

Fiches comportant les éléments constitutifs du conte

Règle du jeu : Chaque enfant tire ou choisit une fiche à partir de laquelle il construira un conte de quête, en s'aidant de la structure narrative donnée p. 13.

Chaque fiche comporte :

- le héros,
- deux lieux,
- trois adjuvants,
- trois opposants,
- l'objet de la quête,

plus deux cases vides que l'enfant peut compléter à volonté, ajoutant, selon son désir, un autre lieu, un autre personnage..., éventuellement même un interdit et un méfait.

L'enfant doit écrire son conte à partir de la fiche, mais il n'est pas obligé d'en conserver tous les éléments : il peut ainsi sélectionner parmi les adjuvants et les opposants ceux qui lui conviennent et rejeter les autres, les deux cases vides lui permettant d'opérer des remplacements. Il est tenu en revanche de conserver le héros et l'objet de la quête.

Si la fiche a été tirée au sort et qu'elle ne convient pas, elle peut être évidemment remplacée par une autre.

Des fiches sont ici données toutes faites, mais on aura intérêt à en faire fabriquer par la classe.

<i>héros</i> un chasseur	<i>lieu</i> un précipice	<i>lieu</i> une caverne	<i>héros</i> une mendiante	<i>lieu</i> une prison	<i>lieu</i> un puits
<i>ami</i> un nain	<i>ami</i> une lampe	<i>ami</i> un saule pleureur	<i>ami</i> un vieux pirate	<i>ami</i> un rêve	<i>ami</i> le vent
<i>ennemi</i> une magicienne	<i>ennemi</i> une chauve-souris	<i>ennemi</i> une meute	<i>ennemi</i> un vampire	<i>ennemi</i> un bourreau	<i>ennemi</i> le frère du roi
<i>objet de la quête</i> un livre de magie			<i>objet de la quête</i> retrouver ses parents		