

Raconte-moi une histoire

A2/A2+

Suivez les différentes étapes qui vous permettront de créer et de raconter un conte de votre invention.

THÈMES

- le conte

DURÉE

- 40 minutes



OBJECTIFS COMMUNICATIFS

Raconter une histoire au passé

Écrire un texte en suivant un schéma narratif

Faire une lecture vivante d'un texte



OBJECTIFS LINGUISTIQUES

Le lexique du conte



OBJECTIFS CULTURELS

Les contes de fée

I. Trouver l'inspiration

1. Petit bac

a) Complète le tableau en écrivant le maximum de mots.

Lettre	Prénoms	Objets / Vêtements	Verbes à l'infinitif	Lieux (ville/pays/pièces)	Autres (bonus)
Exemple : A	Amélie Ahmed	Armure Arme	Aimer Appeler	Amiens Arménie	Ananas Anonyme
C					
P					

V					
---	--	--	--	--	--

Faire réaliser un petit bac aux élèves (seuls ou en binôme) avec le tableau ci-dessus.
Mettre un chronomètre de 5 minutes.
Les élèves doivent compléter le tableau le plus rapidement et avec le maximum de réponses.

Piste de correction de l'activité :

Lettre	Prénoms	Objets / Vêtements	Verbes à l'infinitif	Lieux (ville/pays/pièces)	Autres (bonus)
C	Camille	Casquette	Coucher	Chambre	Cuisine
P	Paul	Pull	Pouvoir	Paris	Poubelle
V	Vanessa	Veste	Vendre	Versailles	Ventre

b) Comparez vos réponses.

Les élèves comparent leurs réponses en binôme ou en groupe classe.
Proposer éventuellement de compter les points : 1 point par réponse correcte et 2 points pour une réponse que personne d'autre n'a trouvée.

2. Répertoire de mots

a) En binôme. Choisissez un ou deux personnages de contes dans la liste ci-dessous.

			
Un centaure	Un prince / Une princesse	Un sorcier / Une sorcière	Un dragon
			
Un chevalier	Un vampire	Une fée	Un loup-garou

b) En binôme. Écrivez le plus de mots qui vous viennent à l'esprit en lien avec le(s) personnage(s) choisi(s).

Mettre un minuteur de 5 min.

Dire que les mots peuvent être de tous types (verbes, noms, adjectifs, etc.).

Le but de cet exercice est de permettre aux élèves de créer un répertoire de mots qu'ils/elles pourront utiliser pour écrire un conte.

Pistes de correction de l'activité :

Exemple : Loup-garou = jeu - nuit - lune - gris - poil - mordre - village - transformer - silencieux - inquiétant – chasseur

c) Partagez vos réponses avec le reste de la classe.

Échange en grand groupe afin de comparer les réponses et éventuellement ajouter des mots à leur répertoire.

II. Écrire une histoire

1. Première écriture

Écrivez un court paragraphe pour présenter le personnage de votre choix. Présentez ses caractéristiques (physique, personnalité), l'endroit où il habite et ses activités.

Attention à respecter les contraintes suivantes :

- 1) Écrivez le texte à l'imparfait ;
- 2) Choisissez au moins 4 mots trouvés dans l'activité *Petit Bac* et/ou dans l'activité *Répertoire de mots* ;
- 3) Commencez votre texte par « Il était une fois... ».

Former des groupes de 3 ou 4 en regroupant les élèves en fonction du choix qu'ils/elles ont fait précédemment.

Expliquer que l'imparfait est généralement utilisé pour raconter un conte. Cependant, si ce temps n'est pas connu des apprenants, leur demander de rédiger le texte au présent.

Pistes de correction de l'activité :

Il était une fois, le terrible loup-garou Luise qui se baladait dans un village au Luxembourg. Luise avait un poil gris, des dents pointues et des griffes acérées au bout de ses pattes. Tout le village était très inquiet à cause de Luise. Pendant la nuit de pleine lune, Luise venait dans le village pour aller chercher ses victimes. Personne n'avait jamais vu ses yeux jaunes sauf le vieux chasseur qui patrouillait chaque soir pour que les enfants rentrent en sécurité dans leurs maisons. Avant d'entrer dans le village on pouvait lire un panneau qui disait : « Attention au loup-garou : prenez vos enfants par la main ! ».

2. Deuxième écriture

Activité facultative pouvant être remplacée par l'activité *Cadavre exquis*.

- a) Lisez le texte d'un autre groupe.
- b) Écrivez un court paragraphe pour continuer leur histoire.

En groupe de 3 ou 4.

Faire tourner les textes.

Chaque groupe se retrouve avec une histoire qu'il n'a pas écrite.

Au besoin, aider les élèves à comprendre l'histoire écrite précédemment.

Les élèves continuent l'histoire commencée par le groupe précédent.

Pistes de correction de l'activité :

Texte 1 :

Il était une fois, le terrible loup-garou Luise qui se baladait dans un village au Luxembourg. Luise avait un poil gris, des dents pointues et des griffes acérées au bout de ses pattes. Tout le village était très inquiet à cause de Luise. Pendant la nuit de pleine lune, Luise venait dans le village pour aller chercher ses victimes. Personne n'avait jamais vu ses yeux jaunes sauf le vieux chasseur qui patrouillait chaque soir pour que les enfants rentrent en sécurité dans leurs maisons. Avant d'entrer dans le village on pouvait lire un panneau qui disait : « Attention au loup-garou : prenez vos enfants par la main ! ».

Texte 2 :

Dans le village on ne savait pas qui se cachait derrière ces yeux jaunes. Et puis les villageois n'étaient pas très intelligents... De ce fait, Luise pouvait vivre tranquillement sous sa forme humaine parmi eux. En réalité, c'était une fille vivante qui aimait beaucoup danser. Elle détestait devoir manger d'autres gens, mais c'était nécessaire pour sa survie. Pour autant, elle essayait de lutter contre sa nature de loup-garou. Un soir après s'être transformée encore une fois, elle rencontra un autre loup-garou qui s'appelait Levin et qui avait une lettre de Lettonie pour elle. Le lendemain, Luise lit attentivement cette lettre qui contenait des informations capitales sur la longévité loup-garousienne...

3. Cadavre exquis

Activité facultative ou de remplacement de l'activité *Deuxième écriture*.

Vérifier que la consigne soit bien comprise par les élèves.

Pour aller plus loin :

Le jeu du cadavre exquis a été inventé par les surréalistes français dans les années 1920. Le but de ce jeu était de composer des phrases et des dessins de façon collaborative.

Ce jeu tire son nom de la première phrase créée par ses joueurs : « Le cadavre – exquis – boira – le vin – nouveau. ».

- a) Formez un petit groupe.
- b) Imaginez la première phrase d'un conte. Commencez obligatoirement par « Il était une fois... ».
- c) Pliez la feuille après avoir écrit votre phrase.
- d) Passez votre feuille au groupe qui se trouve à votre gauche.
- e) Prenez la feuille du groupe à votre droite.
- f) Ouvrez la dernière partie pliée de la feuille et écrivez une nouvelle phrase en dessous.
- g) Répétez l'opération autant de fois que vous voulez.

III. Raconter une histoire

Faites une lecture vivante de votre texte au reste de votre classe.

Inviter les élèves à lire le texte créé dans l'activité II.1 + II.2 ou II.1+II.3 au reste de la classe en les encourageant à être créatifs et à jouer leur texte.