

# L'aventure dont vous êtes le héros : sur les traces d'Ulysse !

**La situation initiale** : vous êtes Télémaque, le fils D'Ulysse. Vous attendez le retour de votre père en compagnie de Pénélope.

**L'élément perturbateur** : lassé d'attendre en vain vous décidez de partir à la recherche de votre père. Il faudra pour cela venir à bout d'épreuves particulièrement difficiles car de multiples dangers vont se dresser devant vous...

Pour franchir chaque étape votre meilleure arme sera...l'imagination.

## Partie 1 : Les préparatifs

/ Epreuve 0 : Vous achetez un bateau pour partir en mer

Consigne ! Faites la description du bateau. ( 10 lignes environ)

**Proposition de phrases pour démarrer** : « Pour partir à la recherche de mon père Ulysse, j'avais choisi un bateau ..... » « Mon bateau dégageait une impression de ..... En effet ..... » « Le bateau qui devait me permettre de courir les mers était ..... »

La description du bateau.



**Quelques mots utiles :**

La coque, le pont, la quille, la proue, la poupe, les flancs. / Le gouvernail, la barre, les rames. / Le mât, les voiles.

### Les éléments de la description :

**Allure générale** : quelle impression se dégage du bateau ? Qu'est-ce qui le caractérise ?  
> Trouvez des adjectifs qualificatifs en vous servant du dictionnaire.

**Forme du bateau** : quelle est la forme du bateau ? > Vous pouvez faire des comparaisons (Ex : la coque du bateau est semblable à ...)

**Couleurs du bateau** : les couleurs sont-elles vives ou nuancées ? Sombres ou claires ?

**Matériaux utilisés** : bois, papyrus, ... > Vous pouvez utiliser des compléments du nom (Ex : les voiles en toile de lin)

**L'équipage** : le rôle de chacun, leur place sur le bateau, le nombre d'hommes pour chaque activité, ... > Vous pouvez utiliser des groupes nominaux apposés (ex : les rameurs, citoyens pauvres, font preuve d'une grande résistance.)

### / Epreuve 1 : Vous choisissez votre équipage

Consigne : Présentez rapidement votre équipage. (10 lignes environ)

**Proposition de phrases pour vous aider** : « Pour ce voyage, j'avais besoin des meilleurs hommes. C'est pourquoi... » , « J'eus beaucoup de mal à trouver des hommes pour partir en mer avec moi. Je finis par trouver... » , « Mes trois plus fidèles amis vinrent avec moi... »

- N'oubliez pas que vous incarnez Télémaque : le récit est à la première personne

### Vos compagnons de route.

**L'équipage du bateau.** Vous devez constituer votre équipage ... Mais attention ! Chaque homme vaut un certain nombre de points et en additionnant ces points votre total ne doit pas excéder 100 !

Un rameur : 1 point. (Attention : le nombre de rameurs dépend aussi de la taille de votre bateau !)

Un archer : 12 points.

Un hoplite (cherchez la définition dans le dictionnaire : 12 points.

Un hoplite expérimenté : 20 points.

Un timonier : 10 points.

Pour vous aider dans votre aventure, vous faites également appel à certains de **vos amis**. Vous devez en choisir **trois** parmi ceux qui figurent dans le tableau

Pour calculer le « degré » des qualités et défauts de chaque personnage, lancez votre dé.

Selon le résultat obtenu les qualités et défauts sont plus ou moins importants. Exemple : si vous faites 4 et 6 pour Mentor, celui-ci fera preuve d'une grande sagesse mais sera presque incapable de se battre.

NOM	Sexe	Age	Qualité(s)	Degré	Défauts(s)	Degré	Caractéristiques physiques.
Mentor (Mentor)	♂		Sagesse		Faiblesse physique		
Ménélas (Menelas)	♂		Force		Lenteur		
Hélène (Helene)	♀		Intelligence		Panique		
Démokos (Demokos)	♂		Vivacité		Impatience		
Eclissé (Eclise)	♀		Calme		Manque d'initiative		
Mélempos (Melempo)	♂		Rapidité		Imprudence		
Actéon (Acteon)	♂		Ruse		Paresse		
Oreste (Oreste)	♂		Agilité		Orgueil		
Léda (Leda)	♀		Courage		Naïveté		
Electre (Electre)	♀		Habilitété		Peur		

## / Epreuve 2 : Un Dieu vous fait un cadeau

Hermès, le messager des Dieux, vient vous annoncer qu'un Dieu (choisissez ce Dieu parmi les occupants de l'Olympe) a décidé de vous aider dans votre quête. Pour vous aider ce Dieu vous fait trois cadeaux : à vous de choisir parmi ces trois cadeaux

Consigne : Ecrivez un dialogue entre Hermès et vous. Expliquez en quoi les trois cadeaux peuvent vous aider. **(15 lignes environ)**

Phrase pour vous débiter : « Alors que je m'apprêtais à partir, Hermès apparut devant moi et me parla ainsi :

-Jeune Télémaque, tu ne peux affronter la mer sans aide. Le Dieu...a décidé de t'offrir trois cadeaux pour t'aider dans ton aventure... »

- **N'oubliez pas que vous incarnez Télémaque : le récit est à la première personne**

-

### Les objets magiques.

**Règle** : lancez deux dés. Additionnez le total des deux dés (= capital point) puis choisissez un, deux ou trois objets parmi ceux de la liste. La valeur additionnée des 3 objets ne doit pas dépasser votre capital point. Attention à ne pas tricher : vous pourriez provoquer la colère de Zeus

<u>Objet</u>	<u>Nombre possible d'utilisation.</u>	<u>Valeur en points</u>
Un aigle capable d'attaquer un ennemi lointain	1	2
Une flûte qui vous permet, quand vous en jouez, de séduire votre interlocuteur	1	5
Une amphore contenant un vin délicieux	2 fois	1
Une chouette qui vous prévient en cas de danger	Toujours	1
Une épée indestructible	Toujours	4
Un arc dont l'unique flèche atteint toujours son objectif	1 fois	5
Une torche enflammée qui ne s'éteint jamais	toujours	2
Un baume magique capable de guérir toutes les blessures	1 fois	5
Une peau de bête vous permettant de vous transformer en un animal de votre choix.	1 fois	6
Une lyre magique capable d'apaiser les tempêtes	1 fois	7
Un bouclier qui renvoie les coups et les sorts.	1 fois	7

**/ Epreuve 3 : Vous choisissez une direction**

**Consigne :** Expliquez la destination que vous avez choisie pour rejoindre votre père ( vous ne savez pas où il est...) (2 ou 3 phrases)

**Phrase pour démarrer :** « Je m'apprêtais à partir à la recherche de mon père mais je ne savais pas où il se trouvait. Quelle direction prendre ? Je décidai finalement de partir vers ..... car ..... »

**- N'oubliez pas que vous incarnez Télémaque : le récit est à la première personne**



Votre point de départ est Ithaque.

## Partie 2 : Vos aventures en mer.

### / Epreuve 4 : Vous essayez une tempête !

**Consigne** : Alors que vous êtes en mer depuis quelques heures, une terrible tempête éclate. Racontez ! (environ 10-15 lignes)

**Phrase d'accroche** : « Nous étions partis depuis plusieurs jours. Tout se passait pour le mieux. Mais, alors que la mer était calme les éléments commencèrent à se déchaîner. Une tempête nous surprit ! »

#### Aide :

- N'oubliez pas que vous incarnez Télémaque : le récit est à la première personne

- Racontez comment se déroule la tempête : parlez du vent, des vagues, des éléments qui bougent sur le bateau.
- Comment vos compagnons réagissent-ils ? ( peur, courage, cris...)
- Perdez-vous des compagnons dans la tempête ? (homme qui tombe à la mer, noyade, homme assommé par le mât...)
- Quelle solution trouvez-vous pour ne pas tomber à l'eau ?

Pour le vocabulaire voir la « Boîte à outils » à la fin du document.

#### Deux fins possibles qu'il faut raconter :

- votre bateau résiste à la tempête
- votre bateau fait naufrage



/ **Epreuve 5** : Vous êtes attaqué par un monstre marin envoyé par Poséidon.



**Consigne** : Un monstre attaque votre bateau ! (environ 10-15 lignes)

**Phrase d'accroche** : « Nous étions partis depuis plusieurs jours. Tout se passait pour le mieux quand soudain un monstre marin apparut devant nous. »

**Aide** :

- N'oubliez pas que vous incarnez Télémaque : le récit est à la première personne

- Servez-vous de votre cours sur le monstre.
- Comment ce monstre apparaît-il ?
- Le voit-on venir de loin ou surgit-il tout à coup ?
- Quels sentiments et quelles impressions se dégagent à la vue de ce monstre ?
- Quel rôle joue chacun de vos amis dans cette aventure ?
- Quel détail attire plus particulièrement l'attention ? Le monstre dévore-t-il les hommes ?
- A-t-il un éventuel point faible ?
- Possédez-vous un objet magique susceptible (capable) de vous aider ?

Pour le vocabulaire voir la « Boîte à outils » à la fin du document.

**Deux fins possibles qu'il faut raconter** :

- vous avez perdu connaissance au cours du combat
- vous parvenez à vous débarrasser du monstre

## / Epreuve 6 : Les sirènes



**Consignes :** A l'approche d'une île vous entendez un chant mélodieux...ce sont les sirènes qui tentent de vous charmer ! Racontez. ( 10-15 lignes)

**Aide :**

**- N'oubliez pas que vous incarnez Télémaque : le récit est à la première personne**

- Etes-vous prévenu du danger qui vous menace ? De quelle manière ?
- Quelle attitude adoptez-vous : préférez-vous entendre ou ne pas entendre le chant des sirènes ? Pourquoi ?
- Quel rôle joue chacun de vos amis dans cette aventure ?
- Quelles sont les différentes ruses envisageables pour résister au chant des sirènes ?
- Possédez-vous un objet magique susceptible (capable) de vous aider ?

**Pour le vocabulaire voir la « Boîte à outils » à la fin du document.**

**Deux fins possibles qu'il faut raconter :**

- 1) Vous vous laissez charmer par les sirènes
- 2) Si vous avez résisté au chant de sirènes

## Partie 2 : Vos aventures sur terre.

### / **Epreuve 7 : Des bruits étranges...**

Vous êtes à cours de vivres (nourriture) et d'eau potable. Vous accostez sur le rivage d'un pays inconnu où tout semble désertique. Cependant vous entendez des bruits de pas qui semblent venir de loin. Racontez.

#### Aide :

- N'oubliez pas que vous incarnez Télémaque : le récit est à la première personne
- Introduisez votre récit en expliquant la situation : il n'y a plus rien à boire, ni à manger. Il faut aller sur terre.
- Comment allez-vous sur terre ? Avec qui ?
- Décrivez l'île.
- Décrivez les bruits de pas « soudain, nous entendîmes des bruits étranges... »
- Décrivez la réactions des personnages ?
- Que faites vous ? Attendez-vous qu'ils se rapprochent ? Vous cachez-vous ?
- A qui appartiennent ces pas ? Un animal ? Des hommes ? ☐ ces nouveaux personnages représentent-ils un danger ou vous aident-ils ?
- A la fin du chapitre, vous devez remonter absolument sur votre bateau.
- Le récit est à l'imparfait et au passé simple
- Pour le vocabulaire et la conjugaison voir la « Boîte à outils » à la fin du document.



## / Epreuve 8 : L'île mystérieuse



Vous vous réveillez sur une plage. Les paysages qui vous entourent semblent irréels. Vous vous aventurez cependant à l'intérieur des terres. Racontez.

### Aide :

- N'oubliez pas que vous incarnez Télémaque : le récit est à la première personne
- Vous vous réveillez après un naufrage. Comment vous sentez-vous physiquement ?
- Décrivez l'île.
- Pourquoi décidez-vous d'aller à l'intérieur des terres ?
- Qui est avec vous ?
- Décrivez ce que vous découvrez dans l'île.
- Rencontrez-vous des dangers ?
- A la fin du chapitre, vous devez repartir en mer ( et donc trouver un bateau).
- Le récit est à l'imparfait et au passé simple
- Pour le vocabulaire et la conjugaison voir la « Boîte à outils » à la fin du document.

## / Epreuve 9 : L'affrontement avec un monstre



Les sirènes vous demandent de les débarrasser d'un monstre qui les importune (= gêne).  
Racontez.

Aide :

**- N'oubliez pas que vous incarnez Télémaque : le récit est à la première personne**

- Servez-vous de votre cours sur le monstre.
- Qui est ce monstre ? Pourquoi gêne-t-il les sirènes ?
- Ecrivez un petit dialogue dans lequel les sirènes confient la mission à Télémaque. Y aura-t-il une récompense ?
- Où se trouve-t-il ? Quels compagnons prenez-vous avec vous pour l'affronter ?
- Quels sentiments et quelles impressions se dégagent à la vue de ce monstre ?
- Quel rôle joue chacun de vos amis dans cette aventure ?
- Quel détail attire plus particulièrement l'attention ? Le monstre dévore-t-il les hommes ?
- A-t-il un éventuel point faible ?
- Possédez-vous un objet magique susceptible (capable) de vous aider ?
- Quelle récompense les sirènes vous donnent-elles ?
- **A la fin de l'épreuve, vous devez repartir en mer.**

**Pour le vocabulaire voir la « Boîte à outils » à la fin du document.**

/ Epreuve 10 : La grotte



Vous parvenez à regagner à la nage une petite île. Sur cette île vous faites la découverte d'une grotte...Racontez.

Aide :

- N'oubliez pas que vous incarnez Télémaque : le récit est à la première personne
- Comment arrivez-vous jusqu'à l'île ? Dans quel état ?
- Qui est avec vous ?
- Décrivez l'île.
- Pourquoi décidez-vous d'aller à l'intérieur des terres ?
- Décrivez ce que vous découvrez dans l'île. Décrivez la grotte.
- Pourquoi décidez-vous d'y entrer ?
- Rencontrez-vous des dangers ? Des amis qui pourront vous aider ? Des trésors ?
- Si vous rencontrez un ennemi, comment réussissez-vous à vous en sortir ?
- A la fin du chapitre, vous devez repartir en mer ( et donc trouver un bateau).
- Le récit est à l'imparfait et au passé simple
- Pour le vocabulaire et la conjugaison voir la « Boîte à outils » à la fin du document.

/ **Epreuve 11** : Furieux que vous ayez réussi à vous débarrasser de son monstre, Poséidon entraîne votre bateau vers une île habitée par une sorcière. Racontez.

Aide :

- N'oubliez pas que vous incarnez Télémaque : le récit est à la première personne
- Racontez la colère de Poséidon et sa punition pour introduire le récit.
- Décrivez l'île.
- Comment rencontrez-vous la sorcière ?
- Décrivez la sorcière ? ( aspect, caractère, pouvoirs magiques). Utilisez vos cours sur les monstres.
- Quels sorts la sorcière jette-t-elle sur vous et vos compagnons ? Qui est victime de ses sortilèges ?
- Avez-vous des objets magiques pour l'affronter ?
- Comment se termine l'affrontement ? ( victoire ? Fuite ? Compagnons morts ou prisonniers?)
- A la fin du chapitre, vous devez repartir en mer.
- Le récit est à l'imparfait et au passé simple
- Pour le vocabulaire et la conjugaison voir la « Boîte à outils » à la fin du document.



## / Epreuve 12 : Les compagnons de Télémaque ne veulent plus prendre la mer !

Vous abordez un rivage où les gens paraissent à la fois étranges et très hospitaliers... Vos compagnons ne veulent plus repartir mais il faut pourtant les convaincre de remonter sur le navire. Racontez.

### Aide :

- N'oubliez pas que vous incarnez Télémaque : le récit est à la première personne
- Racontez votre arrivée sur l'île.
- Décrivez l'île.
- Comment rencontrez-vous les habitants de l'île ?
- Décrivez les habitants ( physique, caractère...). Utilisez vos cours.
- Pourquoi les compagnons de Télémaque trouvent-ils les habitants particulièrement sympathique ? Que font-ils ? ( repas, cadeaux...)
- Parlez des émotions des personnages.
- Pourquoi Télémaque se méfie-t-il ?
- Ecrivez un dialogue dans lequel Télémaque explique à ses compagnons qu'il faut rentrer : pourquoi faut-il rentrer ? Pourquoi les autres refusent de partir... □ les personnages ne sont pas d'accord.
- Qui repart sur le bateau avec vous ? Qui décide de rester ?
- Comment se termine l'histoire ? Comment réagissent les habitants au départ de Télémaque et ses amis ?
- Pour le dialogue : N'oublie pas d'aller à la ligne et de mettre un tiret à chaque prise de parole.
- Verbes de dialogue : défendre, argumenter, expliquer, développer, répondre, rétorquer, supplier, ajouter, crier, s'exclamer, s'insurger, hurler, pleurer, sangloter.
- A la fin du chapitre, vous devez repartir en mer.
- Le récit est à l'imparfait et au passé simple
- Pour le vocabulaire et la conjugaison voir la « Boîte à outils » à la fin du document.

## Partie 4 : les retrouvailles.

### / Epreuve 13 : L'aide d'Hermès

Hermès vient vous dire que votre courage fait l'admiration des Dieux et que votre père se trouve à Sparte. Vous partez le rejoindre.

#### Aide :

- N'oubliez pas que vous incarnez Télémaque : le récit est à la première personne
- Racontez votre rencontre avec Hermès. Où étiez-vous ? Comment réagissez-vous ?
- Ecrivez un dialogue dans lequel Hermès vous parle de l'aide que les Dieux veulent vous apporter.
- Comment réagissez-vous ?
- Racontez votre trajet jusqu'à Sparte ( cette fois-ci les Dieux vous aident et il n'y aura plus de problème).
- Dans quel état êtes-vous, vous qui n'avez jamais vu votre père !
- Où se trouve Ulysse ? Décrivez-le.
- Comment le reconnaissez-vous ?
- Ecrivez un dialogue pour raconter les retrouvailles.
- Quels sont les sentiments des deux personnages ?
- Comment se termine l'histoire ? N'oubliez pas de conclure le récit. Il n'y a plus de chapitre après celui-ci.
- Pour le dialogue : N'oublie pas d'aller à la ligne et de mettre un tiret à chaque prise de parole.
- Verbes de dialogue : défendre, argumenter, expliquer, développer, répondre, rétorquer, supplier, ajouter, crier, s'exclamer, s'insurger, hurler, pleurer, sangloter.
- Le récit est à l'imparfait et au passé simple ( sauf le dialogue qui est au présent)
- Pour le vocabulaire voir la « Boîte à outils » à la fin du document.

**N'oubliez pas de raconter la fin de l'histoire : vous retrouvez votre père et vous restez avec lui jusqu'à son retour à Ithaque.**

## / Epreuve 14 : L'énigme des Dieux

Les Dieux vous proposent un marché par l'intermédiaire d'Hermès : si vous résolvez une énigme, vous vous retrouverez instantanément à Ithaque avec votre père.

**Voici l'énigme : je suis tout homme sous le soleil mais je ne suis pas un homme sous le soleil. Qui suis-je ?**

Racontez ( n'oubliez pas de résoudre l'énigme !)

### Aide :

- N'oubliez pas que vous incarnez Télémaque : le récit est à la première personne
- Racontez votre rencontre avec Hermès. Où étiez-vous ? Comment réagissez-vous ?
- Ecrivez un dialogue dans lequel Hermès vous parle de l'aide que les Dieux veulent vous apporter.
- Comment réagissez-vous ?
- Télémaque propose plusieurs réponses et finit par trouver la bonne réponse.
- Concluez le dialogue et expliquez que Télémaque se retrouve à Ithaque avec son père.
- Dans quel état êtes-vous, vous qui n'avez jamais vu votre père !
- Où se trouve Ulysse ? Décrivez-le. Comment le reconnaissez-vous ?
- Ecrivez un dialogue pour raconter les retrouvailles. ( la mère de Télémaque s'appelle Pénélope. Elle peut être là aussi).
- Quels sont les sentiments des personnages ?
- Comment se termine l'histoire ? N'oubliez pas de conclure le récit. Il n'y a plus de chapitre après celui-ci.
- Pour le dialogue : N'oubliez pas d'aller à la ligne et de mettre un tiret à chaque prise de parole.
- Verbes de dialogue : balbutier, dire, hésiter, expliquer, développer, répondre, rétorquer, supplier, ajouter, crier, s'exclamer, pleurer, sangloter.
- Le récit est à l'imparfait et au passé simple ( sauf le dialogue qui est au présent)
- Pour le vocabulaire voir la « Boîte à outils » à la fin du document.

**N'oubliez pas de raconter la fin de l'histoire : vous retrouvez votre père et vous restez avec lui jusqu'à son retour à Ithaque.**

**/ Epreuve 15 : Ulysse prisonnier**

Vous découvrez Ulysse emprisonné dans une cage gardée par une magicienne. Racontez.

Aide :

- N'oubliez pas que vous incarnez Télémaque : le récit est à la première personne
- Racontez comment vous faites pour retrouver Ulysse. Comment découvrez-vous sa localisation ? Où était-il ?
- Comment réagissez-vous en allant chercher votre père, vous qui ne l'avez jamais vu ?
- Vous retrouvez Ulysse. Décrivez-le. Comment le reconnaissez-vous ?
- Ecrivez un dialogue pour raconter les retrouvailles. ( la mère de Télémaque s'appelle Pénélope. Elle peut être là aussi).
- Quels sont les sentiments des personnages ?
- Comment se termine l'histoire ? N'oubliez pas de conclure le récit. Il n'y a plus de chapitre après celui-ci.
- Pour le dialogue : N'oublie pas d'aller à la ligne et de mettre un tiret à chaque prise de parole.
- Verbes de dialogue : balbutier, dire, hésiter, expliquer, développer, répondre, rétorquer, supplier, ajouter, crier, s'exclamer, pleurer, sangloter.
- Le récit est à l'imparfait et au passé simple ( sauf le dialogue qui est au présent)
- Pour le vocabulaire voir la « Boîte à outils » à la fin du document.

## / Epreuve 16 : L'énigme

Vous trouvez un bateau abandonné dans une crique. Sur la coque de ce bateau est inscrit le message suivant qu'il faut déchiffrer:

12;5;19;4;9;5;21;24;15;14;20;4;5;3;9;4;5;4;5;13;5;20;20;18;5;6;9;14;1;20;5;19;1;22;5;14;20;21;18;5;19;21;12;25;19;19;5;20;1;20;20;5;14;4;1;9;20;8;1;17;21;5;16;1;18;19;22;9;20;5;12;5;18;5;20;18;15;21;22;5;18;2;15;14;22;15;25;1;7;5

Racontez. (N'oubliez pas de déchiffrer le message !)

### Aide :

- N'oubliez pas que vous incarnez Télémaque : le récit est à la première personne
- Racontez comment vous faites pour trouver ce bateau. Comment découvrez-vous sa localisation ? Où était-il ?
- Comment comprenez-vous qu'il faut résoudre une énigme ? Qui est avec vous ?
- Ecrivez un dialogue dans lequel vous résolvez avec vos amis l'énigme ( faites plusieurs propositions et expliquez le code).
- Comment réagissez-vous en allant chercher votre père, vous qui ne l'avez jamais vu ?
- Vous retrouvez Ulysse. Décrivez-le. Comment le reconnaissez-vous ?
- Ecrivez un dialogue pour raconter les retrouvailles. ( la mère de Télémaque s'appelle Pénélope. Elle peut être là aussi).
- Quels sont les sentiments des personnages ?
- Comment se termine l'histoire ? N'oubliez pas de conclure le récit. Il n'y a plus de chapitre après celui-ci.
- Pour le dialogue : N'oublie pas d'aller à la ligne et de mettre un tiret à chaque prise de parole.
- Verbes de dialogue : balbutier, dire, hésiter, expliquer, développer, répondre, rétorquer, supplier, ajouter, crier, s'exclamer, pleurer, sangloter.
- Le récit est à l'imparfait et au passé simple ( sauf le dialogue qui est au présent)
- Pour le vocabulaire voir la « Boîte à outils » à la fin du document.

**N'oubliez pas de raconter la fin de l'histoire : vous retrouvez votre père et vous restez avec lui jusqu'à son retour à Ithaque.**

## Boîte à outils :

### 1) Fiche de vocabulaire

Voici quelques fiches pour vous aider à enrichir votre expression. N'oubliez pas d'utiliser aussi votre cahier !

### Exprimer des émotions

Joie	Colère	Peur	Tristesse	Surprise	Dégoût
Amoureux	Agacé	Angoissé	Abattu	Ébahi	Aigri
Content	Agité	Anxieux	Accablé	Émerveillé	Amer
Enchanté	Agressif	Craintif	Affligé	Enthousiaste	Aversion
Enjoué	Contrarié	Effrayé	Blessé	Étonné	Blessé
Euphorique	Exaspéré	Inquiet	Chagriné	Impatient	Écoeuré
Excité	Froissé	Horriifié	Déçu	Secoué	Intimidé
Passionné	Furieux	Méfiant	Désespéré	Sidéré	Irritable
Réjoui	Hostile	Préoccupé	Désolé	Stupéfait	Mépris
Satisfait	Irrité	Terrifié	Navré	Troublé	Rejet

## Décrire un lieu

Noms communs	Adjectifs	Verbes
Massif montagneux	montagneux	s'étendre
La verdure	lointain	observer
La végétation	Vaste = grand = gigantesque	admirer
Neige éternelle	Sensationnel (+)	Grimper, escalader
Mauvais temps, temps nuageux, orageux	Splendide (+)	Dévaster = détruire
Les ténèbres	ondulé	Être exténué
Lucarne = fenêtre	Sombre/ obscur (-)	S'extasier, être impressionné
Un sentier accidenté/ escarpé	Apeurant / terrifiant/ effrayant (-)	S'imaginer, se figurer
Une pente raide	Angoissant (-)	Se trouver, se situer
Terre stérile, aride, hostile (-)	Ancien/ délabré/vétuste(-)/	Être entouré
Terre fertile (+)	Morbide / hanté/ lugubre	Débroussailler = enlever les broussailles
La sécheresse	Dangereux (-)	( mauvaises herbes)
Fortes chaleurs	Rocailleux/ rocheux (-)	Arracher, déraciner
Ordre / désordre	tortueux	explorer
Tempête/ ouragan	Pentu (= en pente)	S'évader, se détendre
Arbre / arbuste	Désertique / inhabité	
Forêt tropicale, cascades, cours d'eau	volcanique	
La rosée	humide	
La braise/ le feu	verdoyant (+) verdâtre (-)	
Falaises, sommet, pic,	Sinistre	
Mousse, lichen	Brûlé / enflammé / incendié/ calciné (= brûlé)	
Banc de sable / sable fin	Palpitant, exaltant	
Barrière de corail	défraîchi, délabré,	
Un bananier, un cocotier, un palmier, un manguiers, du manioc, la papaye, la canne à sucre, bambou, le mûrier	brumeux	
Crustacés, coquillages, fruits de mer	enseillé	
La brume	Insulaire = adjectif dérivé d'île	
Lianes, feuillage, jungle	Turquoise, translucide	
Altitude, mont, reflet,	flamboyant	
Lac, étang, rivière, rive...	somptueux (+)	
	Paradisique	
	Marécageux, boueux	
	Impressionnant ,	
	majestueux	
	venteux	
	Perdu, isolé	

## Décrire un personnage

# Liste d'adjectifs

## Qui indiquent l'apparence :

accueillant	gai	mince	souriant
adorable	gentil	nerveux	splendide
alourdi	grand	offensé	svelte
attractif	gros	parfait	tendu
beau	habillé (bien/mal)	plaisant	timide
costaud	hideux	propre	trompeur
crasseux	hirsute	ravissant	
droit	inquiet	réfléchi	
dynamique	magnifique	sale	
élégant	maigre	sauvage	
élevé (bien/mal)	maladroit	séduisant	
énervé	merveilleux	sombre	

## Qui indiquent la personnalité :

agressif	doué	jaloux	talentueux
ambitieux	égoïste	lâche	vilain
amusé	farfelu	loufoque	
avare	fatigant	mauvais	
brave	franc	mystérieux	
brillant	généreux	plaisant	
calme	harmonieux	punctuel	
chaleureux	hésitant	protecteur	
combatif	hypocrite	qui a du succès	
cruel	impartial	sage	
dangereux	informé (bien/mal)	serviable	
débile	instinctif	sincère	
désagréable	intrépide	solitaire	

## Boîte à outils : Les mots permettant d'organiser un texte

### Pour commencer

Tout d'abord  
D'abord  
Premièrement  
En premier lieu  
Dans un premier temps

### Pour continuer

Deuxièmement  
En deuxième lieu  
Après  
Ensuite  
De plus,

Quant à

### Pour conclure

En troisième lieu  
Puis  
En dernier lieu  
Pour conclure  
Enfin  
Finalement

### Pour opposer deux idées

Mais, Or  
Pourtant  
Cependant

toutefois

en revanche  
par contre  
sinon,  
seulement  
au contraire,

### Pour donner un exemple

- en effet  
- ainsi □ par exemple □  
- comme, par exemple, ... □  
- en d'autres termes □  
- comme