côté de la ville. Mardochée hésite, mais la couple insiste en lui donnant une bourse pleine de pièces d'or. Alors, il prend son violon et après avoir embarrassé sa famille, part. Ils le font monter sur une carrosse et on lui met un bandeau sur les yeux afin qu'il ne sache pas où ils habitent.

Quand il le font descendre, il voit une grande et magnifique maison, tout le monde l'accueille en l'applaudissant. Il joue toute la nuit, il est fait chanter, danser... Mais la fatigue le gagne et la soif le temaille: ses hôtes lui propose de boire ou de manger, mais il refuse toujours. En effet, quand il était petit/enfant, sa mère et sa grand-mère lui disaient: "Si un jour tu rencontre des gens richement vêtus, si tu les accompagnes, n'accepte jamais de boire ou de manger. Si tu le fais, tu oublieras ta vie parmi les tiens".

Au petit matin, quand tous sont fatigués, une dame lui pose de nouveau un bandeau sur les yeux. Pendant le chemin il s'endort, et il se réveille allongé devant la porte de sa maison. Il a gagné beaucoup d'argent grâce à sa musique, mais il n'a pas perdu pour autant son bien le plus précieux: sa vie avec les siens, sa famille, ses amis et sa maison, ses origines.

Mardochée est un homme d'Afrique du Sud, il est juif. Il est un musicien, un violoniste. Il joue du violon d'une façon différent: il le pose sur son genou et pas sur son épaule (violon du pied).

C'est un **conte ancien**, on est bien avant XXème siècle, les gens-là habitent dans une maison arabe.

Maison: - Grande belle blanche
- Porte magnifique - une cour intérieur somptueuse
- Une table basse avec les mets plus fins

Invités: femmes belles - altières - portent des robes riches de piétrerie
hommes grands - portent la noblesse sur leur visage

Chansons: cantiques d'amour - chants épiques - des berceuses - des musiques
mélancoliques - des poèmes antiques

* courir à la rencontre de quelqu'un

Prendre un risque: on peut prendre le bien le plus précieux si on se fait corrompre par l'argent

FÊTE:

- La dernière fête à laquelle j'ai participé, c'était à l'occasion..
- Organiser un dîner
- Groupe de copain (compagnia)
- Chercher les filles (andare a prendere qualcuno)
- Un apero (aperitif)
- Amuse-guelf
- Canapé = tartine
- Cacachuètes = noccioline
- L'orangina = l'aranciata
- Jusqu'au petit matin
- Rendre visite/voir
- Nous nous connaissons depuis des années, car nous allions dans la même école
- Loger chez quelqu'un/quelqu'un nous heberge
- S'entendre avec quelqu'un = andare d'accordo
- Premièrement/puis/enfin

4. LE CASQUE DE JEAN-BAPTISTE

Jean-Baptiste s'est cassé la jambe et le bras en tombant du skate et il se retrouve à l'hôpital avec la jambe et le bras plâtrés. Il est glissé sur une rampe d'escalier mais après avoir sauté, son skate-board est retombé sur la rambarde (parapetto) et il s'est cassé en deux. Même si ses parents et ses frères lui rendent visite tous les jours, il s'ennuie, il est coincé dans son lit et il peut seulement lire de bd, jouer au jeuxvidéo. Il attende avec impatience la visite de son oncle Oscar parce qu'il lui apporte toujours des cadeaux incroyables d'Amérique ou du Japon. Jean-Baptiste est intrigué par le jeune garçon du lit à côté qui n'a pas de plâtre, mais il ne bouge jamais de son lit. Il porte sans arrêt un walkman et des lunettes noires. Pour attirer l'attention de son voisin, Jean-Baptiste roule sa serviette et la jette à Bernard. Toutefois il découvre que Bernard est aveugle et qu'il porte toujours un walkman parce qu'il voudrait savoir ce qui l'entoure, mais personne n'a le temps de le lui décrire. Il est convaincu que tout le monde le considère comme un monstre. En effet Bernard aussi avait eu un accident avec le skate-board: il a voulu traverser la chaussée avec son skate et il n'a pas vu un camion arriver. Maintenant Bernard est triste, déçu, il pleure. Quand Bernard s'endormi, Jean-Baptiste réfléchit: il écrit une lettre à son oncle. La semaine suivante, quand les infirmières, le docteur et ses parents aussi entre dans la chambre, Bernard n'est plus triste, mais gai, il a l'air en forme et vaillant. Les deux garçons en effet se mettent à faire équipe: grâce au cadeau de son oncle Oscar, 2 micro-casques, Jean-Baptiste remplace les yeux de Bernard, et lui, il remplace la jambe et le bras de Jean-Baptiste.

- Faire équipe = devenir amis
- S'entraider = s'aider réciproquement
- Faire des figures = s'amuser/faire les fous
- Walkman = baladeur → cuffia = casque à écouteurs/oreillettes

5. UN ROI TRÈS GOURMAND

Dans un pays du bout du monde vivait un roi très gourmand. Il exigeait que toutes les bonnes choses du Royaume lui soient réservées et donc il envoyait des compagnes de gendarmes chez ses sujets pour les lui apporter.

Un jour de printemps il se réveille de bonne humeur et il demande au grand architecte de lui construire un grand palais de sucre. Il se met à l'ouvrage avec ses maçons et à la fin de l'été le grand palais était achevé. Le roi était très satisfait et comme il était très gourmand il se met tout de suite à manger croquet, dévorer son palais. Toutefois, l'automne arrive, avec la pluie, qui devient très forte, et le grand palais se met à fondre. Tous les sujets (riaient) sous cape le roi très gourmand; ayant considéré que cette colère ne le mènerait à rien, il réfléchit: il demande au grand architecte un palais qui ne craigne la pluie, fait en chocolat.

L'architecte se met à l'ouvrage avec tous ses ouvriers et à la fin de l'hiver le grand palais était terminé. Le roi est enchanté de cette réalisation, et en dansant de joie, il commence à goûter l'une ou l'autre partie. Toutefois la printemps arrive avec du soleil très chaud: le palais ne tarde pas à fondre autrefois.

Le roi s'enfuit, poursuivi par les tireurs moqueurs de ses sujets, qui sont très heureux car devant il peuvent profiter des produits de leur travail.

Roi est très gourmand. Il passait le plus clair de son temps à manger. Il est gros, gras, énorme et difforme. On

dit qu'il mange aussi pendant son sommeil.

Sujets sont extrêmement malheureux, maigres, faibles. Il n'ont pas envie de se révolter contre leur souverain.

1er palais: - murailles de sucre d'orge

- ardoises en sucre candi
- fossés remplis de crème à la vanille
- cygnes elegants en meringue
- les arbustes multicolores en barbe à papa
- escaliers en calissons
- un volet de nougatine
- dalle du sol (= piastrelle) de cambrats

2ème palais: - murailles de chocolat

- escalier en pralines
- les jambages (= stipiti) des portes et des fenêtres en masse pain
- les pillers de la chapelle en caramel
- les statues sculptées des blocs de crème glacée
- une colonette de chocolat fourré
- une balustrade en réglisse
- la cour d'honneur pavée de truffes

Habitation: maison - mesure - palais - demeure - résidence

Manger: déguster - dévorer - croquer - lécher - avaler - sucer – goûter

6. PIERRE DANS LA CUISINE

Pierre est un garçon qui aime faire la cuisine avec sa mère qui à cause du travail rentre toujours tard et mange très peu debout. Elle est triste depuis longtemps et en effet il n'invite plus d'amis chez elle pour cuisiner pour eux. Pierre donc s'ennuie et les jours où il n'y a pas d'école, il sort jouer avec ses copains au ballons dans la rue. Un jour la mère de Pierre rentre chez elle plus tôt, avec l'air plus triste que d'habitude: elle a été licenciée et elle ne sait pas ce qu'ils vont faire. Pierre cherche de la consoler et de la faire rire; il voudrait aussi faire la cuisine avec elle, mais sa mère a envie de rester toute seule et donc il sort jouer avec ses amis.

Ce mercredi-là se va passer un important match de football entre Pierre, Pierre-Jean et Pierre-Louis, d'autre amis et un équipe d'un autre quartier. L'enjeu est une vieille coupe cabossée que les trois Pierre ont trouvée. Il y a quelques moi. Toutefois Pierre shoote trop fort et le ballon franchit la palissade et il est obligé d'aller le chercher; il se retrouve dans un jardin avec des herbes qui lui montent jusqu'au cou. Pour chercher le ballon il monte sur une terrasse, mais une odeur délicieuse lui chatouille les narises. Il est ensuite invité par une vieille dame qui est en train de cuisiner à goûter, il l'aide, mais d'un seul coup il se retrouve avec le ballon dans les mains, dans le jardin: ils ont perdu la coupe.

Pierre rentre chez soi, il trouve sa mère qui a cuisiné un fondant au chocolat; toute de suite on sonne à la porte: c'est la voisine, qui rassemble beaucoup à la vieille dame, qui offre un travail à la mère de Pierre.

Pierre est un garçon adolescent optimiste et sensible. Il sait remonter le moral – encourager. Il ne s'abat pas - ne se démoralise pas - ne se décourage pas. Il a l'habitude de goûter ce que sa mère cuisine

Mère est une excellente cuisinière. Elle a été licenciée/se trouve au chômage. Elle s'inquiète pour sa famille, parce qu'elle a Pierre à la charge. Elle est embouchée par la vieille.

Ses spécialités sont: des salade - une viande - du poisson

des fondants au chocolat

des tartes au citron

des gateaux au noix

7. MARTIN - PARTOUT

Dans la chambre de Martin il y a une boîte que sa mère a transformé dans une maison. Martin y apporte tout type de choses: ses jouets, ses couples de souris, ses livres, des coussins et un globe terrestre lumineux qu'on laisse toujours allumé le soir. Martin aime beaucoup sa maison en carton, mais il aime aussi les superhéros, surtout pendant les vacances quand il s'ennuie.

En effet, pendant une semaine, il se met une cape sur le dos, il sourgit dans le salon au milieu de ses grands frères et soeurs pendant qu'ils sont en train de regarder la télé. Sur l'écran il y a toujours une catastrophe, alors Martin crie "Je suis SuperMartin, je pars sauver le monde", il monte dans sa chambre et personne ne bouge plus. Le grand frère monte pour voir ce qui se passe, mais il ne trouve pas Martin dans sa chambre: il s'approche de la boîte mais Martin en sort. Cela se passe trois fois: Martin sort avec les joues toutes rouges, mais il dit qu'il y avait du soleil; plus il sort tout mouillé, mais il dit d'avoir emmené son quatrième Arthur à la piscine et enfin il sort tout couvert de poussière mais il dit d'avoir aidé un voisin à déménager. Martin cache son identité comme tous les superhéros, il dit qu'il fait quelque chose de normal.

Martin est un enfant d'environ 10 ans. Il a beaucoup d'imagination à cause de l'influence de superhéros. Il a une coté généreux.

Catastrophes: - un gigantesque incendie
- une épouvantable inondation
- un tremblement de terre
- une grande famine
- un raz de maré

Sauver les enfants les plus pauvres du monde, ceux qui souffrent pour des injustices. Aider ceux qui luttent pour les droits.

Aller en arrière dans le temps pour fixer ce que ne "marche" pas dans des réactions.

Pantalons et débardeur assez moulants, noirs

De baskets

Une masque blanc

Un manteau fluorescent

8. THOMAS DEVANT L'ORDINATEUR

Thomas est fou de son ordinateur il ne sort pas, enfin il ne sort pas d'en rester devant. Il se couche dans le soir et il en rêve la nuit. Il se réveille toutes les matines et lorsqu'il se lève ses parents le trouvent devant l'écran de l'ordinateur familiale. La mère de Thomas s'enquie est-ce qu'il ne passe pas trop temps devant son écran, est-ce que ce ne pas dangereux un ordinateur, est-ce que jouer cet ordinateur ce ne va pas l'empêcher d'apprendre ou pire de grand dire. Un jour la mère de Thomas lui dit: "Mais qu'est-ce que tu peux le trouver à cet ordinateur? Qu'est-ce que tu fais devant ton ordinateur?", Thomas lui montre l'écran et répond "Eh bien, je joue, j'ai centaine de jeux, de jeux de rôle, de jeux de stratégie, de jeux d'aventure, de jeux de plateforme, de jeux de société, de jeux absurdes, je peux jouer aux échecs, aux dames, aux cartes et même résoudre des énigmes policiers et construire de villes". "Eh bien, tu as assez joué", dit sa mère toute rouge "jouer ce bien mais on apprend rien, lire c'est mieux, tu devrais prendre une carte de bibliothèque et emprunter de livres", "Oui, maman" dit Thomas. Le lendemain la mère de Thomas découvre son fils assis devant l'ordinateur elle s'énerve et lui dit "Tu es encore devant ton ordinateur? Qu'est-ce que tu fais donc ne me dit pas toujours" "Non" répond Thomas en lui montre l'écran en regard "Je fais que tu m'as dit, je lis. Dans mon ordinateur j'ai beaucoup de livres à lire". La mère de Thomas répond "Oui, c'est bien, mais ce ne suffit pas, il faut écrire aussi", "Oui maman", dit Thomas. Le lendemain la mère trouve Thomas devant l'ordinateur et elle s'énerve comme d'habitude, elle lui demande qu'est-ce qu'il est en train de faire et lui dit qu'il est en train d'écrire comme elle le lui a dit. Thomas lui dit qu'il a écrit beaucoup de choses, mais la mère de Thomas lui dit que il ne suffit pas écrire et qu'il faut sortir aussi et rencontrer de gens. Thomas répond oui. Le lendemain la mère de Thomas le trouve encore devant l'ordinateur et elle s'énerve comme d'habitude. Elle lui demande qu'est-ce qu'il est en train de faire, lui dit qu'il est sorti et il a connu beaucoup d'amis et ils ont lui donné leurs adresses et beaucoup d'autre de gens qui habitent dans des autres parties du monde. La mère de Thomas encore plus énervée dit que les amis ne suffisent pas, il faut aussi travailler et elle lui dit de se trouver un travail. Il répond oui. Le lendemain elle lui trouve devant l'ordinateur et elle s'énerve. Elle lui demande qu'est-ce qu'il est en train de faire et lui dit qui il est allé chercher du travail et pour ceux qui aiment les ordinateurs il y a plusieurs de travaux. Comme il y avait beaucoup de choix, Thomas existe et sa mère devient tellement rouge qu'elle s'en va. Thomas sourit, il est grandi. Un petit garçon ou un petit fille lui demande qu'est-ce qu'il était en train de faire et lui répond qu'il était en train de travailler, jouer, lire, écrire et parler avec ses amis.

LECTURES:

- Romans
- Bandes Dessinées
- Poèmes
- Livres d'histoire et de géographie
- Revues scientifiques
- Magazines sur les animaux et manuel d'astronomie

ÉCRITURES:

- Nouvelles
- Scénarios de films
- Chansons
- Rédactions
- Dossiers sur le voyages dans l'espace
- Problèmes de maths

MÉTIERES:

- Inventeur des jeux
- Écrivaine publique
- Archiviste
- Responsable de site internet
- Scénariste
- Physicien
- Informaticien

9. OLIVIER, LÉO ET L'ÉLÉPHANT PERDU

Olivier et Leo sont deux frères jumeaux. Quand ils sont nés, leurs parents leur ont offert à tous deux un grand peluche, un éléphant qui s'appelle Jumbelle. Un jour ils partent en vacances avec leurs parents, mais au retour, Jumbelle a disparu. Comme la maison est grande, ils se partagent le travail. Ils cherchent dans la bibliothèque, dans le salon de télévision, dans la chambre de leurs petits frères et dans laquelle de leurs grands frères, dans le jardin aussi. Toutefois, ils ne le trouvent pas.

Grâce aux conseils de Gertrude la tortue et de Data le chat, ils demandent à leur mère: elle leur explique qu'elle a soigné Jumbelle, qui maintenant se trouve dans son atelier. Les deux enfants le retrouvent et ils se racontent leurs vacances.

Tous les deux enfants ont un peu la tête dans les nuages, ils se font distraire par les objets qu'ils rencontrent dans chaque pièce, mais ils sont aussi très intéressés à les découvrir.

Bibliothèque: il y a des disques. Il les pose sur le vieil électrophone et écoute les frères Jacques chanter.

Salon de télévision: il y a des cassettes avec des films, il la glisse dans le magnétoscope.

Chambre de petits frères: il y a des B. D. (bandes dessinées).

Chambre de grands frères: il y a des livres d'aventure, découvre les aventures de Langelot.

