

# ROMAN D' AVENTURE

..... *Danielle Papillon* .....

### VOULEZ-VOUS ETRE LE HEROS DE CETTE AVENTURE ?

Avant de vous lancer dans cette aventure, il faut que vous sachiez comment est conçu cet article. C'est VOUS qui êtes le héros de cette aventure, c'est à dire que vous choisissez seul la route à suivre.

Vous avez en votre possession une bouteille et du courage.

Vous trouverez une feuille d'aventure sur laquelle vous inscrirez votre équipement, vos points d'endurance, et les notes de voyage.

POINTS D'ENDURANCE : Au départ vous en avez 12. Chaque fois que vous en gagnerez ou en perdrez, inscrivez-les sur votre feuille d'aventure. Quand vous n'en n'aurez plus, vous serez mort et devrez recommencer votre voyage.

#### FEUILLE D' AVENTURE :

<u>Equipement :</u>	<u>Points d'endurance:</u> 12	<u>Notes:</u>
---------------------	----------------------------------	---------------

#### BUT DE VOTRE AVENTURE :

*Vous voulez savoir comment procéder pour écrire un "livre dont on est le héros" avec vos élèves.*

*Vous vous armez de courage et...*

*Tournez la page...*

*Connaissez-vous les "livres dont on est le héros" ?*

*Si oui,*

**RENDEZ-VOUS AU 17**

*Si non,*

**RENDEZ-VOUS AU 11**

**RENDEZ-VOUS AU 16**

Après la lecture individuelle par les enfants et la maîtresse, des ces livres-jeux, j'ai demandé aux enfants :

- l'époque,
- le lieu,
- le but de l'aventure qu'ils voulaient écrire.

*Si vous voulez savoir ce qu'ils ont choisi,*

**RENDEZ-VOUS AU 25**

*Si non,*

**RENDEZ-VOUS AU 8**

J'ai recommencé ce travail avec des enfants de CE1 très motivés en atelier de B.C.D. Titre de leur livre : Le Gardien de l'île.

J'ai eu plus de problèmes pour la rédaction, il a fallu que je les aide plus. C'est moi qui servais de secrétaire la plupart du temps.

J'ai eu aussi des difficultés pour empêcher les enfants de s'éparpiller et de changer d'idée en cours de rédaction. Ils ne se rendaient pas compte que le fait de changer un détail obligeait à revoir ce qu'on avait déjà écrit

Ils ont quand même écrit une aventure de 125 numéros dans l'année.

*Si vous êtes intéressé par ce travail, si vous voulez le pratiquer,*

**RENDEZ-VOUS AU 14**

*Si vous voulez connaître quelques uns de mes projets,*

**RENDEZ-VOUS AU 10**

## 5

Lors de la rédaction d'un message, que faire, comment le présenter ?

- en supprimant des lettres ?
- en caractères spéciaux ?
- codés ?
- en vers ?

Qu'y dire ? Un des enfants était préposé à l'écriture des messages car il aimait les vers et savait le tourner de façon à dire les choses de manière énigmatique :

EX : "Tel l'enfant de l'animal sacré, glisse-moi dans le berceau."

Il est évident que les livres-jeux ont été une aide précieuse pour nous aider à les rédiger.

Souvent la rédaction d'une seule salle nous envoyait à plusieurs numéros qui en découlaient. Il fallait faire attention à ne pas oublier des numéros et que leur rédactions concordent.

Chaque fois, nous discussions avant de rédiger, nous écrivions seuls ou à deux, nous soumettions notre travail pour appréciation aux autres et nous arrangions ensemble ce qui n'allait pas.

**VOUS VENEZ DE PERDRE 2 POINTS D'ENDURANCE après ces explications.**

**RENDEZ-VOUS AU 26**

## 6

**VOUS GAGNEZ 5 POINTS D'ENDURANCE.**

Après le plan des murs, nous nous sommes munis de feuilles volantes pour rédiger l'aventure. Pourquoi des feuilles volantes ?

*Si vous voulez le savoir,*

**RENDEZ-VOUS AU 28**

*(GARDEZ LE NUMERO EN TETE POUR Y REVENIR PLUS TARD)*

Sur la première feuille, et à l'entrée sur le plan, nous avons inscrit le numéro 1, nous avons rédigé le n°, description des lieux et différents rendez-vous où l'on pouvait aller :

EX : si vous voulez aller au Nord,

**RENDEZ-VOUS AU 2**

si vous voulez aller au Sud,

**RENDEZ-VOUS AU 3**

puis nous avons inscrit en bas de la feuille les numéros auxquels on pouvait se rendre et la correspondance sur le plan.

Nous avons rédigé chaque numéro petit à petit dans l'ordre que nous suivions, en inscrivant chaque fois sur le plan le n° correspondant et où il menait.

**Après ces explications laborieuses, vous perdez 3 points d'endurance. Inscrivez-les sur votre feuille d'aventure.**

*Si vous êtes encore d'attaque, continuez,*

*Pour avoir un exemple concret*

**RENDEZ-VOUS AU 18**

*si non*

**RENDEZ-VOUS AU 24**

*Si vous n'êtes plus d'attaque, allez au ciné.*

7

Et les dessins. Dans l'équipe, il y avait une fille très douée qui se chargea des illustrations.

RENDEZ-VOUS AU 12

8

Après que les enfants aient trouvé le lieu, l'époque et le but de l'aventure, j'ai imposé une condition qui à mon avis était indispensable pour que nous ne restions pas bloqués trop longtemps, (nous n'avions que 3 semaines, soit 9 h), j'ai interdit les monstres qui sévissent un peu trop à mon goût dans ce genre de livre, pour que nous nous en tenions à l'essentiel de l'enigme.

Ensuite, nous avons fait un plan pour savoir où nous allions. Je pense que le plan est indispensable dès le début du travail.

Du reste pour gagner aux vrais livres d'aventure, il est souvent nécessaire de faire un plan, si on ne veut pas tourner en rond des jours et des jours.

RENDEZ-VOUS AU 29

9

Voici la solution trouvée par mon fils aîné, qui a eu pitié de sa pauvre maman qui avait 125 n° à panacher sans qu'aucun ne se suive. (comme quoi, on est peu de chose).

Soit un tableau,

en abscisse les UNITES des n° à panacher  
en ordonnées, les DIZAINES des ces mêmes n°.

Ecrire, dans les cases d'intersection, des numéros n'importe où, mais dans l'ordre numérique :

Ne vous affolez pas voici un exemple, celui qui m'a servi à panacher ceux de cet article :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	/	1					3			
1			6	.					5	
2			3							
	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/

A l'ancien n°12 correspond le nouveau n°6...

*Vous avez gagné 5 points d'endurance pour avoir suivi ces explications nébuleuses  
Si vous voulez connaître la façon plus difficile, RENDEZ-VOUS AU 16  
sinon continuez RENDEZ-VOUS AU 30*

PROJETS : écrire des livres pour les CP, courts avec un vocabulaire simple, avec des enfants ou des adultes.

écrire des livres qui relateraient une promenade en mer ou à la campagne, ou... avec des ponts de plaisirs qui s'ajouteraient ou se retrancheraient selon les péripéties de la promenade.

**RENDEZ-VOUS AU 14**

**VOUS PERDEZ 1 POINTS D'ENDURANCE.**

L'éditeur GALLIMARD propose dans sa collection FOLIO, des séries de livres-jeux intitulées : "LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS". Les auteurs sont des Anglais, amateurs de jeux de rôles.

Le principe en est le suivant : le lecteur va vivre une aventure, en choisissant lui-même le chemin qu'il va suivre ou les alternatives qu'il préfère.

L'aventure est divisée en paragraphes comprenant chacun un numéro. A la fin de ces paragraphes, l'auteur offre plusieurs possibilités parmi lesquelles le lecteur choisit, ces possibilités renvoient chacune à un autre paragraphe. Ces paragraphes sont écrits dans un ordre aléatoire.

**VOUS VENEZ DE PERDRE 2 POINTS D'ENDURANCE.**

Souvent ces aventure comportent des combats entre des créatures qu'il faut combattre à l'aide de dés.

Ces livres rappellent les jeux de rôles (et non pas des jeux drôles) où chaque personnage a des caractéristiques très précises d'intelligence, d'habileté, de force... et joue un rôle dans une aventure conduite par un maître de jeu. Ces jeux font fureur en Amérique, en Angleterre et chez les jeunes. Les parties peuvent durer des heures, des jours, des mois...

Pourvu que celle que vous êtes en train de lire ne dure pas des années. En effet cet article est conçu comme un livre dont VOUS êtes le héros valeureux, sans peur et sans reproche.

**Voulez-vous avoir une bibliographie ?**

*Si oui,*

**RENDEZ-VOUS AU 22**

*Si non,*

**RENDEZ-VOUS AU 17**

Quand tout fut prêt, je fis la secrétaire, je tapai à la machine, je recopiai les dessins, et nous en fîmes un livre photocopié, que nous mîmes en B.C.D. pour que d'autres enfants le lisent.

*Voulez-vous connaître les résultats de cet atelier ?*

si oui      **RENDEZ-VOUS AU 19**

dans le cas contraire,      **RENDEZ-VOUS AU 4**

Voici un exemple du livre :

Voulez-vous aller au NORD?

RENDEZ-VOUS AU 22

ou filer tout droit?      RENDEZ-VOUS AU 8

56

oooooooo

Au bout de ce couloir, vous pouvez choisir entre

le SUD      RENDEZ-VOUS AU 12

ou l'EST      RENDEZ-VOUS AU 7

57

oooooooo

Le sphinx, toujours souriant, s'écrie avec fougue:

" Excellent, il n'en manque plus qu'une! Possédez-vous une clef en bronze? "

si tel est le cas      RENDEZ-VOUS AU 35

dans le cas contraire      RENDEZ-VOUS AU 15

58

oooooooo.

Vous tournez au SUD, vous marchez longtemps jusqu'à ce que vous arriviez à un embranchement.

Allez      à l'OUEST      RENDEZ-VOUS AU 62

59

oooooooo

RENDEZ-VOUS AU 48

..... 13 .....

Ou vous êtes plus doué que nous (ce dont je ne doute pas) ou vous avez un programme sur ordinateur qui peut vous le faire, ou vous avez un fils qui comme le mien vous a donné un truc.

*Si vous voulez savoir comment nous vous procédés la première fois,*  
**RENDEZ-VOUS AU 20**  
*si vous voulez savoir comment nous avons fait la deuxième fois,*  
**RENDEZ-VOUS AU 9**

..... 14 .....

C'est la fin de votre aventure. Alors changer vite de lecture, ou venez à l'un des WEEK-END où nous écrirons un de ces livres ensemble.

**LA DATE DANS FREINESJES, LA PLUS PALPITANTE DES REVUES PEDAGOGIQUES !**

..... 15 .....

Les objectifs qui sous-entendaient ce travail étaient :

- lecture : il faut avoir lu un livre ou mieux plusieurs pour connaître le principe et y trouver des solutions pour pouvoir rédiger des énigmes par exemples. Comment mettre le héros sur la voie par un message sans que celui-ci apporte la réponse de façon trop évidente.

- rédaction : prévoir l'aventure, l'écrire sans que cela soit trop monotone ; faire des descriptions des lieux...

*Si vous préférez attendre et savoir la suite de cette aventure,*  
**RENDEZ-VOUS AU 3**  
*si vous voulez savoir si ces objectifs ont été atteints,*  
**RENDEZ-VOUS AU 19**

..... 16 .....

**RENDEZ-VOUS AU 23**

..... 17 .....

**VOUS GAGNEZ 1 POINT D'ENDURANCE.** Cet article va vous expliquer comment avec des élèves, on peut écrire une aventure dont on est le héros.

**RENDEZ-VOUS AU 27**



Voici les résultats obtenus :

- en lecture : les enfants participants ont lu des livres, des documentaires sur l'époque et le lieu choisi (l'Egypte Ancienne) et même des hiéroglyphes, dessins, sculptures, dieux et objets sacrés...

recherche rapide dans des livres de messages, énigmes, devinettes, pour alimenter nos épreuves.

- en rédaction : travail de la langue, recherche d'idées originales, descriptions, suivre un fil conducteur, orthographe.

- en Arts Plastiques : recherche de documents plastiques de l'époque et reproduction fidèle.

- en maths, géométrie et logique : savoir faire un plan, s'orienter...

Savoir organiser des suites logiques, prévoir les conséquences et les causes d'un événement.

Se débrouiller pour trouver des énigmes, des problèmes, leurs solutions et prévoir les réactions possibles des lecteurs.

Trouver une solutions pratique et rapide au panachage des n° (très difficile).

- faire la promotion de l'ouvrage, le faire connaître autres enfants. Expliquer son travail ;

DANGER : Prévoir de faire aussi une animation en B.C.D. d'autres livres afin que certains enfants ne s'enferment dans ce genre de lecture.

Nous avons vendu 10 ex. de livres en CM1, 4 en CP, et 15 à une autre école.

**RENDEZ-VOUS AU 4**

Ce fut un vrai casse-tête. Nous avons mis des n° au hasard au fur et à mesure que nous avançons sur le plan.

EX :	le 2	devint	le 29
	le 4	devint	le 34
	le 3	devint	le 51 etc...

Chaque fois, sur les feuilles nous mettions en rouge le nouveau n° sous l'ancien.

Mais quelquefois, 2 numéros de la suite logique se trouvaient à côté et il fallait recommencer.

Nous y sommes arrivés tard et avons perdu beaucoup d'endurance.

Il y avait une méthode plus facile.

*Vous-vez la connaître ?*

*Si vous voulez connaître la suite du récit,*

**RENDEZ-VOUS AU 9**

**RENDEZ-VOUS AU 30**

..... 21 .....

Dans l'école, mon fils a eu une institutrice qui s'appelait Depouilly et qui ressemblait à Cléopâtre, d'où l'idée de Sphinx et d'Egypte.

**RENDEZ-VOUS AU 8**

..... 22 .....

Voici la bibliographie (non complète), Série défis fantastiques :

Le sorcier de la montagne de feu.  
 La citadelle du chaos  
 La forêt de la malédiction  
 Quête du Graal (très drôle)  
 L'ancre des dragons  
 Le château des ténèbres...  
 Loup ardent  
 Loup solitaire  
 Dragon d'or

Pour plus de renseignements, adressez-vous à GALLIMARD.

**RENDEZ-VOUS AU 17**

..... 23 .....

**VOUS PERDEZ 5 POINTS D'ENDURANCE.** Soit vous êtes peu réceptif à ce genre de livre-jeu, soit mon article est obscur et casse-pied, ou vous préférez vivre les choses, alors,

**RENDEZ-VOUS AU 14**

..... 24 .....

Dans les salles, c'était plus compliqué, selon le caractère de la salle :

- salle mortelle, ou salle piège, les enfants se partageaient le travail. Ils rédigeaient une salle chacun, puis soumettaient leur prose au groupe qui donnait son avis.

- salle indispensable pour gagner : nous les rédigeons ensemble afin d'échanger nos points de vue et que tout concorde par la suite.

*Vous voulez des exemples,*

**RENDEZ-VOUS AU 5**

*sinon*

**RENDEZ-VOUS AU 26**

..... 25 .....

L'époque choisie fut l'Egypte Ancienne et le lieu une pyramide. Le but était de retrouver la pyramide dans laquelle il régnait un Sphinx Fabuleux qui avait le visage d'une reine disparue depuis des millénaires, La reine DE POUYS, dont l'aventurier possède le masque.

*Vous voulez savoir pourquoi on a choisi le nom de DE POUYS à la reine,*  
**RENDEZ-VOUS AU 21**

*Vous vous en fichez* **RENDEZ-VOUS AU 8**

..... 26 .....

Quand l'aventure a été terminée au brouillon (ouf, vous gagnez 3 points d'endurance), nous avons fait le panachage des n° en faisant attention qu'aucun paragraphe ne se suive.

Pressés par le temps, c'est mon fils et moi qui l'avons fait un dimanche après-midi.

*Vous pensez que ce fut facile* **RENDEZ-VOUS AU 13**

*Vous pensez que ce fut difficile* **RENDEZ-VOUS AU 20**

*Vous ne pensez rien* **RENDEZ-VOUS AU 2**

..... 27 .....

Point de départ : mon fils est un "fan" des livres dont on est le héros qui font fureur chez les jeunes de 10 ans.

A l'école, nous avons monté une B.C.D. et nous essayons d'améliorer la lecture et de donner envie de lire aux enfants, en travaillant avec des enfants de tout niveau en décroissant.

Dans ces ateliers, à la demande de mon fils, j' ai glissé la rédaction d'un roman. Nous avons inauguré l'atelier en y écrivant un livre dont on est le héros, avec 4 enfants de CM1 CM2, 1 fille et 3 garçons.

*Si la façon de faire vous intéresse,* **RENDEZ-VOUS AU 3**

*si vous voulez savoir quels sont les objectifs qui soutiennent ce travail,*  
**RENDEZ-VOUS AU 15**

Il est plus maniable lors du panachage des n° et de la frappe du livre d'avoir des feuilles volantes puisque l'ordre change.

**RENDEZ-VOUS AU N° QUE VOUS VENEZ DE QUITTER.**

Dans ce plan, nous avons placé :

- la salle gagnante,
- celles qui sont indispensables, celles qui apportent des renseignements ou des objets qui ouvrent les portes de la victoire,
- les salles-pièges qui nous font perdre la vie ou des points de vie. Le fin du fin étant de prévoir des endroits qui tout en nous faisant perdre des points sont indispensables,
- les chemins qui mènent d'une salle à l'autre.

Ce plan est fait sur de grandes feuilles de papier, il est complété au fur et à mesure de nos avancées.

*Ce récit vous passionne*

**RENDEZ-VOUS AU 6**

*sinon*

**RENDEZ-VOUS AU 23**

Une fois le panachage terminé, et changés les n° des feuilles volantes sur lesquelles nous écrivions notre aventure, nous avons mis ces feuilles dans l'ordre des nouveaux numéros afin de les taper à la machine.

Il nous restait encore à rédiger :

- la page explicative pour les futurs lecteurs de la façon de s'y prendre,
- la feuille d'aventure

**RENDEZ-VOUS AU 7**



## CANEVAS STRUCTURAL D'UN CONTE OU D'UN RECIT D'AVENTURES

.Le canevas structural de composition de contes est, à quelques simplifications près, celui de Propp, et suppose qu'une histoire merveilleuse, et même un simple récit d'aventures, peut s'organiser en grôcs de la façon suivante:

1. choix d'un héros  
(un prince, une princesse, un enfant, un voyageur, un cosmonaute, ...)
2. il manque quelque chose à ce héros pour être heureux  
(un objet, l'amour, la richesse, un remède, un secret, quelqu'un qu'on a enlevé, un animal, ...)
3. quelqu'un le renseigne ou le conseille  
(une fée, un magicien, un vieux sage, un message mystérieux, un vieux document, un parent, un savant, ...)
4. le héros part à l'aventure  
(il s'engage dans une forêt, un désert, se fait soldat, matelot, se déguise, utilise un véhicule spatial, etc...)
5. en chemin il rencontre un ami ou un allié  
(une fée, un animal, un serviteur, quelqu'un à qui il a rendu service, une jeune fille, un vieillard, un autre aventurier, ...)
6. il rencontre divers obstacles qu'il surmonte seul ou avec l'aide de cet allié  
(animaux hostiles, monstres, obstacles naturels infranchissables, combats, maladies, souffrances, magiciens malfaisants, énigmes, ....)
7. il parvient à l'endroit où se trouve ce qu'il cherche  
(une île, un château, une planète, une forêt, une grotte, le sommet d'une montagne, un temple, ...)
8. un puissant ennemi s'oppose à lui  
(dragon, sorcier, un extraterrestre, un savant fou, un géant, un nain, un bandit, un monstre, ...)
9. le héros affronte une première fois son ennemi, mais il est vaincu par lui  
(blessé, empoisonné, ensorcelé, emprisonné, métamorphosé, chassé très loin, condamné à mort, réduit en esclavage, ...)
10. l'ami du héros vient à son aide  
(le libère, le guérit, lui donne un conseil ou une arme, combat à sa place, lui donne un objet magique, lui apprend un secret, cherche de l'aide, ...)
11. le héros affronte une deuxième fois son ennemi et gagne  
(il le blesse, le tue, lui prend ce qu'il est venu chercher, ....)
12. durant son retour, le héros est poursuivi par des alliés ou serviteurs de son ennemi  
(frères, soldats, monstres, animaux, ...)
13. il doit les combattre et surmonter divers obstacles, pièges ou difficultés  
(obstacles naturels, êtres fantastiques, poursuivants disposant d'armes magiques ou secrètes, pièges, traquenards, embuscades, tentations, ...)
14. le héros rentre chez lui, dénouement  
( "ils se marièrent, vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants", ...)

d'après "JEU, LANGAGE et CREATIVITE"  
de J/M/Caré, F. Debyser  
B.E.L.C., Editions Hachette/Larousse





**C.P.E.**  
**Pour ceux qui croient utile**  
**de communiquer**