

Le récit d'aventures

Durée : 55 min

Barème : / 20 points

Barème : 1 point par question, soit 4 points par exercice

Unités : réponse sans unité = 0,5 point retiré

1 Aventures ou merveilleux ?

/ 4 pts

- a. **aventures** : danger réel, monde vraisemblable
- b. **merveilleux** : un animal fabuleux, impossible dans le réel
- c. **aventures** : situation périlleuse mais parfaitement possible
- d. **merveilleux** : métamorphose, donc surnaturel

Repère — le critère n'est ni la peur ni le danger, mais la **vraisemblance** : dès qu'un évènement est impossible dans notre monde, on quitte le récit d'aventures.

2 Les qualités du héros

/ 4 pts

- a. **curiosité** : il cherche à comprendre l'inconnu
- b. **courage** : il agit malgré la peur
- c. **persévérance** : il ne renonce pas après ses échecs
- d. **débrouillardise** : il trouve une solution avec les moyens du bord

À retenir — le héros d'aventures n'est pas invincible : c'est parce qu'il a peur, doute et échoue parfois que ses qualités deviennent visibles et que le lecteur s'attache à lui.

3 Classer les obstacles

/ 4 pts

- a. obstacle **naturel**
- b. obstacle **humain** : un autre personnage s'oppose au héros
- c. obstacle **interne** : c'est une émotion qui bloque
- d. obstacle **naturel**

Attention — un obstacle interne n'est pas forcément physique : ce qui arrête le héros est parfois son propre doute. Un bon récit alterne les trois types plutôt que de répéter le même danger.

4 Créer du suspense

/ 4 pts

- a. Exemple : « Il poussa la porte de la cale. Ses pieds touchèrent l'eau. Déjà ? Combien de temps lui restait-il ? » (phrases courtes + questions)
- b. Exemple : « Ils s'enfonçaient dans la jungle, l'angoisse au ventre. » (verbe précis + nom de sensation)
- c. Par exemple : les **phrases courtes**, qui accélèrent le rythme et traduisent la tension ; l'**information retardée**, qui crée de l'attente chez le lecteur.
- d. Exemple : « Quand il releva la tête, la barque avait disparu. » (fin en suspens)

Astuce — tout révéler d'un coup tue le suspense : « il vit que l'eau montait » referme la scène. Garde une part d'inconnu, et le lecteur continuera de lire pour la lever.

5 Rédiger un passage d'aventure

/ 4 pts

- a. Exemple : « Depuis deux jours, Sélim suivait seul la piste du canyon. L'air y était si sec que ses lèvres avaient éclaté. »
- b. Exemple : « À midi, une crue soudaine emporta son sac. Il ne lui restait ni corde ni gourde pour franchir le gouffre qui s'ouvrait devant lui. »
- c. Exemple : « Pour la première fois depuis son départ, il songea sérieusement à renoncer. »
- d. Exemple : « C'est alors qu'il aperçut, gravée dans la paroi, une flèche qui n'y était pas la veille. »

Le point clé — un passage d'aventure réussi tient sur trois appuis : un cadre hostile décrit par les sens, un obstacle concret et varié, et une fin qui laisse une question ouverte. Les trois se travaillent séparément, puis s'assemblent.