



# Structure d'un conte



Souvent écrit au passé simple et à l'imparfait.

## 1. la situation initiale : le début

- Indique qui sont les personnages, ce qu'ils font, quand et où se passe l'histoire.
- On fait connaissance avec le personnage principal (=le héros)
- **Questions** : Qui est-il ? Que fait-il ? Où vit-il ? Où va-t-il ?

Situation initiale

## 2. l'élément perturbateur : un problème

- Un événement va modifier la situation de départ. A cause de cette action un problème va se poser.
- **Questions** : Que se passe-t-il ? Que lui arrive-t-il ? Qui veut lui faire du mal ? Comment ?...

Déroulement

## 3. les actions (=les péripéties)

- C'est la partie la plus longue du récit : épreuves, aventures.
- **Questions** : Que fait le héros pour résoudre le problème ?

## 4. le dénouement

- Action finale qui apporte une solution, bonne ou mauvaise.
- **Questions** : Que fait-il ? Qui vient l'aider ? Comment ?...

## 5. La situation finale

- C'est la fin de l'histoire, la situation du personnage principal a changé
- La fin est heureuse ou malheureuse
- **Questions** : Comment se termine l'histoire ? Que devient le Héros ?

Situation finale



La formule de fin

La formule d'ouverture

Une quête

Les héros

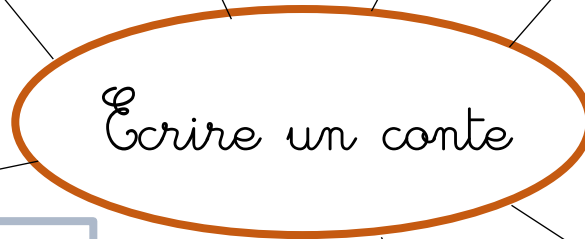
Ecrire un conte

D'autres personnages

Des personnages magiques

Des objets (magiques)

Des lieux



## Mots attendus :

- Formule d'ouverture : il était une fois, jadis, autrefois, il y a très longtemps
- Les héros : une petite fille, un petit garçon, une princesse, un prince, un paysan, un guerrier...
- Les autres personnages : un roi, une reine, un sorcier, une sorcière, un beau-père, une belle-mère, des animaux, un voleur...
- Des objets magiques : une baguette magique, une fontaine, un trésor, un chaudron, une clé, une bague, un miroir, un chapeau, un poison...
- Des lieux : un château, une forêt, une chaumière, un manoir, une grotte, une île, un désert, une montagne...
- Des personnages magiques : une fée, une marraine, un nain, un magicien, une sirène, un lutin, une licorne, un orgre...
- Une quête : guérir quelqu'un, sauver une princesse, retrouver sa famille, trouver un trésor.
- La formule de fin : ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants, depuis ce temps-là, ils vécurent heureux...

