

UN AUTRE MONDE



Léo, Charles

Il était une fois une personne qui s'appelait **Tung Tung Tung Sahur**, quelqu'un de tout à fait normal, qui habitait à **New York** en 2025. Jusqu'au jour où il trouva un passage dans son armoire qui menait dans un autre monde appelé **Steal a Brainrot**. Il habitait désormais dans un petit serveur, dans une base Halloween. Il ne pouvait plus retourner dans son ancien monde.

Un jour, un monstre avec une veste noire et une pioche immense dans le dos arriva sur le serveur de **Tung Tung Tung Sahur**. Il était cruel, effrayant, avec une voix très terrifiante, et se nommait **Mitettera Bychicletera**. Il commença à voler les brainrots de **Tung Tung Tung Sahur**, mais celui-ci se défendit et provoqua une guerre dans le serveur. Ils firent un carnage et détruisirent les bases du serveur.

Un ami de **Tung Tung Tung Sahur**, venant de son ancien monde, arriva sur le serveur. Il se nommait **Six Seven**. Il l'aida à attaquer **Mitettera Bychicletera** pour le vaincre. Ils n'y arrivèrent pas, mais réussirent à le blesser. **Tung Tung Tung Sahur** et **Six Seven** décidèrent alors d'arrêter le combat, même si **Mitettera Bychicletera** n'était pas d'accord. Il partit donc du serveur.

Une semaine après, il revint pour se venger. Ils se défendirent et cela provoqua une seconde guerre sur le serveur. Après plusieurs tentatives, **Tung Tung Tung Sahur** et **Six Seven** réussirent enfin à le vaincre grâce à leur intelligence et à leur batte. Ils réparèrent ensuite les dégâts causés par **Mitettera Bychicletera**. Ils devinrent plus forts et gagnèrent des niveaux dans le jeu.

Après avoir terminé tous les niveaux, ils voulurent rentrer chez eux. Ils partirent donc à l'aventure pour rencontrer le chef du jeu, qui se nommait **Sammy**. Ils traversèrent la forêt puis prirent la direction de la mer. Ils montèrent à bord d'un bateau solide qui résistait aux requins et

aux vagues. Ils arrivèrent sur une île où se trouvait la base de Sammy. Ils lui demandèrent comment rentrer chez eux.

Sammy leur répondit :

— Il faudra passer dans un labyrinthe d'où il est presque impossible de sortir. Il n'y a que deux joueurs qui ont réussi !

Ils quittèrent Sammy pour entrer dans le labyrinthe. En avançant, ils trouvèrent de plus en plus d'ossements au sol. Après une heure de recherche, ils étaient affamés et assoiffés, mais ils voulaient vraiment rentrer chez eux et continuèrent à marcher. Ils trouvèrent un parchemin qui leur indiquait le chemin à prendre. Malheureusement, un serpent géant leur barrait la route, mais grâce aux niveaux qu'ils avaient gagnés, ils réussirent à le vaincre facilement.

Ils poursuivirent leur route et rencontrèrent un vieux monsieur qui leur indiqua la sortie. Ils arrivèrent dans l'armoire de Tung Tung Tung Sahur, en sortirent et crièrent de joie.

Ils retrouvèrent leurs amis, très heureux de les revoir car ils les croyaient morts. Ils leur racontèrent toute l'histoire et, pour fêter leur retour, ils organisèrent un grand repas. Pendant le repas, deux amis racontèrent à leur tour qu'eux aussi avaient été coincés dans ce monde.

C'est pour cela que Sammy vous a dit qu'il y avait deux personnes qui avaient réussi à sortir du labyrinthe.

FIN

Appréciation générale du professeur :

Très bonne imagination et univers original, inspiré des jeux vidéo, avec une histoire riche en aventures. Le récit est complet, structuré et comporte une situation initiale, des péripéties et une fin. Des efforts ont été faits pour développer les actions et les personnages.

Attention cependant à l'orthographe, à la ponctuation et à certaines répétitions. Quelques phrases sont trop longues ou maladroitement.

Contenu / Imagination : 6 / 8

- + Histoire inventive
- + Univers cohérent
- + Personnages identifiables
- Certains passages pourraient être plus détaillés (sentiments, descriptions)

Commentaire :

Très bon travail d'imagination ! On sent que vous aimez inventer des mondes et des aventures.

Organisation du récit : 3 / 5

- + Début / milieu / fin bien présents
- + Enchaînement logique des événements
- Transitions parfois abruptes

Commentaire :

Le récit est bien structuré. Pensez à mieux relier certains paragraphes avec des connecteurs ("plus tard", "le lendemain", "pendant ce temps"...).

Langue (orthographe, grammaire, conjugaison) : 2 / 5

- Beaucoup de fautes d'orthographe
- Confusions de temps (présent / passé)
- Ponctuation insuffisante

Commentaire :

Relisez-vous plus attentivement. Attention aux accords et aux verbes au passé. Une relecture à voix haute aiderait beaucoup.

Expression écrite / Style : 2 / 2

- + Vocabulaire varié
- + Ton dynamique
- + Style adapté au récit d'aventure

Commentaire :

Le style est vivant et agréable à lire.

NOTE FINALE : 13 / 20