

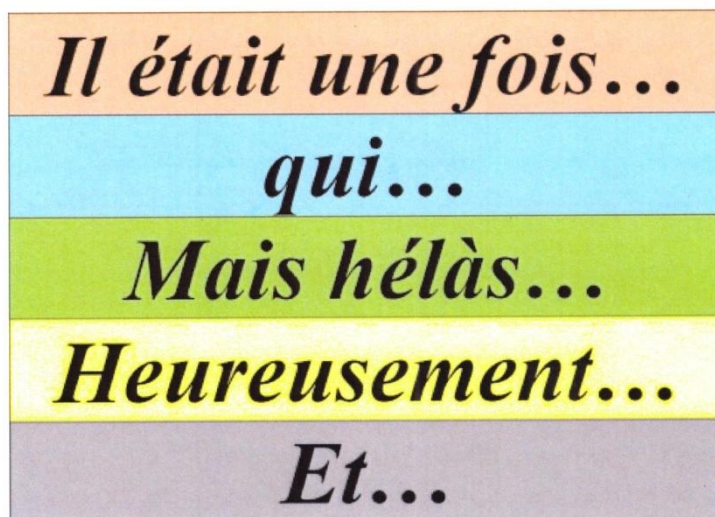
## ACCUEIL DES CLASSES A LA BIBLIOTHEQUE – AVRIL 2016

### LES CONTES ECRITS PAR LES ENFANTS DE CM1 ET CM2

Durant l'accueil des classes à la bibliothèque au mois d'avril, les enfants ont pu découvrir l'univers du genre littéraire : le CONTE. Ainsi, les élèves de CM1 et CM2 ont participé à un atelier d'écriture.

A l'aide :

- de mots clés



- et de cartes tirées au sort (personnages, objets, lieux, etc.),



ils ont écrit un conte dans un temps imparti (20 mn). En voici le résultat :

#### La rencontre mystérieuse

**Les cartes : Un voyageur, un château, les bottes de sept lieux, un animal parlant, un savant fou**

Il était une fois un voyageur qui rencontra sur son chemin un animal parlant qui s'appelait Franck. Franck demanda au voyageur s'il pouvait l'emmener au village le plus près mais à la place ils trouvèrent le château dans lequel habitait un savant fou qui faisait sauter son château à chaque expérience. Le voyageur et Franck rentrèrent dans le château, hélas les portes se fermèrent tout de suite. Le savant fou apparut et leur dit : « très chers invités, je vais vous manger dans la haute tour ». Heureusement le voyageur avait un âne, qui boudait tout le temps, mais là il ne voulait pas se faire manger donc il donna un coup de sabot au savant fou.

Le savant fou fit tomber son flacon par terre et se transforma en robot. Le héros pris les bottes de sept lieux et botta le robot. Franck avec son micro fit disjoncter les circuits du robot.  
Et le château revint : au héros, au voyageur et à son animal parlant.

### **Le nain malheureux**

**Les cartes : Une petite fille, un phare, un miroir magique, un vieillard, un nain**

Il était une fois, une petite fille de 7 ans qui habitait dans un phare.  
Un jour, elle alla au marché aux puces et tomba sur un miroir d'une beauté sublime. Elle l'acheta mais hélas un nain voulait lui prendre ses affaires et les ennuis commencèrent maintenant.  
Heureusement, elle pouvait compter sur son papi. Et grâce à ce miroir, elle envoya le nain sur Jupiter et on n'entendit plus jamais parler de lui.

### **Le manoir hanté**

**Les cartes : Un chevalier, un manoir hanté, un balai volant, un lutin, un ogre**

Il était une fois, un chevalier nommé Rodolphe qui voulait voler le manoir hanté de l'ogre, nommé Arthur. Rodolphe demanda à un lutin qui était magique, mais hélas pour accéder au manoir, un gouffre était placé devant. Rodolphe eu l'idée de lui demander (au lutin) son balai volant pour accéder au manoir hanté. Une fois arrivé Rodolphe vit Arthur, Arthur mécontent voulu se battre. Inquiet le chevalier, avait peur de perdre, du coup il prit le balai volant, heureusement ce que Rodolphe ne savait pas, c'est que ce balai pouvait exhausser deux vœux. Il fit le premier vœu, c'était que l'ogre disparaisse à tout jamais. Et fit son dernier vœu, quelques temps après, c'était qu'il puisse être propriétaire du manoir hanté en compagnie du lutin qui l'a aidé tout le long de l'aventure.  
Tous les deux rénoverent le manoir en un magnifique palais, et boucha le gouffre pour que des personnes puissent venir visiter le dimanche. Tous les deux ils vécurent heureux à jamais.

### **Le paysan et le labyrinthe**

**Les cartes : Un paysan, un labyrinthe, une lampe de génie, un chasseur, le loup.**

Il était une fois un paysan qui perdit un de ses bœufs, il alla dans un labyrinthe, le paysan le suivit jusqu'à ce qu'ils se perdent tous les deux. Mais hélas un loup féroce arriva pour les deux, heureusement un chasseur arriva avec une lampe de génie pour aider l'homme et son bœuf. Il actionna la lampe du génie, un génie sorti de la lampe, le génie dit : « Que voulez-vous nobles chasseurs ? », je voudrais que ce loup disparaisse. Et il disparût.  
Le paysan repartit heureux avec son bœuf et le chasseur avec sa lampe.

### **Une petite fille**

**Les cartes : Une petite fille, une lampe de génie, un phare, un lutin et un loup.**

Il était une fois une petite fille et un lutin qui voyaient un phare mais hélas il y a un loup. Heureusement la lampe de génie sort un génie bleu de la lampe de génie et le génie met le loup dans le phare. Et le lutin, la petite fille et le génie devinrent heureux pour la vie.

### **Le roi riche et la bonne fée**

**Les cartes : un roi, un fond de mer, une pierre précieuse, la bonne fée et le diable**

Il était une fois un roi très riche qui vivait au fond des mers et qui avait comme objet une pierre précieuse magique. Il avait comme aide une bonne fée qui l'aidait pour faire à manger. Mais hélas le méchant petit

diable pourrissait sa vie tous les jours. Heureusement que la bonne fée était là pour l'anniversaire du roi, car le diable allait le tuer. Et la bonne fée se maria avec le roi et ils eurent beaucoup d'enfants.

### **La reine et le diable**

**Les cartes : Une reine, un château, un miroir magique, un diable et un vieillard.**

Il était une fois une reine qui habitait dans un château merveilleux, c'était le paradis. Mais hélas, le diable mal faisant arriva dans le magnifique pays de Féeteinsland.

Le méchant diable maléfique vola la reine et l'emmena dans le monde de Malgélan, il voulait la pendre. Heureusement un vieillard voyait la reine dans un miroir magique. Il alla la sauver. Et tout est bien qui finit bien.

**Les cartes : Un chevalier, le manoir hanté, un tapis volant, un berger et un monstre**

Il était une fois un chevalier qui cherchait un nouveau château et en chemin il rencontre un berger. Le berger lui dit : « il y a un manoir là-bas, vous voulez que je vous accompagne ». Oui !, dit le chevalier. Mais la grille était fermée à clé. Ils trouvèrent un tapis. Le berger s'assit dessus et il vola. Du coup il pouvait être dans le manoir. Mais hélas le manoir était hanté. Un monstre apparut mais heureusement, le chevalier tua le monstre. Et ils partirent. Le berger a dit : « Je crois que je sais la fin » et il mourra. Et le chevalier détruisit le manoir.

### **Le roi riche et la bonne fée**

**Les cartes : un roi, un fond de mer, une pierre précieuse, la bonne fée et le diable**

Il était une fois un roi très riche qui vivait au fond des mers et qui avait comme objet une pierre précieuse magique. Il avait comme aide une bonne fée qui l'aidait pour faire à manger. Mais hélas le méchant petit diable pourrissait sa vie tous les jours. Heureusement que la bonne fée était là pour l'anniversaire du roi, car le diable allait le tuer. Et la bonne fée se maria avec le roi et ils eurent beaucoup d'enfants.

**Les cartes : Un roi, un animal parlant, des bottes de sept lieues, un nain et le fond des mers**

Il était une fois un roi qui vivait au fond des mers grâce à ses bottes magiques. Mais hélas un méchant nain qui voulait voler la paire de bottes magique. Heureusement que son ami l'animal parlant était là. Mais il n'a pas beaucoup de puissance face au nain et malheureusement l'animal parlant mourra avec le nain aussi à cause d'un rocher qu'ils se sont pris sur la tête. Donc le roi vécut tranquillement avec son ami, l'animal parlant, parce que les bottes magiques ont fait revivre son ami.

**Les cartes : Un voyageur, un labyrinthe, un chasseur, une sorcière et une pierre précieuse.**

Il était une fois un voyageur qui se promenait dans un labyrinthe pour aller dans une ville pour gagner de l'argent. Il se perdit et rentra dans un labyrinthe. Dans celui-ci il trouva une pierre précieuse. Mais hélas une sorcière essaya de lui jeter un sort, un chasseur qui passa par là vint aider le voyageur et tua la sorcière. Et le chasseur aida le voyageur à retrouver son chemin.

**Les cartes : Un paysan, une grotte, une clé d'or, une bonne fée et une marâtre.**

Il était une fois un paysan qui habitait dans une grotte mais hélas il perdit la clé d'or, heureusement une bonne fée lui rendit et la marâtre essaya de lui voler la clé d'or.