COURS ILLUSTRÉ - FRANÇAIS 2AC - SEMESTRE 2

Lire, produire et jouer les péripéties de la pièce théâtrale

Les péripéties sont les événements et les actions qui font évoluer le problème de la pièce. Elles peuvent rapprocher les personnages de leur objectif ou leur imposer une nouvelle difficulté. Ce cours de Français 2AC t'aide à relier les tentatives, à formuler des hypothèses et à situer une action par rapport à une autre.

Français 2AC au Maroc · Semestre 2 · Lire, écrire et jouer au théâtre - Mis à jour le 04/11/2026

Objectifs

- Reconnaître une péripétie et sa conséquence
- Formuler une hypothèse avec si
- Exprimer antériorité, simultanéité et postériorité
- Écrire des tentatives puis les jouer

Avant de commencer

Identifier le nœud ; Conjuguer présent, imparfait, futur et conditionnel courant.

1. Identifier les péripéties et leur fonctionnement dans l'intrigue

Péripétie

Événement ou action qui modifie la situation pendant le déroulement de l'intrigue. Une tentative utile change les informations ou les possibilités des personnages.

1.1 Support original : Chercher autrement

SAMI, ouvrant son sac : Si la clé est ici, nous pourrons ouvrir la malle.

SALIM : Je vais lire la liste pendant que tu cherches.

(Sami vide une poche. Elle est vide.)

SAMI : Rien. Si nous cherchions dans le manteau de rechange ?

SALIM, lisant une étiquette : Attends ! Cette note indique une poche intérieure.



Une péripétie modifie la situation et entraîne une nouvelle action des personnages.

La recherche dans le sac échoue, mais elle élimine une possibilité. La lecture de la note apporte ensuite un indice. Ces actions sont reliées au problème de la clé. Une conversation sur un match sans effet sur la recherche ralentirait l'intrigue. Pour analyser une péripétie, indique ce qui change avant et après elle.

Notion	Définition	Exemple
Rebondissement	Nouvel élément qui relance l'action	La note annonce une poche intérieure.
Coup de théâtre	Événement inattendu qui change brusquement la situation	Le directeur entre en scène avec la clé à la main.
Quiproquo	Malentendu : un personnage prend une chose ou une personne pour une autre	Sami parle de la clé de la malle ; Salim croit qu'il parle de la clé du succès.

Le quiproquo est fréquent dans la comédie : le public comprend avant les personnages, ce qui fait rire. Le coup de théâtre surprend à la fois les personnages et le public ; il doit pourtant rester crédible, sinon le dénouement paraît arbitraire.

2. Faire des hypothèses

Construction	Sens	Exemple
Si + présent, futur	Possibilité et conséquence envisagée	Si je trouve la clé, j'ouvrirai la malle.
Si + imparfait, conditionnel présent	Situation imaginée	Si j'avais une lampe, je regarderais mieux.
Si + présent, impératif	Condition d'une consigne	Si tu vois la clé, appelle-moi.

Le temps après si dépend du sens. Dans une hypothèse conditionnelle, on n'écrit pas si je trouverai ni si j'aurais. Le conditionnel se place dans la conséquence : si j'avais, je chercherais. L'expression Si nous cherchions dans le manteau ? emploie l'imparfait pour proposer une action ; c'est une suggestion, pas la preuve que la clé s'y trouve.

Attention

Si peut aussi introduire une question indirecte : Je demande si la clé est là. Dans cet emploi, il signifie si oui ou non et ne pose pas une condition.



Le nœud naît d'un obstacle qui empêche un personnage d'atteindre son objectif.

3. Situer une action par rapport à une autre

Relation	Repère	Exemple
Antériorité	Une action vient avant l'autre	Avant de sortir, Sami relit la note.
Simultanéité	Les actions se déroulent ensemble	Salim lit pendant que Sami cherche.
Postériorité	Une action vient après l'autre	Après avoir lu la note, ils examinent le manteau.

Avant de + infinitif et après avoir + participe passé conviennent lorsque le même sujet accomplit les deux actions : Sami lit puis Sami cherche. Avec deux sujets, on emploie une proposition : Pendant que Sami cherche, Salim lit. Pour une relation temporelle, avant que appelle le subjonctif; après que se construit avec l'indicatif : après qu'il a lu. Le nom des relations se comprend toujours par rapport à une action de référence.

Lire l'ordre réel

Après avoir lu l'étiquette, Salim examine le manteau.

- La lecture précède l'examen même si la phrase commence par après. Identifie d'abord les événements, puis place-les sur une ligne du temps.

4. Produire des péripéties appropriées

Méthode : Relier tentative et conséquence

1. Rappeler l'obstacle.
2. Choisir une première tentative crédible.
3. Montrer son résultat et ce qu'il apprend.
4. Introduire un indice déjà plausible dans le décor.
5. Faire décider une nouvelle action en conservant l'attente.

5. Rédiger une petite scène comportant des péripéties

Modèle original

AMINE : Si le livre est dans mon sac, nous commencerons tout de suite. (Il regarde.) Il n'y est pas. SALIM : Pendant que tu cherches, je vérifie la fiche. AMINE : Que dit-elle ? SALIM : Le livre a été prêté hier. Allons demander au responsable.

- Chaque réplique prépare ou explique une action. La fiche relance la recherche et évite une succession de gestes sans résultat.

6. Représenter l'exposition, le nœud et les péripéties

Répète les trois passages dans leur ordre. Prépare le sac et la note à une place fixe pour que les gestes soient réalisables. L'échec doit se voir sans durer trop longtemps. L'acteur qui écoute réagit aussi : il suit la recherche, comprend l'indice et accepte ou discute la nouvelle tentative. Un observateur doit pouvoir expliquer la chaîne des causes.



Pour jouer une scène, les élèves coordonnent la diction, les gestes, les déplacements et l'écoute.

Je retiens

- Une péripétie change la situation.
- Chaque tentative produit une conséquence.
- Si + présent peut conduire au futur ; si + imparfait au conditionnel.
- Les connecteurs temporels organisent les actions.

Mathfjib MATHFJIB.COM
Mathfjib MATHFJIB.COM

Exercices - À chercher avant la correction

Cherche les réponses sur ton cahier. Appuie-toi sur le cours et rédige des phrases complètes avant de consulter le corrigé.

Exercice 1. Repérer le changement

Facile

Que change la recherche infructueuse dans le sac ?

Exercice 2. Écarter le hors-sujet

Facile

Une discussion sur la météo sans conséquence est-elle une péripétie utile ?

Exercice 3. Compléter si

Facile

Complète : Si je trouve la clé, je … la malle. Utilise ouvrir au futur.

Exercice 4. Imaginer

Intermédiaire

Complète : Si nous avions une lampe, nous … mieux. Utilise voir.

Exercice 5. Corriger

Intermédiaire

Corrige « Si je trouverai la note, je t'appellerai ».

Exercice 6. Situer deux actions

Intermédiaire

Exprime que Salim lit et Sami cherche au même moment.

Exercice 7. Retrouver l'ordre

Intermédiaire

Dans « Après avoir lu la note, il sort », quelle action vient d'abord ?

Exercice 8. Reconnaître une suggestion

Intermédiaire

Quel est le but de « Si nous cherchions près du rideau ? » ?

Exercice 9. Produire deux péripéties

Approfondissement

Écris deux tentatives liées à un cahier perdu.

Exercice 10. Préparer le jeu

Approfondissement

Comment rendre une recherche compréhensible sans la prolonger ?

Exercice 11. Coup de théâtre ou quiproquo ?

Intermédiaire

Nomme chaque situation et justifie : A. Adam parle du rôle du roi, mais Sami croit qu'il parle du directeur ; ils se répondent sans se comprendre. B. Au moment où les élèves abandonnent, la malle s'ouvre seule : sa serrure était cassée.

Mathfjib
MATHFJIB.COM
Mathfjib
MATHFJIB.COM

Corrections expliquées des exercices

Exercice 1. Repérer le changement

Elle élimine une cachette possible. Le groupe sait qu'il faut chercher ailleurs. Un échec peut donc faire avancer l'intrigue s'il apporte une information.

Exercice 2. Écarter le hors-sujet

Elle ne fait pas évoluer le problème annoncé. Elle devient utile seulement si la pluie, par exemple, explique pourquoi un manteau a été déplacé.

Exercice 3. Compléter si

Si je trouve la clé, j'ouvrirai la malle. Trouve reste au présent après si ; ouvrirai exprime la conséquence future envisagée.

Exercice 4. Imaginer

Si nous avions une lampe, nous verrions mieux. L'imparfait avions accompagne la situation imaginée ; verrions est au conditionnel présent.

Exercice 5. Corriger

Si je trouve la note, je t'appellerai. Dans cette condition, le futur ne se place pas après si ; il reste dans la conséquence.

Exercice 6. Situer deux actions

Salim lit pendant que Sami cherche. Pendant que marque la simultanéité ; les deux sujets différents restent clairement identifiables.

Exercice 7. Retrouver l'ordre

Il lit la note, puis il sort. La construction après avoir situe la sortie après la lecture, même si la lecture est mentionnée en tête.

Exercice 8. Reconnaître une suggestion

Le personnage propose une nouvelle tentative. Il ne prétend pas avoir trouvé la clé et n'annonce pas une action déjà accomplie.

Exercice 9. Produire deux péripéties

L'élève cherche dans son casier et découvre qu'il est vide. Son camarade lit ensuite une note indiquant un prêt au club. L'échec élimine un lieu et la note relance l'action.

Exercice 10. Préparer le jeu

Limite les gestes à deux endroits précis, montre la poche vide puis la note découverte. Les réactions des partenaires soulignent les changements ; une réplique annonce la décision suivante.

Exercice 11. Coup de théâtre ou quiproquo ?

A est un quiproquo : les deux personnages ne parlent pas de la même personne, et ce malentendu peut faire rire.

B est un coup de théâtre : un événement inattendu change brusquement la situation et relance l'intrigue.

Questions fréquentes

Qu'est-ce qu'une péripétie en 2AC ?

C'est une action ou un événement qui fait évoluer l'intrigue entre le problème et son issue. Une tentative réussie ou ratée peut être une péripétie si elle change la situation.

Comment écrire les péripéties d'une pièce ?

Relie chaque tentative à une conséquence. Un échec élimine une piste ; un indice en ouvre une autre. Les personnages prennent alors une nouvelle décision.

Quels temps utiliser après si ?

Pour une condition possible, on peut employer si + présent, puis le futur. Pour une situation imaginée, on emploie si + imparfait, puis le conditionnel présent.

Comment situer deux actions ?

Avant de et après avoir organisent des actions successives du même sujet. Pendant que peut exprimer deux actions simultanées avec des sujets différents.

Qu'est-ce qu'un quiproquo et un coup de théâtre ?

Un quiproquo est un malentendu : un personnage prend une chose ou une personne pour une autre, ce qui fait souvent rire. Un coup de théâtre est un événement inattendu qui change brusquement la situation et relance l'intrigue.

MATHFJIB - Français 2AC
Suis les consignes et la progression de ton professeur.
Retrouver le cours, les images et les activités en ligne.

Mathfjib MATHFJIB.COM
Mathfjib MATHFJIB.COM