

Des cartes pour un conte

version 1.0 / septembre 2023 babeleur.be CC BY-NC 4.0

Ce jeu de cartes s'appuie sur la structure narrative du "voyage du héros". Ce concept, mis en avant par Christopher Vogler d'après les travaux de Joseph Campbell, décompose les contes et légendes en différentes étapes. Il permet ainsi d'offrir une compréhension de la structure commune à de nombreuses histoires à travers le monde.

Les 12 cartes disponibles ici reprennent ces étapes, pour guider la création ou la mémorisation d'une histoire.

Mode d'emploi

Imprimez le présent document recto-verso, si possible plastifiez la feuille, puis découpez les cartes. Lorsque vous travaillez un nouveau conte, il vous suffit de poser la carte devant vous à chaque étape structurelle du récit, ce qui vous permet de vérifier que vous n'avez rien oublié (lorsque vous inventez votre propre conte), ou que vous avez bien mémorisé la structure du conte (lorsque vous vous appropriez un conte pour le mettre en voix).

Bien entendu, cette structure n'est proposée qu'à titre indicatif. De nombreux contes (notamment les contes zen et les contes de sagesse) s'en écartent volontiers, pour le plus grand plaisir du public !

Les 12 cartes en exemples

1- LE PERSONNAGE DANS SA VIE :

Cendrillon maltraitée par sa belle-mère et ses demi-sœurs / Frodon Sacquet vivant paisiblement à la Comté (*Le Seigneur des Anneaux*).

2- L'APPEL DE L'AVENTURE :

Jack découvrant les haricots magiques / Luke Skywalker trouvant le message de la princesse Leia (*Star Wars : Un nouvel espoir*)

3- LE REFUS DE L'AVENTURE :

Le Petit Chaperon Rouge hésitant à entrer dans la forêt / Néo hésitant à suivre le lapin blanc (*Matrix*)

4- LA RENCONTRE AVEC LE MENTOR :

Blanche-Neige rencontrant les sept nains / Harry face à Hagrid pour la première fois (*Harry Potter à l'école des sorciers*)

5- ALLIÉS, ENNEMIS, ÉPREUVES :

Les 3 petits cochons construisant leur maison sous le regard du loup / Indiana Jones face aux pièges du temple (*Indiana Jones et les Aventuriers de l'Arche perdue*)

6- TROIS, LE NOMBRE MAGIQUE :

Boucle d'Or essayant les trois bols de porridge / les trois étapes du voyage de Frodon (*Le Seigneur des anneaux*).

7- LA TENSION MONTE !

Hansel et Gretel découvrent la maison en pain d'épices dans une atmosphère de danger / les protagonistes traqués par le T-Rex (*Jurassic Park*)

8- L'ÉPREUVE ULTIME !

Le Petit Poucet affrontant l'ogre pour sauver ses frères / la confrontation finale avec le T-1000 (*Terminator 2*)

9 - LE CHEMIN DU RETOUR :

Aladin retournant chez lui après avoir obtenu la lampe magique / E.T. disant au revoir à Elliott avant de monter dans son vaisseau (*E.T. l'extraterrestre*)

10- UN DERNIER TEST ?

La Belle retenue par sa famille, ce qui met la Bête en danger / les jouets sur le point d'être incinérés avant d'être sauvés *in extremis* (*Toy Story 3*)

11 - DÉNOUEMENT ET RÉCOMPENSE :

la petite sirène reçoit une âme immortelle en échange de ses sacrifices / Rocky Balboa célébrant son combat, même s'il n'a pas gagné (*Rocky*)

12 - ÉPILOGUE : CETTE FOIS, C'EST LA FIN :

le vilain petit canard, devenu un magnifique cygne, nage paisiblement / Forrest raconte son histoire à différentes personnes sur un banc (*Forrest Gump*).

Ce jeu est publié gratuitement sous licence Creative Commons BY-NC 4.0. Cela signifie que vous pouvez le partager et l'adapter,

à condition de mentionner la source originale (babeleur.be) et de ne pas l'utiliser à des fins commerciales.



Cette page est le verso de la précédente.

Imprimez-la pour que les cartes 1 à 3 aient bien un verso ! ;)



4 LA RENCONTRE AVEC LE MENTOR



QUI EST CE PERSONNAGE PLUS ÂGÉ OU PLUS EXPÉRIMENTÉ QUI VA AIDER VOTRE PROTAGONISTE DANS SA QUÊTE ?

5 ALLIÉS, ENNEMIS, ÉPREUVES



QUELLES SONT LES PREMIÈRES ÉPREUVES QUE VOTRE PROTAGONISTE ET SES ALLIÉS VONT DEVOIR TRAVERSER ?

6 TROIS, LE NOMBRE MAGIQUE

X3

LES TROIS PETITS COCHONS, LES TROIS OURS DE BOUCLE D'OR, LES TROIS ASCENSIONS DU HARICOT PAR JACK, LES TROIS PLUMES DES FRÈRES GRIMM, LES TROIS PRÉTENDANTS DE LA PRINCESSE À LA ROSE BLEUE... ET DANS VOTRE CONTE, QU'EST-CE QUI VA PAR TROIS ?

7 LA TENSION MONTE !



VOTRE PROTAGONISTE APPROCHE DE LA DERNIÈRE ÉPREUVE. LA TENSION EST À SON COMBLE.

8 L'ÉPREUVE ULTIME



UN DÉFI ENCORE PLUS DIFFICILE POUR VOTRE PROTAGONISTE.

9 LE CHEMIN DU RETOUR



IL EST TEMPS POUR VOTRE PROTAGONISTE DE RENTRER DANS SON MONDE DU DÉBUT.

10 UN DERNIER TEST ?



UN DERNIER REBONDISSEMENT POUR METTRE VOTRE PROTAGONISTE À L'ÉPREUVE AVANT LA FIN DU CONTE ?

11 DÉNOUEMENT ET RÉCOMPENSE



AMOUR, AMITIÉ, ARGENT, SAGESSE, CONNAISSANCE OU COMPÉTENCE PARTICULIÈRE, ETC. : QUE GAGNE VOTRE PROTAGONISTE, EN PLUS D'AVOIR TERMINÉ SA QUÊTE ?

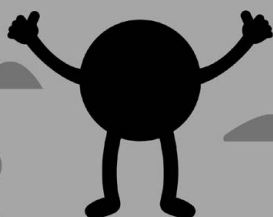
12 ÉPILOGUE : C'EST BIEN LA FIN



"ILS VÉCURENT HEUREUX ET EURENT BEAUCOUP D'ENFANTS", "ON N'ENTENDIT PLUS JAMAIS PARLER DU MONSTRE", "TOUT VA BIEN QUI FINIT BIEN" : QUE SE PASSE-T-IL APRÈS LA QUÊTE ?

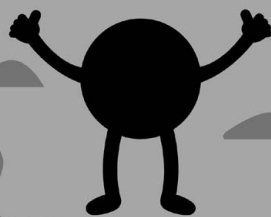
DES CARTES POUR UN
CONTE

CRÉATION : BABELUR.BE AVEC CANVA
LICENCE CC BY-NC 4.0



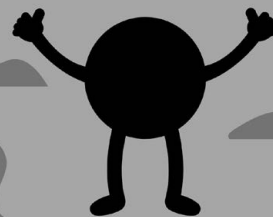
DES CARTES POUR UN
CONTE

CRÉATION : BABELUR.BE AVEC CANVA
LICENCE CC BY-NC 4.0



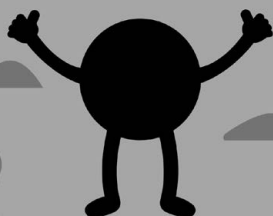
DES CARTES POUR UN
CONTE

CRÉATION : BABELUR.BE AVEC CANVA
LICENCE CC BY-NC 4.0



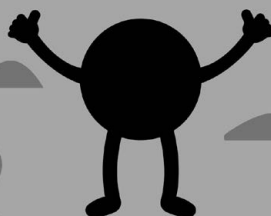
DES CARTES POUR UN
CONTE

CRÉATION : BABELUR.BE AVEC CANVA
LICENCE CC BY-NC 4.0



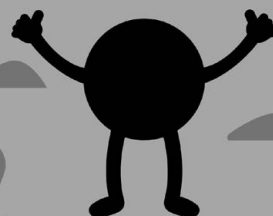
DES CARTES POUR UN
CONTE

CRÉATION : BABELUR.BE AVEC CANVA
LICENCE CC BY-NC 4.0



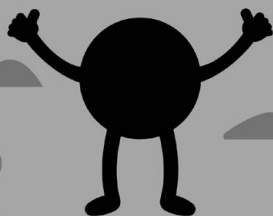
DES CARTES POUR UN
CONTE

CRÉATION : BABELUR.BE AVEC CANVA
LICENCE CC BY-NC 4.0



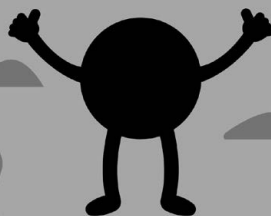
DES CARTES POUR UN
CONTE

CRÉATION : BABELUR.BE AVEC CANVA
LICENCE CC BY-NC 4.0



DES CARTES POUR UN
CONTE

CRÉATION : BABELUR.BE AVEC CANVA
LICENCE CC BY-NC 4.0



DES CARTES POUR UN
CONTE

CRÉATION : BABELUR.BE AVEC CANVA
LICENCE CC BY-NC 4.0

