

Le roi qui se sentait trop seul

Il était une fois un roi qui vivait dans un château. Il était respecté, mais il se sentait très seul. Un jour, il décida de prendre une grande décision qui allait changer son royaume...



Et cric, et crac, l'histoire est dans le sac !

Le roi qui se sentait trop seul

Organiser un grand banquet pour tout le royaume

Promettre quelque chose d'impossible à tenir

Inviter un dragon végétarien au banquet

Échanger son trône contre une journée de liberté

Consulter un vieux mage du village

Perdre une clé très importante

Tomber amoureux d'une sorcière très maladroite

Échanger son trône contre une journée de liberté

Ouvrir un coffre mystérieux dans la tour du château

Retrouver un ami qu'il croyait mort

Adopter un cheval qui parle trop

Se déguiser en paysan pour se promener en ville

Découvrir une prophétie oubliée

Retrouver un ami qu'il croyait mort

Se transformer en grenouille pendant une heure

Se déguiser en paysan pour se promener en ville

Partir en voyage à travers la forêt enchantée

Changer une loi injuste du royaume

Se transformer en grenouille pendant une heure

Organiser un concours de blagues

Rencontrer une créature étrange qui parle

Libérer un prisonnier enfermé depuis longtemps

Perdre sa couronne dans les douves du château

Libérer par erreur un monstre

Sauver un village menacé par une inondation

Refuser une alliance avec un autre royaume

Se réveiller avec des oreilles d'âne

Crever un ballon magique qui fait rire tout le monde

Le roi qui se sentait trop seul

Régner depuis de longues années sur le royaume

Laisser les couloirs du château dans l'obscurité

Avant ce jour-là : ignorer un avertissement important

Depuis longtemps : douter de ses propres décisions

Habiter un château isolé au sommet d'une colline

Passer de longues nuits sans dormir

Auparavant : refuser l'aide d'un mage

Auparavant : empêcher quelqu'un de dire la vérité

Être entouré de conseillers peureux

Voir les villageois travailler dans les champs

Depuis longtemps : négliger un petit village lointain

Avant ce banquet : provoquer la colère d'un voisin puissant

Organiser souvent des fêtes somptueuses

Recevoir régulièrement des lettres étranges

Avant de devenir roi : trahir la confiance de quelqu'un

Depuis des années : cacher un secret à tout le royaume

Se promener chaque soir sur les remparts

Aimer écouter les histoires des mages

Autrefois : promettre quelque chose d'impossible à tenir

Auparavant : signer une alliance désavantageuse

Observer le royaume depuis la plus haute tour

Rêver d'un autre destin

Bien avant l'histoire : enfermer un prisonnier innocent

La veille : consulter secrètement les anciens grimoires

Craindre secrètement l'avenir

Se souvenir souvent de ses ancêtres

Déjà : changer une loi importante sans consulter personne

Autrefois : perdre un objet magique très précieux

B2

C1

Raconter un conte au passé



Objectif : Inventer un conte à plusieurs en révisant trois temps du passé :

- Bleu → passé simple (ou passé composé si vous n'avez pas encore étudié le passé simple)
- Rouge → imparfait
- Vert → plus-que-parfait

Mise en place

1. Formez des groupes de 3 à 4 élèves.
2. Découpez les petites cartes, puis préparez-les en 3 catégories :
 - Bleu (passé simple / passé composé)
 - Rouge (imparfait)
 - Vert (plus-que-parfait)
3. Choisissez une option de jeu :

Option A – Tirage au hasard (mode "jeu")

- Mélangez les cartes de chaque couleur et faites 3 piles (bleu / rouge / vert).
- Vous piocherez ensuite les cartes nécessaires pour construire votre histoire.

Option B – Choix libre (mode "création")

- Étalez toutes les cartes sur la table (ou gardez-les en 3 piles).
- Le groupe choisit librement les cartes qu'il souhaite utiliser pour inventer son conte.
- Posez la fiche p. 1 au centre : elle servira de plan pour construire votre histoire.

Déroulement du jeu

1. Chaque groupe pioche / choisit :
 - **6 cartes bleues** (événements / actions principales),
 - **6 cartes rouges** (description, contexte, habitudes, sentiments...),
 - **4 cartes vertes** (événements antérieurs : "avant ce jour-là...", "auparavant...", "bien avant l'histoire...", etc.).
2. Ensemble, vous créez le conte à partir de l'introduction de la fiche : « Il était une fois un roi qui vivait dans un château... »
3. Remplissez progressivement les cases de la fiche (p. 1) avec des phrases qui racontent votre histoire.
4. Vous pouvez :
 - ajouter des connecteurs (un jour, soudain, pendant que, quelques jours plus tard, finalement...),
 - modifier légèrement une idée pour que l'histoire soit cohérente,
 - ajouter 1 ou 2 phrases "libres" si nécessaire (sans oublier les temps !).

Fin et restitution

1. Donnez un titre à votre conte.
2. Préparez une restitution orale (1-2 minutes) : chaque membre du groupe raconte une partie.
3. Terminez avec la formule : « Et cric, et crac, l'histoire est dans le sac ! »