



Réussir le sujet d'imagination au brevet : méthode, rédaction et entraînement

3^e

Difficulté ★★

⌚ 50 min

Objectif : rédiger un récit réussi

Tombe souvent au brevet

Fiche complète + corrigé

Compétence visée (programme cycle 4) : Rédiger un récit cohérent respectant les contraintes du sujet, en soignant la narration, les descriptions et la langue.



Coach Vince te résume l'essentiel

- ▶ Un bon sujet d'imagination respecte chaque contrainte de la consigne avant de chercher à être original.
- ▶ Ton récit doit faire avancer une action claire, avec des descriptions utiles et des paroles qui ont un rôle.
- ▶ Au brevet, garde du temps pour relire : une idée efficace mal rédigée perd de sa force.

AU BREVET, ON TE DEMANDE...

Tu dois produire un récit ou un texte d'invention cohérent qui répond exactement à la consigne, avec une narration organisée, des descriptions utiles et une langue soignée.

Type de question Rédaction longue guidée par une consigne, souvent en lien avec un texte étudié dans la première partie de l'épreuve.

Exemple type À la suite d'un extrait où un personnage hésite avant de quitter sa maison, imagine son départ et la première rencontre qui change son projet. Tu conserveras le point de vue du personnage et intégreras un dialogue.

Alerte piège Partir dans une histoire sans rapport avec l'extrait ou oublier une contrainte essentielle, comme le point de vue, le dialogue demandé ou la situation de départ.

LA LEÇON

Comprendre ce que le sujet attend de toi

Le sujet d'imagination te demande d'écrire un texte inventé à partir d'une consigne précise. Tu peux devoir poursuivre un récit, raconter une scène en changeant de point de vue, écrire une lettre, imaginer un dialogue ou transformer un passage. Tu n'écris donc pas « ce que tu veux » : tu construis une réponse littéraire qui obéit à un cadre. Lis la consigne plusieurs fois et repère les verbes d'action. « Racontez » impose un récit avec des événements. « Décrivez » exige de faire voir un lieu, un personnage ou une atmosphère grâce à des détails précis. « Imaginez le dialogue » demande des répliques, mais aussi des indications qui permettent de comprendre qui parle, dans quel état et dans quel but. « En vous inspirant du texte » signifie que tu dois conserver des éléments importants de l'extrait : son époque, son univers, ses personnages, son ton ou sa situation de départ. Il ne s'agit pas de recopier le texte ni de résumer son contenu. La contrainte est ta ligne de départ. Si la consigne impose la première personne, le narrateur dit « je » et ne peut raconter directement que ce qu'il voit, entend, pense ou apprend. S'il s'agit d'un narrateur extérieur, tu peux présenter les actions de plusieurs personnages, mais tu dois conserver ce choix tout au long du récit. Vérifie aussi le destinataire, le lieu, le moment, le registre demandé et la fin attendue. Une scène comique, inquiétante ou émouvante ne se construit pas avec les mêmes mots ni le même rythme. Avant d'écrire, reformule mentalement la mission : « Je raconte

quoi, par qui, pour produire quel effet ? » Coach Vince te le rappelle : une copie qui coche toutes les contraintes part avec un avantage solide.

Ton plan de jeu avant la rédaction

- Découpe la consigne. Entoure les éléments obligatoires : forme du texte, personnages concernés, moment de l'action, point de vue, tonalité et éventuelle phrase de départ ou de fin. Si la consigne exige un dialogue entre deux personnages après un événement, un monologue ou une lettre ne répond pas exactement à la demande.
- Choisis une idée directrice. Ton récit gagne en cohérence s'il repose sur une question simple : le personnage va-t-il dire la vérité, échapper à un danger, comprendre une erreur, retrouver quelqu'un ? Une seule action principale bien menée vaut mieux qu'une accumulation de péripéties sans lien.
- Prépare une trame narrative. Commence par une situation immédiatement compréhensible. Introduis ensuite un élément qui change la situation : une découverte, une arrivée, une parole, un obstacle. Développe les réactions et les choix du personnage, puis conduis le lecteur vers une conséquence. La fin doit répondre au problème posé, même si elle reste ouverte.
- Répartis les moments du récit. Le résumé accélère l'action : « Il marcha longtemps jusqu'au village. » La scène ralentit le récit en montrant un moment important à travers des gestes, des sensations ou des paroles. Utilise la scène pour les décisions, les rencontres et les révélations. Utilise le résumé seulement pour passer rapidement sur ce qui importe moins.
- Prévois des détails utiles. Une description ne doit pas décorer le texte. Elle renseigne sur le lieu, crée une émotion ou annonce un danger. Dans une maison abandonnée, une porte qui grince, une odeur de poussière et une lumière faible peuvent installer l'inquiétude. Choisis peu de détails, mais choisis-les avec précision.
- Garde une réserve pour la relecture. Ne remplis pas toute ta copie d'un premier jet. Une relecture attentive permet de corriger les accords, les temps, les répétitions et les oublis de consigne. C'est la récup indispensable avant la finale.

Choisir les temps et construire les paroles

Élément du récit	Choix efficace	Effet produit
Cadre, décor, habitudes	Imparfait : « La rue était déserte et le vent soulevait les feuilles. »	Installe une durée, une ambiance ou une action répétée.
Action principale	Passé simple dans un récit au passé : « Soudain, la fenêtre s'ouvrit. »	Fait progresser l'action par un événement net.
Action antérieure	Plus-que-parfait : « Il avait caché la lettre avant de partir. »	Explique ce qui s'est produit avant le moment raconté.
Parole directe	Tirets, verbes de parole et ponctuation : « . Pars tout de suite ! cria-t-elle. »	Donne du rythme et révèle le caractère des personnages.
Pensée ou parole rapportée	Discours indirect : « Elle lui ordonna de partir immédiatement. »	Résume une parole lorsque le dialogue détaillé n'est pas nécessaire.

Règle de cohérence : un choix doit rester stable

Tu peux écrire au présent ou au passé, mais seulement si tu maîtrises le système choisi et si la consigne ne t'impose pas un temps précis. Dans un récit au passé, l'imparfait sert généralement au décor, aux descriptions et aux actions durables, tandis que le passé simple raconte les actions achevées qui font avancer l'histoire. Cette règle vaut pour un récit narratif au passé ; elle ne t'oblige pas à employer le passé simple dans une lettre écrite au présent ou dans un dialogue. De même, garde le même point de vue : un narrateur qui dit « je » ne peut pas affirmer soudain ce qu'un autre personnage pense en secret. Tu peux montrer cette pensée par un geste, une hésitation ou une parole. La cohérence concerne aussi les

personnages : si un héros est prudent, explique ce qui le pousse à prendre un risque. Chaque changement doit avoir une cause lisible.

Passer du brouillon à une copie convaincante

Au brouillon, note les étapes de ton histoire sous forme de mots-clés, puis classe-les dans l'ordre. N'écris pas un brouillon complet si cela t'empêche de rédiger la version finale avec soin. Lance ton texte sans longue introduction inutile : place rapidement le personnage dans une situation et fais naître l'événement important. Varie ensuite le rythme des phrases. Une phrase brève peut marquer la surprise : « La voix se tut. » Une phrase plus développée peut installer une atmosphère ou suivre une pensée. Évite cependant les phrases interminables, dans lesquelles les idées se mélangent. Relie les étapes avec des connecteurs précis : « d'abord », « tandis que », « soudain », « pourtant », « quelques instants plus tard », « finalement ». Ils guident le lecteur dans le temps et dans la logique du récit. Pour enrichir ton expression, remplace les verbes vagues par des verbes exacts : un personnage ne « fait » pas une réponse, il murmure, proteste, avoue, exige ou répond. N'ajoute une figure de style que si elle rend l'image plus forte et compréhensible. Dire que « la nuit avalait le jardin » peut renforcer une scène inquiétante ; multiplier les images sans raison rend le texte confus. Lors de la relecture, vérifie d'abord les contraintes : ai-je bien écrit la forme demandée, gardé le bon narrateur et conduit l'action jusqu'à une fin ? Vérifie ensuite les paragraphes, les temps verbaux, la ponctuation des dialogues, les accords dans le groupe nominal et les accords sujet-verbe. Enfin, traque les mots répétés et les phrases qui ne veulent rien dire. Lis certains passages à voix basse : si tu butes, ton lecteur butera aussi. Ton objectif n'est pas d'écrire compliqué. Tu dois écrire juste, vivant et maîtrisé. C'est ainsi que ton style devient personnel sans sortir du sujet.

Exemples résolus

Poursuivre un récit à la première personne

Énoncé. Imagine la suite d'un récit dans lequel le narrateur vient de trouver une clé rouillée au fond d'un tiroir. Il décide de découvrir ce qu'elle ouvre. Rédige le début de sa recherche.

1. Je relève les contraintes : je dois écrire une suite, garder le narrateur à la première personne et faire commencer une recherche à partir de la clé.
2. Je choisis une action simple : le narrateur remarque une porte oubliée dans le grenier. La clé provoque un doute, puis une découverte.
3. J'installe une atmosphère avec des détails liés à la situation : l'escalier sombre, la poussière, le bruit de la serrure.
4. Je garde le récit au passé et j'alterne imparfait pour le décor et passé simple pour les actions importantes.
5. Je termine ce début sur une découverte qui donne envie de connaître la suite, sans résoudre toute l'histoire trop vite.

Résultat : Je montai au grenier en serrant la clé dans ma paume. Depuis des années, personne ne venait ici : les malles dormaient sous les draps gris et l'air sentait le bois humide. Au fond de la pièce, j'aperçus une petite porte que je n'avais jamais remarquée. La clé entra dans la serrure avec une facilité troublante. Je retins mon souffle, puis je tournai lentement la main. Derrière la porte, une voix murmura mon prénom.

Écrire un dialogue qui fait avancer l'action

Énoncé. Deux amis hésitent à signaler qu'ils ont vu une personne entrer dans un bâtiment interdit. Rédige un court dialogue inquiétant.

1. Je donne un rôle différent à chaque personnage : l'un veut prévenir un adulte, l'autre a peur des conséquences.
2. Je place des verbes de parole variés et des indications brèves sur les gestes ou le ton.

3. Je fais évoluer l'échange : les personnages ne répètent pas la même idée, ils prennent une décision.

4. Je respecte la ponctuation du dialogue avec un tiret au début de chaque réplique.

Résultat : – Il faut prévenir quelqu'un, dit Lina en regardant la porte métallique. Cette personne n'avait rien à faire ici.. Et si elle nous avait vus ? souffla Yanis.. Justement, nous ne pouvons pas partir comme si de rien n'était. Yanis recula d'un pas. Un choc résonna à l'intérieur du bâtiment.. D'accord, céda-t-il. Mais on appelle d'ici. Maintenant.

Les conseils de Coach Vince



La consigne avant l'inspiration

Avant la première phrase, transforme chaque contrainte en point à vérifier. Ton imagination est plus efficace lorsqu'elle suit un cadre précis.



Une relecture en deux passages

Relis d'abord le sens : action, point de vue, fin et contraintes. Relis ensuite la langue : temps, accords, ponctuation et mots répétés.

Erreurs fréquentes

Erreur à éviter	Pourquoi	Le bon réflexe
Écrire une histoire intéressante mais oublier une contrainte de la consigne.	Le correcteur évalue ta capacité à répondre précisément à la demande, pas seulement ton imagination.	Fais une liste courte des contraintes au brouillon et vérifie-les une dernière fois avant de rendre ta copie.
Résumer toute l'action sans montrer de scène importante.	Le lecteur ne voit ni les émotions ni les choix des personnages, et le récit devient plat.	Développe au moins un moment décisif avec des gestes, des sensations, des pensées ou un dialogue.
Mélanger les temps sans raison.	Le lecteur perd le fil du récit et peut ne plus savoir quand se déroulent les actions.	Relis tous les verbes principaux et vérifie que ton système de temps correspond au type de récit choisi.
Ajouter un dialogue sans ponctuation ni indication sur les locuteurs.	Les répliques deviennent difficiles à attribuer et l'échange paraît confus.	Passe à la ligne à chaque changement de locuteur et utilise des verbes de parole lorsque c'est nécessaire.

TA SÉANCE D'ENTRAÎNEMENT

1 Repère les contraintes ★★★

Identifie les contraintes imposées par chaque consigne.

1. « Imagine le dialogue entre Inès et son frère après la découverte d'une lettre. Le dialogue doit montrer leur désaccord. »
2. « Raconte à la première personne la suite de l'aventure, en décrivant le lieu où le narrateur se réfugie. »

2 Choisis le temps adapté ★★★

Complète chaque phrase avec la forme verbale qui convient dans un récit au passé.

1. La forêt _____ silencieuse lorsque le voyageur arriva. (être)
2. Elle _____ la fenêtre et aperçut une silhouette. (ouvrir)
3. Il comprit alors qu'il _____ son sac dans le train. (oublier)

3 Ponctue un dialogue ★★★

Réécris cet échange en respectant la ponctuation du dialogue.

1. tu as entendu ce bruit demanda Nora oui répondit Malik mais je ne sais pas d'où il vient

4 Distingue les détails utiles ★★★

Choisis le détail le plus utile pour créer une atmosphère inquiétante dans une maison abandonnée.

1. Quel détail choisis-tu ?

5 Transforme les paroles ★★★

Transforme le discours direct en discours indirect.

1. Lina déclara : « Je reviendrai demain. »
2. Le gardien demanda : « Pourquoi êtes-vous ici ? »

6 Construis une trame narrative ★★★

Prépare le plan d'un récit dans lequel un personnage reçoit un message anonyme qui bouleverse sa journée.

1. Indique une situation de départ, un élément perturbateur, deux étapes de l'action et une fin cohérente.

7 Rédige une scène décisive ★★★

Rédige le passage où un personnage ouvre une porte qu'il hésitait à franchir. Intègre une description, une pensée et une parole rapportée.

Écris un paragraphe cohérent au passé.

ÉVALUATION

Réalise les tâches suivantes avec soin, puis compare tes réponses au corrigé.

Barème : 20 points

1. Relève les trois contraintes de la consigne suivante : « Raconte, à la première personne, la découverte d'un objet mystérieux et termine par une décision du narrateur. » / 3
2. Complète : « La pluie _____ sans cesse quand le train _____ en gare. » (tomber ; entrer) / 3
3. Ponctue ce dialogue : pourquoi refuses-tu demanda Sami parce que je ne te crois pas répondit Léo / 3
4. Explique pourquoi cette phrase est trop vague : « Il y avait des choses dans la pièce et le personnage avait peur. » / 3
5. Rédige deux phrases qui font progresser un récit au passé : une description à l'imparfait, puis une action soudaine au passé simple. / 4
6. Rédige un court passage dans lequel un personnage doit choisir entre partir et rester. Intègre une pensée et une réplique. / 4

Quiz de révision

1. Quel réflexe doit venir avant la rédaction d'un sujet d'imagination ?

- A)** Inventer immédiatement une fin spectaculaire **B)** Repérer les contraintes de la consigne
C) Chercher des mots compliqués **D)** Écrire un dialogue très long

2. Dans un récit au passé, quel temps sert généralement à installer un décor ?

- A)** Le présent **B)** Le futur **C)** L'imparfait **D)** Le plus-que-parfait uniquement

3. Quelle phrase fait avancer l'action dans un récit au passé ?

- A)** La rue était silencieuse. **B)** Les fenêtres semblaient closes. **C)** Une ombre traversa soudain la cour.
D) Le ciel devenait gris.

4. Pourquoi intégrer un dialogue dans un récit ?

- A)** Pour éviter de raconter des actions **B)** Pour révéler une relation ou faire évoluer une situation
C) Pour supprimer toute description **D)** Pour remplir la copie

5. Quelle formulation respecte un narrateur à la première personne ?

- A)** Je savais que Léa pensait secrètement à son départ.
B) Je vis Léa baisser les yeux sans comprendre son silence.
C) Léa savait exactement ce que je pensais depuis toujours. **D)** Tous connaissaient l'avenir, sauf moi.

6. Quel détail est le plus utile dans une description de lieu ?

- A)** Un détail choisi qui crée une atmosphère ou annonce un événement
B) Une liste de tous les objets visibles **C)** Un adjectif répété dans chaque phrase
D) Un détail sans rapport avec l'action

7. Quelle fin est la plus cohérente pour un récit fondé sur la recherche d'une vérité ?

- A)** Le personnage se met brusquement à parler d'un autre sujet.
B) Le personnage découvre un indice qui répond au problème ou relance volontairement la recherche.
C) Le récit s'arrête au milieu d'une phrase. **D)** Tous les personnages disparaissent sans explication.

8. Quel connecteur convient pour introduire un événement inattendu ?

- A)** Soudain **B)** Parce que **C)** Donc **D)** Cependant que

9. Lors de la relecture finale, que vérifies-tu en priorité ?

- A)** Seulement la longueur du texte **B)** Les contraintes, la cohérence, les temps et les accords
C) Uniquement les mots difficiles **D)** Le nombre de dialogues

Guide pour les parents

Aidez votre adolescent à organiser son travail, puis laissez-le prendre les décisions d'écriture et formuler ses propres phrases.

- Demandez-lui de vous reformuler la consigne et de citer les contraintes qu'il a repérées avant de commencer.
- Après sa rédaction, faites-lui expliquer le rôle d'un paragraphe ou d'un dialogue ; signalez une incohérence sans réécrire le texte à sa place.

Temps conseillé : ~20 min.

Questions fréquentes

Q. Faut-il écrire une longue histoire pour réussir ?

R. Non. Une histoire claire, développée aux moments importants et soigneusement relue vaut mieux qu'un récit trop long, inachevé ou confus.

Q. Puis-je inventer des personnages qui ne sont pas dans le texte de départ ?

R. Oui, si la consigne ne l'interdit pas et si ce personnage sert l'histoire sans contredire l'univers du texte.

Q. Dois-je toujours utiliser le passé simple ?

R. Non. Utilisez-le dans un récit au passé si tu le maîtrisez. Le présent convient aussi lorsque la consigne ou le projet d'écriture le justifie.

Q. Comment savoir si ma fin est réussie ?

R. Elle doit apporter une conséquence à l'événement principal ou ouvrir une suite de façon volontaire. Elle ne doit pas interrompre l'histoire au hasard.

CORRIGÉ

Exercice 1 : Repère les contraintes

1. Il faut écrire un dialogue entre Inès et son frère, placé après la découverte d'une lettre, et faire apparaître un désaccord. *Les personnages, le moment et l'effet attendu sont explicitement imposés.*
2. Il faut écrire la suite d'une aventure, employer la première personne et intégrer la description du lieu de refuge. *Le pronom du narrateur et la description sont des contraintes obligatoires.*

Exercice 2 : Choisis le temps adapté

1. La forêt était silencieuse lorsque le voyageur arriva. *L'imparfait installe le décor ; le passé simple marque l'action principale.*
2. Elle ouvrit la fenêtre et aperçut une silhouette. *Les deux actions brèves font avancer le récit.*
3. Il comprit alors qu'il avait oublié son sac dans le train. *Le plus-que-parfait exprime une action antérieure à la compréhension.*

Exercice 3 : Ponctue un dialogue

1. - Tu as entendu ce bruit ? demanda Nora.
- Oui, répondit Malik, mais je ne sais pas d'où il vient. *Chaque changement de locuteur commence par un tiret et la ponctuation traduit le sens.*

Exercice 4 : Distingue les détails utiles

1. « Une odeur de moisissure montait du couloir, et une porte battait au fond de l'étage. » *Les sensations et le bruit participent directement à l'atmosphère inquiétante.*

Exercice 5 : Transforme les paroles

1. Lina déclara qu'elle reviendrait le lendemain. *Le pronom et le repère temporel changent dans le discours indirect au passé.*
2. Le gardien demanda pourquoi ils étaient là. *La question est intégrée dans une proposition subordonnée.*

Exercice 6 : Construis une trame narrative

1. Réponse possible : situation de départ : Maël attend calmement le bus après les cours. Élément perturbateur : il reçoit un message anonyme lui ordonnant de ne pas rentrer chez lui. Étape suivante : il croit d'abord à une plaisanterie, puis remarque qu'une personne semble le suivre. Étape suivante : il appelle sa sœur et se rend dans un lieu fréquenté. Fin : sa sœur lui apprend qu'un voisin a utilisé son téléphone pour l'avertir d'un danger réel dans l'immeuble ; Maël comprend enfin le sens du message. *Le plan est accepté s'il comporte une action principale, des enchaînements logiques et une conséquence finale.*

Exercice 7 : Rédige une scène décisive

1. Critères attendus : le personnage hésite puis agit ; le lieu est décrit par des détails précis ; une pensée apparaît ; une parole est rapportée ; les temps du récit sont cohérents. Exemple : Devant la porte, Éloïse resta immobile. Le couloir était si étroit que ses épaules frôlaient le papier peint décollé. Elle se répéta que personne ne l'obligeait à entrer, mais sa main se posa malgré elle sur la poignée froide. « Je dois savoir », murmura-t-elle. La porte céda dans un grincement, et une lumière pâle révéla une pièce vide. *Le paragraphe montre une action, crée une atmosphère et respecte les éléments demandés.*

Corrigé de l'évaluation

1. Il faut raconter une découverte, employer la première personne et terminer par une décision prise par le narrateur. / 3
2. La pluie tombait sans cesse quand le train entra en gare. / 3
3. - Pourquoi refuses-tu ? demanda Sami. / 3
- Parce que je ne te crois pas, répondit Léo.
4. La phrase ne précise ni ce que le personnage voit ni ce qui provoque sa peur. Il faut choisir des détails concrets et montrer une réaction, par exemple : « Des silhouettes de meubles recouverts de draps se dressaient dans la pièce ; il recula en entendant un craquement derrière lui. » / 3
5. Réponse possible : « Le jardin était plongé dans une brume épaisse. Soudain, une lampe s'alluma derrière la serre. » / 4

6. Réponse possible : « Noé regardait la route qui disparaissait derrière les arbres. Partir maintenant serait plus simple, pensa-t-il, mais il ne pouvait pas abandonner sa sœur.. J'attendrai encore, annonça-t-il d'une voix ferme. Il referma le portail et revint vers la maison. » / 4

Réponses du quiz

1. **B) Repérer les contraintes de la consigne.** *Les contraintes déterminent la forme et le contenu attendus.*
2. **C) L'imparfait.** *L'imparfait exprime souvent une description ou une action qui dure.*
3. **C) Une ombre traversa soudain la cour.** *Le passé simple marque ici un événement ponctuel important.*
4. **B) Pour révéler une relation ou faire évoluer une situation.** *Les paroles peuvent montrer les émotions, les conflits et les décisions.*
5. **B) Je vis Léa baisser les yeux sans comprendre son silence.** *Le narrateur à la première personne peut raconter ce qu'il observe, mais pas connaître directement les pensées d'un autre personnage.*
6. **A) Un détail choisi qui crée une atmosphère ou annonce un événement.** *La description doit avoir une fonction dans le récit.*
7. **B) Le personnage découvre un indice qui répond au problème ou relance volontairement la recherche.** *La fin doit produire une conséquence liée à l'action principale.*
8. **A) Soudain.** *« Soudain » annonce une rupture rapide dans le déroulement du récit.*
9. **B) Les contraintes, la cohérence, les temps et les accords.** *Une relecture efficace contrôle d'abord le respect du sujet, puis la qualité de la langue.*

Pour aller plus loin sur exercices-3eme.fr

- › **Toutes les fiches de Français en 3^e** · [/francais-3eme/](https://exercices-3eme.fr/francais-3eme/)
- › **Le domaine « expression-écrite » en 3^e** · [/francais-3eme/expression-ecrite/](https://exercices-3eme.fr/francais-3eme/expression-ecrite/)
- › **Préparer le brevet (dates, épreuves, méthode)** · [/brevet/](https://exercices-3eme.fr/brevet/)