

Ecrire un conte : les différentes étapes

1) CHOISIR ET DÉCRIRE UN PERSONNAGE QUI SERA LE HÉROS DU CONTE.

Ce personnage peut être par exemple :

un prince	un jeune soldat	une petite fille
une jeune fille	un petit garçon	un pauvre paysan
un marchand	un voyageur	autre idée
une princesse	un marin	

2) IMAGINER CE QU'IL DÉSIRE, OU CE QUI LUI MANQUE POUR ÊTRE HEUREUX.

Par exemple :

- le mariage ou l'amour
- un trésor
- un talisman
- un remède
- un objet précieux
- quelque chose qu'on lui a pris
- un animal magique
- quelqu'un qu'on a enlevé
- la sagesse
- un secret
- autre idée

3) RACONTER COMMENT LE HÉROS RECOIT DES CONSEILS OU DES RENSEIGNEMENTS.

Par exemple :

- une fée
- un rêve
- un magicien
- un vieux document
- un vieux sage
- un parent
- un animal
- un voyageur
- un message mystérieux
- un savant
- autre idée

4) RACONTER COMMENT IL PART À L'AVENTURE.

Les modalités du départ du héros dépendent des étapes 1 à 3. Le héros peut 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
- autre idée

5) EN CHEMIN, LE HÉROS RENCONTRE UN AMI.

Par exemple :

- une fée
- un soldat
- un animal
- un prince
- un autre aventurier
- une jeune fille
- quelqu'un à qui il rend service
- un génie
- un serviteur
- un vieillard
- autre idée

On peut cumuler les éléments; 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 ou surhumaines
- énigmes, devinettes
- mauvais sorts et enchantements
- combats, duels, luttes
- animaux hostiles
- brigands, voleurs, pirates
- monstres (dragons, géants, ...)
- magiciens, méchantes fées, sorcières
- obstacles naturels infranchissables (falaises, gouffres)
- maladies, souffrances
- autre idée

7) LE HÉROS PARVIENT FINALEMENT AU BUT DE SON VOYAGE. DÉCRIRE CE LIEU.

Par exemple :

- une maison
- un pays, un royaume inconnu
- une ville
- un château, un palais
- une forêt
- une auberge
- une pyramide
- une grotte, un souterrain
- le sommet d'une montagne
- une planète
- un temple
- autre idée

8) C'EST LÀ QU'HABITE L'ADVERSAIRE DU HÉROS. L'IMAGINER ET LE DÉCRIRE.

Par exemple :

- un méchant roi, une méchante reine
- un extraterrestre
- un grand bandit, un capitaine de voleurs
- un génie, un troll, un lutin
- un monstre
- un savant fou
- le diable
- un géant, un nain
- un sorcier, un magicien
- un rival
- autre idée

9) LE HÉROS EST D'ABORD VAINCU PAR SON ENNEMI.

Il est, par exemple :

- blessé
- réduit en esclavage
- laissé pour mort
- trompé, vaincu dans un concours
- emprisonné
- chassé très loin
- métamorphosé
- condamné à mort
- victime d'un sort
- exposé à un grand danger
- autre idée

10) RACONTER COMMENT L'AMI DU HÉROS LUI VIENT EN AIDE.

Par exemple :

- en le guérissant
- en combattant à sa place
- en le délivrant
- en trompant son ennemi
- en lui donnant une arme
- en lui donnant un objet magique
- en lui donnant un conseil
- en lui apprenant un secret
- en le libérant d'un enchantement
- en allant chercher de l'aide
- autre idée

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 étape sera inventée librement, compte tenu de ce qui aura été imaginé aux étapes 2, 8, 9 et 10.

12) FIN DE L'HISTOIRE, À RACONTER LIBREMENT.