
IL ÉTAIT UNE FOIS UN CONTE...

ATELIER D'ÉCRITURE CRÉATIVE

Type de module	Projets en cours de langue
Groupe cible	Élèves de 14–17 ans
Niveau	A2
Auteurs	Berkesi Zsuzsanna, Lotfi Éva

A kiadvány az Educatio Kht. kompetenciafejlesztő oktatási program kerettanterve alapján készült.

A kiadvány a Nemzeti Fejlesztési Terv Humánerőforrás-fejlesztési Operatív Program 3.1.1. központi program (Pedagógusok és oktatási szakértők felkészítése a kompetencia alapú képzés és oktatás feladataira) keretében készült, a sulinova oktatási programcsomag részeként létrejött tanulói információhordozó. A kiadvány sikeres használatához szükséges a teljes oktatási programcsomag ismerete és használata.

A teljes programcsomag elérhető: www.educatio.hu címen.

Szakmai vezető: Kuti Zsuzsa

Szakmai bizottság: Enyedi Ágnes, dr. Majorosi Anna, dr. Morvai Edit

Szakértő: Gonda Zita, Tartsayné Németh Nóra

Szakmai lektor: dr. Kovács Péterné

Idegen nyelvi lektor: Christophe Barbe

Alkotószerkesztő: Zsári Tamás

Grafikai munka: Walton Promotion Kft.

Felelős szerkesztő: Burom Márton

©

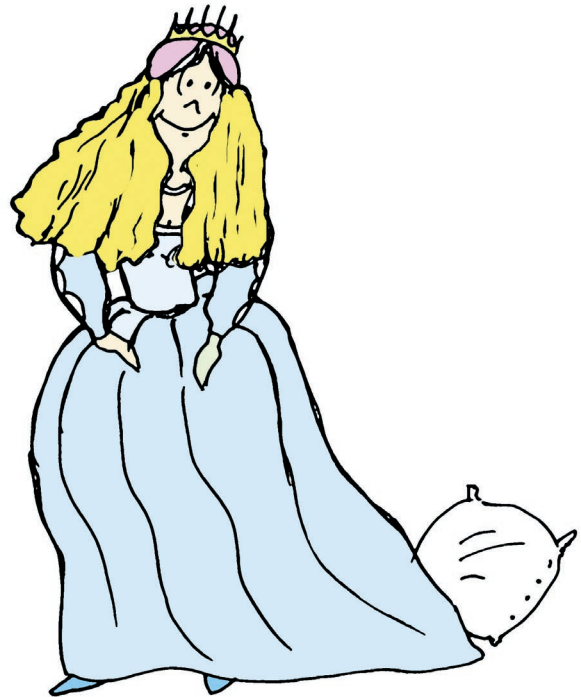
Szerzők: Barabás Bernadett, Berkesi Zsuzsanna, Géczy Judit, Lotfi Éva

Educatio Kht. 2008

Cendrillon



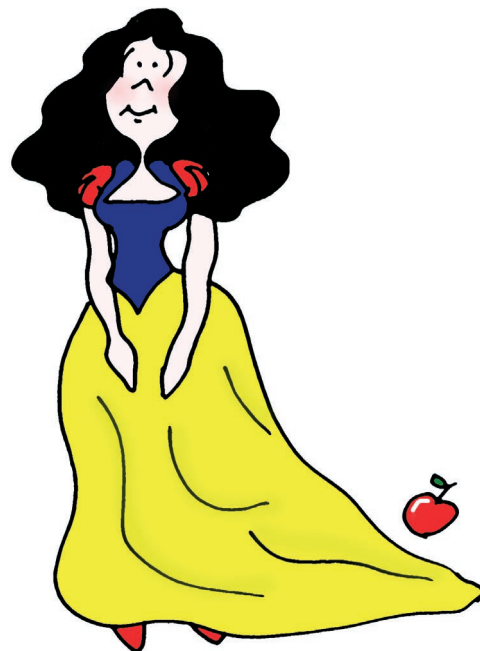
La Belle au bois dormant



Le chat botté



Blanche-Neige



1.4. QUIZZ (SUITE)

12. Le Petit Chaperon rouge s'étonne parce que sa grand-mère a

- A. Une grande maison
- B. Un gros ventre
- C. Une grande main
- D. Une grande bouche

13. Le loup va voir la maison d'/de

- A. Un petit cochon
- B. Sept petits cochons
- C. Douze petits cochons
- D. Trois petits cochons

14. Le vilain petit canard est en réalité

- A. Un canard
- B. Un cygne
- C. Une poule
- D. Une dinde

15. Dans l'histoire de Hansel et Gretel, la sorcière

- A. Veut manger le petit garçon (Hansel)
- B. Veut manger la petite fille (Gretel)
- C. Veut manger les deux
- D. Ne veut manger personne parce qu'en réalité elle est hyper gentille.

1.5. LE PETIT CHAPERON ROUGE

Le Petit Chaperon rouge

Il était une fois une petite fille qu'on appelait Chaperon rouge, on lui avait donné ce nom parce que sa maman lui avait fait un très joli bonnet rouge. Et, à l'époque, les bonnets s'appelaient des chaperons. Le Petit Chaperon rouge avait une grand-maman qui vivait seule à l'autre bout de la forêt. La vieille dame très âgée, ne sortait pas beaucoup de sa maison. Un jour sa maman lui dit : « Grand-maman est malade, j'ai fait ce matin des galettes que ta grand-maman aime tant, sois gentille, va donc les lui porter. Mais ne quitte pas le sentier, car papa a vu des loups qui rôdaient dans la forêt. » Le Petit Chaperon rouge promit de se méfier puis, toute joyeuse, elle prit son petit panier. « Ne traîne pas en chemin » – recommanda la maman. « Ne parle à personne et reviens avant la tombée de la nuit ». Le Petit Chaperon rouge lui donna un gros baiser et partit en sautillant.

Or, tout près de là, un loup affamé rôdait dans le bois. Il s'approcha de la petite fille. « Bonjour ! » – lui dit-il. « Comment t'appelles-tu ? » « Le Petit Chaperon rouge » – répondit peureusement l'enfant. « Et où vas-tu comme cela ? » – demanda le loup d'une voix douce. « Je vais chez ma grand-mère » – expliqua le Petit Chaperon rouge. « Elle habite tout au bout du sentier ». Le loup connaissait très bien la petite maison. « Excuse-moi » – dit-il, je suis pressé. J'ai été ravi de faire ta connaissance. « A bientôt ! » A ces mots, il s'enfuit à toutes jambes dans la forêt et, ayant pris un raccourci, il arriva bon premier devant la maison de la grand-mère.

Toc, Toc, il frappa. « Qui est là ? » – demanda la vieille dame, du fond de son lit. « C'est moi, le Petit Chaperon rouge » – dit le loup. « Je t'apporte de la galette et du vin, ouvre-moi ! » « Tu n'as qu'à tirer le loquet » – cria la grand-mère. « Je suis trop faible et ne peux me lever. » Le Loup tira le loquet, poussa la porte et entra pour s'avancer tout droit, sans dire un mot, jusqu'au lit de la grand-mère, qu'il avala. Il mit ensuite sa chemise, s'enfouit la tête sous son bonnet de dentelle, et se coucha dans son lit.

Pendant ce temps, le Petit Chaperon rouge arriva avec son panier de provisions et un beau bouquet de fleurs qu'elle avait prit le temps de cueillir. Elle frappa à la porte. Toc, Toc! « Qui est là ? » – demanda le loup, imitant la voix de la grand-mère. « Le Petit Chaperon rouge. » « Tu n'as qu'à tirer le loquet » – s'écria le loup. La petite fille entra.

Toute souriante, elle se dirigea vers le lit de la vieille grand-mère. Mais, en s'approchant, elle se dit, que, sous son bonnet, sa grand-mère avait vraiment une drôle de tête ce jour-là. « Oh, grand-mère ! Tu en as de grands yeux ! » « C'est pour mieux te voir, mon enfant ! » – dit le loup en gloussant. « Tu en as de grandes oreilles ! » « C'est pour mieux t'entendre, mon enfant. » « Et tes dents ! » – s'écria le Petit Chaperon rouge. « Tu en as de grandes dents ! » « C'est pour mieux te manger » – dit le loup, qui fit un bond hors du lit et avala le pauvre Petit Chaperon rouge d'un seul coup. Sa voracité satisfaite, le loup retourna se coucher dans le lit et s'endormit bientôt, ronflant de plus en plus fort.

Le chasseur, qui passait devant la maison l'entendit et pensa : « Qu'a donc la vieille femme à ronfler si fort ? Il faut que tu entres et que tu voies si elle a quelque chose qui ne va pas. » Il entra donc et, s'approchant du lit, vit le loup qui dormait là. Il allait épauler son fusil, quand, tout à coup, l'idée lui vint que le loup avait peut-être mangé la grand-mère et qu'il pouvait être

1.5. LE PETIT CHAPERON ROUGE (SUITE)

encore temps de la sauver. Il posa son fusil, prit des ciseaux et se mit à tailler le ventre du loup endormi. Au deuxième ou au troisième coup de ciseaux, il vit le chaperon rouge qui luisait. Deux ou trois coups de ciseaux encore, et la fillette sortait du loup en s'écriant : « Ah ! comme j'ai eu peur ! Comme il faisait noir dans le ventre du loup ! » Et bientôt après, sortait aussi la vieille grand-mère ! Le Petit Chaperon rouge chercha de grosses pierres, qu'ils fourrèrent dans le ventre du loup. Quand celui-ci se réveilla, il voulut bondir, mais les pierres pesaient si lourd qu'il s'affala et resta mort sur le coup. Tous les trois étaient bien contents : le chasseur prit la peau du loup et rentra chez lui ; la grand-mère mangea la galette et bût le vin que le Petit Chaperon rouge lui avait apportés, se retrouvant bientôt à son aise. Mais pour ce qui est du Petit Chaperon rouge, elle se jura : « Jamais plus de ta vie tu ne quitteras le chemin pour courir dans les bois, quand ta mère te l'a défendu. » Et ils vécurent heureux jusqu'à la fin de leur vie.



1.5. LE PETIT CHAPERON ROUGE (SUITE)

AVEZ-VOUS BIEN COMPRIS ?

1. Pourquoi la petite fille s'appelle le Chaperon rouge ?

.....

2. Pourquoi devait-elle voir sa grand-mère ?

.....

3. Quels conseils lui a donné sa maman ?

.....

4. Qui a-t-elle rencontré chemin faisant ?

.....

5. Le loup, comment était-il ?

.....

6. Pourquoi le loup est-il arrivé avant la fillette ?

.....

7. Pourquoi la grand-mère n'a-t-elle pas ouvert la porte ?

.....

.....

8. Pourquoi le Petit Chaperon n'a pas reconnu le loup ?

.....

.....

9. Pourquoi le chasseur a-t-il eu l'idée d'entrer dans la maison ?

.....

.....

10. Pourquoi le chasseur n'a-t-il pas tué le loup de suite ?

.....

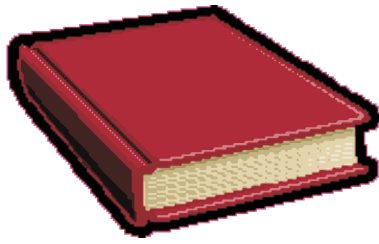
.....

	Personnages	Lieux	Objets	Animaux	Actions
Cendrillon	une jeune fille une belle-mère des belle-sœurs un prince une fée	une maison un château une cuisine	une baguette magique une citrouille une chaussure / soulier des pois et des lentilles un gâteau	des pigeons des souris	trier les pois et les lentilles aller au bal se métamorphoser épouser perdre sa chaussure essayer la chaussure danser
La Belle au Bois dormant	une princesse un roi une reine des fées une fée méchante un prince un cuisinier (qui s'endort)	un château un tour du château	un fuseau des couverts en or (une assiette, une cuillère, une fourchette, un couteau)	des pigeons (qui s'endorment)	accoucher de faire un baptême (baptiser) maudire quelqu'un se percer le doigt s'endormir embrasser se réveiller se marier
Le chat botté	le chat un jeune garçon (le Marquis de Carabas) le roi	un château le bord de la rivière un carrosse	un sac un paire de bottes	un chat	suivre les conseils de quelqu'un apporter du gibier au roi se baigner se mettre à crier de toutes ses forces emporter les habits
Blanche-Neige	une princesse une belle-mère un chasseur les 7 nains : (Timide Simplet Prof Grincheux Joyeux Atchoum Dormeur) un prince	un château une forêt une clairière une chaumière la mine	un miroir un coffret une pomme empoisonnée un peigne empoisonné un cercueil en verre	une biche	se regarder poser une question tuer laisser s'enfuir manger dans boire dans s'endormir travailler mourir embrasser ouvrir les yeux se marier

	Personnages	Lieux	Objets	Animaux	Actions
Cendrillon					
La Belle au bois dormant					
Le chat botté					
Blanche-Neige					

2.2.A. CANEVAS VIDE

Style :



.....

Personnages positifs :



.....
.....
.....
.....

Personnages négatifs :



.....
.....
.....
.....
.....

Lieux :



.....
.....
.....
.....

2.2.A. CANEVAS VIDE (SUITE)

Animaux :



.....
.....
.....
.....

Objets :



.....
.....
.....
.....

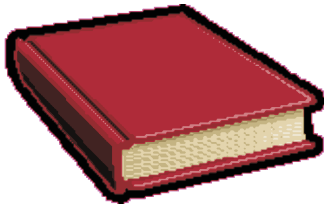
Actions :



.....
.....
.....
.....
.....
.....

2.2.B. CANEVAS REMPLI

Style :



- | | |
|------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> classique | <input type="checkbox"/> mythique |
| <input type="checkbox"/> moderne | <input type="checkbox"/> science-fiction |
| <input type="checkbox"/> absurde | <input type="checkbox"/> pour adultes |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Personnages positifs :



- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> un roi | <input type="checkbox"/> un lutin |
| <input type="checkbox"/> une reine | <input type="checkbox"/> une petite fille |
| <input type="checkbox"/> un prince | <input type="checkbox"/> un pauvre paysan |
| <input type="checkbox"/> une princesse | <input type="checkbox"/> un nain |
| <input type="checkbox"/> une fée | <input type="checkbox"/> un jeune homme / garçon |
| <input type="checkbox"/> un magicien | <input type="checkbox"/> une jeune fille |
| <input type="checkbox"/> un savant | <input type="checkbox"/> un voyageur |
| <input type="checkbox"/> un serviteur | <input type="checkbox"/> un OVNI |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Personnages négatifs :



- | | |
|---|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> un roi | <input type="checkbox"/> un magicien |
| <input type="checkbox"/> une reine | <input type="checkbox"/> un ogre |
| <input type="checkbox"/> une belle-mère | <input type="checkbox"/> un géant |
| <input type="checkbox"/> un beau-père | <input type="checkbox"/> une sorcière |
| <input type="checkbox"/> un monstre | <input type="checkbox"/> le diable |
| <input type="checkbox"/> une fée méchante | <input type="checkbox"/> un voisin |
| <input type="checkbox"/> un OVNI | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Lieux :



- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> un château | <input type="checkbox"/> une maison |
| <input type="checkbox"/> une île | <input type="checkbox"/> un royaume inconnu |
| <input type="checkbox"/> un pays lointain | <input type="checkbox"/> une forêt |
| <input type="checkbox"/> une auberge | <input type="checkbox"/> une grotte |
| <input type="checkbox"/> une clairière perdue | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

2.2.B. CANEVAS REMPLI

Animaux :



- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> un dragon (à sept têtes) | <input type="checkbox"/> une grenouille |
| <input type="checkbox"/> un cheval | <input type="checkbox"/> un serpent |
| <input type="checkbox"/> un chien | <input type="checkbox"/> un poisson d'or |
| <input type="checkbox"/> un chat | <input type="checkbox"/> une colombe |
| <input type="checkbox"/> un âne | <input type="checkbox"/> un renard |
| <input type="checkbox"/> un coq | <input type="checkbox"/> un loup |
| <input type="checkbox"/> un ours | <input type="checkbox"/> une souris |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Objets :



- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> une baguette magique | <input type="checkbox"/> un talisman |
| <input type="checkbox"/> une épée | <input type="checkbox"/> un carrosse |
| <input type="checkbox"/> une bague | <input type="checkbox"/> un tapis volant |
| <input type="checkbox"/> une flûte enchantée | <input type="checkbox"/> un parfum enchanteur |
| <input type="checkbox"/> du poison | <input type="checkbox"/> un carrosse |
| <input type="checkbox"/> un élixir de vérité | <input type="checkbox"/> un anneau d'or |
| <input type="checkbox"/> des bottes | <input type="checkbox"/> une fleur magique |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Actions :



- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> enchanter quelqu'un | <input type="checkbox"/> rencontrer quelqu'un |
| <input type="checkbox"/> tenter sa chance | <input type="checkbox"/> se battre |
| <input type="checkbox"/> chasser très loin | <input type="checkbox"/> jeter un mauvais sort |
| <input type="checkbox"/> promettre qch à quelqu'un | <input type="checkbox"/> métamorphoser |
| <input type="checkbox"/> transformer | <input type="checkbox"/> ensorceler |
| <input type="checkbox"/> tuer | <input type="checkbox"/> combattre |
| <input type="checkbox"/> rêver | <input type="checkbox"/> jurer |
| <input type="checkbox"/> se marier | <input type="checkbox"/> épouser |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

2.3. CONTRAT

CONTRAT POUR LE PROJET

Nom de l'élève

Je m'appelle

Noms des membres de l'équipe

Les membres de mon équipe sont

Durée du contrat

Je prépare la production finale pour le (date)

Motivation

Je fais cette production parce que
pour

Recherches

Pour réaliser le projet, je cherche des idées dans / sur

.....
.....
.....
.....

Réalisation

Pour réaliser ce projet j'apporte

- | | |
|---|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> des feutres | <input type="checkbox"/> des ciseaux |
| <input type="checkbox"/> des cartons | <input type="checkbox"/> des dessins |
| <input type="checkbox"/> du papier de couleur | <input type="checkbox"/> des photos |

Pour réaliser le projet

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> j'écris le canevas | <input type="checkbox"/> je fais des illustrations |
| <input type="checkbox"/> j'écris le texte | <input type="checkbox"/> je dessine les personnages |
| <input type="checkbox"/> je fais la mise en page | <input type="checkbox"/> je participe à la mise en commun du conte |

.....
.....
.....
signature de l'élève	signature des membres de l'équipe	signature du professeur

3.2. CRITIQUE

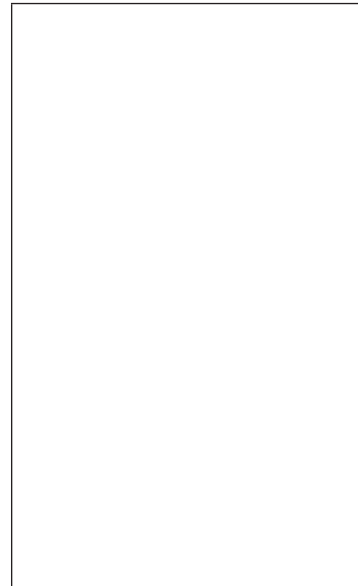
Critère	Évaluation (max 10 points)	Notes
Style		
Personnages		
Histoire		
Originalité		



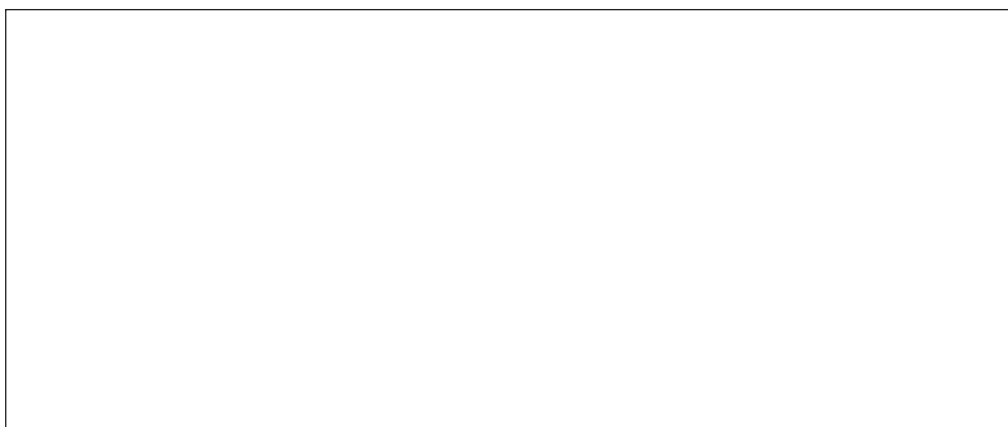
réalisé par :

Il était une fois

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



.....
.....

A decorative border made of small diamond shapes surrounds the entire page content. Inside the border, there are two sets of horizontal dotted lines for writing. The top set consists of eight lines, and the bottom set consists of four lines. In the center of the page, there is a large, empty rectangular box with a solid black border, intended for a drawing or illustration.

The page features a large rectangular frame defined by a decorative border of small diamonds. Inside this frame, the upper section is prepared for writing with ten horizontal dotted lines. The lower section is a large, empty rectangular box, intended for a drawing or illustration related to the text.



Il était une fois...
des élèves imaginatifs

Diplôme

Le jury admet
dans le monde merveilleux des « auteurs de conte »
et le/la félicite pour sa participation au concours de conte.

5.3. EVALUATION

FICHE D'ÉVALUATION

Titre du conte :

	Histoire	Originalité	Style
Le texte	☹️😊😊😊😊😊	☹️😊😊😊😊😊	☹️😊😊😊😊😊
	Couleurs	Formes	Fidélité à l'histoire
Les illustrations	☹️😊😊😊😊😊	☹️😊😊😊😊😊	☹️😊😊😊😊😊

Titre du conte :

	Histoire	Originalité	Style
Le texte	☹️😊😊😊😊😊	☹️😊😊😊😊😊	☹️😊😊😊😊😊
	Couleurs	Formes	Fidélité à l'histoire
Les illustrations	☹️😊😊😊😊😊	☹️😊😊😊😊😊	☹️😊😊😊😊😊

Titre du conte :

	Histoire	Originalité	Style
Le texte	☹️😊😊😊😊😊	☹️😊😊😊😊😊	☹️😊😊😊😊😊
	Couleurs	Formes	Fidélité à l'histoire
Les illustrations	☹️😊😊😊😊😊	☹️😊😊😊😊😊	☹️😊😊😊😊😊