CORRIGÉ

6e

Lecture : les récits d'aventures

Corrigé détaillé
6 exercices

> Ce qui est noté au contrôle, ce n'est pas le résultat seul : c'est le raisonnement posé, puis le calcul mené jusqu'au bout avec l'unité.

1 Reconnaître les ingrédients

1. a. *Robinson Crusoé* (Defoe) : naufrage, île, survie.
2. b. *L'Île au trésor* (Stevenson) : la carte est l'élément déclencheur de la quête.
3. c. *Vingt mille lieues sous les mers* (Verne) : voyage dans les profondeurs.

2 Retrouver le schéma narratif

1. b (situation initiale) → c (élément déclencheur) → d (péripéties) → e (résolution) → a (situation finale).

3 Adjuvant ou opposant ?

1. Le vieux marin : **adjuvant**.
2. Le pirate : **opposant**.
3. La tempête : **obstacle** naturel (opposant non humain).

4 Le suspense

1. Le lecteur ignore qui parle : c'est une **menace** ou une surprise.
2. La coupure au moment critique crée le **suspense**.
3. Elle donne envie de lire le chapitre suivant.

5 Comment le héros change

1. Il a appris la **patience**, le **travail** et l'**autonomie**.
2. L'épreuve de la solitude l'a rendu plus sage.
3. Le récit d'aventures est aussi un récit d'apprentissage.

6 Écrire une péripétie

1. **Obstacle** clair (rivière en crue, gardien, piège).
2. **Action** du héros pour le surmonter, avec une qualité (courage, ruse).
3. Temps : imparfait pour le décor, passé simple pour les actions.
4. **Dernière phrase** qui relance : un bruit, une découverte, une menace.

Corrige-toi toi-même. Compte tes points exercice par exercice : c'est ainsi qu'on voit où l'on perd, et ce n'est presque jamais là où on le croit.

Ce qui est évalué	Points	Ce qui fait perdre le point
Identifier la structure du récit	2 pts	Confondre élément déclencheur et péripétie
Analyser les personnages	1 pt	Oublier les obstacles non humains
Écrire une péripétie	3 pts	Récit sans obstacle ni suspense