

Ecrire un récit d'aventures

Danielle St-Louis

Numéro 130, été 2003

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/55730ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (imprimé)

1923-5119 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce document

St-Louis, D. (2003). Ecrire un récit d'aventures. *Québec français*, (130), 89-90.



Écrire un récit d'aventures

CAHIER PRATIQUE 136

PAR DANIELLE ST-LOUIS*

Lorsqu'ils arrivent en deuxième secondaire, les élèves ont déjà vu les structures du récit d'aventures et ils en ont expérimenté l'écriture. On peut donc les lancer, en équipes de deux personnes et en leur donnant des pistes de création, dans la démarche d'écriture d'un récit.

Pour ne pas rester impuissants devant une page blanche, ils ont à faire un minimum d'introspection face à leur récit, se mettre dans la peau de leur personnage, par exemple. La démarche proposée s'inspire des efforts qu'entreprennent les écrivains avant même de débiter leur travail d'écriture. On ne demande certes pas à l'élève de faire des recherches exhaustives mais, du moins, de faire l'effort de se représenter mentalement, et sur papier, les éléments indispensables à son récit. Ainsi, les possibilités que le texte soit cohérent sont plus grandes.

Les objectifs visés

- Créer un univers narratif
- Imaginer les éléments d'une histoire : intrigue, lieux, époque, caractéristiques des personnages, etc.
- Organiser son texte : plan, point de vue du narrateur, indices de temps, de lieux.
- Rédiger un texte : construire un univers cohérent, diviser le texte en paragraphes.

Durée

On peut compter environ six périodes pour l'écriture de ce récit : deux périodes pour la présentation du projet et la préparation des éléments du récit ; trois périodes pour l'écriture et la correction ; une période pour la mise au propre.

Si c'est possible, il serait intéressant de transcrire ces textes sur ordinateur et de les imprimer. Les élèves ont toujours un plaisir intense à voir leur texte présenté officiellement. On peut simplement remettre leurs textes aux élèves ou en faire un album souvenir qui sera gardé précieusement par plusieurs d'entre eux.

Il faut que le vocabulaire soit varié et clair afin de maintenir l'intérêt du lecteur éventuel. On peut les aider en exigeant qu'il n'y ait pas plus de deux verbes « être » et/ou « avoir » par 100 mots de texte. Ils expérimenteront en même temps la différence entre le verbe et l'auxiliaire.

La démarche

Rien de mieux que de se servir de tous ses sens pour découvrir son propre récit, pour bien se situer dans son histoire. On regarde aux alentours et on observe les personnages. On écoute les sons de la nature et les voix des gens. On touche les textures des vêtements, de la végétation. On caresse les animaux familiers. On serre la main du héros de l'histoire. On respire les odeurs des fleurs ou de la nourriture, de la pourriture, peut-être, si notre histoire se déroule dans un lieu insalubre. On goûte le repas de fête de notre héros. Bref, on vit avec lui.

GUIDE DE L'ENSEIGNANT

PREMIÈRE PARTIE

S'imprégner de l'univers du récit

L'univers. Les amateurs de science-fiction et de fantastique pourront exercer leurs talents, tout comme ceux qui sont plus réalistes. Il faut leur mentionner, cependant, que, lorsqu'ils entreprennent l'écriture d'une histoire dont tous les éléments sont imaginaires, il faut y mettre plus de temps et d'efforts. Pourquoi ? Parce qu'il faut tout de même que le tout soit cohérent.

Le lieu. Il faut s'imaginer en plein cœur du lieu choisi. Le regarder, l'écouter, le toucher, le sentir, et même, pourquoi pas, le goûter. Si on ne connaît pas le lieu où va se passer l'aventure, comment pourra-t-on faire courir notre personnage au bon endroit par exemple, s'il doit se sauver ?

L'époque. Histoire d'aujourd'hui, d'hier ou de demain, il faut prendre une décision. Celle-ci influencera tous les éléments du récit.

DEUXIÈME PARTIE

S'imaginer les personnages

Le héros ou l'héroïne. Le personnage le plus important de l'histoire mérite qu'on lui accorde une attention particulière. On doit très bien le connaître pour bien en parler et le rendre vivant.

Les personnages principaux qui aident ou qui nuisent au héros, à l'héroïne. Le héros vivra-t-il son aventure seul ou des amis l'accompagneront-ils ? Des personnages viendront-ils lui mettre des bâtons dans les roues ou a-t-il assez de problèmes comme ça ? Que choisir ?

TROISIÈME PARTIE

Faire des choix quant à l'écriture du récit

Le ton du récit. Dramatique ou humoristique, de quel point de vue raconter l'histoire ? Les petits comiques s'en donneront à cœur joie, tandis que les grands sentimentaux exploreront les sentiments de leurs personnages. Du plaisir en perspective...

La personne du récit. Le « je » a ses avantages mais le « il » en a d'autres. Il s'agit de bien peser le pour et le contre de chaque choix.

Le temps du début de l'histoire. Les indices de temps, tout au long du récit, situeront le lecteur, autant commencer dès le début de l'histoire. L'aventure n'en sera que plus claire.

QUATRIÈME PARTIE

Rédiger le plan du récit

Voici l'heure de faire le plan. Tous les éléments sont alors en place et l'écriture peut commencer.

DÉMARCHE DE L'ÉLÈVE

ÉCRIRE UN RÉCIT D'AVENTURES

PREMIÈRE PARTIE

S'imprégner de l'univers du récit

L'univers. Déterminer s'il s'agira d'un univers vraisemblable, de science-fiction ou d'un monde fantastique. Expliquer pourquoi on a choisi ce type d'univers.

Le lieu. S'imaginer un lieu exotique où pourrait se vivre une aventure. But : s'éloigner des lieux connus ou liés à notre quotidien. Exemples : Île déserte, désert, jungle, sommet d'une montagne vertigineuse, base de lancement d'une fusée, centre-ville d'une mégacité, quartier louche d'une grande ville, égoût, radeau, autre planète, etc. Trouver une douzaine de caractéristiques de ce lieu : faune, flore, climat, population, cellule familiale, voisins, etc.

L'époque. Déterminer l'époque du récit et décrire, en une douzaine de points, ce qui entoure le futur univers du héros ou de l'héroïne. Exemples : Comment vivent-ils, se nourrissent-ils, s'habillent-ils ? De quels outils disposent-ils pour travailler, se distraire ? Quels sports pratiquent-ils, quels loisirs aiment-ils ? Vivent-ils en communauté ou sont-ils individualistes ? Etc.

DEUXIÈME PARTIE

S'imaginer les personnages

Le héros ou l'héroïne. Imaginer le personnage principal de l'histoire. Le décrire physiquement et moralement (qualités, défauts). On peut même imaginer des circonstances de sa vie, lors de son enfance, par exemple, qui pourraient influencer sa manière de réagir face à un événement.

Les personnages principaux qui aident ou qui nuisent au héros, à l'héroïne

– **Les alliés.** Les décrire brièvement et indiquer en quoi ils aideront le héros ou l'héroïne. [Note : Le héros ou l'héroïne peut n'avoir aucun allié ou il peut en avoir plusieurs.]

– **Les adversaires.** Les décrire brièvement et indiquer en quoi ils nuiront au héros ou à l'héroïne. [Note : Le héros ou l'héroïne peut n'avoir aucun adversaire ou il peut en avoir plusieurs.]

TROISIÈME PARTIE

Faire des choix quant à l'écriture du récit

Le ton du récit. Le récit peut être présenté de manière humoristique, par exemple, ou encore dramatique. L'histoire, d'une manière ou d'une autre, sera la même, mais les sentiments suscités chez les lecteurs seront très différents. Ce choix influencera le vocabulaire utilisé dans le texte. Voici quelques exemples : humoristique, triste, haletant, mystérieux, agressif, nostalgique, etc.

La personne du récit. Je ? : Écrire son texte à la première personne implique que l'auteur vit, par procuration, la vie du héros, de l'héroïne. Il est nécessaire alors de connaître ses moindres sentiments, ses moindres pensées. Il ? : Écrire à la troisième personne est différent. Il s'agit d'observer de près ce que vit le héros, l'héroïne mais sans prétendre vivre sa vie, il s'agit de la décrire du dehors. Pourquoi ce choix ?

Le temps du début de l'histoire. À quel moment de la journée, pendant quelle saison, à quelle heure, lors de quelle fête l'histoire débutera-t-elle ? Pourquoi avoir choisi ce moment en particulier ? Quel avantage y a-t-il ?

QUATRIÈME PARTIE

Rédiger le plan du récit

Situation initiale. Répondre aux questions suivantes : Quand ? Où ? Qui ? Ensuite, décrire la vie de tous les jours du héros, de l'héroïne, juste avant que l'aventure ne commence.

Élément déclencheur. Tout à coup, quelque chose d'inattendu se produit et l'aventure commence.

Péripiéties. Un problème à régler ? Le héros réfléchit et agit afin de trouver une solution. Il réussit souvent à résoudre ses difficultés mais il arrive parfois que ce soit impossible pour lui de le faire. Il doit parfois s'y reprendre à plusieurs reprises afin de résoudre son problème en ayant des résultats, positifs ou négatifs, malheureusement.

Dénouement. Notre héros a réussi ou n'a pas réussi à remplir sa mission. Quel est le résultat final de ses efforts ?

Situation finale. Comment est la vie du héros, de l'héroïne, maintenant que l'aventure est terminée ? Comme avant ou y a-t-il des changements dans le déroulement de sa vie ?

CINQUIÈME PARTIE

Écrire le récit

1. Faire un brouillon au plomb et à double interligne pour faciliter la correction et l'analyse.
2. Le texte comporte un minimum de 350 mots.
3. Soigner les descriptions. Les personnages, lieux, époque, péripiéties, sentiments ressentis par les personnages, etc. doivent être crédibles si on veut que le lecteur y croit.
4. Choisir soigneusement le vocabulaire.
5. Utiliser le dictionnaire, la grammaire, le Bescherelle, etc.
6. Utilisation d'un maximum de 2 verbes « être » et/ou « avoir » par 100 mots (faire la différence entre le verbe et l'auxiliaire).
7. Effectuer une très bonne analyse orthographique et grammaticale (visible).
8. Pour le propre, prendre la peine de bien soigner la présentation.

* Enseignante, à l'école La Source, Commission Scolaire Rouyn-Noranda

Vous trouverez sur le site www.revueqf.ulaval.ca le document « Écrire un récit d'aventures », un canevas qui aidera l'élève à structurer son travail de rédaction.