



Préparé par: Marie-Laure Bejjany  
Master en linguistique française  
mlbejjany@gmail.com

Classe de 4e

# Le récit policier

---

Objectifs:

- Se familiariser avec un sous-genre de roman, le roman policier
- Savoir identifier le genre policier d'après ses caractéristiques

# Le récit policier

## Plan du cours



### 1. Les caractéristiques du récit policier

- a. Définition
- b. Le but



### 2. La fonction des personnages

- a. Le rôle principal
- b. Les rôles secondaires



### 3. Le rythme du récit

- a. Les dialogues
- b. Le rythme rapide
- c. La progression par hypothèses



### Récapitulation



### Application directe

## ■ a. Définition

- On appelle récit policier, un texte narratif dans lequel une énigme (meurtre, vol, etc.) doit être résolue.
- Dans le cadre de cette énigme, une enquête est ouverte et est menée par un détective ou un inspecteur qui doit l'élucider.

# 1. Les caractéristiques du récit policier

- **b. Le but**

- Un récit policier a du succès s'il réussit à maintenir le lecteur en haleine. Pour cela, l'auteur utilise ce qu'on appelle le suspense.

# 1. Les caractéristiques du récit policier

- Exemple :
- *Un tueur en série se livre à de nombreux crimes et il faut absolument trouver le coupable avant que d'autres crimes ne soient commis.*



- Dans le récit policier, chaque personnage occupe une fonction bien précise.

## 2. La fonction des personnages

## ■ a. Le rôle principal

- Il est tenu par le **détective** (ou l'inspecteur) chargé de mener l'enquête.
- Ce personnage est souvent très peu décrit ; il est lui-même assez mystérieux.

## 2. La fonction des personnages

- **Exemples de détectives célèbres :**
- *Hercule Poirot dans les romans d'Agatha Christie, Sherlock Holmes dans les romans de Conan Doyle et Nestor Burma dans les romans de Léo Mallet.*

## 2. La fonction des personnages



## ■ b. Les rôles secondaires

- Ils peuvent être assez nombreux suivant la difficulté de l'enquête, mais sont toujours au moins au nombre de trois :

## 2. La fonction des personnages

- **Le criminel.**

*Il peut être un assassin, un voleur, un cambrioleur, etc.*

- **Le témoin ou suspect.**

- **La victime.**

## 2. La fonction des personnages

- **a. Les dialogues**

- Dans le récit policier, les dialogues sont d'une grande importance notamment dans l'interrogation des témoins.

## 3. Le rythme du récit

## ■ b. Le rythme rapide

- Afin que le lecteur ne s'ennuie pas, le rythme utilisé est souvent rapide : les paragraphes sont plutôt courts, les constructions de phrase et le vocabulaire simples.

# 3. Le rythme du récit

- **c. La progression par hypothèses**

- Dans un récit policier, le détective ou l'inspecteur avance progressivement dans son enquête. Il avance en émettant des hypothèses qui vont par la suite s'avérer vraies ou fausses.

## 3. Le rythme du récit

# Récapitulons en évoquant l'essentiel...

- Le récit policier est un genre textuel qui appartient au type narratif parce qu'il raconte une histoire.
- Cette histoire a ses particularités : un crime est commis et une enquête est aussitôt ouverte, confiée à un inspecteur ou un détective qui doit la mener jusqu'à la résolution de l'énigme.
- Afin de ne pas ennuyer le lecteur, le rythme est souvent rapide et le recours au suspense le maintient en haleine (=l'accroche) tout au long du récit.



### VOL CHEZ LE COMMISSAIRE KIVALA

L'inspecteur Lafouine est invité pour une partie de cartes chez une de ses vieilles connaissances, le commissaire Kivala. Les deux amis se retrouvent autour d'une table en compagnie de quatre autres joueurs : le professeur Touméconnu, grand barbu à l'air sévère, le sapeur-pompier Yapalfeu, petit homme vif et bavard, l'énorme cantatrice Bianca Castafiore et l'informaticien Garovirus, qui ne voit rien sans ses lunettes aux verres épais. Alors que la partie vient de commencer, Touméconnu se lève et demande discrètement l'emplacement des toilettes. Il s'absente quelques minutes puis revient prendre sa place autour de la table. Peu après, Bianca se lève à son tour en renversant son fauteuil et en criant : "Ciel ! J'ai oublié Mirza, mon adorable caniche, dans la limousine !". Elle quitte précipitamment la pièce et regagne sa place au bout d'un bon quart d'heure en compagnie de l'affreux cabot. "La partie va enfin reprendre", soupire Lafouine, quelque peu agacé. Mais Yapalfeu se redresse soudain et sort sans fournir d'explications ! Il revient rapidement, l'air embarrassé. "Il devient très difficile de jouer avec tous ces déplacements", se plaint Kivala. C'est pourtant au tour de Garovirus de se lever, grommelant qu'il doit satisfaire les mêmes besoins pressants que Touméconnu. "Tiens, il a laissé ses lunettes sur la table", remarque Lafouine qui a pour habitude de noter les détails les plus insignifiants. Garovirus ne tarde pas à revenir et les joueurs peuvent enfin finir leur partie. Le lendemain, Lafouine reçoit un appel téléphonique de Kivala qui lui annonce tout affolé : "Lafouine ! C'est affreux ! On a volé mes économies ! Je les avais cachées dans un réduit, près de la salle de jeu. Vous savez, cette petite pièce vide, à l'ouverture minuscule, où l'on ne peut entrer que de profil. Mon argent était dans un coffre dissimulé à bonne hauteur, dans le mur. Le mécanisme d'ouverture est minuscule, on le voit à peine. Quelqu'un a pourtant réussi à l'actionner. Le vol n'a pu avoir lieu qu'au cours de notre partie de cartes. Aidez-moi, Lafouine, ou je suis ruiné !" Lafouine réfléchit quelques secondes puis répond : "Ne vous inquiétez pas, je crois que je connais le coupable".



# Répondez aux questions suivantes

- Qui est la victime ? \_\_\_\_\_
- Qui sont les quatre suspects d'après vous ?
  1. \_\_\_\_\_
  2. \_\_\_\_\_
  3. \_\_\_\_\_
  4. \_\_\_\_\_
- Qui est le coupable pour vous? \_\_\_\_\_





MERCI!