



**FRANÇAIS**  
**3<sup>ÈME</sup> DP 6 HEURES**

**ÉCRIRE UN CONTE**

**ERR – janvier 2012**  
**Limoges**

# ECRIRE UN CONTE - 3<sup>ÈME</sup> DP6

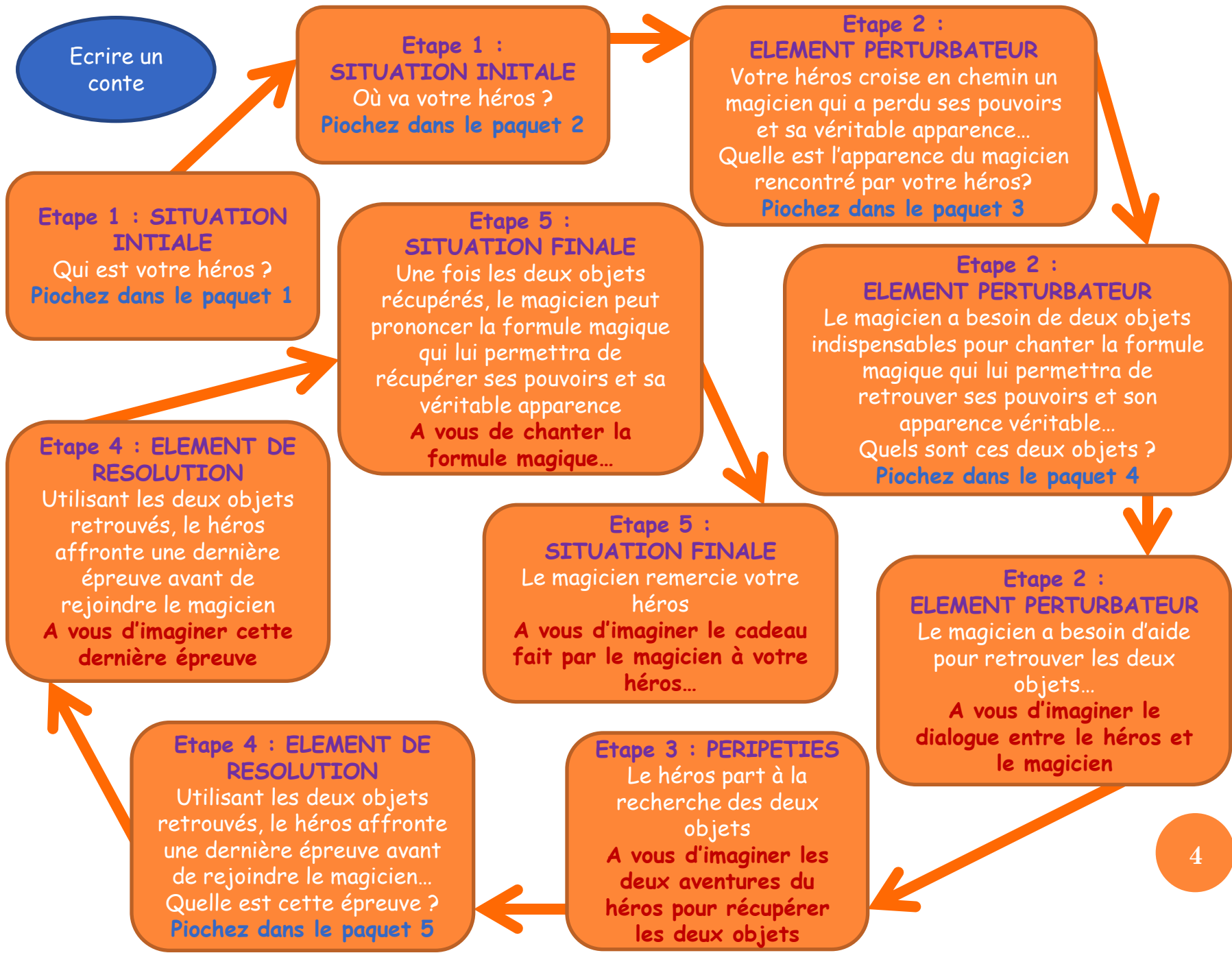
## SÉQUENCE DE FRANÇAIS

- **Objectif** : écrire un conte humoristique.
  
- **Validation du LIVRET PERSONNEL DE COMPETENCES - Socle commun** :
  - **Compétence 1 - ECRIRE**
    - ✓ Rédiger un texte bref, cohérent et ponctué, en réponse à une question ou à partir de consignes données.
  - **Compétence 4 - S'APPROPRIER UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL**
    - ✓ Utiliser et gérer des espaces de stockage à disposition
    - ✓ Utiliser les périphériques à disposition
    - ✓ Utiliser les logiciels et les services à disposition
  - **Compétence 4 - CREER, PRODUIRE, TRAITER, EXPLOITER DES DONNEES**
    - ✓ Saisir et mettre en page un texte
  - **Compétence 4 - COMMUNIQUER, ECHANGER**
    - ✓ Ecrire, envoyer, diffuser, publier
    - ✓ Recevoir un commentaire, un message y compris avec pièces jointes
  - **Compétence 6 - AVOIR UN COMPORTEMENT RESPONSABLE**
    - ✓ Respecter les règles de la vie collective
  - **Compétence 7 - FAIRE PREUVE D'INITIATIVE**
    - ✓ S'intégrer et coopérer dans un projet collectif

# ÉCRIRE UN CONTE - 3<sup>ÈME</sup> DP6

## SÉQUENCE DE FRANÇAIS

- **Étude d'un conte** : « Le paysan et le diable », Jakob Grimm.
- **Prérequis** :
  - Le schéma narratif
  - Les temps du récit
  - Les règles du dialogue dans un récit
- **Gestion de la classe** : par groupe de deux élèves (soit 12 groupes).
- **Travail actif** des élèves sur informatique.
- **Travail sur Openoffice** (Openoffice Writer) en respectant des consignes de présentation.
- **Envoi et réception de messages** dans l'espace de communication ENT (ELIE).
- **Envoi et réception de fichiers** dans l'espace commun de stockage ENT (ELIE).
- **Utilisation des périphériques à disposition.**



Ecrire un conte

Où va votre héros ?  
**Piochez dans le paquet 2**

Qui est votre héros ?  
**Piochez dans le paquet 1**

Quelle est l'apparence du magicien rencontré par votre héros ?  
**Piochez dans le paquet 3**

La dernière épreuve pour que votre héros rejoigne le magicien ...  
**Piochez dans le paquet 5**

Deux objets indispensables que votre héros doit retrouver...  
**Piochez dans le paquet 4**

Ecrire un  
conte

Qui est votre  
héros ?

Piochez dans le  
paquet 1

1

## Pioche 1

Un lutin vert  
Un garçon minuscule  
Une fillette qui peut lire les pensées  
Un homme invisible  
Un cyclope  
Un ogre  
Un clown triste  
Un elfe aux cheveux bleus  
Un prince sur un tapis volant  
Un papillon sans aile  
Un chat qui pleure  
Un éléphant qui chante  
Un cheval qui danse  
Un canard en retard  
Un tricératops à pois rouges  
Un tigre aveugle  
Une grenouille grosse comme un bœuf  
Un chien sans queue  
Un lapin qui sourit  
Un martien perdu sur la terre...

Ecrire un  
conte

Où va votre  
héros ?

Piochez dans le  
paquet 2

2

## Pioche 2

Un grenier poussiéreux

Un moulin délabré

Un château-fort en ruine

Un manoir hanté

Un marais malodorant

Un phare isolé

Une fabrique de chocolat abandonnée

Une maison en pain d'épice

Un igloo sur la banquise

Un volcan en éruption

Un parc d'attraction en Sibérie

Un camping en Antarctique

Le palais du sultan

La maison de la vieille borgne

Le désert du Sahara

Le sommet de l'Himalaya

La forêt amazonienne

Les pyramides égyptiennes

Les grottes de Lascaux

La Tour Eiffel...

Ecrire un  
conte

Quelle est  
l'apparence du  
magicien rencontré  
par votre héros ?  
**Piochez dans le  
paquet 3**

3

### Pioche 3

Une jeune mariée terrifiée  
Un monstre craintif  
Un fantôme géant  
Un arbre qui parle  
Une poule qui miaule  
Une pintade sauteuse  
Une araignée danseuse  
Un rat timide  
Un cochon qui rit  
Un dindon bleu  
Un corbeau blanc  
Un hibou myope  
Une petite souris qui éternue  
Une marionnette en bois  
Une poupée en chiffon  
Un jouet robot télécommandé  
Un squelette qui parle  
Un boulanger  
Un facteur  
Monsieur Patate...



Ecrire un  
conte

Deux objets  
indispensables  
que votre héros  
doit retrouver...  
**Piochez dans le  
paquet 4**

4

## Pioche 4

Une pommade qui guérit tout  
Un chapeau melon qui rend invincible celui qui le porte  
Un bonbon à la réglisse qui fait pousser les cheveux  
Une sucette à la fraise qui fait pousser des ailes  
Une framboise qui rend petit quand on la croque  
Un haricot magique qui peut pousser jusqu'au ciel  
Un bonnet qui fait tomber la neige quand on le porte  
Un miroir qui fait disparaître celui qui s'y regarde  
Un aspirateur qui avale les paroles  
Une feuille de papier qui devine les pensées des ennemis  
Un stylo qui parle toutes les langues  
Une épée qui immobilise ses ennemis  
Une lampe à huile qui fait disparaître la nuit  
Un fil qui permet de toujours trouver le plus sûr chemin  
Une cape qui décuple la force de celui qui la porte  
Une tirelire qui envoûte les ennemis en sifflant  
Une goutte d'eau qui donne naissance à une rivière  
Un parapluie qui fait pleuvoir des trombes d'eau  
Une paire de baskets qui rend invisible celui qui les porte  
Un livre dont les personnages en image sortent  
Un bracelet qui rend inoffensif ses adversaires  
Un sac qui contient tout ce dont on peut avoir besoin  
Des bulles de savon pour emprisonner les ennemis  
Des lunettes qui font dire la vérité  
Des chaussettes qui font grandir  
Des bottes de sept lieues...

Ecrire un  
conte

5

La dernière épreuve  
pour que votre héros  
rejoigne le  
magicien...

**Piochez dans le  
paquet 5**

## Pioche 5

Un démon à sept têtes  
Un hippopotame qui lance des éclairs  
Une vilaine sorcière  
Des guêpes guerrières  
Un serpent géant  
Un nain au nez rouge  
Des piranhas soldats  
Des aigles combattants  
Un savant fou  
Un méchant chevalier  
Un lion rouge  
Un ours grognon  
Un âne buté  
Un requin affamé  
Une mygale aux mille yeux  
Barbe Bleue  
La méchante reine  
Gollum  
Voldemort  
Dark Vador...

Ecrire un  
conte

Construction de mon conte	Mes choix dans les pioches
Qui est votre héros ? Piochez dans le paquet 1	
Où va votre héros ? Piochez dans le paquet 2	
Quelle est l'apparence du magicien rencontré par votre héros ? Piochez dans le paquet 3	
Deux objets indispensables que votre héros doit retrouver... Piochez dans le paquet 4	
La dernière épreuve pour que votre héros remette au magicien les deux objets... Piochez dans le paquet 5	

Ecrire un conte

1

Le magicien a besoin d'aide pour retrouver les deux objets qui lui rendront ses pouvoirs et son apparence véritable...  
**A vous d'imaginer le dialogue entre le héros et le magicien**

2

Le héros part à la recherche des deux objets  
**A vous d'imaginer les deux aventures du héros pour récupérer les deux objets**

3

Utilisant les deux objets retrouvés, le héros affronte une dernière épreuve avant de rejoindre le magicien  
**A vous d'imaginer cette dernière épreuve**

5

Le magicien remercie votre héros  
**A vous d'imaginer le cadeau fait par le magicien à votre héros...**

4

Une fois les deux objets récupérés, le magicien peut prononcer la formule magique qui lui permettra de récupérer ses pouvoirs et sa véritable apparence  
**A vous de chanter la formule magique**