***Structure du conte***

***Comment écrire un conte de fée ?***

**Introduction de l’histoire.**

“ *Il était une fois…Il y a très longtemps…Jadis….Autrefois….Il y a bien longtemps….. Dans un pays lointain….. ”*

**Présentation du Héros.**

Que fait-il, comment est-il, ce qu’il aime……

**Elément perturbateur.**

Généralement un « méchant » qui vient perturber l’équilibre initial, le héros se trouve alors confronté à un problème qu’il doit résoudre.

Le héros sera présenté avant de faire apparaître la perturbation.

**Résolution du problème**

Par un combat, un arrangement qui conduit à restaurer un nouvel équilibre.

**Dénouement.**

Forcément heureux.

**Comment écrire un conte**

Pour écrire un conte il faut respecter la structure. Cette structure se

constitue de six points essentiels. Donc, il faut leur révéler les 6 points et les choisir avec eux afin d’obtenir la trame de l’histoire :

**Le héros**

- Le héros peut-être n’importe qui : un homme, une femme, un enfant (permet une identification), un animal gentil (identification pour les enfants de maternelle).

- Le héros doit toujours être plus faible que le méchant pour mettre en valeur ses qualités : courage, générosité, gentillesse…

**Le méchant**

- Faire une liste de tous les méchants qu’on peut rencontrer dans les histoires et en choisir un.

***Exemples*** : Le loup, le crocodile, le serpent, l’ours, le renard, le dragon, le diable et ses démons, les pirates, les voleurs…

- Définir le méchant : qui est-il ? Que fait-il ? Pourquoi ?

- Comme le héros il est plus faible que le méchant, il va lui falloir une aide.

**Le donateur**

- Le donateur est un personnage doté de pouvoirs souvent magiques ou quelqu’un (ou quelque chose) qui possède un élément magique.

***Exemples*** : Les fées, un génie, les magiciens, le Père noël…

- Le donateur a, ou fait semblant, d’avoir un problème pour que le héros puisse lui rendre service.

Choisir ce problème

- Le héros rend service au donateur sans savoir qu’en retour le donateur va ensuite le récompenser.

C’est contre le service rendu que le donateur donnera un objet magique, c’est à dire quelque chose qui permettra au héros de vaincre le méchant.

**Vaincre le méchant**

- Avant de choisir l’objet magique il faut déterminer si, à la fin de l’histoire : On tue le méchant, on le capture, on le transforme, ou tout autre solution.

- On décidera du choix de l’objet magique en fonction du choix précédent.

- Il est intéressant que le héros soit en grande difficulté avant de vaincre le méchant grâce à l’objet magique.

- L’utilisation de l’objet magique doit être une deuxième épreuve pour le héros. Il doit se retrouver en grand danger, il faut que l’on croie qu’il va perdre. Il ne suffit pas de lancer une pierre ou tirer sur le méchant pour le vaincre. Il faut qu’il y ait une réelle difficulté afin que l’histoire soit intéressante.

**La récompense**

- Le héros a réussi sa quête.

- Tout le monde le félicite, mais sa vraie récompense sera ce qu’il trouvera après avoir vaincu le méchant : l’amour, la richesse ou autre idée.

**La fin**

Enfin pour finir : nommer les personnages, situer l’histoire, éventuellement la dater et écrire un titre