

Les contes et le merveilleux

Durée : 55 min

Barème : / 20 points

Barème : 1 point par question, soit 4 points par exercice

Unités : réponse sans unité = 0,5 point retiré

1 Reconnaître les codes du conte

/ 4 pts

- a. formule d'**ouverture** (temps et lieu indéterminés)
- b. formule de **clôture** (elle ferme le récit)
- c. personnage **opposant** (il nuit au héros)
- d. **objet magique** (élément merveilleux)

Repère — les formules d'ouverture suppriment toute date précise (« il y a bien longtemps »), les formules de clôture installent un état durable (« et c'est ainsi que... », « depuis ce jour... »).

2 Les étapes du schéma narratif

/ 4 pts

- a. **situation initiale** : elle présente les personnages et leur cadre de vie difficile.
- b. **élément perturbateur** : un événement rompt l'équilibre de départ.
- c. **péripéties** : le héros affronte une série d'épreuves.
- d. **élément de résolution** : l'épreuve finale est surmontée.

Astuce — l'élément perturbateur s'annonce presque toujours par un indicateur de temps bref (« un jour », « une nuit », « soudain »). Il manque ici la cinquième étape, la situation finale, qui installerait le nouvel équilibre.

3 Personnages et merveilleux

/ 4 pts

- a. **Maëlle** : c'est le personnage principal, en difficulté (perdue), dont le parcours est raconté.
- b. **Le corbeau blanc** : il parle au héros et lui donne une plume qui indique le chemin.
- c. **La Dame des brumes** : elle veut garder la lande pour elle seule et efface les sentiers pour nuire à Maëlle.
- d. Le corbeau qui parle et la plume qui montre le chemin. Le merveilleux se reconnaît à ce que Maëlle **ne s'en étonne pas** : la magie fait partie du monde du conte.

Le point clé — ce n'est pas la présence de magie qui définit le merveilleux, mais l'absence d'étonnement des personnages. Un personnage qui douterait ou s'effrayerait ferait basculer le texte dans le fantastique.

4 La morale du conte

/ 4 pts

- a. La **générosité** (le partage, la bonté envers un inconnu), récompensée par la richesse finale.
- b. La **jalousie** (et la cruauté qu'elle entraîne), punie par le bannissement.
- c. Elle est **implicite** : le lecteur la déduit du dénouement, en observant quelle qualité est récompensée et quel défaut est puni.
- d. Par exemple : « Et depuis ce jour, nul mendiant ne repartit jamais les mains vides de cette bergerie. » Elle installe un état durable et fixe la leçon du conte dans la mémoire du lecteur.

À retenir — pour trouver une morale implicite, pose-toi deux questions : quelle qualité a permis au héros de triompher, et quel défaut a causé la chute de l'opposant ?

5 Écrire à la manière d'un conte

/ 4 pts

- a. Exemple : « Il était une fois, dans un hameau battu par le vent, un garçon nommé Tino qui vivait seul avec sa grand-mère aveugle. L'hiver venu, il ne restait dans la maison ni bois ni farine. » (imparfait, cadre indéterminé, héros en difficulté)
- b. Exemple : « Un soir de tempête, un renard au pelage d'argent gratta à la porte. » (indicateur de temps + rupture de l'équilibre)
- c. Exemple : « la lanterne des neiges », qui éclaire le chemin le plus court vers celui qu'on aime.
- d. Exemple : « Et depuis ce jour, aucun voyageur ne se perdit plus dans la vallée. » Morale suggérée : l'hospitalité et le courage finissent par être récompensés.

Attention — respecte les temps du récit (imparfait pour décrire, passé simple pour les actions) et n'explique jamais la magie : dans un conte merveilleux, aucun personnage ne doit s'interroger sur son existence.