

ÉCRIRE UN CONTE

CM1-CM2

Cette activité permet aux enfants d'écrire un conte assez long grâce à un guide d'écriture. Il faut 13 séances d'environ 15 à 20 minutes selon la classe pour écrire le premier jet de chaque histoire. Chaque enfant (ou chaque groupe) va écrire son propre conte en suivant le guide d'écriture proposé. Au niveau matériel, on privilégie les feuilles doubles de classeur format A4. Après les 13 séances vient le travail de correction. Il est long mais indispensable. On peut donner aux enfants une petite feuille de route pour la relecture avec les points suivants qui correspondent à leur classe. Par exemple :

- majuscules, pluriel des noms, pluriel du verbe (-ent)... pour le CE1.
- Idem + règles simples d'homonymies pour les CE2.

GUIDE D'ÉCRITURE CM1-CM2

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 :

D'une fée, d'un magicien, d'un vieux sage, d'un animal, par un message mystérieux, en rêve, grâce un vieux document, d'un parent, d'un voyageur, d'un savant, ...

4) RACONTER COMMENT IL PART À L'AVENTURE.

Les modalités du départ du héros 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 ...

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, ...

Dans ce chapitre, 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'EMPARÉ 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 soeurs 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.