



Cet atelier a été conçu par l'équipe du magazine

JE BOUQUINE

Écris ton CONTE



Ne 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 ?

Il 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 ?

Élément 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...)





7

L'OBJET MAGIQUE

Pas 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 :

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

CHOISIS CE PROBLÈME :

Le 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

Sur 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

La 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

Le 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 DÉSORMAIS 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,

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

avance vers son destin.

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

