



« Il était une fois... un conte de CAP »

publié le 02/07/2026

Descriptif :

Cette activité ludique et créative, inspirée du jeu narratif Il était une fois, propose aux élèves de CAP d'écrire un conte merveilleux à partir d'un tirage aléatoire de cartes (personnages, lieux, objets, événements, dénouements). Le dispositif stimule l'imagination, encourage la collaboration et permet d'expérimenter la sérendipité, cette capacité à transformer le hasard en opportunité créative.

L'intelligence artificielle intervient pour générer les paquets de cartes, diversifier les scénarios et renouveler sans cesse l'inspiration.

Sommaire :

- Contexte et objectif de la séance
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Les cartes du jeu
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séance

« Il était une fois... un conte de CAP » : un jeu d'écriture pour explorer le merveilleux et la sérendipité

● Contexte et objectif de la séance

L'écriture du conte merveilleux constitue une activité clé du **programme de français en CAP** : elle mobilise la créativité, la maîtrise du schéma narratif et la réutilisation de procédés littéraires.

L'objectif de cette séance est de rendre ce travail **d'écriture plus vivant, plus ludique et plus motivant**, en s'appuyant sur un jeu de cartes narratif inspiré de Il était une fois.

Les élèves piochent au hasard des cartes appartenant à cinq familles (personnages, lieux, objets, événements, dénouements), qu'ils doivent ensuite intégrer dans leur récit.

Cette part de **hasard fécond** fait naître une **expérience de sérendipité** : les élèves découvrent des associations inattendues qui stimulent leur imagination et les obligent à construire du sens à partir de l'imprévu.

Là où ils pensaient suivre un schéma narratif classique, ils apprennent à s'adapter, à inventer, à coopérer et à tisser un lien entre des éléments dissonants — expérience essentielle pour redonner confiance dans leurs capacités d'écriture.

Le jeu devient ainsi un **laboratoire d'imagination**, où le hasard se transforme en moteur de création et la contrainte en levier d'invention.

● Plus-value du numérique dans cette séance

L'intelligence artificielle permet de générer les paquets de cartes et les tirages aléatoires complets, assurant une variété infinie de combinaisons.

Elle favorise :

- la diversité des récits,
- la stimulation de l'imagination,
- et la dynamique de classe coopérative.

Les cartes peuvent être :

- imprimées sous forme de fiches plastifiées,
- projetées au tableau interactif,
- ou générées en ligne via un outil d'IA (cf Cadre d'usage de l'IA en éducation).

Le numérique devient un allié du hasard créatif : il soutient la **différenciation**, encourage la réécriture et permet à chaque élève de vivre une aventure d'écriture unique.

● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : CAP (toutes spécialités)
- Durée : 2 heures (1 h de découverte + 1 h d'écriture et lecture)
- Ressources numériques utilisées :
 - o Générateur de cartes IA,
 - o Tableau interactif ou mur collaboratif
- Applications numériques utilisées :
 - o IA générative (cf Cadre d'usage de l'IA en éducation)
 - o Apps éducation
- Pré-requis : Connaître les caractéristiques du conte merveilleux (schéma narratif, formules d'ouverture et de clôture, rôle du merveilleux)

● Déroulement de la séance

○ Introduction (15 min)

- Rappel des codes du conte merveilleux (formules, héros, objets magiques, morale).
- Présentation du jeu « Il était une fois... un conte de CAP ».
- Répartition ou projection des 5 paquets de cartes.

○ Tirage et invention (20 min)

- Chaque élève (ou binôme) tire au sort une carte de chaque famille :
Personnage – Lieu – Objet – Événement – Dénouement.
- Les élèves imaginent une trame narrative en trois temps :
 - o Situation initiale
 - o Élément perturbateur et péripéties
 - o Dénouement

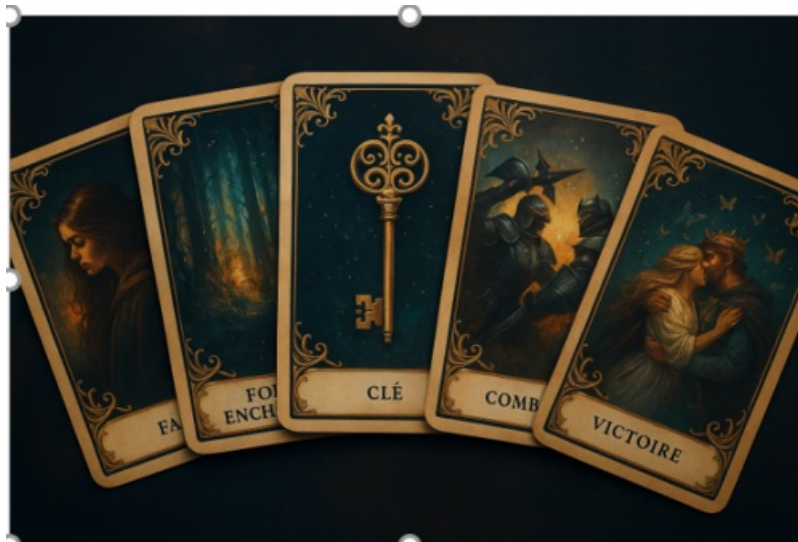
○ Écriture du conte (40 min)

- Rédaction du texte (20 à 30 lignes minimum) en utilisant les cinq éléments tirés.
- Accompagnement individuel par l'enseignant (aide au vocabulaire, cohérence, connecteurs logiques).

○ Lecture et valorisation (15 min)

- Lecture à voix haute des productions.
- Discussion collective sur les trouvailles narratives et les "heureux hasards" du jeu.

● Les cartes du jeu



○ 1. Personnages

Nom de la carte	Brève description
Roi	Dirige un royaume, souvent juste ou colérique.
Reine	Protectrice, sage ou manipulatrice.
Chevalier	Courageux, il part en quête pour sauver quelqu'un.
Fée	Magicienne bienveillante ou mystérieuse.
Sorcière	Jalousie et sortilèges au cœur de ses plans.
Géant	Puissant mais pas toujours méchant.
Animal qui parle	Guide ou compagnon du héros.
Orphelin	Héros humble qui découvre son destin.
Marchand	Riche et avide, ou généreux selon les versions.
Princesse	Douce et courageuse, souvent prisonnière ou Initiatrice.

○ 2. Lieux

Nom de la carte	Brève description
Forêt enchantée	Mystérieuse et pleine d'épreuves.
Château	Symbole du pouvoir et des secrets cachés.
Village	Point de départ rassurant du héros.
Caverne	Refuge ou lieu d'épreuve.
Rivière magique	Permet de voyager ou de guérir.
Montagne	Le héros doit la franchir pour prouver sa valeur.
Tour	Prison ou lieu d'isolement.
Jardin merveilleux	Plein de fleurs, de chants et de mystère.
Pont ancien	Passage vers un autre monde.
Royaume lointain	Destination ultime de la quête.

○ 3. Objets

Nom de la carte	Brève description
Épée	Arme du courage et de la justice.
Miroir magique	Révèle la vérité ou l'avenir.
Potion	Peut guérir ou transformer.
Clé	Ouvre une porte vers le mystère.
Anneau	Porte bonheur ou malédiction.
Livre ancien	Contient des savoirs interdits.
Cape invisible	Permet de se cacher des ennemis.
Baguette	Instrument des fées et magiciens.
Pomme dorée	Objet de convoitise ou d'amour.
Coffre scellé	Contient un secret à découvrir.

○ 4. Événements

Nom de la carte	Brève description
<i>Métamorphose</i>	Un personnage change d'apparence.
<i>Disparition</i>	Quelqu'un ou quelque chose s'évanouit.
<i>Voyage</i>	Le héros quitte son monde.
<i>Combat</i>	Une lutte entre le bien et le mal.
<i>Promesse</i>	Un serment déclenche ou résout l'histoire.
<i>Trahison</i>	Un allié se révèle ennemi.
<i>Rencontre</i>	Croisement avec un être magique.
<i>Épreuve</i>	Teste la bravoure du héros.
<i>Délivrance</i>	Un personnage est libéré.
<i>Malédiction</i>	Un sort sombre plane sur le héros.

○ 5. Dénouements

Nom de la carte	Brève description
<i>Heureux mariage</i>	L'amour triomphe.
<i>Victoire</i>	Le bien l'emporte sur le mal.
<i>Malédiction levée</i>	Tout redevient paisible.
<i>Réconciliation</i>	Les ennemis deviennent amis.
<i>Retour au village</i>	Le héros retrouve sa vie d'avant.
<i>Découverte d'un secret</i>	La vérité éclate.
<i>Héritage</i>	Le héros reçoit une récompense.
<i>Couronnement</i>	Le héros devient roi ou reine.
<i>Liberté retrouvée</i>	Le héros s'affranchit de ses chaînes.
<i>Nouveau départ</i>	Le conte se termine sur l'espoir.

● Compétences travaillées

○ Compétences disciplinaires :

- o Identifier et réinvestir les caractéristiques du conte merveilleux.
- o Rédiger un texte narratif cohérent et structuré.
- o Enrichir le lexique du merveilleux et les connecteurs logiques.
- o Expérimenter la création littéraire par le jeu et la sérendipité.

o Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves :

CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence

- Information et données
 - Gérer et organiser les éléments de scénario.
 - Partager et publier
 - S'insérer dans le monde numérique
- Création de contenus
 - Développer des documents textuels multimédia
 - Adapter les documents à leur finalité
 - Citer les sources des images utilisées.
- Protection et sécurité
 - Sécuriser l'environnement numérique
- Environnement numérique
 - Utiliser des outils génératifs
 - Évoluer dans un environnement numérique

o Compétences du CRCN-Edu mises en œuvre par l'enseignant :

CRCN-Edu : Domaines et compétences

- Environnement professionnel
 - Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable
 - Adopter une posture ouverte, critique et réflexive
- Ressources numériques
 - Sélectionner des ressources
 - Concevoir des ressources
 - Gérer des ressources
- Enseignement - Apprentissage
 - Concevoir une ressource ludique et différenciée.
 - Adopter une posture réflexive sur l'usage pédagogique du hasard et de l'IA.
 - Évaluer au service des apprentissages
- Diversité et autonomie des apprenants
 - Inclure et différencier selon les profils d'élèves.
 - Engager les apprenants
- Compétences numériques des apprenants
 - Développer les compétences numériques des apprenants

● Bilan critique de la séance

L'activité a suscité un engagement fort et spontané : le tirage aléatoire a supprimé la peur de la page blanche et favorisé la créativité.

Les élèves ont développé une pensée divergente, reliant des éléments disparates en un tout cohérent.

Cette démarche a permis de faire émerger une véritable sérendipité narrative : la découverte d'idées inattendues nées du hasard, transformées en histoires riches de sens.

Le dispositif, associant jeu, imagination et numérique, transforme la séance d'écriture en **expérience artistique et réflexive**, où l'élève devient auteur, explorateur et inventeur.

