

# Croqu' Histoires

---

cécile anne

Les jeux de l'ILE

*Croqu'Histoires*<sup>®</sup> est un livret avec des cartes à tirer au sort pour écrire des contes ou des nouvelles. Les éléments donnés stimuleront votre imagination et motiveront votre écriture.

Le livret est composé :

- de cartes « décors » qui décrivent un lieu
- de cartes « objets » qui donnent des indications sur les objets qui apparaîtront dans l'histoire
- de cartes « portrait » et « identité » qui donnent des indications sur l'identité ou l'apparence physique des personnages
- de fiches « cartes d'identité » et « portrait physique » à photocopier et à compléter.

## Mode d'utilisation

*Croqu'Histoires*<sup>®</sup> peut s'utiliser de manière individuelle ou collective.

Dans le cadre d'une animation avec un groupe important (en classe, par exemple) les participants peuvent imaginer leur histoire par petits groupes de 5 à 6 de façon indépendante.

L'animateur ou l'enseignant peut aussi choisir de donner à tous les groupes les mêmes éléments de départ. Il sera amusant ensuite de constater les différences entre des histoires débutées dans un même décor avec des personnages et des objets qui répondent aux mêmes contraintes.

dès 8 ans

## Le conte

*Un conte est un récit du passé  
ou d'un présent éternel...*

*Il commence toujours par un déplacement :  
quitter le monde familier pour un autre, inconnu, pour trouver l'objet de sa quête.*

D'après les recherches de Vladimir Propp (Morphologie du conte - 1928), une même structure narrative se retrouve dans tous les contes. 31 fonctions correspondent aux différentes phases du récit.

Dans le tableau de la page suivante, *Croqu'Histoires*<sup>®</sup> vous en propose une version simplifiée.

### *Pour créer votre conte :*

Temps 1 : Suivez les étapes, telles qu'elles sont proposées dans le tableau.

A chaque fois, tirez au sort une carte et réalisez votre mission.

Faites plusieurs hypothèses avant d'en choisir une afin de trouver la plus stimulante pour poursuivre l'histoire.

Temps 2 : Ecrivez un résumé de votre histoire selon le canevas suivant :

*Il était une fois (votre héros) qui vivait (votre premier lieu). Mais (votre héros) aimerait beaucoup trouver (votre objet) parce que... Un jour, il part à la recherche de (votre objet)*

*En chemin, il rencontre (votre allié) qui lui remettra un objet magique (votre deuxième objet)*

*(votre héros) arrive dans (votre deuxième lieu). Là, il rencontre (votre ennemi). Ils se battent parce que...*

*Le héros arrive enfin là où se trouve l'objet de ses désirs, dans (votre troisième lieu).*

Temps 3 : Etoffe votre histoire en ajoutant des précisions à chaque étape.

Décrivez précisément les personnages, les lieux.

Ajoutez des dialogues entre les personnages.

Temps 4 : Choisissez un titre.

En fonction de l'âge des participants  
et du temps dont vous disposez, vous pouvez, bien sûr, allonger ou raccourcir le parcours.

Etape	Carte à tirer	Éléments de l'histoire	Missions de l'auteur
n° 1	décor	lieu de la situation initiale	dessiner le lieu décrit, en y plaçant tous les éléments donnés et le compléter
n°2	portrait	élément caractéristique du héros	- remplir la carte d'identité du héros et la carte « portrait physique » en plaçant l'indication donnée - dessiner le héros
n°3	objet	objet de la quête du héros	- choisir un objet en fonction de l'indication donnée - le dessiner
n°4	portrait	élément caractéristique de l'allié du héros	- remplir la carte d'identité de l'ami et la carte « portrait physique » en plaçant l'indication donnée - dessiner l'allié du héros
n°5	objet	objet magique fourni par l'allié	- choisir un objet en fonction de l'indication donnée - le dessiner
n°6	décor	un lieu traversé par le héros	dessiner le lieu décrit, en y plaçant tous les éléments donnés et le compléter
n°7	portrait	élément caractéristique de l'ennemi du héros	- remplir la carte d'identité de l'ennemi et la carte « portrait physique » en plaçant l'indication donnée - dessiner l'ennemi du héros
n°8	décor	lieu de la situation finale	dessiner le lieu décrit, en y plaçant tous les éléments donnés et le compléter

dès 14 ans

## La nouvelle

*Une nouvelle est le récit  
d'un événement véritable autant  
que surprenant : du fantastique intégré au quotidien...*

La nouvelle est attachée à la notion de l'instant, généralement un instant de crise. Le cours de la narration se fait sur le principe de la concentration de tous les fils du récit vers un élément central. L'histoire se déroule dans un temps bref et comporte peu de personnages, voire un seul.

### ***Pour écrire votre nouvelle :***

Temps 1 : Tirez au sort un décor. Le paysage décrit comprend un élément particulier (un foulard, un chapeau, un objet brillant...) oublié là.  
Notez les éléments qui vous viennent à l'esprit à partir de ce paysage.

Temps 2 : Décrivez le personnage à qui appartient cet objet en tirant au sort une carte portrait. Puis remplissez sa carte d'identité.

Temps 3 : Notez des hypothèses sur ce qui a pu se passer pour que cet objet arrive à cet endroit-là ? Choisissez l'hypothèse la plus stimulante et racontez ...

Temps 3 : Notez des hypothèses sur ce qui a pu se passer après le passage du personnage ? Où est-il à présent ? Demandez-vous comment votre histoire peut évoluer. Choisissez l'hypothèse la plus stimulante et racontez ...

Temps 4 : Choisissez un point de vue (qui va raconter cette histoire : le personnage, un narrateur extérieur... ?). Puis passez à la phase d'écriture. La scène de votre nouvelle se passera essentiellement dans le lieu déterminé au départ.

Temps 5 : Choisissez un titre.

# Carte d'identité

Nom :

Prénom :

Age :

Lieu d'habitation :

Situation familiale :

Pouvoir magique :    oui            non

Si oui, lequel :

Aime :

Déteste :

Qualités :

Faiblesses :

## Portrait physique

Taille :

Poids :

Couleur des cheveux :

Couleur des yeux :

Forme du visage :

Signe particulier :

*identité*

*portrait*

*objets*

*objets*

*décors*

*identité*

*portrait*

Objet  
minuscule

*objets*

*décors*