



# Écris un CONTE

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 Belgique • 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 :

---



---



---



---



---



---

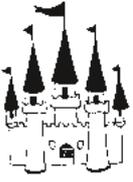


---



2

## QUI ?



Élément essentiel de ton conte, ton 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...

### DÉCRIS LE PERSONNAGE ICI :

SON ÂGE, SON SEXE :

---

SON PHYSIQUE :

---

---

SON CARACTÈRE :

---

---

SES QUALITÉS :

---

---

---

SES DÉFAUTS :

---

---

---

SES POINTS FAIBLES :

---

---

---

---

SES POINTS FORTS :

---

---

---

---

---





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...

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

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

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...)

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



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 DÉCLENCHEUR

Un événement doit enclencher 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 :

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---





9

**LE COMBAT FINAL**

La rencontre entre le héros et le méchant finit par arriver. Mets ton héros dans une situation difficile. 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.

**NOTE ICI SA VRAIE RÉCOMPENSE :**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



# Il était une fois

1 Note ici l'endroit et l'époque que tu as choisis.

2 Note ici le nom de ton héros/héroïne.

3 Note ici l'élément déclencheur.

4 Note ici le nom de ton héros/héroïne.

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

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

7 Note ici ton objet magique.

8 Note ici le nom du méchant/de la méchante.

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

10 Explique ici la morale de cette histoire.

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

Cet atelier a été conçu par les équipes des magazines

