

PRATIQUE

LEÇON 5

ÉCRIRE UN CONTE

A vous.

Voilà des indications qui vont t'aider à écrire ton propre conte. Sers-toi des tableaux ci-dessous et du tableau «On dit» à la page 60 de ton livre. A la page 114, tu trouves aussi des petits mots qui aident à raconter une histoire.

1. Choisis tes personnages (attention, tu ne dois pas tous les prendre!) et invente des noms.
2. Choisis ton problème, choisis une morale à ton histoire.



Tes personnages:

le roi, la reine, le prince, la princesse	la fée (la bonne fée, la méchante fée)/le magicien/un enchanteur ¹ / un devin ²	le dragon
un chevalier, un cavalier	le sorcier, la sorcière	le monstre
un lutin	la sirène	un animal/un insecte/ un poisson
un elfe, un troll	le démon	un objet qui bouge
	un esprit ³ (un bon/mauvais esprit)	

Ton histoire:

1. les personnages	le héros ⁴ , le(s) méchant(s), les autres personnages, celui qui aide, les animaux (gentils et méchants), les objets (animés ⁵ ou inanimés ⁶)
2. les lieux	un pays, une planète imaginaire
3. le décor	un château, une forêt, un cimetière ⁷ , une île, etc ...
4. le problème	– Quelque chose a été volé et doit être retrouvé sinon ... – un personnage a disparu – un personnage a l'air mort – un personnage/monstre menace ⁸ – etc ...
5. les événements	Comment sortir du problème?
6. la morale	Qu'est-ce que tu as voulu montrer avec ton histoire?

Annotations:

1 un enchanteur [ɛ̃nɑ̃ʃɑ̃tœʁ] ein Zauberer – **2 un devin** [ɛ̃dɑ̃vɛ̃] ein Wahrsager – **3 un esprit** [ɛ̃nɛspʁi] ein Geist – **4 un héros** [ɛ̃ɛʁo] ein Held – **5 animé(e)** [anime] *qui bouge* – **6 inanimé(e)** [inanime] *qui ne bouge pas* – **7 un cimetière** [ɛ̃simtjɛʁ] ein Friedhof – **8 menacer qn** [mɑ̃nase] jdn. bedrohen