

Le récit d'aventure

Le récit d'aventure se compose de 5 parties. On y trouve :

1. **une situation initiale** (c'est le premier paragraphe)
2. **un événement déclencheur** (c'est le deuxième paragraphe, souvent une seule phrase)
3. **une aventure, une/des péripétie(s) (déroulement de l'aventure)** (c'est le troisième paragraphe)
4. **un dénouement** (c'est le quatrième paragraphe)
5. **une situation finale** (c'est le cinquième paragraphe)

Situation initiale		Situation normale, courante et habituelle
Événement déclencheur		Danger, menace ou obstacle
Déroulement (péripéties)		Actions et réactions
Dénouement		Réussite ou échec
Situation finale		Retour à la situation normale

1. La situation initiale



C'est le point de départ du récit.

Souvent, il s'agit d'une situation de la vie courante, une situation bien ordinaire, une situation banale et anodine.

Généralement, elle permet de présenter les éléments suivants :

QUAND cela se passe-t-il ?	Le temps et le moment
QUI est concerné ?	Les personnages
OÙ cela se passe ?	Les lieux
QUOI, QUE se passe-t-il ?	L'action qui se déroule au départ

Au départ, tout semble bien aller.

Par une journée bien ordinaire, un monsieur bien ordinaire se rend dans une banque bien ordinaire faire une transaction bien ordinaire.



2. L'événement déclencheur ou perturbateur



C'est un événement qui	perturbe, trouble, change et transforme	la vie du personnage principal.
------------------------	---	---------------------------------

L'événement déclencheur pourrait être : une personne, une chose, une menace, un obstacle, un danger, une surprise, etc.

Sans événement déclencheur, pas d'aventure.

L'événement déclencheur se présente en un court paragraphe, parfois même en une seule phrase.

Tout à coup, un événement imprévu se produit.

Soudain,



3. Le déroulement de l'aventure (péripéties)



C'est le cœur du récit; c'est l'action. En racontant les péripéties, tu expliques :

comment l'événement déclencheur perturbe la vie de ton héros;

la difficulté, l'obstacle ou la menace que ton héros doit surmonter;
--

comment ton héros réagit à la menace;

le ou les moyens que ton héros emploie pour surmonter l'obstacle.

Cet incident entraîne beaucoup d'action.

Une armée de policiers bien ordinaires à bord de leurs voitures bien ordinaires et dirigés par Ben, un détective extraordinaire, se lancent dans une folle poursuite des malfaiteurs bien ordinaires.

La dangereuse randonnée se déroule dans plusieurs rues de la ville.

Ce n'est pas une affaire bien ordinaire, car les voleurs ordinaires sont bien organisés.



À toi de créer des péripéties qui captiveront ton lecteur. Comment se terminera la folle poursuite des policiers?

- Les voleurs réussiront-ils à semer les agents?
- Les policiers bien ordinaires arriveront-ils à coincer les fuyards?
- « Super » Ben sera-t-il à la hauteur de sa réputation?
- Réussira-t-il à se tirer d'embaras?

4. Le dénouement de l'aventure



Dans le dénouement, tu racontes comment se termine ton aventure.

La folle poursuite se termine

quand les voleurs bien ordinaires sont coincés et conduits dans une prison bien...



5. La situation finale



L'aventure a pris fin.
Le personnage principal a réussi ou échoué
dans sa tentative d'échapper à la menace.
C'est le retour à la situation normale.

A la fin

Fier de son exploit, le « super » détective est venu à la banque pour féliciter tous les employés et les clients de leur sang-froid et de l'aide qu'ils lui ont apportée. Remis de ses émotions, le monsieur bien ordinaire reprend sa petite vie bien ordinaire, dans sa petite ville bien ordinaire.

