

# 16. Le vocabulaire de l'aventure

## ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

### 1. Les lieux de l'aventure

- a.** Parmi les lieux proposés, entourez ceux qui vous paraissent les plus propices au déroulement d'une aventure.

la mer • une ville • une jungle • une maison • un désert • un village • un lac

- b.** Expliquez pourquoi vous n'avez pas entouré certains lieux.

.....

.....

- 2.** Lisez ce texte. Soulignez en bleu les termes associés à l'aventure qui ont un sens positif, et en rouge ceux qui ont un sens négatif.

Vous allez entrer dans une aventure. Eh bien, écoutez celui qui en revient ! Vous allez affronter l'inconnu, écoutez celui qui vous dit : l'inconnu, je le connais. Vous allez vous embarquer sur un navire dont la voile frissonne au vent et qui va bientôt partir pour un grand voyage plein de promesses, écoutez celui qui vous dit : arrêtez, j'ai fait ce naufrage-là !

*Victor, Actes et paroles, Depuis l'exil, 1877.*

## S'EXPRIMER • Enrichir son lexique

- 3.** Êtes-vous d'accord avec cette phrase d'un écrivain voyageur ? Dites pourquoi. Choisissez un aventurier ou une aventurière, réel ou imaginaire, auquel cette phrase s'applique. Expliquez votre choix.

« C'est le propre des longs voyages que d'en ramener tout autre chose que ce qu'on y est allé chercher. » (Nicolas Bouvier)

- 4.** Écrire avec les mots appris.

Une agence de voyages organise des circuits nommés « Sur les traces d'Indiana Jones ». Elle a besoin de vous pour rédiger le texte de leur publicité afin d'attirer des voyageurs. Vous pourrez utiliser le vocabulaire rencontré dans les activités du cahier et dans les activités précédentes et varier les temps utilisés : futur simple, impératif, etc.