

Cette fiche  
est offerte par

 **Bayard  
Jeunesse**  
Éducation

Cet atelier a été conçu par l'équipe du magazine

## JE BOUQUINE

# Écris ton CONTE

**N**e crois pas qu'un conte s'écrit juste en enfilant de jolies phrases après un *Il était une fois* mythique ! C'est un savant travail de préparation. Allez, prends ta plume et à toi de jouer !



### 1 OÙ ET QUAND ?

**I**l faut que tu décides à quelle époque et dans quel pays se déroule ton histoire. Tu as des tonnes de possibilités. Tu peux inventer un pays, tu peux faire vivre tes personnages à une époque passée ou future...

#### OÙ ?

**Des exemples :** au Walalalaland • en France • tout autour du monde • au Far West • sur la planète Pluton...

#### TON CHOIX :

#### QUAND ?

**Des exemples :** de nos jours • au Moyen Âge • en 2058 • à l'âge de pierre...

#### TON CHOIX :

### 2 QUI ?

**É**lément essentiel de ton conte, ton perso principal (c'est-à-dire ton héros ou ton héroïne) va vivre l'aventure, mener une quête et des combats et, au final, apprendre des choses sur lui. Prends ton temps pour décider qui il sera.

**Des exemples :** un petit garçon • une princesse russe • un troll • un soldat • un homme politique • un paysan • une ado anglaise...

#### DÉCRIS LE PERSONNAGE ICI :

(Précise aussi ses caractéristiques physiques, ses qualités, ses défauts...)



### 3 SON OBJECTIF

Que veut ton héros ? Son objectif va devenir son moteur. C'est pour lui qu'il quitte sa situation actuelle. L'objectif correspond le plus souvent à ce qui manque au personnage dans sa vie.

**Des exemples :** trouver l'amour • devenir roi • tuer un dragon • retrouver son frère • obtenir un nouveau smartphone • gagner la jeunesse éternelle • sortir avec Kevin...

**NOTE L'OBJECTIF DE TON HÉROS/HÉROÏNE :**

---

---

---

---

### 5 LA MORALE

Que veux-tu dire avec ton conte ? Quel message souhaites-tu transmettre ?

**Des exemples :** l'argent ne fait pas le bonheur • rien ne sert de courir • l'habit ne fait pas le moine...

**NOTE LA MORALE :**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### 6 L'ÉLÉMENT DÉCLENCEUR

Un événement doit déclencher l'histoire et faire sortir ton personnage principal de son confort. C'est en général le méchant qui vient perturber l'équilibre initial. Le héros se retrouve alors face à un problème à résoudre.

**Des exemples :** une princesse kidnappée • la perte d'un objet • un accident...

**NOTE TON CHOIX ICI :**

---

---

---

---

### 4 LE MÉCHANT

Pour contrecarrer les plans du héros, il lui faut un ennemi ! Prépare-le bien, il est quasi aussi important que ton personnage principal. Donne-lui un nom.

**DÉCRIS-LE ICI :**

(Imagine-le physiquement, décris ses défauts, ses points forts et faibles, son animal de compagnie, son but dans la vie...)

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## 7 L'OBJET MAGIQUE

**P**as de conte de fées sans magie ! Au début, un donateur va aider ton héros en lui confiant un objet possédant des pouvoirs.

**Exemple de donateurs :** une fée • un génie • le père Noël...

**NOTE ICI LE DONATEUR :**

**L**e donateur va faire semblant d'avoir un problème pour que le héros lui rende service.

**CHOISIS CE PROBLÈME :**

**L**e héros rend service au donateur sans savoir qu'ensuite celui-ci le récompensera en lui offrant un objet magique.

**Exemples :** une baguette (of course) • une épée • un miroir...

(Pour t'aider à le choisir, décide d'ores et déjà si, à la fin de ton conte, le méchant va mourir, être transformé, emprisonné... car c'est l'objet magique qui va apporter la touche finale à l'ultime combat.)

**TON OBJET MAGIQUE :**



## 8 LES OBSTACLES

**S**ur sa route vers son objectif, ton personnage principal va rencontrer des problèmes. Des obstacles qu'il va devoir surmonter.

**Exemple :** il se perd dans la forêt • son portable n'a plus de batterie • il croise des animaux qui veulent le boulotter...

**IMAGINE 2 OU 3 OBSTACLES :**

## 9 LE COMBAT FINAL

**L**a rencontre entre le héros et le méchant finit par arriver. Mets ton perso principal dans une situation critique, limite désespérée. **On doit croire qu'il ne va pas s'en sortir...** avant qu'il ne sorte sa botte secrète : l'objet magique !

**IMAGINE RAPIDEMENT LE COMBAT FINAL :**

## 10 UN HAPPY END

**L**e héros a gagné son combat contre le méchant. Tout le monde lui dit bravo, mais sa vraie récompense, c'est après cette victoire qu'il la trouvera. Elle correspond à son objectif de départ (trouver l'amour ; devenir roi ; sortir avec Kevin...).

**NOTE ICI SA VRAIE RÉCOMPENSE :**

→ **TU AS DÉSDORMAIS TOUS LES ÉLÉMENTS NÉCESSAIRES À TON HISTOIRE. IL EST TEMPS DE RÉDIGER** (sur la page de droite ou sur une feuille libre).





# Il était une fois

occupait tranquillement ses journées à

Quand subitement

Pour régler le problème,

prend la décision de

Mais sa route ne sera pas simple...

C'est alors qu'il croise

et désormais détenteur d'un

Fort de cette rencontre,

avance vers son destin.

Le moment de l'inévitable face-à-face avec  
est arrivé.

Tout est bien qui finit bien pour

## Fin

Note ici le nom de ton héros/héroïne.

2

Note ici l'élément déclencheur.

6

Note ici l'objectif de ton héros/héroïne.

3

Note ici le nom du donateur et raconte comment il va transmettre l'objet magique à ton héros/héroïne.

7

Note ici le nom de ton héros/héroïne.

2

Décris ici la scène du combat final.

9

Explique ici la morale de cette histoire.

5

Décris ici l'endroit et l'époque que tu as choisis.

1

Décris ici le quotidien du héros/de l'héroïne.

2

Note ici le nom de ton héros/héroïne.

Note ici les éléments perturbateurs rencontrés par ton héros/héroïne.

8

Note ici ton objet magique.

7

Note ici le nom du méchant/de la méchante.

4

Note ici le nom de ton héros/héroïne et explique sa récompense.

10

