

Le récit d'aventure

Prénom : _____



www.lamaitressedecolle.ch

Plusieurs exercices et textes sont repris de la méthode Corome
« S'exprimer en français Volume II », Editions DeBoek

Le vieux moulin

Lis le résumé « Le vieux moulin » (annexe 1). Découpe puis colle les différentes parties de l'histoire dans le bon ordre.

Les différentes parties du récit

Partie 1	Situation de départ, présentation des personnages
Partie 2	Description du lieu de l'aventure
Partie 3	Élément déclencheur, problème
Partie 4	Déroulement de l'aventure, péripéties
Partie 5	Résolution du problème (aide de quelqu'un / objet / solution)
Partie 6	Retour à la situation de départ

Chacune des 6 parties ci-dessous appartient à un récit d'aventure. Indique à quel étape du récit elles appartiennent.

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 un 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.

→ _____

Les péripéties et la situation finale

Il manque deux parties à ce récit d'aventure : les péripéties (partie 4) et la situation finale (partie 6). A toi de les inventer !

Mise en garde

Tomy, son ami Jo et sa cousine Martha passent des vacances au bord du lac de Garde. Ils aperçoivent, sur la plage, un camping-car, apparemment abandonné.

Très intrigués par cela, les trois enfants décident d'en avoir le coeur net et vérifier si le camping-car est abandonné.

Dans le véhicule, ils découvrent les restes d'un repas pris récemment. Quelqu'un, sans doute, habite dans cette caravane.

Soudain, _____

_____.

La police de la route, alertée par des touristes témoins de la scène, encercle le véhicule et libère les otages.



Les dialogues

1. Dans le texte ci-dessous, **souligne à la règle en vert** les paroles de Ket, **en jaune** celles de Donny et **en bleu** celles de Conny.

Trois spéléologues — Ket, Conny et Donny — sont bloqués dans une grotte dont ils ne retrouvent plus la sortie.

- Je ne sais plus quoi faire, dit Ket, c'est pire que de retrouver une aiguille dans une meule de foin.
- Et nous n'avons presque plus de lumière, signala tristement Donny. Il faut que nous trouvions une solution ou nous allons être enterrés dans le noir pour le restant de nos jours.
- Je ne peux même pas y penser, frissonna Conny. Encore une heure comme ça et je deviens fou.
- C'est un peu bizarre de penser que nous sommes enterrés ici après être tombés dans la cheminée, admit piteusement Donny.
- Il fallait y penser avant. Avant de décider d'aller fouiner dans la cheminée, lança Ket.
- Nous pourrions peut-être allumer un feu, proposa Donny.
- Bonne idée, se moqua Ket en grimaçant. Il y a plein d'arbres en pierre ici. Idéal pour trouver du petit bois.

D'après Colin Thiele, L'énigme du gouffre noir, Flammarion, Castor Poche.

2. Dans le texte ci-dessus, **entoure** le signe de ponctuation qui indique qu'un personnage prend la parole.

Comment appelle-t-on ce signe ? _____

3. **Surligne** précisément les groupes de mots qui t'ont permis de déterminer avec précision les paroles de Ket, Donny et Conny.

Où ces groupes sont-ils placés par rapport aux paroles des personnages ?

De quelle catégorie grammaticale est le premier mot de ces groupes ?

Les verbes de paroles

Un verbe de parole est un verbe qui indique que quelqu'un parle et la manière dont il parle. Par exemple : dire, s'écrier, hurler, chuchoter, répondre, raconter, intervenir,...

Dans ce texte, on a oublié tous les verbes de paroles. Ajoute-les et varie selon ce que tu veux exprimer.

- Caillou, où est Caillou ? Il a disparu, _____ Corinne.
- Ecoutez, j'entends ses aboiements. Il est là, _____
Matthieu. Venez vite, il est tombé dans un fossé et il essaie d'en ressortir.
- Hourra ! Regardez, il a réussi ! Mais que tient-il dans sa bouche ?
_____ Stéphanie.
- On dirait un morceau de défense de mammouth ! _____
Hervé.

D'après Sandrina Grafici, Le mystère de l'équipe des cinq, Le Crapaud à lunettes n° 497.

La ponctuation

Dans le texte ci-dessous, il manque un signe de ponctuation après les paroles des personnages. Quelle ponctuation choisirais-tu et pourquoi ?

virgule , point . point d'exclamation ! point d'interrogation ?

Ils restèrent un instant dans l'obscurité sans parler. Puis Wasserman déclara :

- Ne nous éternisons pas ici

En se penchant sur son guidon, il attaqua la côte abrupte mais il s'aperçut que Nicolas ne le suivait pas.

- Je n'en peux plus gémit le garçon. Mes jambes sont trop faibles

- Mais il faut continuer les bandits sont armés

Nicolas se mit à pleurer. Wasserman le regarda.

- Viens par ici chuchota-t-il. Nous allons les semer en quittant le sentier Ils ne verront plus nos traces et j'espère que nous pourrons nous cacher Dépêchons-nous

D'après Hugh Galt, La folle poursuite, Flammarion, Castor Poche.

Dans le dialogue ci-dessous, il manque la ponctuation (. , ? ! -) et les verbes de parole.
A toi de les rajouter aux bons endroits.

Six copains se mettent en tête de libérer, l'après-midi même,
un enfant qu'ils croient kidnappé dans une propriété.

On va le sortir de là ----- Ludovic en tapant son
poing droit dans sa paume gauche
 On ne peut pas pénétrer dans la propriété : elle est bien trop fermée
 Il faut les obliger à ouvrir ----- Laure le visage
concentré
 En mettant le feu à la maison ----- Quentin
On pénétrera dans le jardin en même temps que les pompiers
 Génial ----- Laure Et pour allumer le feu tu
fais comment
 On lance des flèches enflammées sur le toit Depuis la chambre de
Nicolas c'est facile

D'après Catherine Missonier, *Opération caleçon au CE2*, Ed. Rageot, Collection Cascade.

Résumé : Les dialogues

Pour signaler les paroles d'un personnage, on utilise un _____

qu'on place _____ dites par le personnage.

On peut employer le verbe _____ pour montrer qui parle ; on peut
remplacer ce verbe par d'autres verbes, par exemple :

_____.

Une virgule, un _____, un point _____ ou

_____, ponctuent les paroles du personnage.

La description

La description des personnages

Tu vas entendre deux textes décrivant un personnage (annexe 2).
Pour chacun d'eux, dessine le personnage selon sa description.

Description 1

Description 2

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.

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

	Texte A	Texte B	Texte 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	pas très grand, mais très large
Le visage	
Les cheveux	
Le regard	
La bouche	

Pour décrire un personnage on peut utiliser un trait physique pour décrire un aspect général de la personne.

Par exemple : « *Le monsieur avait beaucoup de rides.* » nous indique qu'il est vieux.

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.

Dans le texte D, on décrit le personnage à travers ses vêtements.

Relie chaque vêtement ou accessoire à sa description. Fais attention aux accords !

un haut de forme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	en soie orange
des gants	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	brillant comme un miroir
une veste	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	grise
une pochette	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	vernies
une cravate et des chaussettes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	beurre frais
des chaussures	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	assorties, vert pomme
un pantalon	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	rayé

N'hésite pas à donner des précisions

- sur l'utilité des objets ou l'effet qu'il produit : « *Sa gourde était toujours attachée à son pantalon, **pour qu'il puisse boire de la potion à tout moment !*** »

- l'effet que cela produit : « *Ses chaussures vernies **reflétaient le plafond.*** »

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.

On ne voyait bientôt plus la couleur des murs tellement Lina avait accroché de posters. Un joueur de tennis par là, des chanteurs par ici et des photos avaient même été collées au plafond.

Que dit-on sur...

- le sol ? _____
- les magazines ? _____
- les sacs ? _____
- les verres d'eau ? _____
- les feuilles ? _____

Qu'est-ce que cette description nous apprend sur Lina ?

-
- l'armoire ? _____
 - le bureau ? _____

A ton tour !

Imagine que tu es dans une boulangerie. Raconte en détails : ce que tu vois, ce que tu sens, ce que tu entends et ce que tu ressens comme ambiance.

Fais la même chose, cette fois en imaginant que tu entres dans une fabrique de tissu abandonnée.

Observe des différences entre tes deux textes. Qu'est-ce que la description apporte dans une histoire ?

La description : résumé

Pour **décrire un personnage**, on peut faire son **portrait physique** :

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

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

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

Pour cela, on utilise des adjectifs ou des compléments de nom.

On peut utiliser la description physique pour faire imaginer quelque chose sur la personne (p. ex. « *Cet homme plein de rides.* » nous fait penser qu'il est vieux.)

On explique quelles sont ses habitudes (p. ex. *Obélix chasse les sangliers tous les jours avec son chien Idéfix parce qu'il aime beaucoup manger.*)

Pour faire la **description d'un lieu**, on peut utiliser nos sens :

- on explique **ce que l'on voit** : les objets, les meubles, la lumière qu'il y a...
Donne des précisions sur **leur emplacement** (devant, derrière, à gauche, en face, sous,...), **leur taille, leur couleur** etc.
- on indique **quelles odeurs on sent** quand on arrive dans l'endroit que tu décris.
- on raconte **les bruits que l'on entend**
- **on parle de l'ambiance** qu'il y a en lien avec ce que l'on entend, voit et sent (un bruit bizarre peut faire peur, une douce musique rassure, une odeur de brûlé peut inquiéter, des bruits d'anniversaire peuvent rendre joyeux,...)

Annexe 1

Résumé à remettre dans l'ordre pour l'exercice de la page 2.



Le vieux moulin



Un jour, au moment de la sieste, Aude et son frère trompent la surveillance de leur moniteur et prennent le chemin du torrent, un sentier abrupt qui descend à travers la forêt.



Valentino s'approche du ruisseau, le plancher cède. Valentino tombe dans le torrent sans que sa soeur puisse le retenir. Le courant l'emporte. Il heurte une pierre, puis une autre. Il va se noyer.



Aude et son frère Valentino sont en colonie de vacances. Les plus grands leur ont parlé d'un vieux moulin, au bord du torrent qui coule au fond de la vallée et où, raconte-t-on, des contrebandiers ont caché autrefois un trésor.



Les deux enfants remontent à la colonie, trempés jusqu'aux os mais contents de s'en tirer à si bon compte.



Dans le moulin, apparemment rien de spécial. Une meule, quelques vieux sacs à farine rongés par les rats, des outils rouillés.



Aude ne perd pas son calme. Elle court le long du torrent, rattrape son frère, lui lance une branche d'arbre et le hisse sur la berge.

Annexe 2

Texte à lire pour la description des deux personnages (p. 9)

Description 1

Le monstre poilu

Au milieu d'une forêt, dans une caverne, vivait un monstre. Il avait une tête qui l'empêchait de courir. Il ne pouvait donc pas quitter sa caverne. Il avait aussi une bouche, deux yeux, et deux bras qui lui permettaient d'attraper des souris. Le monstre avait des poils partout.

Texte adapté de Henriette Bichonnier, *Le monstre poilu*, Éditions Gallimard, Collection « Folio Benjamin ».

Description 2

Le monstre poilu

Au milieu d'une sombre forêt, dans une caverne humide et grise, vivait un monstre poilu. Il était laid ; il avait une tête énorme, directement posée sur deux petits pieds ridicules, ce qui l'empêchait de courir. Il ne pouvait donc pas quitter sa caverne. Il avait aussi une grande bouche, deux petits yeux glauques, et deux longs bras minces qui portaient de ses oreilles et qui lui permettaient d'attraper des souris. Le monstre avait des poils verts partout : au nez, aux pieds, au dos, aux dents et aux yeux.

Texte adapté de Henriette Bichonnier, *Le monstre poilu*, Éditions Gallimard, Collection « Folio Benjamin ».