

Le roman d'aventures

Cours de français en 6e

Découvrir le roman d'aventures 6e : partir vers l'inconnu

Définition

Le **roman d'aventures** est un récit long en prose dans lequel un héros quitte son univers familier pour un **voyage** plein de **dangers** et de **rebondissements**. Le mot « aventure » vient du latin *adventura*, « ce qui doit arriver » : l'aventure, c'est l'imprévu.

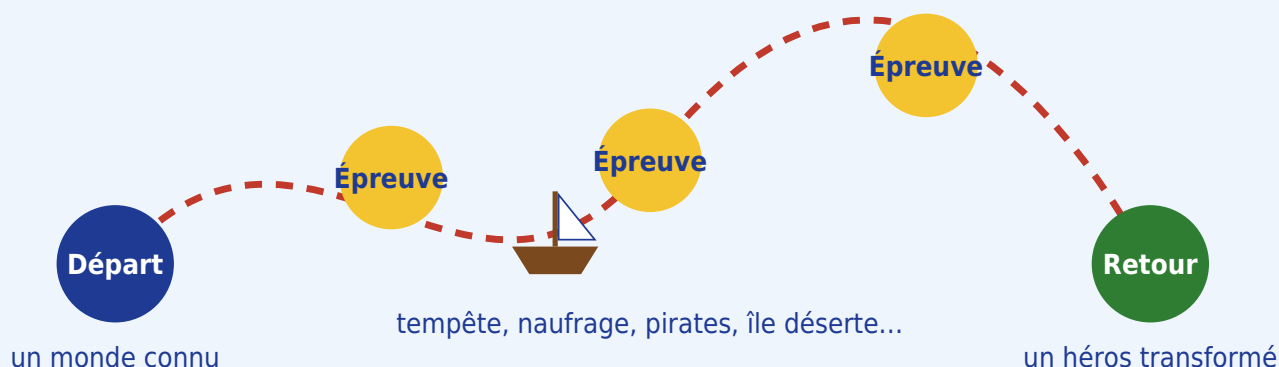
Le genre connaît un immense succès au XIXe siècle, à l'époque des grandes explorations et des journaux qui publient les romans en épisodes. Voici quelques œuvres incontournables :

Œuvre	Auteur et date	Aventure
<i>Robinson Crusoé</i>	Daniel Defoe, 1719	Un naufragé survit seul pendant des années sur une île déserte.
<i>Vingt mille lieues sous les mers</i>	Jules Verne, 1870	Le professeur Aronnax est prisonnier du sous-marin <i>Nautilus</i> du capitaine Nemo.
<i>Le Tour du monde en quatre-vingts jours</i>	Jules Verne, 1872	Phileas Fogg parie qu'il fera le tour de la Terre en quatre-vingts jours.
<i>L'Île au trésor</i>	Robert Louis Stevenson, 1883	Le jeune Jim Hawkins part à la recherche du trésor du capitaine Flint et affronte le pirate Long John Silver.

Comprendre le héros et son parcours

Le héros d'aventures n'est pas toujours un guerrier invincible. C'est souvent un personnage ordinaire, parfois très jeune, comme Jim Hawkins, fils d'aubergiste. Ce qui fait de lui un héros, ce sont ses **qualités** révélées par l'épreuve : le **courage**, la **ruse**, l'**endurance**, la **loyauté**, l'**ingéniosité**. Il est souvent accompagné d'un **compagnon** fidèle (Passepartout pour Phileas Fogg, Vendredi pour Robinson) et poursuivi par un **adversaire** (l'inspecteur Fix, Long John Silver).

Le parcours du héros d'aventures



Le héros part d'un monde connu, traverse des épreuves et revient transformé.

Règle

Le roman d'aventures suit souvent un **parcours en trois temps** : le **départ** (le héros quitte son monde familial, par choix ou par accident) ; le **voyage et les épreuves** (tempêtes, naufrages, pièges, combats, rencontres) ; le **retour** (le héros rentre chez lui, plus riche, plus sage ou plus mûr). Quand l'aventure fait grandir le héros, on parle de **récit d'apprentissage**.

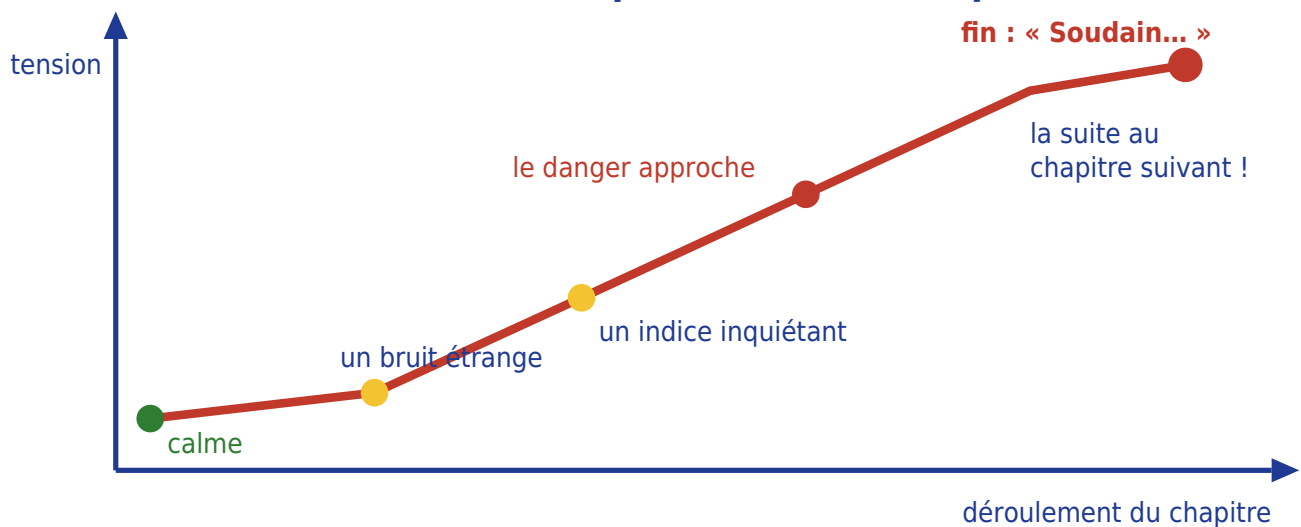
Le récit peut être raconté par un **narrateur extérieur** à l'histoire, à la troisième personne (« Phileas Fogg consulta sa montre »), ou par le **héros lui-même**, à la première personne (Jim Hawkins dans *L'Île au trésor*, Robinson Crusoé, le professeur Aronnax). Le récit à la première personne rapproche le lecteur du héros : on partage ses peurs et ses espoirs.

La règle du suspense

Définition

Le **suspense** est l'état d'attente angoissée du lecteur qui se demande ce qui va arriver au héros. L'auteur le crée en **retardant** la révélation d'une information ou l'issue d'un danger.

La montée du suspense dans un chapitre



La tension monte jusqu'à la dernière ligne du chapitre.

Pour créer du suspense, les romanciers utilisent plusieurs procédés :

- des **indices inquiétants** (un bruit, une ombre, une empreinte) qui annoncent un danger ;
- des **phrases courtes** et une ponctuation expressive (points de suspension, points d'exclamation) qui accélèrent le rythme ;
- des **connecteurs de rupture** : « soudain », « tout à coup », « à cet instant » ;
- les **pensées du héros**, qui font partager sa peur ;
- une **fin de chapitre ouverte**, qui interrompt l'action au moment le plus intense.

Exemple : un passage d'aventure analysé

La chaloupe toucha le sable au moment où la lune disparaissait derrière les nuages. Je sautai dans l'eau glacée et tirai l'embarcation sur la plage. Tout était silencieux. Trop silencieux. Les perroquets, qui criaient encore une heure plus tôt, s'étaient tus. Je fis trois pas vers la forêt. Une branche craqua. Puis une autre. Je retins mon souffle, la main serrée sur mon couteau. Entre deux troncs, deux yeux jaunes me fixaient.

Texte écrit pour ce cours

Exemple

Le narrateur parle à la première personne (« Je sautai »). Le décor est inquiétant : nuit, lune cachée, eau glacée. Le silence anormal est un **indice** (« Trop silencieux »). Les phrases raccourcissent (« Une branche craqua. Puis une autre. »), ce qui accélère le rythme. La dernière phrase révèle une présence sans dire ce que c'est : le lecteur veut connaître la suite.

Les temps verbaux jouent aussi un rôle : le **passé simple** fait avancer l'action (« toucha », « sautai », « craqua »), tandis que l'**imparfait** pose le décor et les circonstances (« disparaissait », « criaient »).

Les pièges à éviter

Attention

Ne confonds pas **auteur** et **narrateur** : Stevenson est l'auteur de *L'Île au trésor*, mais c'est Jim Hawkins qui raconte. Ne confonds pas non plus le roman d'aventures avec le **récit de voyage** réel : Phileas Fogg et Jim Hawkins sont des personnages inventés, même si les lieux traversés existent. Enfin, un roman d'aventures n'est pas une simple succession de bagarres : les meilleurs font aussi réfléchir à l'amitié, à la loyauté ou au rapport entre l'homme et la nature.

À retenir

- Le roman d'aventures raconte le voyage d'un héros confronté à des dangers et à des rebondissements.
- Le parcours suit trois temps : départ, voyage et épreuves, retour d'un héros transformé.
- Le héros révèle ses qualités face aux épreuves ; il a souvent un compagnon et un adversaire.
- Le suspense naît d'indices inquiétants, de phrases courtes, de ruptures et de fins de chapitre ouvertes.
- Le passé simple fait avancer l'action ; l'imparfait installe le décor.

Pour aller plus loin

Lance-toi dans les exercices sur le roman d'aventures, puis vérifie tes connaissances avec le QCM sur le roman d'aventures. Pour écrire ta propre aventure, consulte le cours écrire un récit d'aventure et revois le schéma narratif et les personnages.