

**"UNE HISTOIRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS" OU UNE  
FAÇON D'ENVISAGER L'HEURE DE LITTÉRATURE  
DANS LE CYCLE D'OBSERVATION**

Marilyne BERTONCINI  
Collège Duplex - Lille

— I —

Vous êtes devenu professeur de Français parce que vous aimiez la littérature (avec, ou sans majuscule). Après quelques (ou de nombreuses) années d'enseignement, votre bel enthousiasme initial s'est grippé. Il vous arrive parfois de vous demander si, en cette fin de XX<sup>e</sup> siècle, qui voit expirer (dit-on) l'ère du livre et de l'imprimé, il est encore légitime d'insister à présenter les "phares" du passé aux blondes et brunes têtes qui vous écoutent en bâillant, et en pensant au dernier Goldorak, ou au prochain film d'épouvante loué au voisin "vidéo-club". D'autant qu'à côté du Panthéon dont on vous nourrit enfant, vous avez depuis découvert la fertilité et les plaisirs de genres jadis réputés "bas" (para ou infra-littérature), se mêlant gaillardement à la production contemporaine. Vous avez par ailleurs lu le numéro 16 de RECHERCHES consacré à "Apprendre la littérature", vous adhérez totalement aux idées exprimées par Y. Reuter dans son article théorique (p. 55 à 70), et vous regrettez qu'aucun article ne pose précisément le problème qui vous tourmente : celui de la place et du contenu de l'enseignement de la littérature au niveau 6e-5e.

Si vous vous sentez concerné par cette "aventure", passez en 2 ; sinon ne perdez pas de temps, et lisez directement l'article suivant.

— II —

Vous vous demandez donc quel contenu donner au terme "littérature", lorsque vous vous adressez à de jeunes enfants souvent (de plus en plus souvent) non-lecteurs, même parmi les milieux socio-professionnels réputés "favorisés". Ainsi par exemple, à la fin du 1er trimestre, votre classe a travaillé sur des contes, lus en classe, individuellement, et à la maison. La documentaliste est intervenue à deux reprises afin de proposer des livres à ceux qui ne font pas la démarche d'aller au C.D.I. (les

titres présentés appartenait pour la plupart aux collections Folio-Benjamin et Cadet). Vous distribuez alors aux élèves une fiche d'évaluation (annexe 1), leur demandant d'inscrire les titres des livres lus depuis la rentrée, le nombre de pages, et le temps nécessaire à leur lecture. Vous constatez alors les résultats suivants :

— 2 élèves avaient lu un ou plusieurs des livres apportés par la documentaliste (20 à 200 p.), et rien d'autre.

— 6 avaient lu en entier au moins un livre (acheté, offert ou emprunté au C.D.I. et en dehors du collège), mais certains citent les nouvelles de "Je bouquine"...

— 1 avait lu en partie un livre, ensuite abandonné.

— 1 avait considéré comme "livre" les contes imposés et n'avait rien lu d'autre.

— 1 avait lu un "livre-jeu" illustré ("La Peur du Louvre").

— 3 avaient lu une ou plusieurs B.D. (et rien d'autre).

— 2 n'avaient rien lu.

— 5 n'ont pas rendu le document.

Devant l'état des lieux, il faut vous rendre à l'évidence : la moitié de votre "bonne" classe est composée de lecteurs occasionnels et de non lecteurs. Le problème s'est déplacé, et il ne s'agit plus pour vous aujourd'hui d'enseigner "la" littérature, fabrique d'idôles stériles (même si vous êtes toujours convaincu(e) que certains textes, fondateurs d'une culture commune, sont un nécessaire outil pour comprendre une société jouant sur le non-dit, l'allusion et le détournement de ses mythes fondateurs). Mais la tâche est tout autre : il vous faut amener à la *lecture* vos élèves, travail multidirectionnel dans lequel la littérature prend le sens de "tout texte non utilitaire, quelles que soient sa dimension et sa forme, lu pour le seul plaisir qu'il procure, par la fiction ou la narration". Définition que vous avez élaborée un peu à la fois, "bricolage" pratique et suffisamment vague pour tenir la route depuis que vous l'utilisez.

Or, dans cette "catégorie" entre un type de texte prisé des adolescents (la meilleure preuve en étant sans doute le "pillage" de ce rayon au C.D.I. !), et fournissant une base intéressante, autant pour l'initiation à la lecture de textes longs, que pour la mise en évidence des diverses caractéristiques du texte littéraire, dans lequel le contenu dépend étroitement de la forme choisie : il s'agit des multiples formes dérivées du "jeu de rôle" — livre-jeu, "livre dont vous êtes le héros", livre interactif... (bibliographie sommaire en annexe 2).

Si vous souhaitez connaître quelques raisons motivant le choix des livres-jeux, passez à 3, sinon allez directement à 4, où l'auteur de ces lignes vous relatera une expérience.

### — III —

La première, sans doute, des raisons qui justifient le choix des livres à fins multiples, c'est (surtout !) parce qu'"on n'est pas obligé de tout lire" explique Rémy, aujourd'hui en 5e, et fan des livres interactifs alors qu'il ne lisait rien l'an dernier (bien sûr, du travail reste à faire, et notamment l'aider à passer à des lectures

diversifiées mais, c'est là une autre histoire...). La raison avancée par Rémy l'est aussi très souvent par d'autres élèves, soulagés de n'avoir à lire que quelques paragraphes du "gros" livre que vous leur avez remis (car les livres, n'est-ce pas, quand on n'est pas lecteur, se répartissent en deux catégories : les "gros" (à éviter à tout prix) et les petits (qu'on "sait" lire, et qui ne font donc pas peur, même si on ne les lit guère...).

L'absence de confiance en ses capacités est évidemment à l'origine de cette attitude : ainsi Sihem ou Omar, qui ont dévoré au C.D.I. tout le rayon "Folio-Benjamin", mais n'osent pas prendre un livre de dimension supérieure ("Et si je ne l'ai pas fini tout de suite ? — Tu mets une marque, pour garder la page, et tu le prends à la maison — Ouais... et le prochain livre est à tout coup quand même un "Folio-Benjamin", à lire sur place bien souvent, pendant les heures de "perm" ; hommage en soit rendu au C.D.I., lieu du livre par excellence au collège, mais comment faire comprendre le plaisir de retrouver des personnages laissés la veille en suspens, celui de lire dans les moindres intervalles de temps disponibles, d'imaginer la (les) suite(s) possible(s) ?).

D'un tout autre ordre est la seconde raison : dans les livres-jeux, les contraintes d'écriture sont extrêmement visibles, immédiatement compréhensibles : elles apparaissent comme ludiques et nécessaires, puisqu'elles déterminent un parcours de lecture. Elles évitent aussi que ne se pose le problème de la réalité ("ce livre, madame, c'est vraiment comme ça que ça s'est passé"), l'obsession de "l'histoire vraie" qui donne à penser aux élèves qu'ils ne pourront jamais écrire, puisqu'à eux, il n'arrive jamais rien ! Ici, les élèves savent que c'est un jeu que propose l'écriture, et il est plus facile de démonter les rouages de la machine pour voir "comment ça marche", sans se préoccuper de "ce que ça raconte".

Enfin, à plus long terme, le large éventail des genres représenté par cette catégorie de textes (fantastique, aventure, SF et même policier...) permet ultérieurement de distinguer les spécificités de chacun à partir de textes brefs (quasi exclusivement descriptifs/explicatifs).

#### — IV —

Il y a quelques années, avec une classe de 5e, en interdisciplinarité avec la musique, les "récits dont vous êtes le héros" — Un *Conte à votre façon* de Queneau — avaient permis à une classe hétérogène de bon niveau (dont quelques passionnés de "jeux de rôle") de produire, par groupe, à partir du livret de "L'Oiseau de feu" de Stravinsky, une variante du récit : les éléments principaux de l'histoire demeuraient, seuls changeaient, selon le goût de chacun, les moyens de parvenir au but. Cette première expérience avait toutefois pris beaucoup de temps, chaque groupe réalisant en classe le "manuscrit" de son jeu, minutieusement "enluminé".

Une copie des travaux réalisés étant restée en ma possession, ils sont toujours accessibles aux élèves dans l'armoire de classe, et c'est le plaisir réel (l'émulation) de leurs nouveaux lecteurs qui m'a amenée à retenter l'expérience avec une classe

plus faible : il s'agissait de 5èmes en situation d'échec, qui ne rendaient aucun travail écrit, semblaient ne pas posséder de classeur, et en tous cas n'y tenaient pas les travaux faits en classe, souvent pour cause d'absentéisme. Cette classe était prise en charge en doublette deux heures par semaine, ce qui avait permis d'élaborer un plan de travail ambitieux : motiver les élèves, et leur faire créer un récit complet collectivement pour le journal du collège. L'entreprise eut auprès d'eux un tel succès qu'ils produisirent aussi des plans et des maquettes de "La Vallée des rois", inspirés par le début d'un récit de Gildas Sagot (tiré d'une feue publication de la Banque Populaire), dont s'enorgueillit encore Bruno, aujourd'hui en 3e.

Après lecture du début publié du jeu (protocole et premières étapes) un plan des lieux avait été imaginé collectivement, afin de servir à la réalisation d'un scénario commun. Le jeu prévoyant 40 "stations", le découpage avait été maintenu, et les séquences avaient été réalisées par différents groupes. Inutile d'insister sur l'énorme travail d'organisation, de "dispatching", de relecture et d'assemblage du professeur : c'était beau, mais beaucoup trop long !

Forte de ces deux expériences positives, mais lourdes à manipuler, j'ai repris l'idée au troisième trimestre, l'an dernier, avec une classe de 5e (18 élèves) non-lecteurs, ayant jusque là refusé les tâches de lecture et d'écriture autres qu'utilitaires : copie et dictée ! Si la suite vous intéresse toujours, lisez-la jusqu'en 8.

#### — V —

Lors de la première séquence, la première page de *Planètes en péril* de Christopher Black a été distribuée aux élèves (annexe 3a) qui ont eu à répondre aux questions suivantes (les mêmes qu'ils sont habitués à se poser devant chaque texte) : où et quand a lieu l'histoire ? Qui est le héros ? Quels sont sa mission ? son mandataire ? ses auxiliaires et ses opposants ?

Tous remarquent très vite qu'à la différence des autres récits, le texte est au présent, et que le héros est désigné par "vous" : il n'est pas évident pour tous que "vous" sous-entende un "moi" qui change avec chaque lecteur, tant est forte l'implication initiale. Il est plus difficile pour certains de comprendre que l'"agent de Nébula" et "les meilleurs agents de Nébula" ne sont pas des personnages supplémentaires, mais d'autres désignations du héros. Tous remarquent la parfaite conformité du début avec le schéma généralement relevé dans les contes (un élève relève toutefois que dans les contes, il n'y a pas d'alternative succès-échec, et même survie : ce n'est en effet pas un conte, mais une forme doublement particulière de récit d'aventure, puisqu'il s'agit de Science-fiction — connue des élèves par les feuilletons japonais). Deux élèves ont reconnu le type de texte comme extrait d'un "livre dont vous êtes le héros" que lisent leurs aînés, et se proposent d'en expliquer le fonctionnement.

Je distribue alors aux élèves le protocole de lecture de la série (annexe 3b) qui permet de compléter la liste des auxiliaires du héros, et d'expliquer la dualité de la notion de "choix", représentable par un "arbre", comme en grammaire (si je choisis une route, je rejette toutes les autres...). Enfin, je fais remarquer aux élèves que la

formulation du protocole implique la possibilité de plusieurs fins différentes ("chaque fois que vous accomplirez...") à la différence des récits habituels, puis je distribue le jeu publié l'année précédente dans le journal du collège (double avantage : c'est un texte fait par les élèves, valorisé puisque réutilisé, et il est beaucoup plus court que les autres textes disponibles au C.D.I.).

— VI —

Lors de la deuxième séquence, les élèves n'ont pas tous lu le texte distribué : le "jeu" est fait en classe, et je demande aux élèves de dessiner leur parcours (sous forme de graphe) afin de repérer le plus court possible, le plus long, les différents types de fins proposées par leurs camarades. C'est une heure de lecture très agréable, à la fin de laquelle on emprunte sans contrainte les livres-jeux disponibles, tandis qu'on évoque la possibilité de réaliser avec la classe un nouveau jeu pour le prochain numéro du journal : première étape de la mission réussie !

— VII —

Gallimard propose toujours à cette époque de l'année un jeu concours accompagné d'un magnifique dépliant en couleur : en 92, c'est "le trésor des îles sous le vent", orné d'un magnifique pirate, et d'une carte au trésor ! C'est celle-ci que je propose aux élèves, répartis en groupes de 2 ou 3 lors de la troisième séquence. Nous y faisons un inventaire de la faune, de la flore et des ressources, le relevé des indications géographiques, et les indices pour trouver le trésor. Chaque groupe est alors invité à inventer un héros qui partira à la recherche du trésor, et auquel il s'adresse comme dans les livres-jeux, en lui indiquant le personnage qu'il incarne, ainsi que les circonstances de sa mission, ses auxiliaires, et les dangers qu'il aura à affronter. Les textes ramassés à la fin de l'heure sont rendus tapés à la machine à la séance suivante.

— VIII —

Quatrième séquence : les diverses introductions sont lues et commentées par les élèves. Un seul groupe n'avait pas respecté la consigne d'écriture (assumant par "je" le rôle du héros), mais tous ont compris qu'il ne s'agit pas d'un récit à la troisième personne, et au cours des séances d'écriture, la seule correction sera celle du passage de la 1ère à la 2ème personne.

Au tableau, ce premier texte, appelé situation initiale, reçoit le numéro 1, et nous dessinons un parcours — que je distribue ensuite photocopie aux élèves — à alternative simple, en 10 étapes (annexe 3c). C'est à partir de cette grille d'écriture que les équipes se lancent dans la rédaction de leur jeu, dont je donne quelques exemples en annexe. Seuls deux élèves ont choisi de réaliser un texte individuel ; les autres ont fonctionné en "tandem" où alternaient — plus ou moins bien — les activités de recherche et d'écriture. Toutefois, l'absentéisme fréquent obligeait souvent chaque

partenaire à assumer temporairement les deux rôles, quitte à justifier et revoir la fois suivante sa conception de l'histoire.

Vous désirez sans doute savoir si tout fut facile ? Vous le saurez en 9 !

### — IX —

Bien sûr, il est plus facile de relater une expérience, que de la "faire" réaliser. La principale difficulté semble être la réalisation de l'alternative du récit : plusieurs groupes ont en effet réalisé des textes à la deuxième personne, mais n'ont pas su mettre en oeuvre la procédure de choix. Je suis encore perplexe quant aux moyens de l'explicitier davantage.

L'autre problème est celui de l'absence des descriptions dans des textes squelettiques : je l'ai (en partie !) résolu en même temps que je faisais pratiquer des transpositions de récit de la 3ème à la 2ème personne, en choisissant des extraits de romans d'aventure en mer (parfois même repris de manuels de 5e) : *Robinson Crusoé*, *Vendredi ou la vie sauvage*, *L'île au trésor*, mais aussi *L'homme qui brillait la nuit* de P. Fleishmann, *Les aventures de Papagayo* de Mr Farré (Folio-Cadet), et un extrait de *Forêts tropicales* de Mr Banks, dans Littérature et Méthode, chez Hatier (liste non exhaustive !). Les élèves étaient invités à exploiter les passages qui leur plaisaient, et à les imiter dans leur récit : ce qui fut parfois fait.

Les résultats positifs furent l'intérêt des élèves pour ce travail d'écriture, la facilité avec laquelle nous avons pu étudier des extraits en fonction de leur besoin, et le fait que certains d'entre eux se soient mis à la lecture par le biais des livres-jeux. Et puis, la satisfaction de l'enseignant, aussi, qui sait les lacunes de ce travail, mais se sent prête à recommencer l'expérience, avec le secret espoir de l'améliorer.

## Annexe 1

Nom : Prénom : Classe :

**EVALUATION - LECTURE**  
**6° (1er trimestre)**

1. — Quel(s) livre(s) as-tu lu(s) depuis la rentrée ?

Complète le tableau, et indique pour chacun d'eux, si tu l'as aimé, si tu l'as lu jusqu'au bout.

Sinon, écris dans la troisième colonne pour quelle raison tu l'as abandonné, par exemple :

- trop long
- trop de mots difficiles
- le sujet ne t'intéressait pas,
- écrit trop petit
- pas assez d'illustrations
- etc...

Il peut y avoir plusieurs raisons : écris-les toutes.

TITRE	AUTEUR	nombre de pages	AVIS

2. — De quelle façon avais-tu choisis ce(s) livre(s) ?

(coche la réponse, ou complète) :

- parce qu'un ami qui l'avait lu te l'a conseillé
- parce que tu as demandé conseil à tes parents, ou à la documentaliste...
- parce que tu connaissais déjà des livres de cette série
- à cause du titre
- parce que la couverture te plaisait
- pour une autre raison :

3. — Combien de temps t'a-t-il fallu pour lire le livre que tu préférerais ?

(coche la réponse, et complète si c'est nécessaire)

- quelques heures
- quelques jours (.....)
- une semaine
- plus d'une semaine.
- .....

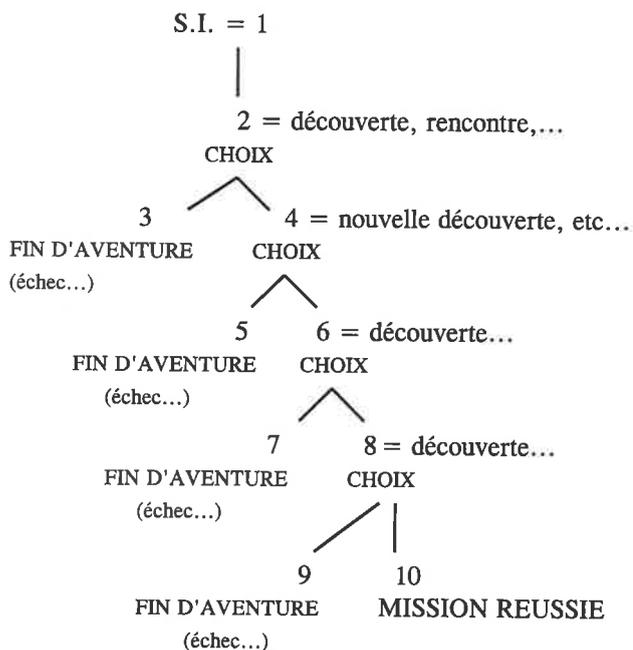
## Annexe 2

### Bibliographie sommaire

- Chez Folio-Junior, la série "Défis et sortilèges" (8 titres parus ?) par Gildas Sagot, dans la collection "Un livre dont *Vous* êtes le héros" : complexes (le lecteur incarne plusieurs personnages à la fois), et proches des jeux de rôle, ils demandent une lecture attentive du protocole de lecture, des cartes, des biographies des personnages... ils me semblent plutôt réservés à de bons lecteurs. Ce sont des récits fantastiques peuplés de gnomes et de lutins, pour les inconditionnels du genre.
  
- Chez Presse-Pocket, les "Histoires à jouer" de Jacques Dunoyelle et Pascale Putegnat, dans la collection des "Livres à remonter le temps", 1987 : 12 titres parus, et proposant entre autres au lecteur *Le voyage d'Ulysse*, les aventures de *Perceval le Galois* ou de Marco Polo (*Le Rubis sacré*). Beaucoup plus simples que les précédents, bien que comportant également une "feuille de personnage" à remplir en cours de lecture, et se prêtant aux jeux de rôle, ce sont des livres d'aventure accessibles, aux règles simples.
  
- Chez Folio-Cadet, dans la série noire, "La Bande des quatre" de Martin Waddell, 4 titres parus : les héros sont une bande de jeunes "détectives", et le lecteur n'intervient que pour donner son avis sur les déductions et le choix des personnages. Agréablement illustrés en couleur, ils font beaucoup appel à l'esprit de logique et d'observation.
  
- Toujours Chez Folio-Cadet, "Le Challenge des étoiles, un Folio-Cadet dont *vous* êtes le héros", par Christopher Black, 1986. 6 titres parus, de *Planètes en péril* à *Soleil rouge sur les robots*... Malheureusement difficiles à trouver en librairie si vous ne les avez pas au C.D.I.
  
- Chez Magnard, "Le double livre-jeu : c'est toi l'aventurier" et "c'est toi le détective" (12 titres) par François Thierry : avec la série précédente, ce qu'il y a de plus facile sur le marché. C'est aussi drôle, il y a vraiment deux aventures parallèles, et les illustrations sont très modernes.

La législation en matière de droits d'auteur ne nous permet pas de reproduire les documents annexes 3 et 3c.

Annexe 3c



**Annexe 4****Mohamed :**

Bienvenue à bord du Centuria. Nous sommes en l'an 1995. Vous êtes à peine remis de votre dernière mission que l'ordinateur vous signale l'existence du trésor du célèbre pirate Willy le borgne, sur les îles vierges. Il vous signale qu'il y aura des pirates, des requins-marteaux et des pièges. Des hommes y sont déjà allés, et ne sont jamais revenus ! Vous aurez une carte pour vous aider.

Vous quittez le port sur votre bateau super équipé. Bon courage, allez au I.

**I**

Vous débarquez sur l'île de Tortola en plein jour, vous jetez l'ancre, et vous apercevez au loin une vieille maison délabrée. La cheminée fume. Vous voyez des ombres derrière les vitres, qui vous regardent. Le petit champ de canne à sucre cache un peu la maison. Vous êtes anxieux, votre vie en dépend. Si vous décidez de vous aventurer à l'intérieur de la maison, allez au II.

Si vous préférez poursuivre votre chemin, allez au III.

**II**

Vous approchez de la maison, vous passez le seuil : la pièce est toute sombre. Au fond, vous faites quelques pas, et vous tombez dans un piège de Willy le borgne : fin de votre mission.

**III**

Vous avez fait le bon choix ! Vous êtes en route pour d'autres îles. Avec votre longue-vue, vous apercevez une grande île à l'horizon. Vous décidez d'y aller. Arrivé sur l'île, vous descendez de votre bateau. A votre droite, il y a une grande forêt ; à votre gauche, des champs de canne à sucre avec quelques maisons à côté. Vous allez demander des renseignements à une vieille femme. Elle vous dit qu'il y a une grotte inexploree sur l'île. Vous décidez d'y aller. A l'intérieur, il y a des squelettes. Vous trouvez une carte du trésor. Vous décidez d'utiliser la carte, allez au V.

Vous la laissez, allez au IV.

**IV**

Vous n'avez pas utilisé la carte : vous retournez au départ.

**V**

Vous avez fait le bon choix ! Vous êtes en vue du but. Vous continuez votre trajet sur l'île. Au loin, vous voyez apparaître un puits. Vous vous approchez : le puits est vide. Il y a une corde. Vous descendez dans le puits, mais la corde se casse, et vous tombez.

Lancez un dé : si vous faites un nombre pair, allez au VI. Si vous faites un nombre impair, allez au VII.

**VI**

Vous êtes coincé au fond du puits, mais il y a un passage. Vous avancez. Il y a une grande pièce : vous entrez, la porte se referme sur vous. Derrière, un tigre vous dévore : fin de votre mission.

**VII**

Vous faites le bon choix ! Au fond du puits, il y a un passage : vous arrivez dans une grande salle, avec des squelettes. A côté, il y a une malle avec des harpons et des cordes : vous êtes sauvé. Vous allez pouvoir remonter du puits.

Lancez le dé. Si vous faites un nombre impair, allez en IX

Si vous faites un nombre pair, allez en VIII

**VIII**

Vous reprenez votre route. Vous avez longtemps marché. Il y a un bar. Vous décidez d'entrer. Les gens n'ont pas l'air très accueillants. Vous demandez une bière, le barman vous l'apporte, un homme s'approche de vous et vide votre bière. Vous vous levez. Il vous menace d'un pistolet. Vous aviez pensé à vous armer, vous tirez avant lui, il meurt. Allez en X.

**IX****X**

Vous fouillez le mort : vous trouvez une clé avec laquelle vous ouvrez la porte du sous-sol. Il y a une malle, qui contient le trésor : bien joué, vous avez gagné !

## Manuel et Jean-Pierre

### I

Vous venez de débarquer sur l'île principale, à Road Town, qui est la capitale des Îles Vierges Britanniques. L'île est pleine de paysans et de canne à sucre.

Si vous souhaitez aller sur une autre île, allez au II.

Si vous souhaitez visiter l'île, allez au III.

### II

Votre bateau vient de se faire attaquer par des requins marteaux : désolé, c'est la fin de votre parcours !

### III

Vous avez décidé de visiter l'île de Tortola. Vous trouvez qu'elle est fabuleuse. Vous entrez dans un bar et vous rencontrez un vieux pirate, qui vous donne une carte.

Si vous souhaitez aller à la recherche du trésor à l'aide de la carte, allez au IV.

Si vous souhaitez rendre la carte, allez au VI.

### IV

Le vieux pirate vous a donné une mauvaise carte qui vous entraîne vers un courant très violent. Votre bateau vient d'être éperonné par un banc de barracuda. Vous devez retourner à la case I.

### V

Vous avez préféré rendre la carte, et vous continuez votre chemin avec votre singe. Vous fouillez l'île de fond en comble parce que le vieux pirate vous a parlé d'une tombe avec sept squelettes ; vous vous dites que le trésor est peut-être dans cette tombe. Vous l'avez trouvée. Si vous voulez l'ouvrir, allez au VI.

Si vous vous méfiez, allez au VII.

### VI

Vous ouvrez la tombe, et une migale au venin mortel vous pique. Vous mourez tout de suite : fin du parcours !

**VII**

Vous avez souhaité ne pas ouvrir la tombe, et vous continuez votre chemin. Tout à coup, vous voyez un grand trou. Vous vous penchez, et au fond, vous voyez une carte. Il faut descendre pour la prendre. Si vous souhaitez descendre, allez en VIII.

Si vous ne souhaitez pas descendre, allez en IX.

**VIII**

Vous vous apprêtez à descendre avec une liane que vous avez arrachée à un arbre. Mais la liane casse, et vous tombez près de la carte. Vous soulevez la carte, et un cobra jaillit, et vous mord à la gorge. Vous mourez dans d'atroces souffrances : fin du parcours.

**IX**

Vous avez choisi de ne pas descendre : tant pis ! Vous avez râté une occasion de trouver le trésor. Vous voyez dans un arbre un parchemin : vous y grimpez immédiatement pour aller le chercher. Vous lisez que le trésor est dans la mer.

Alors, vous engagez des hommes pour aller le chercher. Vous leur dites de préparer la tenue de plongée sous-marine.

Si vous souhaitez descendre tout seul, allez au X.

Si vous préférez envoyer vos hommes, allez au XI.

**X**

Bravo ! Vous avez trouvé le trésor. Vous remontez à bord de votre bateau, et vous rentrez chez vous.

**XI**

Vos hommes s'emparent du trésor, et s'enfuient. Tant pis pour vous ! Retournez au V.