



# LES CHAISES MUSICALES

## canevas 1

### Le Héros et l'Aventure



# LES CHAISES MUSICALES

## canevas 2

### La Forêt Enchantée



#### 1. SITUATION INITIALE :

Il était une fois, dans un petit village (ou forêt, royaume, etc.), vivait un héros/une héroïne nommé(e) [**Nom du personnage**], qui avait un don ou une qualité spéciale : [force, sagesse, gentillesse, etc.].

#### 2.

##### ÉLÉMENT PERTURBATEUR :

Un jour, un événement étrange se produisit : [ex : un dragon arriva, le village fut plongé dans le noir, un trésor fut volé].

#### 3. QUÊTE :

Le héros/l'héroïne décida de partir en aventure pour [objectif : sauver quelqu'un, trouver un objet magique, résoudre un mystère].

#### 5.

##### SITUATION FINALE :

Le héros/l'héroïne rentra chez lui/elle, et depuis ce jour, [ce qui a changé dans le village ou dans sa vie].

#### 4. RENCONTRES ET ÉPREUVES :

- En chemin, il/elle rencontra [allié, ami, animal magique] et dut surmonter [épreuve, obstacle].
- Finalement, grâce à [son courage, son intelligence, l'aide d'un ami], il/elle réussit à atteindre son objectif.



#### 1. SITUATION INITIALE :

Dans une forêt enchantée où tout semblait parfait, vivait [un animal, une créature magique, un enfant courageux].

#### 2.

##### ÉLÉMENT PERTURBATEUR :

Un jour, la forêt fut menacée par [un sortilège, un monstre, un incendie mystérieux].

#### 3. QUÊTE :

Le personnage principal décida de sauver la forêt en retrouvant [un objet magique, une plante spéciale, une personne disparue].

#### 5.

##### SITUATION FINALE :

La forêt retrouva sa paix, et le héros/l'héroïne devint [protecteur de la forêt, ami des créatures magiques].

#### 4.

##### RENCONTRES ET ÉPREUVES :

- En chemin, il/elle rencontra [un magicien, une fée, un vieux sage] qui lui donna [un conseil, un objet magique, une potion].
- Après une grande bataille contre [l'antagoniste ou l'obstacle principal], il/elle réussit à libérer la forêt.





# LES CHAISES MUSICALES

canevas 3

## Le Mystère du Château

### 1. SITUATION INITIALE :

Dans un château isolé, vivait un(e) jeune [prince, princesse, chevalier] curieux(se) nommé(e) **[Nom]**.

### 2. ÉLÉMENT PERTURBATEUR :

Un soir, des bruits étranges se firent entendre et des objets disparurent mystérieusement.

### 3. QUÊTE :

Intrigué(e), le personnage décida d'enquêter pour résoudre le mystère du château hanté.

### 4. RENCONTRES ET ÉPREUVES :

- En explorant, il/elle découvrit [une pièce secrète, un fantôme sympathique, un passage caché].
- Le héros/l'héroïne dut faire face à [le vrai responsable des bruits, un monstre, un vieil enchantement] pour lever la malédiction.



# LES CHAISES MUSICALES

canevas 4

## Les Trois Épreuves

### 1. SITUATION INITIALE :

Un roi (ou une reine) annonça qu'il/elle donnerait [sa couronne, sa fortune, la main de sa fille/son fils, la liberté d'un prisonnier] à celui ou celle qui réussirait trois épreuves.

### 2. ÉLÉMENT PERTURBATEUR :

Le personnage principal, un humble [mendiant, paysan, inventeur], /une jeune fille, décida de relever le défi.

### 3. LES ÉPREUVES

Première épreuve : [trouver un objet magique, résoudre une énigme, dompter un animal sauvage].

Deuxième épreuve : [surmonter une épreuve physique, retrouver un objet perdu].

Troisième épreuve : [affronter un rival, résoudre un mystère].

### 5. SITUATION FINALE :

Le personnage reçut sa récompense et devint un modèle pour tout le royaume.

### 4. RENCONTRES ET AIDES :

Avec courage et astuce, le héros/l'héroïne réussit chaque épreuve, souvent avec l'aide de [un ami fidèle, une créature magique, un vieux sage].





# LES CHAISES MUSICALES

canevas 5

## L'horloge magique

### 1. SITUATION INITIALE :

Dans un petit village, un(e) enfant curieux(se) découvrit une horloge magique.

### 2.

#### ÉLÉMENT PERTURBATEUR :

Par accident, il/elle fut transporté(e) dans une autre époque [ex : Moyen Âge, futur].

### 3. QUÊTE :

Pour revenir à son époque, il/elle dut retrouver [une clé magique, un parchemin, un guide mystérieux].

### 4. RENCONTRES ET ÉPREUVES :

- Au fil de son aventure, il/elle rencontra [un personnage historique, un animal qui parle, un vieil alchimiste] qui l'aide ou le/la guida.
- Le personnage dut résoudre une situation difficile ou aider les habitants de l'époque.

### 5. SITUATION FINALE :

Il/elle réussit à revenir à son époque avec [un objet, une leçon, un souvenir], qui rappelle que ce n'était pas un rêve.



# LES CHAISES MUSICALES

canevas 6

## L'Objet Maudit

### 1. SITUATION INITIALE :

Dans un village éloigné, un(e) jeune [paysan(ne), marchand(e), apprenti(e) sorcier(ère)] trouva un objet mystérieux [bague, miroir, livre, pierre] qui attira son attention.

### 2. ÉLÉMENT PERTURBATEUR :

En ramenant l'objet chez lui/elle, il/elle découvrit que l'objet était en réalité maudit et causait des événements étranges [malchance, phénomènes inexplicables, transformations].

### 3. QUÊTE :

Pour se libérer de la malédiction, le personnage décida de partir en quête d'une manière de briser le sortilège.



### 4. RENCONTRES ET ÉPREUVES :

En chemin, il/elle rencontra un vieil ermite ou un(e) magicien(ne) qui lui expliqua que l'objet ne pouvait être détruit qu'en surmontant [trois épreuves, un long voyage, un duel avec une créature]. Cependant, un(e) [sorcier(ère), rival(e), créature obscure] essaya de l'arrêter.

Lors de la dernière épreuve, le personnage dut affronter ses propres peurs ou faire un grand sacrifice pour détruire l'objet.

### 5. SITUATION FINALE :

La malédiction fut enfin levée, et le personnage retourna chez lui/elle, ayant appris [le courage, l'importance de la prudence, la valeur de la liberté].

