

www.9alami.com

I-Etude de Texte :

Compétence visée : étudier un texte littéraire

1- Recopiez et complétez ce tableau

	Texte 1	Texte 2
Nom de l'auteur		
Titre de l'œuvre		
Genre littéraire		
Siècle		

2- Situez chaque texte dans l'œuvre dont il est extrait.

3- D'après votre lecture des deux œuvres, dites :

a) pour quelle raison Antigone a été condamnée à mort.

b) Pourquoi l'auteur du texte 1 n'a pas indiqué le motif de la condamnation.

4- Montrez que la foule n'a pas le même effet sur les deux personnages dans les deux textes.

5- Que cherche à produire le narrateur par l'emploi du pronom souligné dans le texte 1 ?

6- Que veut dire l'expression soulignée dans le texte 2 ?

a) je veux maintenant m'exposer à la foule.

b) Je refuse absolument d'être exposée à la foule.

c) Je veux m'exposer à la foule mais je refuse la mort.

d) Maintenant, je me soumetts à la volonté.

Recopiez la bonne réponse.

7- Quel est le registre de la langue dominant dans les deux textes ?

8-Relevez la métaphore du début du dernier paragraphe du texte 1 et dites quel en est le sens.

9-De quelle manière chacun des deux personnages (le Condamné et Antigone) sera-t-il exécuté ?

II-Production écrite

Compétence visée : produire un texte en traitant un sujet de réflexion.

Sujet : certaines personnes pensent que les jeux disponibles dans les cybers et sur internet constituent un danger pour les jeunes.

Quel est votre point de vue à ce sujet ?

Justifiez votre réponse en vous appuyant sur des arguments convaincants.

Critères de correction

1. Respect de la consigne.
2. Application des règles fondamentales d'écriture et de composition des textes.
3. Correction de l'expression.
4. originalité de la production.
5. Présentation de la copie.

Réponses

I- ETUDE DE TEXTE :

1-

	Texte 1	Texte 2
Nom de l'auteur	Victor Hugo	Jean Anouilh
Titre de l'œuvre	Le dernier jour d'un condamné	Antigone
Genre	Roman à thèse	Tragédie modern
Siècle	19 ^{ème} siècle	20 ^{ème} siècle

2- **Texte 1** : Après avoir commis un crime, le narrateur a été condamné à mort. Emmené à Bicêtre où il doit passer six semaines avant d'être exécuter. Il assiste à d'horribles spectacles avant d'être emmené le dernier jour à la conciergerie puis à la place de Grève où il sera exécuté.

Texte 2 : Créon a décrété une loi interdisant à quiconque, sous peine de mort, d'enterrer le cadavre de Polynice. Antigone a bravé cette loi et a tenté d'ensevelir son frère. Arrêtée puis emmenée au roi, Antigone refuse tout compromis et demande à Créon, le cuisinier, de la condamner.

3-a- Antigone a été condamnée à mort parce qu'elle a bravé la loi de Créon en enterrant le cadavre de Polynice.

b- Victor Hugo n'a pas mentionné le motif de la condamnation pour donner à son plaidoyer une dimension universelle.

4- Dans le texte 1, le condamné est devenu insensible aux cris de la foule.

Dans le texte 2, Antigone est terrorisée par la foule et demande de rester seule.

5- l'emploi de « vous » implique le lecteur dans les souffrances du condamné.

6-b- je refuse absolument d'être exposée à la foule.

7- Niveau de langue dans les deux textes est soutenu

8-« le tumulte qui m'enveloppait » le bruit de la foule est tellement fort que le narrateur n'arrive plus à lui donner un sens.

9-le condamné sera guillotiné alors que Antigone sera emmurée vivante.

II- PRODUYION ECRITE :

A/Les jeux sur internet sont un délassement pour les enfants :

- Epanouissement de la personnalité.
- L'ouverture sur l'autre
- Manipulation des nouvelles technologies
- Les jeux sont un moment de relaxation et de détente.
- Développement de créativité et élargissement de l'horizon.

B/Les jeux sur internet constituent un véritable danger pour les enfants :

- Les jeux abêtissent : ils développent seulement des automatiques.
- La perte du temps : les enfants réservent peu de temps à la révision de leur cours.
- L'inactivité physique.
- Les mauvaises habitudes alimentaires : ils jouent en grignotant
- La surexcitation : ils veulent à tout prix gagner.
- Les enfants sont imprégnés par les messages de violence véhiculés par certains jeux.
- L'influence négative de certaines valeurs importées.

Conclusion : l'enfant devient une cible facile de consommation.