



Le Dé Enchanté

Créez votre conte merveilleux



Lance un dé à six faces pour chaque étape afin d'assembler les éléments de ton conte. Entoure ou surligne l'élément obtenu.

ÉTAPE 1 – Le personnage principal et son statut

Qui est le héros ou l'héroïne qui va entreprendre le voyage ?



Un jeune berger ou une orpheline modeste



Une princesse ou un prince en exil



Un(e) apprenti(e) magicien(ne) ou sorcier(ère)



Un soldat courageux mais naïf



Une vieille femme sage détenant un secret



Un personnage maudit ou transformé (animal, objet)

ÉTAPE 2 – Le lieu d'origine ou de départ

Quel est le cadre initial du récit, souvent synonyme de routine à briser ?



Une humble chaumière à l'orée d'une forêt



Un château ou une forteresse majestueuse



Un village oublié au bord d'une rivière



Un marché animé ou une grande ville marchande



Un lieu désolé, froid ou sous une malédiction



Le fond d'un puits, une grotte ou un passage secret

ÉTAPE 3 – La quête et l'objet de désir

Quel est le but de l'aventure, l'élément que le héros doit obtenir ou accomplir ?



Retrouver un objet magique volé (anneau, épée, miroir)



Briser un sort ou une terrible malédiction



Gagner le cœur d'un être inaccessible



Découvrir le nom d'un être maléfique



Trouver une plante, un élixir ou un remède rare



Rétablir l'honneur ou la vérité bafouée

ÉTAPE 4 – Le facteur merveilleux ou magique

Quel élément surnaturel ou fantastique viendra bouleverser l'histoire ?



Un animal parlant ou doué de pouvoirs



Un génie enfermé ou une fée protectrice



Un sortilège qui affecte le temps ou l'espace



Une épreuve impossible à réussir sans aide



Un talisman ou une source de pouvoir inattendue



Une chanson ou un poème prophétique



ÉTAPE 5 – L'antagoniste ou l'obstacle

Qui ou quoi s'opposera farouchement au héros ?



Un sorcier maléfique ou une sorcière jalouse



Un ogre, un troll ou une créature gigantesque



Un roi, un empereur ou une figure d'autorité cruelle



La nature elle-même (montagnes, mers, déserts infranchissables)



La figure du double (jalousie, trahison)



Un dragon ou une bête mythique gardienne



ÉTAPE 6 – L'aide inattendue

Qui ou quoi apportera un soutien crucial au moment du désespoir ?



Un vieil ermite ou une sage marginale



Un groupe d'animaux secourables



Un objet qui se révèle avoir un pouvoir caché



Un ennemi qui change d'avis et se repent



Un membre de la famille ou un ami oublié



La chance pure ou un événement céleste (étoile filante, éclipse)



ÉTAPE 7 – La leçon et la morale

Quelle sagesse ou quelle vérité le conte révélera-t-il ?



La plus grande richesse est la bonté de cœur.



L'apparence est souvent trompeuse, il faut se fier à l'intérieur.



Il faut toujours persévérer malgré les échecs.



L'humilité et la simplicité valent mieux que l'orgueil et l'avarice.



Il faut apprendre à se connaître soi-même avant de connaître le monde.

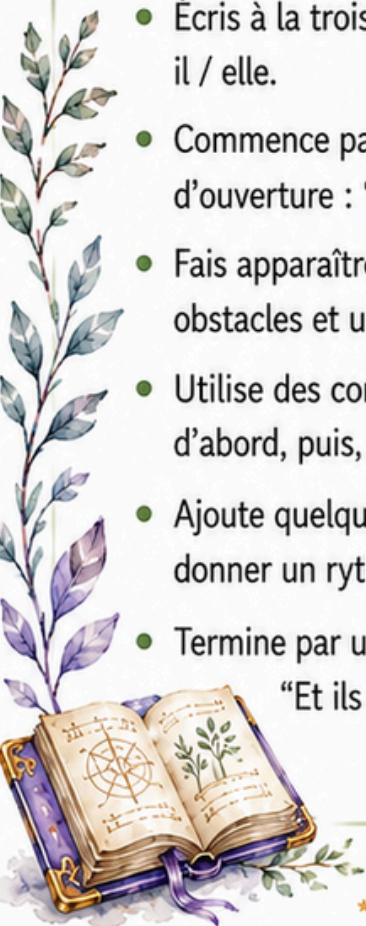


L'union fait la force, il faut savoir demander de l'aide.



Conseils d'écriture

- Écris à la troisième personne : il / elle.
- Commence par une formule d'ouverture : "Il était une fois..."
- Fais apparaître une quête, des obstacles et une aide inattendue.
- Utilise des connecteurs temporels : d'abord, puis, soudain, enfin.
- Ajoute quelques répétitions pour donner un rythme de conte.
- Termine par une formule de clôture : "Et ils vécurent heureux..."



Lexique du conte merveilleux

Lieux

royaume, château, forêt, chaumière, rivière, grotte

Personnages

prince, princesse, sorcier, fée, ogre, ermite

Magie

sortilège, talisman, potion, baguette, prophétie, malédiction

Actions

partir, affronter, délivrer, protéger, découvrir, triompher

Formules

Il était une fois... / Tout à coup... / Grâce à... / Finalement...

