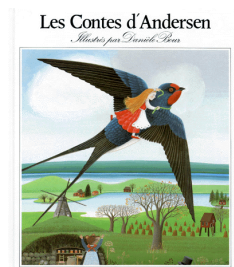


Création d'un CONTE.... Quelques pistes....



1) CHOISIR ET DÉCRIRE UN PERSONNAGE QUI SERA LE HÉROS DU CONTE.

Ce personnage peut être par exemple :

un prince / une princesse / un voyageur / un pauvre paysan / une jeune fille / un jeune soldat / un marin / un marchand / un petit garçon / une petite fille / ...

2) IMAGINER CE QU'IL DÉSIRE, OU CE QUI LUI MANQUE POUR ÊTRE HEUREUX.

Par exemple :

le mariage ou l'amour / un talisman / un objet précieux / un animal magique / la sagesse / un trésor / un remède / quelque chose qu'on lui a pris / quelqu'un qu'on a enlevé / un secret / ...

3) RACONTER COMMENT LE HÉROS RECOIT DES CONSEILS OU DES RENSEIGNEMENTS.

Par exemple :

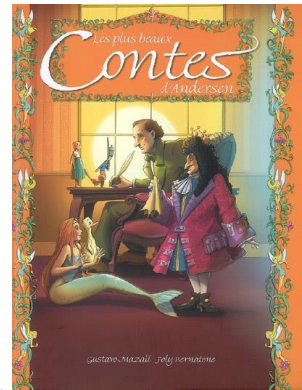
une fée / un magicien / un vieux sage / un animal / un message mystérieux / un rêve / un vieux document / un parent / un voyageur / un savant / ...

4) RACONTER COMMENT IL PART À L'AVENTURE.

Les modalités du départ du héros ne font pas l'objet d'un tableau de suggestions car elles dépendent largement des séances 1 à 3. Le héros peut aussi bien, selon les cas :

partir au hasard / s'engager dans une forêt profonde / devenir soldat, marchand, matelot / se déguiser / aller vers le nord ou le sud / utiliser un cheval, un tapis volant, un astronef / ...

Ces détails sont laissés à l'imagination des narrateurs.



5) EN CHEMIN, LE HÉROS RENCONTRE UN AMI.

Par exemple :

une fée / un animal / un autre aventurier / quelqu'un à qui il rend service / un serviteur / un soldat / un prince / une jeune fille / un génie / un vieillard / ...

Pour l'utilisation de ce tableau, comme pour les autres, on encourage les élèves à cumuler s'ils le désirent les éléments qui les intéressent ; ainsi le héros peut-il rendre service à un animal ou à un vieillard qui est en réalité une fée qui le récompensera par la suite. Le serviteur ou le compagnon d'aventure peuvent être des princes ou des jeunes filles déguisées.

6) IMAGINER LES ÉPREUVES OU LES OBSTACLES QUE LE HÉROS DOIT SURMONTER EN CHEMIN.

Par exemple :

tâches impossibles au surhumaines / mauvais sorts et enchantements / animaux hostiles / monstres (dragons, géants, ...) / obstacles naturels infranchissables (falaises, gouffres) / énigmes, devinettes / combats, duels, luttes / brigands, voleurs, pirates / magiciens, méchantes fées, sorcières / maladies, souffrances / ...

7) LE HÉROS PARVIENT FINALEMENT AU BUT DE SON VOYAGE. DÉCRIRE CE LIEU.

Par exemple :

une maison / un château, un palais / une pyramide / une planète / un pays, un royaume inconnu / une forêt / une grotte, un souterrain / un temple / une ville / une auberge / le sommet d'une montagne / ...

8) C'EST LÀ QU'HABITE L'ADVERSAIRE DU HÉROS. L'IMAGINER ET LE DÉCRIRE.

Par exemple :

un méchant roi, une méchante reine / un grand bandit, un capitaine de voleurs / un monstre / le diable / un sorcier, un magicien / un extraterrestre / un génie, un troll, un lutin / un savant fou / un géant, un nain / un rival / ...

9) LE HÉROS EST D'ABORD VAINCU PAR SON ENNEMI.

Il est, par exemple :

blessé / laissé pour mort / emprisonné / métamorphosé / victime d'un sort / réduit en esclavage / trompé, vaincu dans un concours / chassé très loin / condamné à mort / exposé à un grand danger / ...

10) RACONTER COMMENT L'AMI DU HÉROS LUI VIENT EN AIDE.

Par exemple :

en le guérissant / en le délivrant / en lui donnant une arme / en lui donnant un conseil / en le libérant d'un enchantement / en combattant à sa place / en trompant son ennemi / en lui donnant un objet magique / en lui apprenant un secret / en allant chercher de l'aide / ...

11) RACONTER COMMENT LE HÉROS AFFRONTÉ UNE DEUXIÈME FOIS SON ENNEMI, CETTE FOIS VICTORIEUSEMENT, ET S'EMPRE DE CE QU'IL EST VENU CHERCHER.

Cette séance sera inventée librement, compte tenu de ce qui aura été imaginé aux étapes 2, 8, 9 et 10.

12) LE HÉROS RENTRE CHEZ LUI MAIS IL EST POURSUIVI EN CHEMIN PAR DES ALLIÉS DE SON ENNEMI. RACONTER CES DERNIÈRES AVENTURES.

Les alliés de son ennemi ou les derniers obstacles peuvent être par exemple :

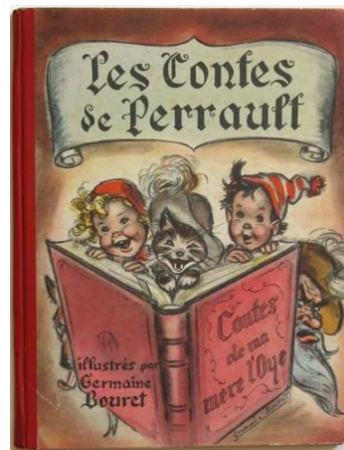
des frères ou des sœurs de son ennemi / des éléments contraires / des animaux / des soldats ou poursuivants armés / des monstres / des obstacles naturels / des êtres fantastiques / des poursuivants disposant d'armes magiques ou secrètes, des pièges, traquenards, embuscades / des tentations ...

13) FIN DE L'HISTOIRE, À RACONTER LIBREMENT.

Rappel des 5 parties :

1. Situation initiale
2. Le problème
3. L'action
4. La résolution du problème
5. La situation finale

Autres pistes :



Ces liens vous permettront de trouver un site qui conviendra à vos recherches sur le sujet (les sites proposés ont été vérifiés le 23 avril 2018) : (source IA17 Poitiers)

- textes classiques
 - textes d'auteurs
 - textes du monde
 - textes régionaux
 - réflexions sur le conte...
1. [Annuaire de contes et légendes](#) : liens vers de nombreux sites. Des contes variés : Contes d'Andersen, Contes de Grimm, Contes de Perrault, versions comparées du Petit Chaperon Rouge, Le Joueur de flûte de Hamelin, Les Voyages de Gulliver, Peter Pan, Baba Yaga, Contes des mille et une nuits
 2. [Les contes et récits au cycle 3](#) : Vous trouverez ici un certain nombre de fiches de travail concernant les contes de la liste indicative du livret d'accompagnement "la littérature au cycle 3" et quelques autres faisant partie du patrimoine de la littérature de jeunesse.
 3. Derrière cette adresse, [la page Ricochet consacrée aux contes](#). Ce site répertorie les parutions récentes et anciennes dans les ouvrages de littérature jeunesse. Pour chacun des titres on peut trouver une brève exposition du contenu et pour certains une critique
 4. [Textes pour le conte, le récit, l'histoire interactive](#) (très intéressant)
 5. [Textes de contes de tous pays ou régions et de tous temps](#) (pour lire en ligne ou imprimer)
 6. [Contes africains](#)
 7. [Fabellia : contes et fables](#)
 8. [Contes classiques](#)
 9. [Les grands contes écrits du XVIIème siècle](#)
 10. [Contes du monde et contes d'auteurs, mythes et légendes](#) (cliquez sur Bibliothèque)
 11. <http://expositions.bnf.fr/contes/pedago/atelier/index.htm> Site Atelier d'écriture d'un conte en ligne
 12. [Bibliographie des contes \(livres\)](http://www.cndp.fr/crdp-creteil/telemaque/) : <http://www.cndp.fr/crdp-creteil/telemaque/>

