

Structure d'un conte :

PARTIE 1 Situation de départ	Qui? Où? Quand? Qui? Les personnages Présentation et description des personnages, portrait physique ou moral. Où? Le lieu Où se déroule l'histoire ? Quand? Le moment Quand l'histoire se passe-t-elle ? Comment se sentent-ils ?	- Il était une fois... - Il y'a longtemps... - Il y'a très longtemps de ça... - Dans un pays lointain... - Jadis ... - Il était une fois, dans un pays lointain... - Quelque part dans... - L'été dernier... - Tout à commencé...
PARTIE 2 Événement déclencheur	Quoi ? Pourquoi ? Quel événement fait démarrer l'histoire ?	- Un jour... - Une nuit... - Tout à coup... - Soudain... - Brusquement...
PARTIE 3 Événements perturbateurs	Réaction du personnage, Son but... Que ressent-il ?	- Il est triste... - Il voudrait bien... - Il veut...
PARTIE 4 Développement	Que fait le personnage principal ? Que font les autres personnages ? Comment réagissent-ils ?	- Il essaie ... mais... - Il fait... malheureusement... - Quelques temps après... - Tandis que... - Malgré tout...
PARTIE 5 Solution finale	Le problème se règle-t-il ? Comment ? Comment se termine le récit ? Qu'arrive-t-il aux autres personnages à la fin du récit ?	- Enfin... - Grâce à ... - Par chance... - Finalement... - C'est ainsi que... - C'est alors que...
Fin	Après cette aventure que devient le personnage principal ?	- Depuis ce jour-là... - A partir de ce jour... - Depuis ce temps...

Certaines parties peuvent se chevaucher, plusieurs rebondissements possibles. Autre structure possible...

Structure du conte.

Introduction de l'histoire.

" Il était une fois...Il y a très longtemps...Jadis....Autrefois....Il y a bien longtemps..... Dans un pays lointain..... "

Présentation du Héros.

Que fait-il, comment est-il, ce qu'il aime.....

Élément perturbateur.

Généralement un « méchant » qui vient perturber l'équilibre initial, le héros se trouve alors confronté à un problème qu'il doit résoudre.

Le héros sera présenté avant de faire apparaître la perturbation.

Résolution du problème

Par un combat, un arrangement qui conduit à restaurer un nouvel équilibre.

Dénouement.

Forcément heureux.

La lecture de fin de contes peut permettre de généraliser le happy end, et de donner des idées aux élèves.

Présenter la démarche de production d'un conte :

Expliquer aux élèves que pour écrire un conte il faut respecter une structure. Cette structure se constitue de six points essentiels. Donc, il faut leur révéler les 6 points et les choisir avec eux afin d'obtenir la trame de l'histoire :

1er point : le héros

- Le héros peut-être n'importe qui : un homme, une femme, un enfant (permet une identification), un animal gentil (identification pour les enfants de maternelle).
- Le héros doit toujours être plus faible que le méchant pour mettre en valeur ses qualités : courage, générosité, gentillesse...

2ème point : le méchant

- Faire une liste de tous les méchants qu'on peut rencontrer dans les histoires et en choisir un.
- Exemples** : Le loup, le crocodile, le serpent, l'ours, le renard, le dragon, le diable et ses démons, les pirates, les voleurs...
- Définir le méchant : qui est-il ? Que fait-il ? Pourquoi ?

3ème point : le donateur (sa présence n'est pas obligatoire)

- Comme le héros il est plus faible que le méchant, il va lui falloir une aide.
- Le donateur est un personnage doté de pouvoirs souvent magiques ou quelqu'un (ou quelque chose) qui possède un élément magique.
- Exemples** : Les fées, un génie, les magiciens, le Père Noël...
- Le donateur a, ou fait semblant, d'avoir un problème pour que le héros puisse lui rendre service. Choisir ce problème
 - Le héros rend service au donateur sans savoir qu'en retour le donateur va ensuite le récompenser.

4ème point : l'objet magique

- C'est contre le service rendu que le donateur donnera un objet magique, c'est à dire quelque chose qui permettra au héros de vaincre le méchant.
- Avant de choisir l'objet magique il faut déterminer si, à la fin de l'histoire : On tue le méchant, on le capture, on le transforme, ou tout autre solution.
- On décidera du choix de l'objet magique en fonction du choix précédent.

5ème point : Le combat (rencontre entre le héros et le méchant)

- Il est intéressant que le héros soit en grande difficulté avant de vaincre le méchant grâce à l'objet magique.
- L'utilisation de l'objet magique doit être une deuxième épreuve pour le héros. Il doit se retrouver en grand danger, il faut que l'on croie qu'il va perdre. Il ne suffit pas de lancer une pierre ou tirer sur le méchant pour le vaincre. Il faut qu'il y ait une réelle difficulté afin que l'histoire soit intéressante.

6ème point : La fin heureuse

- Le héros a réussi sa quête.
 - Tout le monde le félicite mais sa vraie récompense sera ce qu'il trouvera après avoir vaincu le méchant : l'amour, la richesse ou autre idée.
- Enfin pour finir : nommer les personnages, situer l'histoire, éventuellement la dater et écrire un titre.