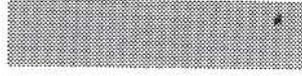


CHAPITRE 7

Raconter des contes



Il y a très longtemps, le soir, toute la maisonnée se resserrait autour de l'âtre pour écouter les conteurs. Leurs histoires se sont transmises d'une génération à l'autre. C'est seulement à partir des XVII^e, XVIII^e siècles que des écrivains comme Ch. Perrault, les frères Grimm, H.-Ch. Andersen et bien d'autres ont écrit ces contes en les adaptant aux goûts de l'époque et les ont édités. C'est ainsi qu'ils nous sont parvenus.

À ton entourage, tu aimerais peut-être raconter des contes. C'est souvent difficile et il peut arriver que « tu t'écartes de ton chemin », que tu te « perdes » ou simplement que tu sois « en panne » d'imagination.

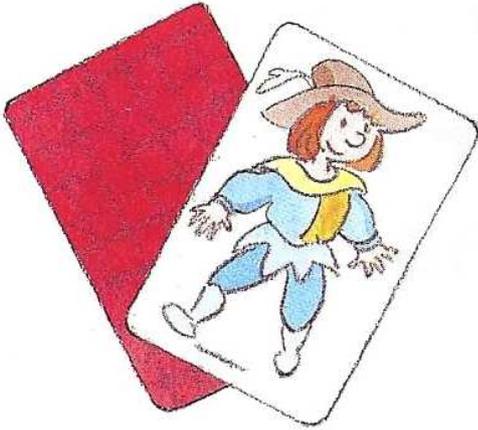
Pour t'aider, on te propose ici d'utiliser un jeu de cartes que tu vas fabriquer.

Laisse-toi guider... et tu vas inventer des contes formidables que tu pourras reprendre, si tu veux les garder en mémoire, en les écrivant ou en les enregistrant.

POUR RÉALISER

Pour réaliser le jeu de cartes, il te faut :

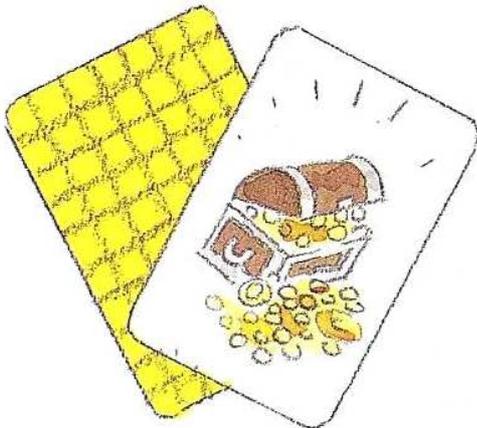
- du papier dessin ou cartonné ;
- des feutres, des crayons de couleur, des peintures, des craies d'art, des fusains ;
- des ciseaux, de la colle ;
- des magazines à découper, du papier de couleur ;
- du papier calque.
- Découpe dans le papier dessin ou cartonné 40 rectangles de 10 cm sur 5 cm.
- Pour peindre ces 40 cartes, choisis huit couleurs différentes (rouge, jaune, bleu, noir, orange, marron, rose vif, et vert) et peins la face de 5 cartes de la même couleur.
- Illustre l'autre côté de la carte en fonction des indications qui te sont données page suivante.
- Pour cela tu peux dessiner, décalquer, découper, photocopier... Avec tout cela tu peux faire des montages amusants, surprenants, terrifiants, etc.
- Chaque série de 5 cartes correspond à un élément du conte que tu connais.



1^{re} SÉRIE (cartes rouges)

Le héros :

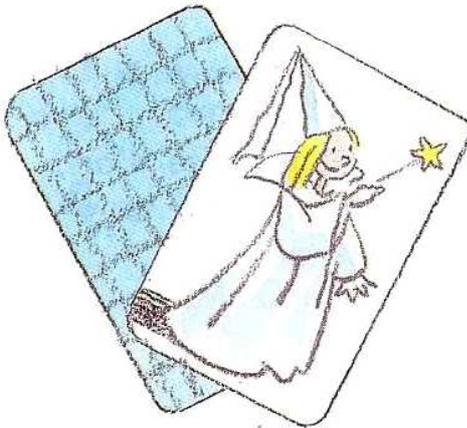
tu peux dessiner un enfant, un prince, une princesse, un animal, un objet, un soldat, un pêcheur, un petit bonhomme, etc. C'est en général celui qui arrive en premier dans l'histoire après « Il était une fois »...



2^e SÉRIE (cartes jaunes)

L'objet de la quête :

que veut le héros ? un objet, un pays, un royaume, se marier, une arme magique, un secret, un trésor caché, un remède miracle, etc. et pourquoi le veut-il ? Ces cartes représentent ce que le héros va aller chercher, ce pourquoi il va se battre, il va lutter. Sans cela il n'y aurait pas d'histoires !

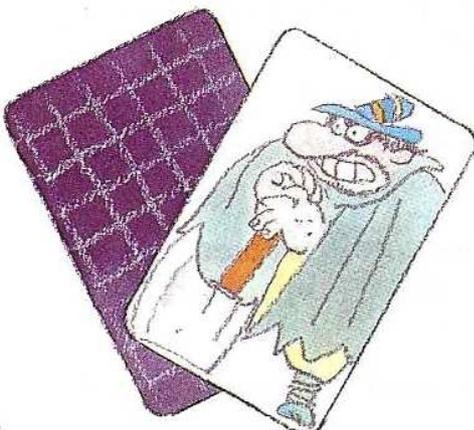


3^e SÉRIE (cartes bleues)

Les amis du héros :

ce sont ceux qui vont l'aider pour le remercier d'un service rendu ou simplement par amitié ou affection.

Ce sera un parent, une fée, un magicien, un animal, un vieillard, etc.



4^e SÉRIE (cartes noires)

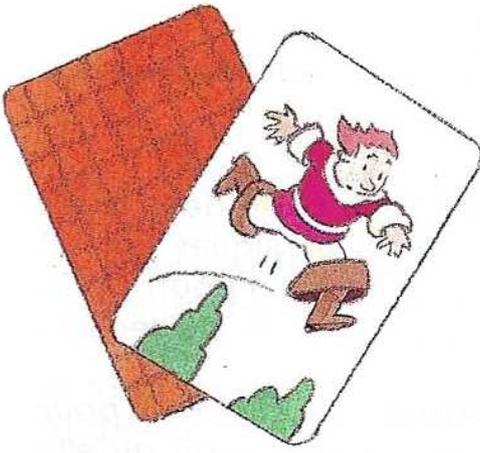
Les ennemis du héros :

ce sont ceux qui vont s'opposer au héros, qui vont lui faire obstacle. Il les rencontrera sur son chemin. En général ils retiennent, emprisonnent, cachent ce que le héros désire. Il va devoir se battre contre eux ou ruser avec eux... Ces ennemis peuvent être un monstre, un loup, un dragon ou un autre animal féroce, un ogre, un roi terrifiant, une sorcière, un mauvais génie, etc.

5^e SÉRIE (cartes orange)

Les épreuves :

ce sont les péripéties, les difficultés, les obstacles auxquels le héros va être confronté : se battre contre un ennemi, lui faire une ruse, répondre à son souhait ou à sa volonté, relever un défi, cela peut être aussi un obstacle naturel (montagne, précipice...) à franchir, une énigme à résoudre, etc.



6^e SÉRIE (cartes marron)

Les défaites :

pour que le conte soit vivant, riche, passionnant, il faut qu'on ait peur pour le héros, qu'il n'arrive pas de suite à ses fins. Il peut donc, dans un premier temps, échouer, être vaincu — mais pas complètement — par son ennemi qui l'aura mis en prison ou bien rendu esclave, ou blessé ou condamné, ou rendu victime d'un sortilège.



7^e SÉRIE (cartes roses)

Les victoires :

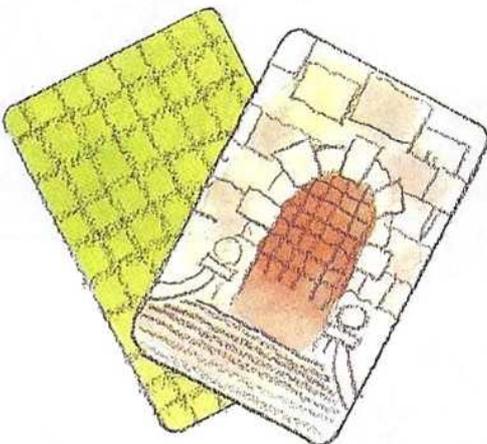
souvent au bout de la troisième épreuve, le héros arrive à vaincre ou à surmonter les obstacles ou les défis, soit seul soit aidé par un ami. Il a abattu son ennemi, il s'est échappé, il a résolu une énigme, etc. et il va pouvoir enfin obtenir ce qu'il désire.



8^e SÉRIE (cartes vertes)

Les lieux :

cette série de cartes est facultative. Pourtant, si tu sais bien les illustrer, elles te permettront d'enrichir ton histoire, d'entretenir la magie. Ces lieux pourront être un pays lointain, mystérieux, des châteaux hantés, des grottes, des planètes inconnues, etc.



POUR JOUER

SEUL

1. Tu ranges les sept premières séries de cartes dans l'ordre indiqué ci-dessus (d'abord les rouges, puis les jaunes, etc.) en paquet devant toi.

2. Tu mets un peu à part la 8^e série « les lieux » dans laquelle tu piocheras quand bon te semblera.

3. Tu commences par « Il était une fois... » ou « Il y a fort longtemps... » et tu pioches une carte dans le premier tas « les héros ». Tu décris ce que tu vois.

Par exemple : *Il était une fois, une jeune princesse à la chevelure blonde, vêtue d'une robe d'or ornée de diamants...*

4. Puis tu pioches dans le second tas « l'objet de la quête » et tu continues ton histoire en expliquant quel est le problème du héros.

Par exemple : *Elle rêvait d'être comme toutes les jeunes filles du royaume, elle voulait jouer, courir, danser, mais son père la gardait jalousement enfermée afin que jamais personne ne puisse la voir...*

5. Tu prends une carte dans le tas « les amis » et tu expliques qui est cet ami en sachant qu'il pourra plus tard dans le conte venir au secours du héros.

Par exemple : *... Elle avait pour seul compagnon un pigeon qu'elle avait recueilli dans la cour du donjon alors qu'il était blessé. Elle l'avait soigné sans relâche et désormais il ne manquait jamais de lui rendre visite et de la tenir informée des nouvelles du royaume...*

6. C'est ici que peut se déclencher l'histoire.

Par exemple : *... un jour le pigeon lui annonça que le prince du royaume voisin organisait un grand bal et y invitait toutes les jeunes filles et tous les jeunes garçons de toutes les contrées. La jeune princesse était désespérée : elle aussi aurait tellement aimé se rendre à ce bal et rencontrer des jeunes gens de son âge...*



POUR JOUER

7. C'est ici que tu peux piocher d'abord dans le tas « les ennemis » puis dans le tas « les épreuves », raconter un épisode et recommencer ainsi deux fois. Après la première épreuve, tu piocheras dans le tas « les défaites » ainsi qu'après la deuxième épreuve, puis après la troisième épreuve tu piocheras dans le tas « les victoires » pour qu'enfin ton héros obtienne ce qu'il désirait.

lieux » et décrire celui que tu as illustré afin que ton récit soit plus riche encore. Si on reprend l'histoire de la jeune princesse, cela peut donner :

« ... mais son père la gardait jalousement enfermée... » Tu pioches dans le tas de cartes « les lieux » et selon la carte tu décris.

Par exemple : ... dans une grotte mystérieuse surmontée d'un donjon et entourée d'une minuscule cour...

8. Quand tu le jugeras nécessaire, tu pourras piocher dans le tas « les

À PLUSIEURS

Le principe est le même, mais chacun pioche à tour de rôle et prend la suite du précédent pour raconter l'histoire.

Si vous êtes plusieurs à avoir réalisé des cartes, n'hésite pas à les mettre avec les tiennes ; cela vous réservera bien des surprises...

Au début cela risque de te paraître un peu difficile, mais avec un peu d'entraînement tu deviendras un merveilleux conteur. Quant tu te sentiras à l'aise, n'oublie pas de t'enregistrer. Si certains contes te paraissent particulièrement intéressants tu pourras les reprendre et en faire une version écrite.

