

Le récit d'aventures

Durée : 55 min

Barème : / 20 points

Nom :

Prénom :

Calculatrice : non autorisée**Rédaction** : réponses justifiées, unités obligatoires**Consigne** : ne pas regarder le cours avant de rendre la copie

1 Aventures ou merveilleux ?

/ 4 pts

Indique si chaque situation relève du récit d'aventures ou du conte merveilleux, et justifie en deux mots.

- a. Un alpiniste perd son matériel dans une crevasse et doit redescendre seul.
- b. Un cheval ailé emporte le héros au-dessus des nuages.
- c. Deux enfants se perdent dans les égouts d'une grande ville.
- d. Une vieille femme se change en oiseau pour espionner le roi.

2 Les qualités du héros

/ 4 pts

Indique quelle qualité du héros aventurier illustre chaque phrase.

- a. « Il voulut savoir ce que cachait la porte scellée et s'en approcha. »
- b. « Le cœur battant, elle sauta par-dessus la crevasse. »
- c. « Il recommença dix fois son nœud jusqu'à ce qu'il tienne. »
- d. « Avec un lacet et une branche, il fabriqua un hameçon. »

3 Classer les obstacles

/ 4 pts

Indique si chaque obstacle est naturel, humain ou interne.

- a. « Un éboulement bloque l'unique sentier. »
- b. « Son coéquipier garde la carte pour lui seul. »
- c. « La peur du vide l'empêche d'avancer sur la passerelle. »
- d. « Le vent emporte la tente pendant la nuit. »

4 Créer du suspense

/ 4 pts

Applique les procédés étudiés en classe.

- a. Réécris cette phrase pour créer du suspense : « Il entra dans la cale et vit que l'eau montait. »
- b. Remplace les mots imprécis par un vocabulaire plus fort : « Ils allaient dans la forêt et avaient très peur. »
- c. Cite deux procédés de suspense étudiés en classe et donne l'effet de chacun en quelques mots.
- d. Écris la dernière phrase d'un chapitre, de façon à donner envie de lire la suite.

5 Rédiger un passage d'aventure

/ 4 pts

Respecte les codes du récit d'aventures étudiés en classe.

- a. Présente en deux phrases ton héros et le lieu hostile où il se trouve (à l'imparfait).
- b. Rédige l'obstacle naturel qu'il affronte (2 à 3 phrases, avec au moins deux mots du vocabulaire de l'aventure).
- c. Ajoute en une phrase un obstacle interne qui le freine.
- d. Termine par une phrase qui laisse le lecteur en suspens.