

Vivre des aventures - CM1/CM2 & Récits d'aventures - 6ème

Ce que disent les programmes

	CM1-CM2 VIVRE DES AVENTURES	6ÈME : RÉCITS D'AVENTURES
Enjeux littéraires et de formation personnelle	Découvrir des romans d'aventures dont le personnage principal est proche des élèves (enfant ou animal par exemple) afin de favoriser l'entrée dans la lecture.	Découvrir des œuvres et des textes qui, par le monde qu'ils représentent et par l'histoire qu'ils racontent, tiennent en haleine le lecteur et l'entraînent dans la lecture.
	Comprendre la dynamique du récit, les personnages et leurs relations.	Comprendre pourquoi le récit capte l'attention du lecteur et la retient.
	S'interroger sur les modalités du suspens et imaginer des possibles narratifs.	S'interroger sur les raisons de l'intérêt qu'on prend à leur lecture.
Indications de corpus	Un roman d'aventures de la littérature de jeunesse (lecture intégrale) dont le personnage principal est un enfant ou un animal	Un classique du roman d'aventures (lecture intégrale)
	+ Des extraits de différents classiques du roman d'aventures d'époques variées	+ Des extraits de différents classiques du roman d'aventures d'époques variées et relevant de différentes catégories
	Ou : Un album de bande dessinée	Ou : Des extraits de films d'aventures ou un film d'aventures autant que possible adapté d'un des livres étudiés ou proposés en lecture cursive.

Enjeux

La complémentarité des deux entrées est clairement visible : « Vivre des aventures » nous situe du côté de l'identification (avec un personnage principal proche du jeune lecteur) et vise à favoriser « l'entrée dans la lecture » ; l'intitulé « Les récits d'aventures » déplace la focale du lecteur au texte. Dans la même logique, on passe de la littérature de jeunesse, éventuellement associée à « des extraits de différents classiques du roman d'aventures », à un « classique du roman d'aventure ». Si « des extraits de différents classiques du roman d'aventures » renforcent cette lecture, on vise à une catégorisation qui élargit la représentation des élèves. Dans les deux cas, on ouvre l'approche textuelle vers d'autres formes d'expression (bande dessinée ou image mobile).

En CM1-CM2 comme en sixième, il convient de rester attentif à l'intitulé en amont du corpus « Enjeux littéraires et de formation personnelle » qui chapeaute l'entrée « vivre des aventures » tout comme « récits d'aventure » : si la classe de sixième permet d'entrer plus avant dans les aspects génériques du texte, l'enjeu reste toujours la construction personnelle de l'élève comme sujet lecteur.

Quelle que soit l'œuvre choisie, le professeur devra donc relier sa problématique à un enjeu de formation personnelle et y soumettre les connaissances associées travaillées au collège (stylistiques, génériques...) : ce peut être « Suis-je aussi, à ma façon, un Robinson ? », « Ma vie aussi, une aventure ? », « Pourquoi lire un roman d'aventure ? ». Ce faisant l'élève de sixième est à la fois dans la continuité du cycle 3 et dans l'esprit du cycle 4 : en classe de cinquième, l'intitulé « Le voyage et l'aventure : pourquoi aller vers l'inconnu ? » dépend, lui, de l'entrée « Se chercher, se construire ».

Caractéristiques du récit d'aventures

Le récit ou roman d'aventures est fondé sur l'action et multiplie les péripéties. Le roman d'aventures fait basculer la vie ordinaire d'un personnage en le projetant dans des situations périlleuses. Le héros / l'héroïne perd la maîtrise puis finit par réaliser des actions qu'il/elle ne se croyait pas capable d'accomplir.

Un héros, une héroïne avec des qualités particulières

Ce héros/cette héroïne peut être :

- un(e) hors-la-loi : pirate, bandit, voleur/voleuse, etc.
- un homme/femme d'armes : chevalier, corsaire, soldat, etc.
- un voyageur/voyageuse dans des conditions extrêmes : montagnard, navigateur, aviateur, etc.
- un chercheur/chercheuse de trésor, d'exploit à accomplir, etc.
- un enfant abandonné ;
- un animal.

Le héros/l'héroïne du roman d'aventures se distingue par des qualités spécifiques qu'il/elle dévoile dans l'adversité :

- son courage et sa bravoure : il/elle ne recule devant rien, ose, prend des risques ;
- sa générosité : il/elle se met au service des plus faibles ;
- sa curiosité : il/elle va toujours de l'avant ;
- son habileté à trouver des solutions ;
- son ingéniosité : il/elle ne peut compter que sur ses propres ressources ou sur celles de la nature.

Une dynamique du récit qui se caractérise par :

- un élément déclenchant : une rencontre, une quête personnelle, un naufrage, etc. ;
- un départ qui marque une rupture avec l'univers familier, ou une transformation de cet univers qui le rend étranger ;
- un dépaysement géographique ou historique : île déserte, forêt, mer, Afrique, Grand Nord, etc. ;
- une succession de péripéties, des épreuves à surmonter, des problèmes à résoudre. Le passage d'un lieu à un autre génère parfois l'accès à une nouvelle maturité ;
- du suspens.

Des fonctions spécifiques :

- divertissante : il doit dépayser le lecteur et nourrir son imaginaire ;
- didactique : il permet au lecteur de s'ouvrir sur le monde tout en partageant les réussites et les échecs du héros/ de l'héroïne ;
- pédagogique : en donnant l'occasion d'une identification forte des élèves au héros/ à l'héroïne, le récit d'aventures favorise leur enrôlement dans la lecture et met en scène le désir d'apprendre.

Retrouvez Éduscol sur



Propositions pédagogiques

Une grille pour préparer le travail de l'enseignant

Afin de mieux préparer le parcours de lecture des élèves, l'enseignant peut compléter la grille suivante en regard de l'œuvre choisie.

Titre et auteur(s) :

En quoi cette œuvre littéraire mobilise-t-elle cette entrée ?

À PARTIR DES ENJEUX LITTÉRAIRES ET DE FORMATION PERSONNELLE		
	Caractéristiques relevées	Pistes de situations/activités à proposer
Les thèmes (robinsonnade, quête, survie, etc.) et lieux de l'aventure (île, ville, forêt, etc.)		
Genres associés (conte, policier, aventure maritime, <i>fantasy</i> , etc.)		
Obstacles (longueur, lexique, non linéarité du récit, références culturelles, etc.)		Par exemple : lecture faite par l'enseignant, résumé oral ou écrit, travail en amont sur les références culturelles.
À PARTIR DES CARACTÉRISTIQUES DU RÉCIT D'AVENTURES		
	Caractéristiques relevées	Pistes de situations/activités à proposer
LE HÉROS/L'HÉROÏNE - LES PERSONNAGES		
Le personnage principal (animal, fille, garçon, groupe ?)		Par exemple : fiche d'identité, listes enrichies au fur et à mesure de la lecture, etc.
Ses amis / ennemis « qualités » de chacun		
Les relations entre les personnages et leurs évolutions		Par exemple : relevés, débats, etc.
LA DYNAMIQUE DU RÉCIT		
Le départ, l'événement ou la rencontre qui déclenche l'aventure		
La quête (quête principale/ quêtes secondaires)		
Découverte d'un milieu autre		Par exemple : travail de recherche sur des documentaires
Déplacements		Par exemple : représentation visuelle (carte, dessin, schéma, tableau, etc.)
Étapes / suspens / éventuel retour au connu		Par exemple : pour chaque suspens identifié, travail sur les possibles narratifs (quelles suites envisageables/plausibles ?)
Épreuves à surmonter Les obstacles : ennemis, éléments naturels, ou autres		Par exemple : lister les épreuves et les qualités du héros qui permettent de les surmonter
« Les valeurs » Les qualités à mettre en œuvre (progrès du /des personnage/s ?)		Par exemple : identifier l'évolution du personnage au fur et à mesure de ses aventures

Retrouvez Éduscol sur



Exemple d'une utilisation de la grille

[Le Prince des voleurs](#) de Cornelia Funke (Hachette, 2003) : un livre pour vivre des aventures.

Des œuvres de référence pour aborder les entrées « Vivre des aventures » & « Récits d'aventures »

D'une manière générale on pourra se référer d'une part [aux sélections d'œuvres pour l'école élémentaire et le cycle 3](#), d'autre part [aux propositions pour les collégiens et plus précisément les élèves de 6ème](#).

On trouvera [ici](#) une bibliographie.

Retrouvez Éduscol sur

