COURS

Lecture : les récits d'aventures

6e

Programme du cycle 3 — arrêté du 10 avril 2025, BO du 17 avril 2025 (Hebdo 16) — MENE2504620A
Relue le 14 novembre 2026

Une île déserte, un trésor caché, un voyage au centre de la Terre… Le récit d'aventures entraîne le lecteur loin de chez lui, aux côtés d'un héros confronté à l'inconnu. Comprendre comment il est construit permet de mieux le lire, et d'en écrire un.

1 Les ingrédients du récit d'aventures

DÉFINITION

Récit qui raconte un **voyage** ou une **quête** semés de **dangers** : tempêtes, naufrages, ennemis, lieux inconnus. Le héros quitte son monde familier, affronte des épreuves et revient transformé. Exemples : *Robinson Crusoé* de Defoe (1719), *L'Île au trésor* de Stevenson (1883), *Vingt mille lieues sous les mers* de Jules Verne (1870).

RÈGLE

On y retrouve presque toujours : un **héros** souvent jeune ou ordinaire, un **départ** vers l'ailleurs, des **obstacles**, des **adjuvants** (alliés) et des **opposants** (ennemis), un **objet de la quête** (trésor, liberté, retour), et un **dénouement** où le héros a changé.

2 La construction du récit

DÉFINITION

Le récit suit cinq étapes : **situation initiale** (le héros dans son monde), **élément déclencheur** (ce qui lance l'aventure), **péripéties** (épreuves successives), **élément de résolution**, **situation finale**. Dans un récit d'aventures, les péripéties sont nombreuses et relancent sans cesse l'action.

DÉFINITION

Le **suspense** est l'attente inquiète de la suite. L'auteur le crée en coupant un chapitre au moment critique, en retardant une révélation, en faisant planer une menace.

3 Le héros d'aventures

PROPRIÉTÉ

Le héros d'aventures n'est pas toujours un guerrier : Jim Hawkins, dans *L'Île au trésor*, est un garçon d'auberge ; Robinson est un marin naufragé qui doit tout réapprendre. Leurs qualités — courage, curiosité, débrouillardise — se révèlent au fil des épreuves.

LE PIÈGE QUI COÛTE LE PLUS DE POINTS

Résumer les péripéties sans dire ce qu'elles changent. — Une aventure n'est pas une liste d'événements : chaque épreuve transforme le héros, ou le rapproche du but.

Le réflexe : Après chaque péripétie, dire ce que le héros apprend ou perd.

ANALYSER UN RÉCIT D'AVENTURES

1. Identifier le héros et ce qui le pousse à partir.
2. Retrouver les étapes du schéma narratif.
3. Classer les personnages en adjuvants et opposants.
4. Dire comment le héros a changé à la fin.

EXEMPLE

Analyse l'élément déclencheur de *L'Île au trésor*.

1. Situation initiale : Jim vit dans l'auberge de ses parents.
2. Élément déclencheur : un vieux marin meurt en laissant une carte au trésor.
3. Conséquence : Jim part en mer avec des adultes pour trouver le trésor.

La carte transforme un garçon d'auberge en aventurier.

À VÉRIFIER

- Ai-je identifié héros, quête, adjuvants et opposants ?
- Ai-je retrouvé le schéma narratif ?
- Ai-je repéré les procédés du suspense ?
- Ai-je dit comment le héros change ?

À RETENIR

- Récit d'aventures : voyage ou quête, dangers, ailleurs, héros transformé.
- Œuvres : *Robinson Crusoé* (Defoe), *L'Île au trésor* (Stevenson), *Vingt mille lieues sous les mers* (Verne).
- Schéma narratif : situation initiale, élément déclencheur, péripéties, résolution, situation finale.
- Adjuvants / opposants ; suspense par la coupure et la menace.