

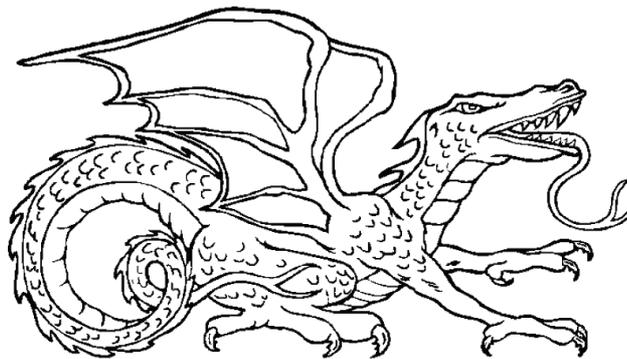
La princesse libérée (1)

Il était une fois une famille royale qui vivait heureuse dans un beau et somptueux château.

Un jour, la cuisinière officielle de la famille royale fit de bons desserts au chocolat à l'occasion de l'anniversaire de la princesse. Seulement, le gâteau destiné à la jeune fille était empoisonné. Juste après avoir savouré son dessert, la dame se transforma en dragon. Un serviteur accourut vers la princesse nouvellement transformée pour lui venir en aide. Seulement, en touchant une de ses écailles, l'homme se transforma également en bête féroce. En voyant la scène, horrifié, le roi exigea d'enfermer de force les deux monstres dans le donjon, à savoir la plus haute tour de l'édifice, pour la sécurité de tous. Sans plus tarder, le dirigeant du royaume annonça la mauvaise nouvelle à tous les habitants et commença une enquête pour identifier le coupable de cette affreuse histoire. Le triste père finit par découvrir un indice qui le mena vers la cuisinière. Celle-ci avoua être responsable de ce crime en raison de sa jalousie pour la belle princesse. Le souverain décida d'emprisonner la méchante femme dans le cachot souterrain du château et lui dit:

- Tu seras libérée à condition de donner le remède qui permettra à ma fille de retrouver sa beauté naturelle.

La vilaine cuisinière, sous la menace, décida d'aider la famille royale. Afin d'annuler les effets du maléfice, il lui fallait fabriquer une potion magique. Pour cela, elle avait besoin de trois ingrédients spéciaux provenant d'animaux magiques: la salive d'un loup, un poil d'ours, ainsi qu'une écaille d'un poisson. Dans son élan de gentillesse, elle offrit une épée ensorcelée. Suite à ces indications, le roi chercha un vaillant chevalier pour mener à bien cette quête. Un preux chevalier, secrètement amoureux de la princesse, se présenta rapidement devant le roi pour se porter volontaire. Rassuré, le roi lui donna les détails de l'aventure, ainsi que l'arme indestructible.



Fiche de compréhension

La princesse libérée, partie 1

1. Lis les phrases et coche la bonne réponse : *vrai*, *faux* ou ? si le texte ne le dit pas. Dans les cases *vrai* ou *faux*, note la ligne à laquelle tu trouves la réponse dans le texte.

	vrai	faux	?
a. La princesse mange du gâteau au chocolat le jour de son anniversaire.			
b. La princesse se transforme en crapaud après avoir mangé un dessert empoisonné.			
c. Le roi décide d'enfermer les dragons dans le cachot.			
d. La cuisinière est jalouse de la richesse de la princesse.			
e. Une potion permet d'annuler les effets magiques pour que la princesse retrouve sa forme humaine.			
f. Pour fabriquer la potion qui dénouera le sort, il faut réunir une écaille d'un poisson, la salive d'un ours et un poil d'un loup.			
g. Le chevalier, amoureux de la princesse, reçoit une arme magique pour sa quête.			

2. Trouve les reprises anaphoriques

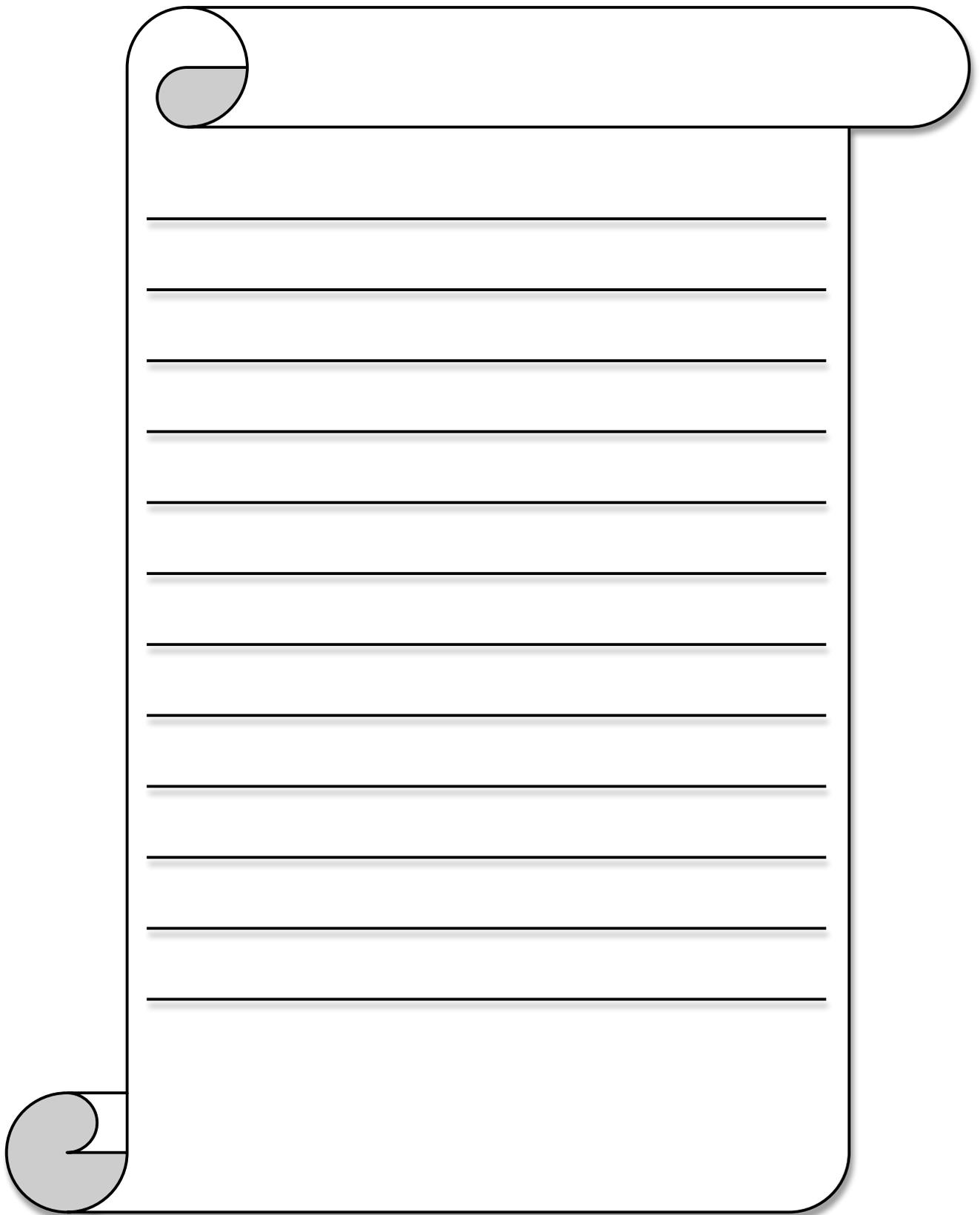
Afin d'éviter les répétitions, il est possible et même conseillé de modifier les noms dans un texte. Par exemple, pour parler d'un corbeau, on peut l'appeler aussi *l'oiseau noir*, *le volatile*, *le rapace*, *l'animal ailé*, etc.

Place ces reprises dans la case du personnage concerné. Note le numéro de la ligne à laquelle apparaissent ces reprises comme dans l'exemple.

~~la jeune fille~~ / le triste père / l'homme / le souverain / la méchante femme / le vaillant chevalier / ma fille / la dame / un preux chevalier / la vilaine cuisinière

La princesse	Le roi	La cuisinière
la jeune fille (1.6)		
Le serviteur	Le chevalier	

3. Invente la lettre que le roi pourrait adresser à son peuple pour sauver sa fille.



A large, scroll-shaped writing area with a grey shadow effect. The scroll is unrolled, showing a series of horizontal lines for writing. The top and bottom edges of the scroll are rounded, and the left edge has a small grey circle representing a scroll binding. The writing area is currently blank.

La princesse libérée (2)

1
2
3 Le lendemain matin, à l'aube, le courageux chevalier équipé de son armure quitta le château à
4 dos de son noble destrier. Le cavalier commença son enquête dans une forêt. Pendant trois
5 jours, il chercha le loup magique. Enfin, dans ce lieu obscur, il trouva une empreinte brillante
6 qui ressemblait étrangement à une trace d'un loup extraordinaire. Il la suivit en toute hâte
7 quand soudain, la bête magique lui bondit dessus le bloquant à terre. « Non, je t'en prie. Ne
8 me fais pas de mal. Je suis venu ici pour te trouver afin de te demander ta salive dans le but de
9 sauver ma bien-aimée », supplia l'homme en détresse. L'animal géant communiqua avec le
10 chevalier par la pensée:
11 - Je sens ton cœur pur. Je ne te ferai pas de mal. Mais, je te rendrai service si tu m'accordes
12 ton aide. Il se trouve que mes enfants ont été capturés dans un filet. Peux-tu les sauver?
13 Le chevalier acquiesça et suivit l'animal jusqu'au piège. À l'aide de son épée aiguisée et
14 magique, il coupa le résistant fil retenant prisonniers les louveteaux apeurés. Ainsi libérée, la
15 bête accepta généreusement de donner sa salive au chevalier.
16 Rempli d'un sentiment de confiance pour affronter la suite des événements, l'homme en
17 armure continua son chemin vers les montagnes à la recherche du deuxième indice, à savoir
18 un poil d'ours magique. Suite à de longues recherches, il s'aventura dans une grotte et
19 entendit un hurlement bestial. Convaincu qu'il s'agissait de la bête recherchée, il avança
20 prudemment en direction du cri. Puis, le silence s'installa lourdement dans la grotte humide et
21 sombre. Soudain, le chevalier se sentit propulsé contre le sol sous le poids d'un monstre. La
22 torche du chevalier éclaira le pelage d'un ours immense. « Je vais te manger », entendit le
23 chevalier dans sa tête. Eurêka! Il avait trouvé l'ours magique.
24 - Non! Je t'en prie. Ne me fais pas de mal. Je suis venu ici pour te trouver afin de te
25 demander un de tes poils dans le but de sauver ma bien-aimée, hurla le pauvre homme à
26 terre.
27 L'ours se calma subitement et répondit avec un semblant de lueur d'espoir au chevalier: « Je
28 sens ton cœur pur. Je ne te ferai pas de mal. Mais, je te rendrai service si tu m'accordes ton
29 aide. Il se trouve que ma femme, suite à un effondrement de roches, est emprisonnée dans une
30 partie de la grotte. Peux-tu m'aider à la libérer?
31 Le chevalier se rendit sur les lieux de l'incident et, à l'aide de son arme secrète, fendit les
32 roches les unes après les autres jusqu'à ce que le passage soit devenu assez large pour libérer
33 la femelle en détresse. Avec gratitude, l'animal magique et robuste arracha un de ses poils

34 pour le remettre au courageux chevalier.

35 La tête haute, et l'esprit de plus en plus léger, le chevalier se rendit vers le plus grand lac du
36 pays pour y trouver le poisson magique afin de rentrer avec le troisième et dernier ingrédient
37 pour la potion. Une fois arrivé au lac, il monta dans une barque et pagaya pendant des heures.
38 L'homme se fatigua et décida de faire une sieste au milieu de la grande étendue d'eau. Au
39 bout d'un moment, le chevalier se réveilla en sursaut en remarquant que la barque se mettait à
40 tourner rapidement au risque de le faire chavirer. Apeuré, il pensa que son heure était arrivée,
41 car il ne savait pas nager. Par curiosité, il jeta un coup d'œil dans l'eau limpide et y découvrit
42 l'auteur de ce tourbillon susceptible de causer sa perte: le poisson magique qu'il cherchait
43 hardiment. Le pauvre homme en détresse hurla dans un élan de panique :

44 - Non! Je t'en prie. Ne me fais pas de mal. Je suis venu ici pour te trouver afin de te
45 demander une de tes somptueuses écailles dans le but de sauver ma bien-aimée.

46 Le poisson écouta attentivement le chevalier et stoppa subitement le courant qui entraînait la
47 barque au fond de l'eau.

48 Le poisson répliqua: « Je sens ton cœur pur. Je ne te ferai aucun mal. Mais, je te rendrai
49 service si tu m'accordes ton aide. Il se trouve que mon meilleur ami, suite à une tempête, s'est
50 retrouvé bloqué dans une petite mare près du lac. Peux-tu m'aider à le libérer? ». Sans aucune
51 hésitation, le preux chevalier accepta de venir en aide à la créature aquatique. L'homme suivit
52 l'animal jusqu'au lieu où se trouvait l'ami recherché. Le chevalier descendit de la barque et, à
53 l'aide d'un filet, captura le poisson emprisonné dans cette petite étendue d'eau stagnante afin
54 de le placer dans son lac d'origine. Surexcité par ce sauvetage, le poisson magique permit à
55 l'homme de prendre une de ses écailles.

56 Enfin, le chevalier était parvenu à réunir l'ensemble des ingrédients magiques recherchés: la
57 salive du loup, le poil d'ours et l'écaille du poisson magique. En les donnant au roi, il espérait
58 ainsi pouvoir bénéficier de sa richesse et de la main de sa fille une fois qu'elle sera délivrée de
59 l'enchantement.

Fiche de compréhension

La princesse libérée, partie 2

4. Lis les phrases et coche la bonne réponse : *vrai*, *faux* ou ? si le texte ne le dit pas. Dans les cases *vrai* ou *faux*, note la ligne à laquelle tu trouves la réponse dans le texte.

	vrai	faux	?
a. Le chevalier trouve le loup après trois heures de balade dans la forêt.			
b. La maman des louveteaux a été tuée par un chasseur.			
c. Après avoir libéré les louveteaux du filet, le loup magique lui donne généreusement sa salive.			
d. L'oursonne est emprisonnée dans la grotte à cause d'un effondrement de roches.			
e. Le chevalier rame pendant des heures sur la mer à la recherche d'un poisson magique.			
f. Le cousin du poisson est piégé dans une flaqué d'eau.			
g. Le chevalier souhaite se marier avec la princesse.			
h. La quête du chevalier dure un peu moins de deux jours.			

5. Dessine une BD représentant le chevalier qui aide chacun des animaux magiques.

A	B
C	

La princesse libérée (3)

1
2
3 Le roi accourut vers la cuisinière pour lui remettre les ingrédients afin de fabriquer la potion
4 magique. Après quelques heures d'incantations, la cuisinière termina la potion. Seulement, il
5 n'y en avait pas assez pour deux. Pour le dirigeant du royaume, le choix était vite fait entre
6 libérer la princesse ou le serviteur. Les gardes attendirent que les dragons s'endormissent pour
7 faire avaler le sérum à la fille du roi. Une fois le liquide ingurgité, la créature se transforma
8 subitement en une femme humaine resplendissante.

9
10 Le lendemain, le roi annonça à l'ensemble du royaume le mariage de sa fille, ayant retrouvé
11 sa beauté naturelle, avec le preux chevalier qui l'avait sauvée à l'ensemble de son royaume.
12 Le jour de la cérémonie, l'église était pleine de monde pour célébrer cette union si
13 romantique. L'orgue commença à jouer un air mélodieux pour débiter le mariage. Le
14 chevalier, au bras de sa mère, ouvrit la marche en direction de l'autel. Tout le monde
15 n'attendait que ce moment: voir entrer la princesse en robe de mariée accompagnée de son
16 père le roi. Soudain, contre toute attente, une explosion sonore se fit entendre. Des cris de
17 panique se propagèrent dans toute la salle. Le roi ouvrit la porte et se jeta à terre sur le tapis
18 rouge en criant à l'aide. Des flammes gigantesques illuminèrent la salle et firent apparaître la
19 silhouette d'un dragon. La foule resta figée de terreur étant convaincue que cette bête féroce
20 était enfermée solidement dans le donjon. Le dragon prit son envol jusqu'à la plus haute tour
21 du château. La bête, à l'aide de sa queue, brisa l'édifice et libéra un deuxième dragon.

22
23 La vérité se fit entendre plus tard. La belle princesse ne souhaitant pas se lier à l'homme qui
24 lui était imposé, malgré ses services, s'était rendue vers la cuisinière pour lui demander d'être
25 transformée à nouveau en monstre. En réalité, elle entretenait depuis longtemps une relation
26 amoureuse et secrète avec le serviteur qui avait accouru à elle lorsqu'elle avait été
27 métamorphosée en dragon. À présent, la princesse et le serviteur pouvaient vivre librement
28 leur amour en toute puissance, gaieté et liberté sans peur aucune.

29
30 *Fin*

Fiche de compréhension

La princesse libérée, partie 3

9. Lis les phrases et coche la bonne réponse : *vrai*, *faux* ou ? si le texte ne le dit pas. Dans les cases *vrai* ou *faux*, note la ligne à laquelle tu trouves la réponse dans le texte.

	vrai	faux	?
a. Grâce à la potion, les deux dragons peuvent retrouver leur forme humaine.			
b. Les gardes donnent le sérum au dragon une fois que ce dernier est plongé dans le sommeil.			
c. La princesse désire se marier avec le chevalier.			
d. Le serviteur, transformé en dragon, détruit la cérémonie de mariage.			
e. La sorcière sera à nouveau emprisonnée.			
f. La princesse, transformée en dragon, libère le serviteur du donjon.			

10. Numérote les phrases (de 1 à 11) dans l'ordre chronologique du récit.

- _____ La sorcière est mise en prison et doit trouver un moyen de défaire le sortilège.
- _____ Après avoir sauvé l'oursonne, le chasseur reçoit un poil de l'ours magique.
- _____ Le jour du mariage, un dragon enflamme la salle de cérémonie.
- _____ Après avoir sauvé l'ami du poisson, celui-ci lui donne une écaille.
- _____ La princesse, à nouveau transformée en dragon, libère le serviteur.
- _____ La sorcière produit la potion qui métamorphose la bête en jolie femme.
- _____ Un chevalier se propose d'aller chercher les trois ingrédients pour faire la potion.
- _____ Le serviteur, souhaitant aider la princesse, est transformé également en monstre.
- _____ Les amoureux s'envolent vers leur bonheur.
- _____ La princesse est transformée en dragon à cause d'un gâteau empoisonné.
- _____ Après avoir sauvé les louveteaux, le chasseur reçoit la salive du loup.

11. Qu'apprend-on à la fin du conte ? Coche les bonnes réponses. Ensuite, compare tes réponses avec celles ton voisin ou de ta voisine de table.

- On découvre que le serviteur et la princesse sont secrètement amoureux.
- Le serviteur a été finalement transformé en humain grâce à la sorcière.
- Malgré sa beauté retrouvée, la princesse décide d'être transformée à nouveau en dragon afin de vivre librement son bonheur.
- Le roi ne vient pas au mariage de sa fille.
- On ne demande pas l'avis de la princesse : elle doit se marier avec le chevalier.

Que pensez-vous de cette fin ? En quoi est-elle surprenante par rapport aux contes traditionnels que vous connaissez ?

Création d'un conte

Crée un nouveau conte en laissant le hasard guider l'histoire.

Lance le dé plusieurs fois pour connaître...

1. ... l'héroïne ou l'héros du conte et son caractère.
2. ... le personnage en détresse et son caractère.
3. ... le caractère du personnage en détresse.
4. ... l'objet magique qui viendra en aide à l'héroïne ou au héros.
5. ... le méchant ou la méchante de l'histoire.
6. ... le lieu principal dans lequel se déroule le conte.

Dé	Héroïne ou héros de l'histoire	Dé	Personnage en détresse	Dé	Caractères des personnages
1	une reine	1	une reine	1	fort / forte
2	un roi	2	un roi	2	courageux / courageuse
3	une petite fille	3	une petite fille	3	puissant / puissante
4	un petit garçon	4	un petit garçon	4	sensible
5	une princesse	5	une princesse	5	timide
6	un chevalier	6	un chevalier	6	peureux / peureuse

Dé	Objet magique	Dé	Méchant·e	Dé	Lieu
1	Une épée magique	1	Un sorcier	1	Château
2	Un balai volant	2	Un lutin	2	Montagne
3	Une baguette magique	3	Un fantôme	3	Une ville
4	Une cape d'invisibilité	4	Une ogresse	4	Un village
5	Une potion magique	5	Une louve	5	Au-dessus des nuages
6	Un livre magique	6	Une oursonne	6	Sous l'océan

Quelques critères à prendre en compte pour inventer le conte.

1. Je choisis un titre adapté au récit.	
2. Le conte commence par la formule d'introduction « Il était une fois »	
3. Au début du conte (situation initiale), je présente le ou les personnages principaux, la situation dans laquelle ils ou elles se trouvent, ainsi que le lieu où se déroule l'histoire.	
4. Ensuite, je décris la complication qui amène le problème à résoudre.	
5. Puis, des péripéties (= suite d'événements) permettent aux personnages de l'histoire de résoudre le problème.	
6. Enfin, une situation finale conclue et met en évidence la nouvelle situation dans laquelle se trouvent les personnages principaux.	
7. Des objets et/ou des personnages magiques interviennent dans le récit.	
8. Je varie les reprises anaphoriques des personnages principaux (<i>un corbeau = l'oiseau noir, il, le sombre volatile, etc.</i>) J'utilise au moins 3 reprises différentes par personnage.	
9. J'accorde et utilise correctement les verbes à l'imparfait (description) et au passé simple (actions depuis la complication).	

Voici une liste de critères à prendre en compte sur l'oral

1. Je parle suffisamment fort pour être entendu par tout le monde.	
2. Je parle autant que mes camarades dans le groupe.	
3. Je regarde l'ensemble du public quand je m'exprime.	
4. Je varie le rythme de la parole : j'accélère quand il y a de l'action et je ralentis pendant les moments de description.	
5. Je varie le volume de ma voix : quand il y a de l'action, je parle plus fort. Quand il y a des descriptions, je parle plus doucement.	
6. Je fais des gestes pour accompagner ce que je raconte et pour en faciliter la compréhension au public.	
7. Je change ma voix quand je donne la parole aux personnages de l'histoire.	

Mots-clés pour guider la création du conte

Titre	
Situation initiale - Où se passe le récit ? - Quand se passe le récit ? - Qui sont l(es) personnage(s) de l'histoire et dans quelle situation il(s) se trouve(nt) ?	
Déclencheur - Quel problème survient ?	
Péripéties - Quelles sont les actions pour résoudre le problème ? - Action 1 - Action 2 - Action 3	
Situation finale - Dans quelle nouvelle situation se trouve(nt) le(s) personnage(s)	