



Le

récit



d'aventure

À la découverte du genre

- ▶ Le récit d'aventures est un texte où **l'action est au cœur de l'histoire** et où les péripéties se multiplient. Le héros doit ainsi faire face à de nombreux événements imprévus dont il se sort de façon souvent abracadabrante. Cet enchaînement de mésaventures cherche à créer une **atmosphère de suspens**.

Le héros réussira-t-il à s'en sortir ? Comment s'y prendra-t-il ?

- ▶ Même si le récit d'aventures raconte un ou des événements qui sortent de l'ordinaire, il demeure un récit **vraisemblable**. C'est-à-dire que les événements pourraient se produire dans la vraie vie. Le merveilleux et le fantastique ne sont généralement pas admis dans ce type de texte.
- ▶ En règle générale, le héros finit par s'en sortir ou par accomplir sa mission. Il peut toutefois arriver que cette règle soit transgressée.

L'atmosphère du récit d'aventure

- ▶ L'atmosphère dominante de ce type de récit est une atmosphère d'intrigue, de suspens qui tient le lecteur en haleine à partir de l'élément déclencheur jusqu'à la fin de l'histoire. Il y a plusieurs éléments qui permettent de développer une telle atmosphère :
 - ▶ Un champ lexical ;
 - ▶ Un enchaînement rapide de nombreuses actions ;
 - ▶ La description des émotions du héros ;
 - ▶ La description des lieux.

Les types de Personnages

- ▶ Bien que l'histoire de ce type de récit tourne autour du héros, celui-ci fait normalement la rencontre de nombreux personnages au cours de ses aventures. Toutefois, ces derniers sont plutôt simplement décrits et peu développés psychologiquement : le récit se concentre sur l'action et les péripéties. On leur attribue donc des caractéristiques telles que :
 - ▶ beau / laid
 - ▶ gentil / méchant
 - ▶ jeune / vieux
 - ▶ grand / petit, ...
- ▶ Ces personnages secondaires peuvent remplir deux rôles :
 - ▶ Ils peuvent aider le héros. On les appelle alors « adjuvants ».
 - ▶ Ils peuvent nuire au héros. Ces personnages sont les « opposants ».

Le héros

- ▶ Il existe différents types de héros pour les récits d'aventures. Dans les récits classiques, les personnages principaux étaient presque toujours des garçons. Cette règle a cependant évolué et les récits présentent maintenant des héros aussi bien que des héroïnes.

- ▶ Voici des exemples de personnages pouvant être le héros d'un récit d'aventures :
- ▶ Un enfant ou un adulte ordinaire à qui il arrive un évènement extraordinaire ;
 - ▶ Un(e) hors-la-loi : pirate, bandit, voleur(se) ;
 - ▶ Un homme ou femme d'armes : un chevalier, un corsaire, un soldat ;
 - ▶ Un voyageur(se) dans des conditions extrêmes : montagnard, navigateur, aviateur, etc.
 - ▶ Un chercheur(se) de trésor, d'exploit à accomplir ;
 - ▶ Un enfant abandonné ;
 - ▶ Le survivant d'une catastrophe : naufragé, un rescapé d'un écrasement d'avion;
 - ▶ Un animal.

Ses caractéristiques

- ▶ Le héros du récit d'aventures développe ses qualités dans l'adversité. C'est-à-dire que ce sont les épreuves qu'il doit affronter qui lui permettront d'acquérir de nouvelles qualités telles que :
- ▶ Le courage et la bravoure : Il ne recule devant rien, il ose, il prend des risques ;
 - ▶ La générosité : Il se met au service des plus faibles ;
 - ▶ La curiosité : Il va toujours de l'avant ;
 - ▶ L'ingéniosité : Il devient de plus en plus habile à trouver des solutions.

- ▶ Ces caractéristiques ne sont pas toujours explicites dans le récit. Ce sont par les actions que le héros pose que l'on peut les lui attribuer. Autrement dit, l'auteur ne s'attardera pas à décrire de long en large le courage dont fait preuve le personnage principal. Mais lorsqu'il s'élanche d'une falaise, affronte à mains nues son ennemi ou quitte son île à bord d'un radeau de fortune, le lecteur est en mesure de comprendre que le héros est effectivement courageux.

Ses émotions

- ▶ Si les caractéristiques du personnage principal occupent très peu de place dans le récit, la description de ses émotions est plus importante. En effet, celle-ci permet d'accentuer la tension et l'intrigue en cours de lecture. Durant les péripéties, le héros passe donc par une gamme d'émotions telles que :

- ▶ La peur ;
- ▶ La surprise ;
- ▶ L'angoisse ;
- ▶ Le découragement ;
- ▶ La colère ;
- ▶ La panique ;
- ▶ La détresse ;
- ▶ L'espoir ;
- ▶ Le soulagement ; kLa joie ;
- ▶ La fierté ;
- ▶ La sérénité ; ...

Les caractéristiques des lieux

- ▶ Les lieux des récits d'aventures respectent généralement quelques particularités :
 - ▶ Ils peuvent être fictifs ou réels, mais ils demeurent toujours réalistes ;
 - ▶ Ils sortent de l'univers familier du personnage ;
 - ▶ Ils sont décrits avec beaucoup de précision pour permettre au lecteur de bien les imaginer ;
 - ▶ Ils sont souvent nombreux ;
 - ▶ Ils comportent un aspect périlleux.

Les dialogues

- ▶ Les dialogues peuvent être très utiles dans un texte narratif. Ils permettent de :
 - ▶ Donner une impression de réalisme au récit;
 - ▶ D'augmenter le suspens en laissant transparaître les émotions du personnage (à travers leurs paroles et leur façon de les dire);
 - ▶ De donner une personnalité au personnage (colérique, humoristique, ironique, etc.) et de ses caractéristiques (niveau d'éducation, origine ethnique, statut social, etc.)

Utilisation des dialogues

- ▶ Il y a certaines règles à respecter lorsqu'on écrit un dialogue :
- ▶ On indique le changement d'interlocuteur à l'aide d'un tiret et d'un changement de ligne.
- ▶ S'il y a plusieurs personnages, il est important de mentionner lequel prend la parole afin de faciliter la compréhension du lecteur. Pour ce faire, tu peux employer trois différentes méthodes :
 - ▶ Avant que le personnage s'exprime, on annonce le dialogue à l'aide d'un verbe de parole (dire, prononcer, hurler, chuchoter, etc.)
Ex : *Marie murmura :*
– J'entends un bruit.
 - ▶ En utilisant une phrase incise pour indiquer quel est le personnage qui prend la parole.
Ex : *C'est ton imagination, répondit David, rendors-toi.*
 - ▶ S'il n'y a que deux personnages, celui qui parle peut nommer son interlocuteur :
Ex : *– Je te dis que j'ai entendu quelque chose, David.*

La Chronologie

Dans un texte narratif, l'époque et le moment où se déroule l'histoire ne sont pas toujours mentionnés de façon explicite et évidente. Afin de déterminer à quel moment se déroule l'histoire, tu peux t'appuyer sur certains indices que te fournis le texte :

- ▶ Les indices temporels te permettant de déduire la saison, le moment de la journée :

- ▶ *Il aimait le bruit des feuilles mortes qui craquait sous ses pieds lorsqu'il marchait sur le trottoir.* → _____

- ▶ Le petit garçon se dépêcha d'enfiler son bonnet, son foulard et ses gants puis sortit dehors. → _____

- ▶ Lorsque la dernière cloche de la journée retentit, Loïc se sentit enfin soulagé. → _____

- ▶ Les indices relevant de circonstances particulières :

- ▶ Toute bonne chose a une fin; demain, l'école recommencerait et les vacances serait définitivement terminées.

→ _____

- ▶ M. Jones quitta la maison avec la liste que sa femme lui avait préparée pour les emplettes de dernière minute pour la soirée du réveillon. → _____

- ▶ Les indices relevant d'une époque particulière :

- ▶ Lancelot espérait ardemment qu'un chevalier viendrait leur rendre visite encore aujourd'hui. → _____

Procédé d'écriture affectant la chronologie du récit	Fonctions	Signe dans le texte
Le temps linéaire (respect de la chronologie)	<p>Raconter les évènements dans l'ordre qu'ils se sont produits.</p> <p>→ Fonction : respecter l'ordre logique afin de favoriser la compréhension des évènements.</p>	<p>Indicateurs de temps : <i>Ce matin-là, Tout à coup, Par la suite, Enfin, ...</i></p> <p>Temps du récit : imparfait (descriptions) et passé simple (actions)</p>
Le retour en arrière (flashback)	<p>Revenir sur le passé d'un personnage, revenir sur l'origine d'un évènement.</p> <p>→ Fonction : Expliquer des évènements, les mettre en contexte.</p>	<p>Indicateurs de temps : <i>Dix jours auparavant, Le mois précédent, Quelques jours plus tôt, ...</i></p> <p>Temps du récit : Plus-que-parfait</p>
L'anticipation	<p>Envisager les évènements avant qu'ils ne se produisent.</p> <p>→ Fonction : Évoquer des évènements possibles ou non dans l'avenir, souvent pour générer du suspense.</p>	<p>Indicateurs de temps : <i>L'an prochain, Dans deux jours, ...</i></p> <p>Temps du récit : Conditionnel présent</p>

La structure du récit d'aventure

Un titre cohérent avec l'histoire

1. La situation initiale

C'est le début du récit, où l'auteur présente le contexte de l'histoire. Tout va bien. On répond aux questions suivantes :

- a) Qui est le personnage principal ?
- b) Quel est son trait de personnalité marquant ?
- c) Quand se passe le récit ?
- d) Où se passe le récit ?
- e) Que fait le personnage principal au début du récit ?

2. L'événement déclencheur ou perturbateur

Quel est le problème qui survient ? C'est un événement qui perturbe, trouble, change et transforme la vie du personnage principal.

3. Le déroulement de l'aventure (péripéties/actions)

Ce sont les actions que le personnage principal entreprend pour résoudre le problème. Ces actions sont en rapport avec son trait de personnalité.

- a) Comment l'événement déclencheur perturbe la vie de ton héros ?
- b) La difficulté, l'obstacle ou la menace que ton héros doit surmonter.
- c) Comment ton héros réagit à la menace ?
- d) Le ou les moyens que ton héros emploie pour surmonter l'obstacle.

4. Le dénouement de l'aventure

C'est le dénouement ou la façon dont le problème est résolu.

- a) Quelle est l'action finale ?
- b) Comment le personnage principal met-il fin au problème ?

5. La situation finale

C'est la fin du récit, où la vie du personnage revient à la normale. Son trait de personnalité est de nouveau mentionné.

- a) Que fait-il maintenant ?

Les différentes Parties du récit

Chacune des 5 parties ci-dessous appartient à un récit d'aventure. Indique à quelle étape du récit elles appartiennent.

Partie 1	Situation initiale (Situation normale, courante et habituelle)
Partie 2	L'événement déclencheur (Danger, menace ou obstacle)
Partie 3	Déroulement (péripéties, actions et réactions)
Partie 4	Le dénouement (résolution du problème, réussite ou échec)
Partie 5	Situation finale (retour à la situation normale)

- a. Le groupe prit le chemin du château, à la faveur d'un clair de lune qui permettait de suivre le sentier comme en plein jour. _____
- b. Laura reprit sa place dans la classe et jura bien qu'elle ne s'aventurerait plus dans une maison en ruine. _____
- c. Thomas n'avait pas menti : la caverne regorgeait de trésors. Des statues, des coffres remplis de pierres précieuses. _____
- d. Elodie vivait dans le village de Saint Anselme depuis deux ans; c'était une élève assidue, aimée de ses camarades. _____
- e. Un alpiniste alerté par les cris, s'approcha de la crevasse, lança une corde et hissa le garçon sur le glacier. _____
- f. Soudain, l'ascenseur s'arrêta et la lumière clignota. Guillaume était bloqué entre deux étages. Il tenta d'ouvrir la porte. _____
- g. Dès l'arrêt des voleurs de la bijouterie par la police, les otages ont pu être libérés. _____

Les temps du récit

Dans un récit d'aventure, je vais utiliser l'imparfait et le passé simple. L'imparfait est utilisé pour :

Le passé simple est utilisé pour :

Conjugué les verbes aux temps adéquats.

Un matin, comme tous les matins, Gaspard _____ (prendre) son petit déjeuner avec Thomas. Quand celui-ci _____ (partir) pour l'école, Gaspard l' _____ (accompagner) jusqu'à la porte et lui _____ (dire) « Au revoir ! » comme d'habitude, avec un petit miaou et un gros ronron. Gaspard _____ (jouir) de la réputation chez les chats d'avoir une belle voix. Les personnes humaines _____ (avoir) sur ce sujet des avis partagés. Thomas _____ (trouver) que Gaspard _____ (miauler) à merveille et que la musique de ses miaous _____ (être) un délice. Le père de Thomas, quand il _____ (lire) son journal et que Gaspard _____ (réclamer) son dîner en miaulant _____ (dire) : « ce chat a la voix d'une porte qui grince. » Mais Thomas _____ (défendre) toujours Gaspard quand on _____ (dire) du mal de son chat. Il lui _____ (donner) à manger, il lui _____ (parler) avec respect et douceur. En un mot, il _____ (traiter) son chat comme s'il _____ (être) une personne et son meilleur ami.

Ce matin-là donc, après le départ de Thomas, Gaspard _____ (aller) dans le fond du jardin et se _____ (mettre) à flairer-mâcher-mâchouiller-manger des herbes. Gaspard en _____ (flairer) une, la _____ (mâcher), la _____ (mâchouiller) et finalement la _____ (manger). En avalant l'herbe, il se _____ (sentir) traversé par une espèce d'électricité bizarre.

Les dialogues

Lis ces deux textes. Souligne au crayon gris ce qui indique qu'un personnage prend la parole.

Le père demande à son fils s'il a
lui aussi vu le loup qui rôde dans
la forêt. Le petit garçon
commence à trembler et lui
répond qu'il a vu une forme
bouger derrière l'arbre. Les deux
hommes commencent à courir le
plus vite possible et le père crie à
son fils de se dépêcher.

On entendit alors :

« As-tu aussi vu le loup qui rôde
dans la forêt ? demande le père
à son fils.

Le petit garçon commence à
trembler.

- J'ai vu une forme bouger
derrière l'arbre, lui répond-il. Les
deux hommes commencent à
courir le plus vite possible.

- Dépêche-toi ! crie le père à son
fils. »

- À la fin de la phrase qui introduit le dialogue, on met _____.
- Puis, sur la même ligne, on ouvre les _____ qu'on ne refermera qu'à la fin du dialogue.
- À chaque fois que le personnage qui parle change, on va _____ et on met un _____.
- On utilise _____ pour donner des précisions sur la façon dont est prononcé le dialogue.
- La _____ (! / ? / .) permet au lecteur de mieux ressentir les sentiments des personnages.

La description des Personnages

Texte A :

Lennie se déplaça de quelques centimètres, pour mieux voir le policier. C'était un homme de grande taille et de forte carrure. Il avait dû être fort, autrefois, mais il était visiblement sur le déclin. Tout semblait s'affaisser, chez lui — les bras, l'estomac, le cou.

Betsy Byars, Comme à la télé, Flammarion, Castor Poche.

Texte B :

Antoine en est là de ses réflexions quand trois vigoureux coups de sonnette font vibrer la porte.

- Mais... mais... Féfé ! Ça alors ! Annie, viens voir qui nous arrive !

Par l'entrebâillement de sa porte, Antoine voit ses parents tomber dans les bras, ou plutôt dans « le » bras d'un bien curieux personnage. L'une des manches de sa veste est pliée à la hauteur du coude et fixée à l'épaule par une épingle à nourrice. L'homme n'est pas très grand mais très large, comme si on lui avait tapé sur la tête et qu'il avait gagné en largeur ce qu'il avait perdu en hauteur. On ne pourrait pas lui donner d'âge. Malgré les traits burinés de son visage et l'épaisse crinière blanche ébouriffée, il se dégage de sa personne une énergie de jeune homme. Cela vient du regard bleu perçant et de sa bouche épaisse d'où sort une voix tonitruante :

- Bien sûr que c'est moi, Féfé ! Ça fait un sacré bout de temps, pas vrai ?

Pascal Garnier, Motus, Syros, Souris Noire Plus.

Texte C :

Antoine, un jeune garçon qui fait semblant d'avoir perdu la parole, consulte un médecin.

Derrière un grand bureau couvert de papiers, un gros petit bonhomme se lève. Il est si court sur pattes que même debout on dirait qu'il est assis. Il porte un noeud papillon ridicule, une paire de lunettes d'écaille et un sourire en carton- pâte. C'est tout juste si on ne voit pas l'élastique derrière sa tête.

- Je vous en prie !

La main qu'il tend en direction des fauteuils a des doigts qui ressemblent à des saucisses de cocktail. Pas la peine d'aller plus loin, Antoine déteste ce bonhomme.

Pascal Garnier, Motus, Syros, Souris Noire Plus.

Lis les textes suivants :

1. À quel texte (A, B ou C) appartient chacune de ces descriptions ?

	A	B	C
Il n'est pas très grand mais très large.			
Il n'a plus sa vigueur d'autrefois.			
Ses cheveux ressemblent à une crinière.			
Ses doigts sont courts et gros.			
Il est très petit.			
Son regard est perçant et sa voix tonitruante.			
Il est grand et carré.			

2. Dans le texte B, l'auteur décrit Féfé. Qu'en dit-il ? Complète le tableau comme dans l'exemple.

L'homme	
Le visage	
Les cheveux	
Le regard	
La bouche	

Texte D :

Le lendemain matin, à dix heures moins cinq, un homme portant un haut- de- forme brillant comme un miroir et des gants beurre frais pénétra dans le hall de l'hôtel Impérator. Ce monsieur très élégant sentait la violette à trois mètres. De la poche de poitrine de sa veste grise pointait une pochette en soie orange. Sa cravate et ses chaussettes assorties étaient vert pomme. Quant à ses chaussures vernies, elles reflétaient le plafond et les murs.

le portier fit un pas en arrière et exécuta une profonde courbette. L'arrivant retira son monocle et déclara :

- Monsieur Joe Allan, le roi de la cigarette, loge bien ici n'est-ce pas ? - Oui, monsieur, postillonna le portier. Chambre 12 au premier étage.

Le monsieur élégant sortit de sa poche un petit portefeuille en lézard et y prit une carte qu'il tendit au portier.

- Veuillez m'annoncer le plus vite possible.

Puis il alla s'asseoir dans un fauteuil, croisa les jambes après avoir tiré son pantalon rayé et ôté son gant droit.

Wolf Durian, *Kaï roi de la pub*, Hachette, Le Livre de Poche jeunesse.

3. Dans le texte D, on décrit le personnage à travers ses vêtements. Relie chaque vêtement ou accessoire à sa description. Fais attention aux **a c c o r d s** !

- | | | | |
|--------------------------------|---|---|--------------------------|
| un haut-de-forme | ◆ | ◆ | en soie orange |
| des gants | ◆ | ◆ | brillant comme un miroir |
| une veste | ◆ | ◆ | grise |
| une pochette | ◆ | ◆ | vernies |
| une cravate et des chaussettes | ◆ | ◆ | beurre frais |
| des chaussures | ◆ | ◆ | assorties, vert pomme |
| un pantalon | ◆ | ◆ | rayé |

La description d'un lieu

En attendant que Lina revienne jouer avec elle, Noémie s'aventure dans la chambre de son amie.

C'était une chambre dans un désordre incroyable. Noémie était déjà venue dedans mais elle ne l'avait jamais vue dans cet état-là. Le sol disparaissait sous des piles de livres, de vêtements sales s'enfilant sous le tapis, de vieux magazines, de sacs de toutes les couleurs, de chaussures à talons, de verres d'eau encore à moitié pleins et de feuilles volantes. Le lit se trouvait toujours à gauche de la petite fenêtre. Noémie heurta une balle de tennis qui roula jusque sous l'armoire, derrière la porte. Elle se demandait comment son amie pouvait dormir dans un tel chaos. Sur la chaise du bureau qui trônait au fond de la chambre, traînait une petite culotte rose et des chaussettes. C'était sans parler de l'odeur qui régnait dans cette chambre. Ça ne sentait pas la rose.

Comment sont...

- les vêtements ? _____
- les magazines ? _____
- les sacs ? _____
- les verres d'eau ? _____
- les feuilles ? _____

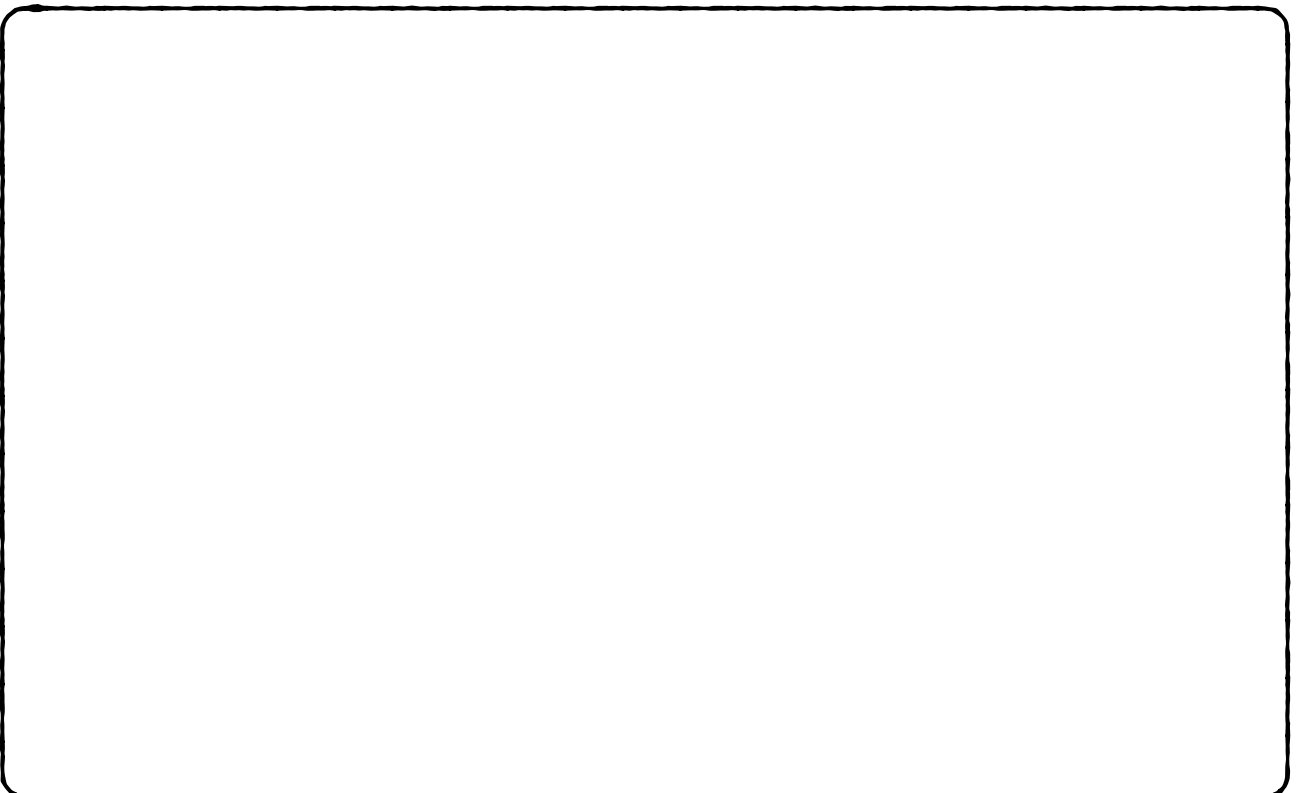
Où se trouve...

- le lit de Lina ? _____
- l'armoire ? _____
- le bureau ? _____

A ton tour !

Sur les lignes ci-dessous, décris le plus précisément ta chambre en indiquant où se trouvent les objets et comment ils sont.

Demande à ton voisin de lire ton texte puis de dessiner ta chambre dans l'encadré.



La description : résumé

Pour **décrire un personnage**, je peux faire son **portrait physique** :

- sa silhouette, son visage, ses cheveux,...
- ses **vêtements** et ses accessoires

... et son **portrait moral** :

- de son **caractère**, ses qualités, ses défauts, ses habitudes,...
- de son **attitude**, sa voix, son regard, son odeur,...

Pour cela, j'utilise des adjectifs ou des compléments de nom. Je peux m'aider de ma banque de mots.

Pour faire la description d'un lieu, on note les objets qui s'y trouvent, auxquels on ajoute des précisions.

On peut également noter l'emplacement de certains objets au moyen d'expressions telles que : _____

Les organisateurs de texte

Pour faire progresser ton histoire et pour aider le lecteur à comprendre ton histoire, tu dois utiliser des organisateurs temporels.

Tu peux avoir des organisateurs...

... de lieu :

dans la ville de Londres, dans un champ isolé, dans une ville abandonnée, À Pully, dans une maison abandonnée, dans la jungle, dans la savane, dans les ruines d'un château, ...

Autres :

... de temps :

le soir, à minuit, soudain, à 18 heures, à l'aube, tout d'un coup, un jour, finalement, le lendemain, plus tard, dans deux semaines, le jour d'après, il y a longtemps, en 1968, maintenant, depuis ce jour, la semaine prochaine, après, ...

Autres :

Dans mon 1^{er} paragraphe, je vais utiliser des organisateurs temporels pour répondre aux questions « quand se passe mon histoire ? » et « où se déroule mon histoire ? »

Pour écrire mon 2^{ème} paragraphe, je vais utiliser un organisateur de temps pour introduire l'élément déclencheur. Par exemple : soudain, ce jour-là, tout d'un coup, après le choc, après un bruit sourd, ...

Le suspens / le mystère

Dans ton récit, tu devras donner envie aux lecteurs. Pour cela, tu devras mettre une intrigue (mystère/suspens) dans ton histoire. Attention dans un récit d'aventure, tu ne dois pas mettre des éléments surnaturels (ex : extraterrestres.) Sinon tu seras dans un récit de science-fiction.

Lis ce passage :

La neige commence à tomber. [...] Les essuie- glaces sont en panne. [...] On n'y voit plus rien. [...] La voiture s'immobilise sur la bande d'arrêt d'urgence. Simon refuse de rester seul à l'intérieur tandis que son père sort pour lever le capot. Même si ce n'est que pour un instant. Il ne se sent pas à l'aise dans cette voiture aux vitres couvertes de neige. Il sort.

→ Où se passe cette scène ? Normalement, est-ce un lieu inquiétant ?

→ Souligne dans le texte, les mots et les groupes de mots qui transforment ce lieu en un univers inquiétant.

Pour créer un univers mystérieux, on peut transformer des lieux familiers en lieux étranges et inquiétants. On utilise des termes qui évoquent un côté négatif : la nuit, le froid, l'enfermement...

Lis ce texte et souligne les mots qui font ressentir un univers mystérieux

Nom d'une pomme de terre, quel endroit lugubre ! Qu'est-ce que je fiche, toute seule, perdue dans ce paysage de cauchemar ? Imaginez une forêt où tombe le crépuscule. Des bourrasques de vent secouent le feuillage en mugissant. Le ciel, à peine visible entre les branches, est chargé de gros nuages couleur de cendres. Brrrr ! Dans une ambiance pareille, franchement, je flippe !

Pour créer un univers mystérieux, on peut isoler le héros dans un lieu inquiétant. On utilise des mots ou groupes de mots spécifiques pour évoquer la solitude du personnage : se sentir seul, perdu, isolé, abandonné...

Banque de mots :

une sourde angoisse – une cruelle inquiétude – être ébahi – une vive surprise – une incroyable stupéfaction – écarquiller les yeux – une attitude déconcertante – être glacé d'épouvante – être paralysé de terreur.

Les répétitions

Lis ce texte.

Marc, très curieux, est un jeune garçon de 12 ans. Tous les jours, cet enfant va se promener dans la forêt. Le jeune curieux vit dans une grande et belle demeure près de l'eau.

Ce matin, le jeune homme se promène dans le bois, quand soudain il aperçoit une ombre étrange. Celui qui veut tout savoir, plutôt que de rentrer chez lui, court après l'ombre. (...)

- A. Souligne tous les mots ou groupes de mots qui permettent de désigner le personnage principal de ce récit.
- B. Pourquoi utilise-t-on des mots différents pour nommer le personnage principal ?

J'écris mon récit d'aventure

Guide de relecture :

Je respecte les 5 paragraphes.	
Je respecte la concordance imparfait-passé simple.	
J'ai utilisé trois organisateurs temporels dont un au début de l'action.	
J'ai introduit un dialogue.	
J'ai fait attention aux répétitions.	
J'ai un titre, une situation initiale, un événement déclencheur, 3 actions, un dénouement et une situation finale.	
Mon histoire donne envie de la lire (suspens, mystère,...)	

Choix une image et écrit ton récit d'aventure dans ton cahier.

