



OUTIL N°1

ANALYSE DE DOCUMENTS

LE CONTE

14D

2 Situation départ

Présenter les personnages, le lieu, l'époque, la situation

4 Aventures (Actions)

Action d'un personnage

Action(s) des autres personnages

Conséquences

(raconte ce que provoquent les actions des personnages)

6 Situation finale

Ce qui a changé pour les personnages par rapport à la situation départ :
- leur état - leurs sentiments - leurs projets

FREDDY ET LA POTION MAGIQUE

Collectif Maternelle, ms/gs école d'Abeilhan

Un roi et une reine habitent dans un magnifique château sur la place du marché. A côté du château, il y a un taureau accroché à une corde. Une énorme pierre tombe sur la corde, elle la casse et le taureau s'échappe. *Il court dans l'herbe et avec ses cornes, il blesse le petit prince. Il faut de la potion magique pour le guérir sinon il va mourir.*

Le roi téléphone à Freddy le lapin malin et lui dit:

« - Vite ! Vite ! Le taureau a blessé mon fils ! Il faut que tu ailles chercher la potion magique pour sauver le petit ! Elle est dans une grotte, très loin dans la forêt ! »

Le lapin s'en va tout de suite. Il court de toutes ses forces. Mais il rencontre un chien-loup qui l'empêche de passer. Il file entre ses pattes comme une voiture de course.

Puis il rencontre un monsieur qui conduit une grosse moto et lui dit:

« - Monsieur, vite, est-ce que vous pouvez m'amener à la grotte dans la grande forêt ? Il faut de la potion magique pour sauver le prince !

- D'accord ! Monte derrière moi et accroche-toi ! »

Ils foncent à la grotte.

Mais devant la grotte, ils voient un dragon vert avec deux têtes. Il crache du feu par ses deux bouches.

Heureusement, il y a des missiles empoisonnés sur la moto. Le lapin et le monsieur appuient sur des boutons et les missiles arrivent dans le coeur du dragon. Le dragon tombe et ça fait du bruit comme si c'était un tremblement de terre !

Le lapin prend la potion magique et retourne au château. Le petit prince suce la potion magique et il est guéri.

Le roi est content. Il donne une médaille au lapin, plein de sous, de l'or, des carottes et des lunettes bleues pour lire. Et le lapin est devenu son ami.

1 Le titre

3
Complication :
un problème survient

5
Résolution du problème :
(aggravation ou amélioration)



OUTIL N°2 ANALYSE DE DOCUMENTS LE CONTE

14E

Un point c'est tout ! Collectif élèves du collège de Saint-Jean de Védas

Il était une fois dans une clairière, un petit comité d'insectes qui vivaient heureux.

Il y avait Tricoti l'araignée, les Zaza les abeilles, Cricri le grillon, les fourmis, Tortillon la chenille, Gaston le bourdon et plein d'autres encore...

Mais surtout, il y avait Cocci, la reine de la fête, aimée de tous.

C'était une petite coccinelle, elle était rouge sang avec plein de points d'un noir luisant et brillant. Elle en était très fière.

Elle était belle, gentille, gaie et elle aimait beaucoup faire la fête. Croaa le crapaud, très laid, enviait la beauté de Cocci et en éprouvait une jalousie malade ; sans arrêt grognon et ronchon. Il vivait au marais, à l'écart de l'amicale compagnie, sur un nénuphar.

A l'arrivée du printemps, on organisait une grande fête. Comme chaque année, elle était l'occasion de danses endiablées, de chants, de jeux, de repas gourmands qui animaient le village d'une intense activité. Chacun rivalisait de beauté et d'élégance dans sa tenue printanière. Cocci, reine de la fête, avait dansé toute la soirée.

Alors qu'elle achevait une danse échevelée, Cricri en la faisant tourbillonner s'aperçut que Cocci avait perdu ses pois noirs. Cocci poussa un cri d'horreur. A force de tourner, de danser, de tourbillonner elle avait perdu tous ses points noirs.

Elle pleura et pleura encore. Alors tout le village se mit à la recherche de ses points...

On eut beau chercher, on ne trouva pas !

Cricri dit à l'oreille de Cocci : "C'est peut-être Croaa qui a volé des pois, il est jaloux de toi !". Cocci trouva cette idée très juste et Cricri, Puci, Cocci et les autres partirent en direction de l'étang. Comme ils avaient déjà parcouru plusieurs mètres (ce qui est énorme pour des insectes), ils étaient fatigués et ils s'arrêtèrent un instant.

Tout d'un coup, il arriva une bête monstrueuse, pleine de poils, qui courait à toute allure, les oreilles à l'horizontale et qui aboyait aussi fort qu'elle le pouvait.

Cocci n'eut pas le réflexe de s'envoler ; elle resta plantée là sans mot dire. La bête arriva sur elle, la renifla de sa grosse truffe noire, et au moment où elle allait avaler la pauvre petite Cocci, le monstre se retourna et se gratta le dos en se mordillant furieusement. C'était Puci qui venait de piquer le monstre. Pendant ce temps, Cocci s'envola !

Ils marchèrent encore pendant très longtemps et ils arrivèrent devant un infranchissable tronc d'arbre qui barrait le chemin. Cocci perdit espoir...

Mais la bande des fourmis était là.

Fourmigueta dit qu'elles allaient creuser un tunnel pour que Cocci et ses amis puissent passer.

Tout le monde se mit au travail. Et quand le tunnel fut terminé, la troupe passa de l'autre côté. Après quelques heures de marche, on arriva sur le bord de l'étang. Croaa était au milieu de l'eau, sur un nénuphar. Cocci, courageusement, partit seule à la nage chercher ses pois noirs. A peine était-elle dans l'eau que Cocci eut des difficultés. Elle dérivait dangereusement. Alors Hélico la libellule arriva à toute vitesse, effleura l'eau et attrapa de ses fines pattes noires notre petite coccinelle qui se noyait. Sur la berge, Cocci reprit ses esprits.

Elle demanda à tous les insectes de la prairie d'aller chercher des brindilles. Tricoti l'araignée les assembla avec du fil qu'elle venait de tisser. Ils construisirent un petit radeau. On appela Flip, la truite végétarienne et Cocci lui expliqua qu'elle devait renverser le crapaud de sa feuille de nénuphar et en couper la tige. La feuille dérivait, Cocci, sur son radeau attrapa la fleur de nénuphar où étaient cachés ses points noirs. Le crapaud les poursuivait, et devant eux, il y avait une immense chute d'eau. Alors, Tricoti lança deux fils sur le radeau, et avec la bande des abeilles, on le souleva et on le déposa sur la berge.

Quant à Croaa, il tomba dans la chute d'eau, sans trop de dégâts mais cela lui fit si peur qu'il courut, courut, et il court encore...

Alors que Cocci rentrait tranquillement avec ses amis, un humain la captura dans sa main et l'enferma dans un bocal qu'il posa sur sa table de pique-nique. Pauvre Cocci ! Heureusement, ses amis étaient là ! Cricri appela son ami le pinson.

L'oiseau piqua sur le bocal qui tomba et se cassa. L'humain entendit du bruit ; il arriva en courant...

Cricri put s'envoler, et tous rentrèrent au village des insectes.



OUTIL N°3 LA SILHOUETTE DU CONTE

14F

	1. Titre	
L'introduction	2. Situation départ	Présenter les personnages, le lieu, l'époque et la situation
Le déroulement des événements	3. Complication	Un problème survient
	4. Aventures /Actions	Action d'un personnage <i>(que fait le premier personnage qui agit ?)</i> Action(s) des autres personnages <i>(si tu as plusieurs autres personnages, tu peux décrire plusieurs actions)</i> Conséquences <i>(raconte ce que provoquent les actions des personnages)</i>
	5. Résolution du problème	Solution : <i>(aggravation ou amélioration)</i>
La conclusion	6. Situation finale	Ce qui a changé pour les personnages par rapport à la situation initiale - leur état ; - leurs sentiments - leurs projets