

Récit Fantastique , Récit de Fiction

Le Dictionnaire encyclopédique des collèges (Larousse) présente ainsi la littérature fantastique :
" Le genre fantastique se caractérise par la mise en scène d'une réalité quotidienne brutalement déchirée par des manifestations surnaturelles inquiétantes qui demeurent mystérieuses "

L'acquisition de l'écriture chez le jeune enfant est l'une des premières missions de l'école. Cet apprentissage de base est l'un des plus importants, compte tenu du fait qu'il conditionne le devenir de chaque élève. Cette acquisition se trouve au cœur de la lutte contre l'échec scolaire et l'illettrisme. Elle s'inscrit dans une volonté de réduire les inégalités sociales. Savoir écrire est une compétence transversale, primordiale pour le devenir scolaire et social des élèves. La maîtrise de la langue écrite apparaît comme un outil de construction individuelle, sociale et culturelle. De même, la maîtrise de la culture de l'écrit est indispensable à la construction de l'identité individuelle de l'élève.

L'objectif est avant tout de former des élèves qui, au sortir de l'école primaire, soient capables de produire seuls des écrits fictionnels (récits, contes ...) et fonctionnels (lettres, règles de jeu...) tout en veillant à ce que l'écriture soit un plaisir et non une source de blocages.

Comment, par l'étude du récit fantastique, parvenir à des stratégies d'écriture motivantes en intégrant les techniques d'écritures traditionnelles ? Comment aider les élèves à devenir des producteurs d'écrits autonomes et les amener à développer un tel comportement ? Quelles seraient les situations d'apprentissage qui permettraient aux élèves de développer le goût et l'envie d'écrire ? Quelles seraient les situations d'apprentissage ludiques et motivantes à envisager pour donner aux élèves l'envie d'écrire ?

Recourir au genre fantastique **au cycle 3** permet de mettre en place des activités d'écriture motivantes grâce à l'attrait des situations évoquées. Il faut néanmoins appréhender **ce genre au préalable** pour que les enfants puissent y être sensibilisés dans le cadre d'un projet d'écriture et de lecture. Ainsi, les élèves seront plus aptes à inventer des situations fantastiques, ce qui facilitera leur capacité à s'exprimer et à produire de l'écrit.

Il faut toutefois souligner que les élèves ont des difficultés à cerner la frontière entre le réel et l'irréel, d'où l'importance de la mise en place d'un bain de lecture d'œuvres fantastiques pour que les élèves s'imprègnent des caractéristiques du genre. La titulaire reprendra d'ailleurs le travail qui a été effectué et exploitera la spécificité du fantastique d'une manière plus approfondie avec les élèves.

D'autre part, le genre fantastique est un support attrayant grâce aux thèmes qu'il aborde puisqu'ils permettent de développer et de **nourrir l'imaginaire des élèves** et ainsi de laisser libre cours à leurs idées.

Le récit fantastique , récit de fiction

Une histoire fantastique est une histoire imaginaire.

Une histoire de science-fiction est une histoire dans laquelle on imagine la vie future ou extra-terrestre d'après les progrès envisageables de la science et de la technique.

Pour écrire un récit fantastique, je me demande :

- Quand se déroule l'histoire ?
- Où se déroule l'histoire ?
- Quels sont les personnages ?
- Quel est le phénomène inexplicable et étrange ?
- Comment se phénomène se manifeste-t-il ?
- Pourquoi se manifeste-t-il ?

Un récit fantastique comporte 5 parties :

1- L'introduction présente les personnages, le lieu et l'époque. C'est la situation initiale.

2- L'élément perturbateur introduit un phénomène bizarre, inexplicable...

3- Le déroulement de l'action contient différentes étapes de plus en plus inquiétantes et donne du suspense.

4- Suite du Déroulement avec éléments de résolution

5- La fin est soit mystérieuse, logique, surprenante, traditionnelle, spectaculaire, normale... C'est la situation finale.

Pour créer une ambiance angoissante, il faut utiliser un vocabulaire adapté. Ce vocabulaire s'applique au contexte et aux sentiments des personnages.

Pour que le lecteur éprouve un sentiment de peur et d'angoisse, il faut donner des indices qui montrent que le personnage principal a de plus en plus peur.

RESERVOIR DE MOTS : LA PEUR .

Mots ou expressions qui créent une atmosphère de peur, d'angoisse concernant : Mots ou expressions qui évoquent ce que ressent le personnage principal et ses réactions :

Les lieux

- Une nuit d'horreur Un ciel sombre. Le vent déchaîné tirait des hurlements. Les nuages semblaient fuir devant une épouvante. Un gémissement de souffrance. Les coins sombres. Etrange pays, rude et sauvage. Pleine nuit. Route déserte.

Les personnages du récit

- L'œil fou. Le visage caché contre le mur. Une tache blanche avec des yeux lumineux comme ceux des fauves. Un son indistinct. Un murmure plaintif. Des regards gênés. Hennislements apeurés. Un bras effrayant de blancheur. Une expression dure. Ses yeux noirs s'étaient enfoncés dans les orbites. Ses os ressortaient, faisant saillie sous la peau. Un squelette grimaçant un affreux sourire. Deux mains décharnées. Les doigts osseux et griffus. Le visage hideux.

Autres

- Horreur. Sombre. Hurlements. Fuir. Epouvante. Gémissement. Souffrance. Fantôme. Tuer. Événement affreux. Gémir. Rendre fou. Terreur furieuse. Silence terrifiant. Sursauter. Inconscience. S'inquiéter. Peur. Effrayer. Trembler. Calmer. Mort. Etreinte mortelle. Un cri à vous glacer les sangs. L'air inquiet. Une épouvante.

Sentiments et émotions

- La tension monte. Attente avec angoisse. Le cœur battant. Etre des insensés. Angoisse du cœur, de l'âme et du corps. Mourir de peur. Pas peur. Angoisse. N'apprécier guère de se retrouver seul. Alarmé. Le cœur battant à tout rompre. Reprendre son souffle. Mal à l'aise. Un frisson. Terrorisé. Me tuer.

Réactions

- Immobiles. Livides. Bouleversés. Défaillir. Crisper dans un affolement indicible. Fredonner pour se distraire. S'agripper aux rênes. La respiration difficile, saccadée.

POUR EN SAVOIR PLUS SUR CE GENRE LITTERAIRE

- Introduction à la Littérature Fantastique
T. TODOROV—Points SEUIL

- Lire-Ecrire : des apprentissages culturels T.2 B. DEVANNE chez A. COLIN Coll. Pratique Pédagogique
- Revue GRIFFON n° 163 : Un numéro fantastique
- Inter C.D.I. n° 158 : Le fantastique en littérature jeunesse

DES AUTEURS DE LITTERATURE JEUNESSE QUI ONT FAIT CONNAÎTRE LE GENRE

CHRIS VAN ALLSBURG

- Jumanji
- Les mystères de Harris Burdick
- Boréal Express
- La balai magique
- Fugue de rêve
- Le jardin d'Abdul Gasazi
- Boréal express
- Zathura
- ... tous parus à l' Ecole des Loisirs

ANTHONY BROWNE

- Le tunnel
- Tout change
- Grand bébé
- Dans la forêt profonde, kaléidoscope
- ... parus à l' Ecole des Loisirs



ROALD DAHL

- Charlie et la chocolaterie
- James et la grosse pêche
- La potion magique de Georges Bouillon
- Les deux gredins
- Sacrées sorcières
- ... parus chez Folio—Gallimard Jeunesse

GRIPARI

- La sorcière et le commissaire chez Grasset
- Les Contes de la Rue Broca
- La sorcière de la Rue Mouffetard
- ... tous deux parus chez Gallimard Jeunesse

NADJA

- Méchante
- Chi en bleu
- La petite fille du livre
- ... tous parus à l' Ecole des Loisirs

YVAN POMMAUX

- L' île du Monstril
- Tout est calme
- ... tous les deux parus à l' Ecole des Loisirs

D'AUTRES ALBUMS

- Le Masque des Brumes — Claude CLEMENT et Didier JEAN et ZAD — Milan

- Les sorcières — Colin HAWKINS — Albin Michel Jeunesse

- La marâtre — Norman LEACH et Jane BROWNE — Ecole des Loisirs Kaléidoscope

- L' espoir pélican — Carl NORAC et Louis JOOS — Ecole des Loisirs

- Le Diable des Rochers — Grégoire SOLOTA- REFF — Ecole des Loisirs



Science Fiction

Entre invasion extra-terrestre, extrapolation scientifique, voyage temporel, prospective et conquête spatiale, la science-fiction s'est imposée aussi bien dans la littérature que dans le cinéma. Considérée par la plupart comme **un genre à part entière**, elle s'est développée progressivement au cours des siècles en illustrant toujours les maux et les inquiétudes de la société.

1865 Jules Verne publie son roman "De la Terre à la Lune"

"De la Terre à la Lune" paraît. L'œuvre raconte l'extraordinaire aventure de trois hommes embarqués dans un boulet de canon géant à destination de la Lune. Un pari complètement fou qui sera relevé avec succès. Même si le livre présente quelques incohérences scientifiques, il n'en sera pas moins considéré comme l'un des piliers de ce que l'on appellera la science-fiction. Cinq ans plus tard, Jules **Verne** récidivera avec "20 000 lieues sous les mers" et son célèbre capitaine Némó. Les lieux explorés ne seront non plus l'espace, mais les profondeurs sous-marines.

1895 L'un des premiers voyages dans le temps en littérature

Passionné de sciences, l'écrivain britannique Herbert George Wells publie "The Time Machine", "la Machine à explorer le temps". Face à un auditoire attentif, un narrateur anonyme y raconte sa rencontre avec les Eloïs, habitant la surface du globe, et avec les Morlocks, occupant les souterrains terrestres. C'est ainsi qu'au fil des pages, le lecteur fait un incroyable plongeon dans le futur, en l'an 802 701. Les Eloïs, peuple faible, seraient issus de la bourgeoisie telle que la connaît le voyageur et les Morlocks, peuple carnivore, seraient nés du prolétariat. Anticipant l'avenir de la planète et de l'espèce humaine, cette œuvre sera considérée comme l'une des premières de la science-fiction. Elle sera adaptée pour la première fois au cinéma en 1960, par George Pal, puis en 2000, par Simon Wells.

1902 Premier film de fiction

7 ans après l'invention du cinéma, le réalisateur français Georges **Méliès** présente son "**Voyage dans la Lune**". Pour réaliser ce premier **film de fiction** de 14 minutes, **Méliès** a utilisé un effet de montage en 3 plans. Grandement inspiré par Jules Verne et H. G. Wells, il met en scène un groupe d'astronomes propulsé sur la Lune dans une sorte de boulet de canon géant. Après un périlleux périple lunaire, au cours duquel ils croisent le chemin des hostiles Sélénites, ils parviennent à regagner la Terre. Par le biais de formidables effets spéciaux et trucages, Georges **Méliès** réalise ce qui sera considéré comme l'un des tout premiers **films** de science-fiction.

1933 Sortie de "King Kong"

Le "**King Kong**" de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack est présenté pour la première fois au radio City Music Hall de New-York. D'une capacité de 6 200 places, le radio City Music Hall est la plus grande salle du monde. Le **film** remportera un succès planétaire, et la scène montrant **King Kong** escaladant l'Empire State Building y sera pour beaucoup.

1938 La naissance de Superman

Les premières aventures de **Superman** apparaissent dans le magazine Action **Comics**. Le personnage de **Superman**, tour à tour journaliste timide et extraterrestre aux pouvoirs surnaturels, est né de l'imagination de deux copains passionnés de science-fiction, Jerry Siegel et Joe Shuster. Au début, le super-héros ne vole pas dans les airs, il peut juste effectuer des sauts d'environ un kilomètre et demi. Le succès de **Superman** deviendra mondial à partir de 1978 grâce au film de Richard Donner, avec Christopher Reeves dans le rôle-titre.

1950 Les "Chroniques martiennes" paraissent

L'écrivain américain Ray **Bradbury** publie un recueil de nouvelles qui remportera un grand succès. Cette fois, les terriens ne sont plus victimes d'une invasion **extra-terrestre**, mais sont eux-mêmes les envahisseurs. Après une première tentative infructueuse en 1999, ils récidivent en 2026 et parviennent à coloniser la planète Mars, décimant la quasi-totalité des autochtones. Outre son intérêt imaginaire et poétique, ce récit de science-fiction dénonce les faiblesses et les failles de la société américaine de l'époque. En effet, les thèmes du racisme, de la violence, du nucléaire y sont traités, montrant un certain pessimisme face à l'espèce humaine.

1950 Asimov détaille l'univers des robots

Isaac **Asimov** publie un recueil de nouvelles intitulé "les Robots". Dans cet ouvrage, le docteur Susan Calvin est l'un des témoins primordial du monde de la robotique, en tant que robopsychologue d'une grande société de fabrication. Au travers de ses souvenirs, c'est toute l'histoire de l'évolution du robot qui est contée. D'abord dominée, la machine deviendra, au fil des progrès scientifiques, une entité dangereuse qui finira par prendre le pouvoir sur l'homme. **Asimov** cherche ici à offrir une vision plus rationnelle du robot dans la science-fiction. Il en fait une possession de l'homme à part entière. Tous les problèmes qui en découlent émanent de son créateur. Il pose ainsi les trois grandes lois de la robotique, démontrant que malgré elles, et malgré toutes les précautions, la société n'est pas à l'abri des revers du progrès. En 2004, l'œuvre d'**Asimov** sera plus ou moins fidèlement adaptée au cinéma sous le titre de "I, Robot".

1962 Naissance de Spider Man

Spider Man apparaît pour la première fois dans le quinzième numéro du **magazine** "Amazing Fantasy" créé par Marvel **Comics**. L'homme piqué par une araignée radioactive devient justicier après le meurtre de son oncle par un voleur. Il fut créé par Stan Lee et Steve Ditko.

1966 La sortie de "Star Trek"

La plus célèbre **série** télévisée de science-fiction sort sur la chaîne de télévision américaine NBC. 79 épisodes de 48 minutes seront diffusés entre 1966 et 1969. Les aventures du capitaine Kirk et de Mr Spock seront diffusées en France à partir de 1982 sur TF1, puis en 1986 sur la Cinq.

1967 "La Planète des singes" sort sur les écrans

S'inspirant du roman du français Pierre Boulle, publié en 1963, Franklin J. **Schaffner** réalise "la Planète des singes". L'équipage d'un vaisseau spatial américain se perd dans l'espace-temps. Partis du XXe siècle, les astronautes se retrouvent en 3978, sur une planète totalement inconnue. Très vite, ils réaliseront que les êtres humains, dominés par des singes à l'intelligence supérieure, y sont considérés comme des animaux et traités comme tel. Le final ne correspond toutefois pas exactement à celui du livre. Dans l'œuvre de Boulle, Taylor, l'un des astronautes égarés, découvre sur une plage les ruines de la **Tour Eiffel**. Mais dans le film, le monument français est remplacé par la **Statue de la Liberté**. Dans les années suivantes, plusieurs réalisateurs proposeront une suite ou une autre version à ce premier film. Une série télévisée lui sera même consacrée dès 1974.

1968 "2001, l'Odyssée de l'espace" sort dans les salles françaises

L'américain Stanley **Kubrick** réalise, avec l'aide d'Arthur C. Clarke, un film d'une ampleur considérable pour la science-fiction. Des singes évoluent sous l'emprise d'un étrange monolithe noir. Quatre millions d'années plus tard, une mission spatiale est envoyée sur la Lune pour étudier ce même bloc mystérieux. En 2001, embarqués dans un vaisseau à destination de Jupiter et accompagnés de l'ordinateur Hal, astronautes et scientifiques tentent toujours de trouver des explications. En vain. Accompagné d'effets spéciaux d'une grande qualité, le film de **Kubrick** traite différents thèmes avec beaucoup de philosophie : l'évolution humaine, les risques du développement technologique, ou encore, l'avenir de l'espèce humaine.

1977 Début de la saga starwars

La **Guerre des étoiles** du réalisateur américain George Lucas sort dans 32 salles aux Etats-Unis. Le **film** aux effets spéciaux révolutionnaires et porté par la musique de John Williams est un énorme succès. Réalisé avec un budget modeste de 10 millions de dollars, il remporte en trois mois 100 millions de dollars. Il sera couronné par 6 Oscars. Lucas investira alors dans la suite de sa trilogie : "L'Empire contre attaque" en 1980 et "Le retour du Jedi" en 1983. 22 ans plus tard, il réalisera le premier épisode de sa saga : "la Menace fantôme", rapidement suivi de "l'Attaque des clones" puis de "la Revanche des Sith". Cette nouvelle trilogie retracera le passé du terrible Dark Vador, jusqu'à la naissance de Luke Skywalker.

1977 Spielberg présente "Rencontre du troisième type"

Steven **Spielberg** se lance véritablement dans la science-fiction avec la réalisation de "Rencontre du troisième type". Une multitude d'événements étranges ont lieu dans le monde entier. Il semblerait qu'une présence **extra-terrestre** en soit à l'origine. Plusieurs personnages tenteront d'élucider ces mystères, peut-être jusqu'à cette fameuse rencontre du troisième type. **Spielberg** présente ici une nouvelle facette de l'homme face à une éventuelle invasion. Les êtres humains semblent l'espérer, semblent s'y soumettre, à défaut d'être présentés comme les maîtres absolus de l'univers.

1979 "Alien" embarque comme huitième passager

Ridley Scott met en scène l'hideuse créature **extra-terrestre** : "Alien". C'est en effet l'horreur qui se mêle ici à la science-fiction. A bord d'un vaisseau de retour vers la Terre, un équipage est menacé par une créature inconnue particulièrement meurtrière. Mue par une intelligence supérieure, elle viendra à bout de la quasi-totalité des voyageurs. Terreur, suspense, environnement clos et grandes interprétations sont les meilleurs ingrédients de cette recette de science-fiction. "Alien, le huitième passager" remportera d'ailleurs un succès mondial. Dans les années qui suivront, plusieurs autres réalisateurs, dont **James Cameron**, renouvelleront l'expérience d'"Alien".

1982 Rencontre avec "E.T. l'extra-terrestre"

Steven **Spielberg** donne naissance à l'attendrissant E.T. Abandonné par les siens sur la planète Terre, le gentil **extra-terrestre** est recueilli par le jeune Elliott. Une profonde amitié naît alors entre les deux êtres. Aidé de sa sœur et de son frère, Elliott cherche par tous les moyens à aider son ami à rentrer chez lui. Plongeant dans l'univers de l'enfance, ce film de science-fiction particulièrement émouvant remportera un succès planétaire et sera récompensé par les Oscars des Meilleurs effets spéciaux, du Meilleur son et de la Meilleure musique. En 2002, une nouvelle édition du film sera disponible.

1985 Un retour comique vers le futur

Robert **Zemeckis** donne naissance à Marty McFly dans "Retour vers le futur". A cause d'une expérience du "Doc", un inventeur fou, cet adolescent est accidentellement propulsé dans le passé. En débarquant, il modifie l'avenir et empêche ses propres parents de tomber amoureux l'un de l'autre. Pour ne pas disparaître, Marty doit absolument provoquer leur rencontre. **Zemeckis** ajoutera par la suite deux autres épisodes à cette comédie de science-fiction.

Liste des 12 Ouvrages

À partir de la liste des 1001 ouvrages littérature de jeunesse, voici la sélection des douze livres concernant la science-fiction.



La croisière fantôme

Au fond d'une bouteille, Bizu et Shnockbull rencontrent le capitaine du Cygne vert et son équipage, des forbans en route pour l'île d'Utopie

Format : *bande dessinée*

Age : *à partir de 8 ans*



Le grand livre des petits terriens

Le professeur extraterrestre explique à ses élèves ce que sont les bébés terriens, avec beaucoup d'interprétations très personnelles.

Format : *album*

Age : *à partir de 6 ans*



Mon copain bizarre

Le petit nouveau, à l'école, Brice, est un enfant étrange, avec ses cheveux lumineux et son pouvoir de suspendre en l'air les choses et les gens. Mathieu se lie avec Brice, et cela va l'entraîner fort loin.

Format : *roman*

Age : *à partir de 7 ans*



Les robestiques

Nouvelles de science-fiction mettant en scène des robots perfectionnés capables d'émotions, qui peuvent jouer au rugby ou conseiller une romancière.

Format : *nouvelle*

Age : *à partir de 9 ans*



Fleur de monstre

Mathias et Lydia partent en "magniscope" ramener sur sa planète une drôle de bête, le poulou. Ils arrivent en pleine catastrophe écologique, mais sauveront tout le monde avec l'aide des poulous.

Format : *roman*

Age : *à partir de 9 ans*

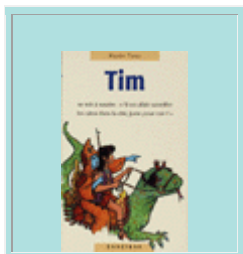


La petite planète

Certains objets ont le pouvoir de vous transporter dans un autre monde, qui ressemble à la Terre d'il y a quelques milliers d'années. C'est ce qui arrive à Cédric.

Format : *roman*

Age : *à partir de 9 ans*



Tim

Tim et Vieille sont les seuls humains survivants de la dernière guerre totale, croient-ils. Et puis une "étoile" tombe dans le désert. Vieille et Tim découvrent un village peuplé.

Format : *roman*

Age : à partir de 9 ans



Extraterrestre appelle CM1

Deux extraterrestres se retrouvent au CM1. L'un, Bastien, est en exil; l'autre, Bruno, en mission, est dangereux. Avec ses copains du CM1, Bastien remet tout en ordre et décide de devenir Terrien.

Format : *roman*

Age : à partir de 10 ans



L'expédition perdue

Le vaisseau "Monde" a pour mission de coloniser les planètes au profit de la Terre. Prochaine étape, la planète WP 32 où deux navettes ont déjà disparu. A première vue, les habitants semblent inoffensifs, même quand le commandant tue un vieillard. Auraient-ils des pouvoirs ignorés ?

Format : *roman*

Age : à partir de 10 ans

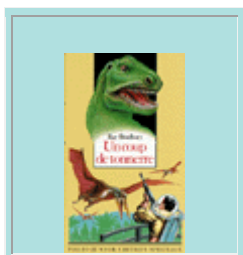


Où est passé le chat?

Lorsque la machine à remonter le temps du professeur Oleg s'emballle, toute la famille de Jojo se retrouve projetée de l'an 2054 à la préhistoire, où il leur faut réapprendre les gestes pour survivre.

Format : *roman*

Age : à partir de 10 ans



Un coup de tonnerre

Huit nouvelles de science-fiction qui jouent sur les paradoxes temporels, l'insolite, l'appréhension de certains modes de vie du futur.

Format : *nouvelle*

Age : à partir de 10 ans



Le grand livre des toutous terriens

Le professeur extraterrestre explique à ses élèves ce que sont les chiens terriens, avec beaucoup d'interprétations très personnelles.

Format : *album*

Age : à partir de 6 ans

GRILLE DE RELECTURE :

OUI / NON

1) La présentation :

- Le titre est écrit en haut de la page.
- Le texte est bien présenté.
- Une ligne a été sautée pour séparer chacune des trois parties.
- Les paragraphes sont bien séparés.

2) L'histoire :

- Le titre est bien choisi.
- L'histoire est facile à comprendre.
- Les personnages sont bien présentés : portrait et fonctions.
- Des descriptions ont été faites.
- Des dialogues ont été introduits dans le récit.
- La structure du récit a été respectée :
 - ◆ La situation initiale présente :
 - Les personnages.
 - La période.
 - Le lieu.
 - ◆ Une situation de rupture est indiquée.
 - ◆ Les événements s'enchaînent logiquement.
 - ◆ La situation finale indique bien le changement.
- Une ambiance angoissante a été créée.
- Du suspense a été créé.
- Les sentiments et les réactions d'inquiétude du personnage principal sont exprimés.
- La fin est conforme à un récit fantastique ou de fiction.

3) La langue :

- Les phrases sont courtes et bien construites.
- Les signes de ponctuation sont bien placés.
- Les majuscules apparaissent quand il le faut.
- Des répétitions ont été évitées.
- Des connecteurs ont été utilisés.
- L'orthographe d'usage a été vérifiée.
- Les accords sont respectés.
- Les verbes sont écrits à l'imparfait et au passé simple.
- Lorsque les personnages parlent, les verbes sont au présent.
- Les caractéristiques du dialogue ont été respectées.

FICHE D'ÉVALUATION

Nom : _____

Prénom : _____

A NA ECA

COMPETENCES TRANSVERSALES :

- Participe activement à la production du récit en groupe, s'implique à chaque étape de sa réalisation.
- Modifie et améliore son travail à partir de remarques diverses.

COMPETENCES DISCIPLINAIRES :

➔ Tiens compte de la structure du récit fantastique :

- Rédige une introduction :
 - ◆ Présente les personnages du récit.
 - ◆ Présente le lieu.
 - ◆ Présente l'époque.
- Introduit un déclencheur.
- Rédige un déroulement :
 - ◆ Cohérent (pas de contradictions illogiques, le texte a du sens).
 - ◆ Avec du suspens (les informations sont dévoilées petit à petit).
 - ◆ Avec différentes étapes de plus en plus inquiétantes.
- Rédige une fin logique et/ou mystérieuse et/ou surprenante et/ou ... :
 - ◆ _____
 - ◆ _____
 - ◆ _____

➔ Exprime de façon diversifiée les sentiments et les réactions d'inquiétude du personnage principal.

➔ Crée une ambiance angoissante pour le lecteur en utilisant un vocabulaire approprié et original.

➔ Emploie correctement les temps du récit : imparfait et passé simple.

➔ Corrige avec attention l'orthographe et les erreurs signalées.

RAPPEL important :

(Attention... : pas de récits « diaboliques », « gores », ...

Merci de rester dans le cadre éducatif de notre institution.)