

Le récit d'aventure en CM2 : leçon, exercices et évaluation



CM2

Difficulté ★★

🕒 40 min

Objectif : Écrire un récit d'aventure

Vidéoprojection

Compétence visée (programme) : Écrire un récit d'aventure en organisant le départ, le problème, les péripéties et la fin



Nova te résume l'essentiel

- ▶ Nova t'explique qu'un récit d'aventure raconte un danger, un obstacle ou une découverte extraordinaire vécus par un personnage.
- ▶ Pour captiver ton lecteur, fais avancer l'action, décris les lieux et les émotions, puis garde un peu de suspense.

- ▶ Avant d'écrire, prépare les étapes de ton aventure : le départ, le problème, les péripéties et la fin.

La leçon

I Qu'est-ce qu'un récit d'aventure ?

Lis une aventure pour voyager sans quitter ta chaise : un explorateur traverse une jungle, un enfant cherche un trésor, un équipage affronte une tempête ou un voyageur se perd dans une montagne. Un récit d'aventure est une histoire dans laquelle un personnage vit des événements inhabituels, dangereux ou surprenants. Il doit agir pour sortir d'une situation difficile, atteindre un but ou protéger quelqu'un. L'aventure commence souvent dans un lieu éloigné, mystérieux ou hostile : une île inconnue, une grotte sombre, un désert, une forêt profonde, un navire ou une vieille maison abandonnée. Le héros ne reste pas passif. Il avance, cherche, décide, fuit, aide, observe et prend des risques. Son voyage peut être réel ou imaginaire, mais les événements doivent former une histoire compréhensible. Tu dois savoir qui vit l'aventure, où elle se déroule, quel problème apparaît et comment il est résolu. Nova te rappelle ceci : une simple promenade devient une aventure lorsqu'un obstacle important oblige le personnage à réagir.

Les ingrédients d'une aventure réussie

Élément	Questions à te poser	Exemple
Le héros	Qui vit l'aventure ? Que veut-il ?	Lina veut retrouver son frère disparu.
Le lieu	Où se passe l'action ? Que voit-on ?	Dans une cité engloutie, des algues cachent les portes.
Le danger	Quel obstacle menace le héros ?	La marée monte et ferme le passage.
Les actions	Que fait le héros pour avancer ?	Lina grimpe, cherche une clé et appelle son frère.
Les émotions	Que ressent le personnage ?	Elle tremble, puis retrouve courage.
La fin	Comment le problème se termine-t-il ?	Lina ouvre une issue et retrouve son frère.

| Suis le chemin de l'histoire

Pour construire ton récit, organise les événements dans un ordre clair. Au début, présente la situation initiale. Indique le personnage principal, le lieu et le moment. Tout semble encore calme : « Par un matin brumeux, Malo rangeait le matériel du bateau dans le petit port. » Ensuite, un événement inattendu vient tout bouleverser. C'est l'élément perturbateur : « Soudain, une bouteille contenant une carte heurta la coque. » Le personnage reçoit alors une mission, découvre un danger ou perd quelque chose d'important. Après cela arrivent les péripéties, c'est-à-dire les actions et les obstacles qui se succèdent. Malo suit la carte, affronte un vent violent, aperçoit des rochers et doit choisir un passage. Enfin, le récit se termine par le dénouement : le problème trouve une solution. La dernière partie montre la situation finale, différente ou non du début. Malo peut revenir au port avec un coffre, un ami retrouvé ou une leçon importante. Tu n'as pas besoin de raconter une aventure interminable. Choisis un problème principal et quelques péripéties utiles. Chaque événement doit aider le héros à avancer vers son but.

| Règle pour garder le lecteur avec toi

Fais progresser l'histoire. À chaque paragraphe, ajoute une information, une action, un obstacle ou une décision. Évite d'accumuler des détails qui ne servent pas l'aventure. Si le héros trouve une lampe, montre ensuite à quoi cette lampe lui permet de voir ou d'échapper.

| Crée du suspense

- Retarde une information importante : « Derrière la porte, un bruit régulier se rapprochait. »
- Annonce un danger sans tout expliquer : « Le sol se mit à vibrer sous ses pieds. »
- Pose une question dans les pensées du héros : « Allait-il atteindre le pont avant la tempête ? »
- Utilise des phrases courtes au moment du danger : « Une pierre tomba. Il recula. Trop tard. »
- Fais hésiter le personnage devant un choix difficile : partir seul, attendre de l'aide, passer par un tunnel ou rebrousser chemin.
- Termine un paragraphe sur un événement inquiétant pour donner envie de lire la suite.

| Décris pour faire imaginer

Dans un récit d'aventure, la description aide le lecteur à entrer dans le lieu et à ressentir le danger. Ne fais pas une longue liste de détails. Choisis plutôt des informations utiles à l'action. Au lieu d'écrire « La forêt était belle », précise : « Les branches basses griffaient les bras de Nino et une

brume froide effaçait le sentier. » Le lecteur comprend que le déplacement est difficile. Utilise tes cinq sens. Que voit le héros ? Que entend-il ? Que sent-il ? Que touche-t-il ? Quel goût a l'air salé près de la mer ? Décris aussi les émotions par des gestes et des réactions. Au lieu de dire seulement « Nino avait peur », tu peux écrire : « Le cœur de Nino battait si fort qu'il entendait son souffle couvrir le cri des oiseaux. » Les comparaisons peuvent renforcer une image : « Les vagues se dressaient comme des murs sombres. » Choisis des mots précis. Un personnage ne marche pas toujours : il avance à pas prudents, court, trébuche, rampe, escalade ou se faufile. Une porte ne s'ouvre pas toujours : elle grince, claque, résiste ou pivote lentement.

Choisis des mots qui font bouger le récit

- Pour commencer : un jour, au lever du soleil, ce matin-là, alors que, depuis plusieurs jours.
- Pour faire avancer l'action : soudain, tout à coup, bientôt, quelques instants plus tard, sans attendre.
- Pour montrer une opposition : mais, pourtant, cependant, malgré cela, tandis que.
- Pour signaler une conséquence : alors, ainsi, c'est pourquoi, si bien que.
- Pour terminer : enfin, après de longs efforts, à cet instant, depuis ce jour-là.
- Verbes d'action utiles : explorer, découvrir, poursuivre, échapper, franchir, secourir, affronter, contourner, saisir, murmurer.

I Choisis le narrateur et les temps

Tu peux raconter l'histoire avec un narrateur extérieur : « Ana ouvrit la boîte et recula. » Le récit est alors souvent écrit à la troisième personne, avec il, elle ou ils. Tu peux aussi raconter comme si tu étais le héros : « J'ouvris la boîte et je reculai. » Dans ce cas, emploie je. Garde le même choix du début à la fin. Ne commence pas par « Je marchais » pour passer ensuite à « Tom marchait », sauf si Tom est un autre personnage. Pour raconter une aventure au passé, utilise souvent l'imparfait pour les décors, les habitudes ou les actions longues : « La pluie tombait et le vent soufflait. » Utilise le passé simple dans les récits littéraires pour les actions brèves qui font avancer l'histoire : « Une silhouette apparut. Ana saisit sa lampe. » Tu peux aussi écrire au passé composé : « Une silhouette est apparue. Ana a saisi sa lampe. » Dans un même récit, évite de mélanger sans raison le passé simple et le passé composé. Si tu écris au présent, garde le présent tout au long du texte : « Ana avance, entend un cri, puis se cache. » Relis tes verbes : ils doivent dire clairement qui agit et à quel moment.

Attention aux actions impossibles à suivre

Écris les événements dans un ordre compréhensible. Si ton héros trouve une corde à la fin, il ne peut pas l'utiliser au début pour descendre dans le puits. Donne les informations avant qu'elles deviennent nécessaires, ou explique comment il les découvre.

Prépare puis écris ton propre récit

Avant de rédiger, prends quelques minutes pour bâtir ton aventure. Commence par choisir un héros et un but précis : retrouver une personne, délivrer un animal, rapporter un objet, quitter un lieu dangereux ou découvrir un secret. Choisis ensuite un décor qui peut créer des difficultés. Note un obstacle principal, par exemple une porte verrouillée, une rivière en crue, une créature menaçante, une tempête ou un labyrinthe. Ajoute deux ou trois péripéties : le héros se trompe de chemin, perd son sac, rencontre une alliée ou trouve un indice. Puis imagine une solution crédible dans ton histoire. Une solution ne doit pas arriver sans explication. Si une amie sauve le héros, annonce auparavant qu'elle le suivait ou qu'elle possédait un moyen de l'aider. Rédige ensuite en paragraphes. Le premier présente la situation. Les paragraphes du milieu racontent les dangers et les décisions. Le dernier ferme l'aventure et montre ce qui a changé. Relis-toi en te demandant : mon lecteur sait-il où se trouve le héros ? Comprend-il le danger ? Peut-il imaginer les actions ?

Ressent-il une émotion ? Corrige enfin les répétitions. Remplace plusieurs « il y a » par des verbes précis et varie les mots comme peur, danger ou chemin.

Le contrôle final de Nova

Avant de rendre ton texte, vérifie quatre points : un héros a un but, un obstacle l'empêche d'avancer, des actions montrent ses efforts, une fin résout le problème. Ajoute ensuite au moins un détail de lieu et une émotion du héros.

Exemples résolus

Repérer les étapes d'une aventure

Énoncé. Lis : « Zoé campait près du volcan avec son oncle. Une nuit, la terre trembla et leur lampe s'éteignit. Zoé suivit un sentier étroit pour chercher de l'aide. Après avoir traversé un pont de bois, elle aperçut le refuge des gardes. Les gardes vinrent guider Zoé et son oncle vers un endroit sûr. »

1. Repère la situation initiale : Zoé campe près du volcan avec son oncle.
2. Cherche ce qui change la situation : la terre tremble et la lampe s'éteint.

3. Observe les actions difficiles : Zoé suit un sentier et traverse un pont.
4. Repère la solution : les gardes les conduisent vers un endroit sûr.

Résultat : L'élément perturbateur est le tremblement de terre. Les péripéties sont le trajet sur le sentier et la traversée du pont. Le dénouement est l'arrivée des gardes.

Améliorer une phrase trop simple

Énoncé. Transforme : « Paul va dans la grotte. Il a peur. Il entend un bruit. »

1. Ajoute un détail sur le lieu : la grotte est sombre et humide.
2. Remplace le verbe « va » par un verbe plus précis : Paul s'avance ou se faufile.
3. Montre la peur par une réaction : ses mains tremblent ou son cœur bat vite.
4. Crée du suspense en gardant le bruit mystérieux.

Résultat : Paul se faufila dans la grotte sombre et humide. Ses mains tremblaient autour de sa lampe. Au fond du tunnel, un bruit sourd résonna soudain.

Les astuces de Nova



Le moteur de l'aventure

Nova te donne sa formule : un but + un obstacle + des actions = une aventure qui avance.



La lampe du lecteur

Éclaire toujours trois choses : le lieu, le danger et l'émotion. Ton lecteur ne se perdra pas dans ton histoire.



Le test du film

Imagine ton texte comme un film dans ta tête. Si tu ne vois pas ce qui se passe entre deux phrases, ajoute une action ou un détail.

Mes exercices

1 Reconnaiss les éléments de l'aventure ★☆☆

Repère, dans chaque phrase, l'élément indiqué.

1. « Dans le désert brûlant, Sami cherchait une oasis. » Repère le lieu.
2. « Soudain, une tempête de sable effaça toutes les traces. » Repère l'obstacle.
3. « Sami serra sa gourde et choisit de suivre les étoiles. » Repère l'action du héros.

2 Remets l'aventure en ordre ★★

Classe les phrases de 1 à 4 pour reconstituer l'histoire.

1. « Lila trouva la clé sous une pierre plate. »
2. « Lila vivait près d'un vieux phare abandonné. »
3. « Elle ouvrit la porte et libéra le chien enfermé. »
4. « Un soir, elle entendit des aboiements derrière une porte fermée. »

3 Choisis le mot qui convient ★★

Complète chaque phrase avec le connecteur qui convient : soudain, pourtant, enfin.

1. Le bateau avançait lentement. _____, un éclair fendit le ciel.
2. Noé était épuisé. _____, il continua à grimper.
3. Après une longue marche, les voyageurs aperçurent _____ le village.