

# MISSION D'ÉCRITURE

## LE CONTE QUI DONNE UNE LEÇON

*Imaginer, sentir, raisonner*

NIVEAU  
5<sup>e</sup>

Tu vas écrire un conte.

Dans ton histoire, un personnage reçoit un don, un objet ou une aide magique.

Mais il l'utilise mal, par orgueil, impatience, paresse ou égoïsme.

Une épreuve lui fera comprendre son erreur.

Ton conte devra plaire...  
mais aussi instruire.



FORÊT ENCHANTÉE

VILLAGE

CHÂTEAU



### TA MISSION

1

*Invente ton personnage*

Choisis un personnage ordinaire avec un défaut.

2

*Ajoute un élément magique*

Imagine un objet, un pouvoir, une formule ou une créature.

3

*Raconte l'erreur*

Montre comment le personnage utilise mal ce don.

4

*Fais vivre une épreuve*

Explique les conséquences de cette faute.

5

*Termine par une leçon*

Écris une fin claire et une morale.



### COUP DE POUCE

Tu peux imaginer :

- une bague qui exauce tous les caprices
- un miroir qui dit toujours la vérité
- une clé qui ouvre toutes les portes
- un enfant qui entend les pensées des arbres

Pense à utiliser :

- une formule d'ouverture
- un élément magique
- une faute ou un défaut
- une épreuve
- une leçon finale

Début possible :

Il y avait  
autrefois un enfant  
qui pouvait entendre  
les pensées  
des arbres...



### GRILLE D'AUTO-ÉVALUATION



J'ai inventé un personnage intéressant.



J'ai ajouté un élément magique.



J'ai raconté une erreur et ses conséquences.



J'ai montré la leçon apprise.



J'ai respecté le genre du conte.



J'ai vérifié la ponctuation et l'orthographe.

## À TOI DE JOUER !

*Invente un conte merveilleux,  
fais réfléchir ton lecteur et donne  
à ton histoire une vraie leçon !*

IDÉES

GRIMOIRE  
DES  
HISTOIRES

ENCRE  
D'IDÉES