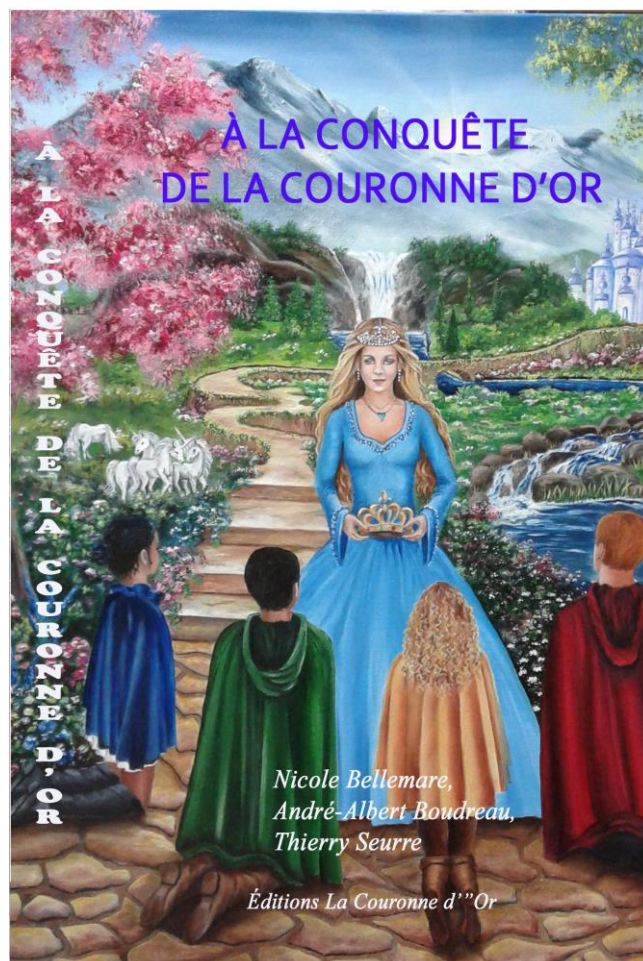


*Cahier d'exercices de préparation
pour devenir un créateur ou une créatrice
pour enfants 8-14 ans*



Éloges de quelques jeunes lecteurs, lectrices sur le récit héroïque

À la Conquête de la Couronne d'Or

Ce récit fantastique, ni trop long, ni trop court, m'a donné le goût d'écrire ma propre histoire. J'ai été impressionné par le fait que des enfants de 11, 12, 13 et 14 ans puissent faire une si grande mission. Je me suis retrouvée dans le personnage de Justine car j'aime peindre et dessiner. J'ai également apprécié que chaque héros ait un objet ou symbole qui le représente. J'avais toujours hâte de connaître la suite des événements. En plus, j'ai le plaisir de connaître l'auteure. *(Jeanne Debrix, 9 ans)*

J'ai été fascinée par la détermination et le travail d'équipe des personnages du livre. Le rôle de Justine m'a séduite, à cause de son talent et de ses qualités. J'ai été touché par le courage des enfants car ils n'ont jamais abandonnés leurs défis dans les épreuves, surtout dans le combat avec le dragon. Cette histoire m'a inspiré et m'a donné le goût d'écrire une aventure, à mon tour. *(Maéva Lemieux, 11 ans)*

J'ai apprécié quand Blanche a chevauché Drago-Étoile parce que j'adore les dragons et, en plus, en chevaucher un, c'est encore plus cool. J'ai été charmé par la hardiesse d'Arnaud parce qu'il n'a pas peur de se risquer le premier dans les défis. J'ai été conquise par l'identité de Blanche en tant que chanteuse et par celle de Justine qui aime dessiner parce qu'elles me ressemblent. Je suis déjà remplie d'enthousiasme pour écrire ma propre histoire. *(Ariel Bibeau, Lesage, 12 ans)*

Je suis contente d'y avoir retrouvée de la magie et la présence d'animaux dans cette histoire fantastique. Le personnage de Blanche était ma préférée car elle a le même caractère que moi. *(Éva Champagne, 8 ans)*

En lisant cette histoire, je me sentais parfois émue ou joyeuse dépendant du défi que les enfants devaient réaliser. J'ai été impressionné par la complicité des 4 enfants qui collaboraient toujours ensembles pour vaincre chaque défi. Justine était ma favorite car elle était prête à tout, pour protéger l'objet précieux que son guide lui avait confié. Pour moi, cette histoire est une grande aventure qui m'a permis de découvrir la grande mission que des enfants peuvent réussir même s'il y a plusieurs défis à dépasser. *(Daphinée Champagne, 10 ans)*

J'ai trouvé cette histoire intéressante à lire parce qu'elle contenait de la magie. Elle m'a donné un encouragement supplémentaire pour écrire les aventures qui fourmillent dans ma tête. Je me suis senti absorbé par le combat contre Fosforos. J'avais toujours peur qu'un héros se blesse ou meurt. J'étais très encouragé par leur réussite. Guillaume était mon héros préféré parce que je me suis reconnu dans son courage et sa persévérance car j'aime aller jusqu'au bout de mes défis. *(Antoine Champagne, 13 ans)*

Nom de l'élève: _____

Commentaires suite à la lecture du récit fantastique À la Conquête de la Couronne d'Or

(Le livre peut être lu par l'enseignant (10 à 15 minutes par jour) (début ou fin de journée) ou par l'enfant lui-même s'ils ont le livre en main.

1. Qu'est-ce qui vous a impressionné le plus dans l'histoire et comment vous sentiez-vous vis-à-vis de cette aventure?

2. Qu'est-ce que vous avez apprécié de cette lecture?

3. Dans lequel de ces héros vous êtes-vous retrouvé le plus et pourquoi?

4. Est-ce que cette histoire vous a donné le goût d'écrire votre propre histoire?
_____ Pourquoi? _____

**Association des personnages du livre et de leur rôle respectif :
(Réponses à la page 17)**

Exercice de mémoire et d'inspiration pour les personnages de ta propre histoire

- Quel est le rôle de chacun de ces personnages?
 - Associe le nombre au bon endroit.

Blanche (1)	les soldats des ténèbres
Justine (2)	l'entraîneur
Arnaud (3)	la voix de l'esprit de la tour
Guillaume (4)	le créateur du dragus-ressemblicus
Élixirius (5)	la forêt mystérieuse
Fosforos (6)	le gardien du seuil
Tamasourane (7)	le guide
Sophia (8)	les messagers
Merveille (9)	le royaume des elfes
Karmatou (10)	le petit être de la nature
Perceval (11)	la dragonne
Étoile (12)	La porteuse du bouclier (1)
Sirus (13)	l'assassin de la reine
Cordélia (14)	La porteuse de la coupe
Graalia (15)	la sorcière maléfique
Le vieux sage druide (16)	le village des héros
Les sbires (17)	la reine de sagesse
Les oiseaux (18)	le chevalier qui transmet la mission
Drago-Étoile (19)	porteur de la lance
Tailletroux (20)	le maître des ténèbres
Le kobold (21)	le porteur de l'épée
Le GS (22)	la chienne

Exercice suite à la lecture du livre À la Conquête de la Couronne d'Or

Association des qualités et des faiblesses des 5 héros du livre

Arnaud, Guillaume, Justine, Blanche, Étoile (Mettre le bon nom du héros au bon endroit)

(Réponses à la page 18)

calme	Blanche
artiste	
fidèle	
sportive	
réfléchi	
douce	
dynamique	
savant	
mélancolique	
vivace	
réservée	
passionné	
affectueuse	
divertissant	
endurance	
gracile	
fier	
mignonne	
flair	
communicateur	
fringant	
Faiblesses	
rebelle	
rêveuse	
taquin	
ennuyeuse	
orgueilleux	
impuissant	
hésitante	
sceptique	
peureuse	

En te guidant sur la description de l'identité du héros ou de l'héroïne de ton choix (p 10-14 du livre), essaie de te décrire en quelques lignes, comme si tu étais toi-même un héros ou une héroïne. Utilise ce guide pour te donner des idées.

• Nom de ton héros, héroïne : _____

• Ton âge et ta nationalité : _____

• Ton tempérament : _____

• La description de ta physionomie (yeux, cheveux, taille, etc...):

• Ton ou tes talents

• Un sport, activité ou passion que tu pratiques ou que tu aimerais expérimenter :

• Une ou plusieurs qualités qui te caractérisent :

• Un principal défaut que tu aimerais transformer :

• Autres idées :

Exercice pour distinguer certains défis, épreuves et moyens ou solutions dans le livre.

L'épreuve représente un danger pour le héros ou l'héroïne.

Le défi est un appel à se dépasser ou à développer des forces physiques ou morales.

Le moyen est une solution que l'on choisit pour réaliser un défi ou une épreuve

Mettre le bon nombre : épreuves (1), défis (2) moyens ou solutions de vaincre l'épreuve (3)

Réponses à la page 19

La quête des 4 symboles indispensables dans leur mission de ressusciter la reine Sophia.	2
Le danger d'être empoisonné par Gormord lors de l'acquisition du bouclier	
Libéré l'épée emprisonnée derrière le mur invisible	
La capture de Justine par l'énorme pieuvre	
Déplacer l'énorme roche pour entrer dans la caverne ou grotte.	
Entrer dans l'eau puante pour trouver la lance.	
Le bouclier aveugle la pieuvre afin que Justine soit libérée	
Peindre sur une ardoise le visage de Trolpu tenant la coupe.	
Le vol de la coupe par Trolpu	
Traverser sur les piliers branlants de la clairière de la mort	
Guillaume qui tombe au fond du précipice de la clairière de la mort	
L'eau du puits miraculeux qui purifie le lac et réveille Justine, Arnaud, Blanche et Guillaume	
Le livre de connaissances sur les 4 symboles dans la tour	
Le vol de l'élixir de vie éternelle par Fosforos	
Découvrir le secret pour traverser le temps	
Le sacrifice d'Étoile par Blanche pour le combat contre le dragon	
Composition du Dragus-Ressemblicus pour transformer Étoile	
La perte de mémoire dans la tour	
Justine, Blanche, Arnaud et Guillaume, prisonniers au château de Tamasourane	

Essaie de trouver un défi, une épreuve et un moyen ou solution pour régler un problème

	Défi
	Épreuve
	Moyens ou solution

Exercice de comparaisons qui enrichit les phrases d'un texte

(Mettre le chiffre au bon endroit)

Réponses à la page 21

Jeu de comparaisons avec la nature	
L'enfant rugissait (1)	zébrait le ciel nocturne
De lourds nuages foncés s'étaient empilés (2)	si on les avait découpés dans un tissu et collés en place
La pluie (3)	qu'on pouvait à peine voir plus loin qu'un mètre
L'éclair (4)	abreuvait les magnifiques jardins
La bruine blanchâtre était si dense (5)	dans ce ciel menaçant
Le ciel était parsemé de nuages aux angles pointus comme (6)	comme la mer
Jeu de comparaisons amusantes	
Gambader comme (1)	la corde d'un arc
Son cœur bouillonnait comme (2)	comme l'épée
Le rythme des sabots battait le sol (3)	un agneau à ses premiers pas
Ses mâchoires se contractèrent comme (4)	si elle portait un lourd manteau
Ses yeux brillaient comme (5)	un étou
Ses épaules s'affaissèrent comme (6)	une soupe chaude
Sa voix était tendue comme (7)	à la même cadence que son cœur
Ses mots étaient coupants (8)	une patinoire glacée
Jeu d'association	
Maison (1)	désagréable
Collines (2)	folâtre
Geste (3)	épineuse
Humeur (4)	Inhabités
Esprit (5)	bourdonnante d'activités
Tige (6)	brusque
Pâturages (7)	verdoyantes
Association amusantes	
Hochement (1)	déclinante
L'allure (2)	flatteuses
Vue (3)	copieux
Joues (4)	de tête
Cheveux (5)	odorantes
Repas (6)	écarlates
Fleurs (7)	négligée
Paroles (8)	ébouriffés

N.B. Essaie de composer des comparaisons par toi-même.

Utiliser des verbes synonymes afin d'apprendre à enrichir votre vocabulaire

Immobiliser, estimer, causer, entrouvrir, percevoir, parler, retenir, tenter, juger, citer, tracer, bloquer, aimer, écouter, énoncer, risquer, ouvrir, comprendre, murmurer, paralyser, hasarder, exprimer, nommer, saisir, déboucher, indiquer, tracer, tester, rappeler, évoquer, évaluer, goûter, expérimenter, dégager, distinguer, suspendre.

(Réponses à la page 20)

Mentionner	
Se frayer	
entendre	
essayer	
apprécier	
arrêter	
dire	
Filer, observer, dire, tenter, hasarder, circuler, reconnaître, consentir, transmettre, distraire, colporter, repérer, entrevoir, apparaître, admettre, badiner, amuser, surgir, confesser, remarquer, marcher, paraître, réjouir, révéler, identifier, poindre, oser, éclore, récréer, découvrir, divulguer, risquer, cheminer,	
arriver	
avouer	
jouer	
apercevoir	
communiquer	
aventurer	
aller	

Nom : _____

Jeu pour développer le goût de l'écriture imaginaire
Être inventif et créateur

Sans utiliser l'interprétation du livre ou du dictionnaire, quelle définition amusante donnerais-tu à ces mots. Toutes les réponses sont bonnes. Attention à l'orthographe. Vous pouvez lire aux élèves vos définitions. Vous aurez beaucoup de plaisir à découvrir l'imagination de vos compagnons.

Vampiraïne : _____

Sbire : _____

Troll : _____

Vouivre : _____

Dragus-ressemblicus :

Fantôme : _____

Morgabir : _____

Gormord : _____

Trolpu : _____

Cimeltor : _____

Je me réjouis de devenir un créateur ou une créatrice

Je compose une petite histoire en commençant par ce début de phrases :

Depuis son entrée dans la forêt mystérieuse _____

Je compose une petite histoire à partir de ce début de phrases :

Après quelques mètres de chevauchée sur le bord de la rivière _____

Je compose une petite histoire à partir de ce début de phrases :

Les randonneurs passèrent la soirée autour du feu à _____

Je compose une petite histoire à partir de ce début de phrases :

À la vue d'un oiseau qui faisait du vacarme, ils _____

Je compose une petite histoire à partir de ce début de phrases :

Ne voyant pas réapparaître son ami _____

Je compose une petite histoire à partir de ce début de phrases :

En traversant un pont étroit _____

Connaissance reliée aux 4 tempéraments chez l'être humain qui peuvent t'aider dans la description de ton héros ou héroïne.

Tu peux en profiter pour découvrir ton propre tempérament

Le tempérament flegmatique

Le **flegmatique** résulte d'une grande symbiose avec la mère. Cela accentue chez lui la tendance à se tourner vers son monde intérieur. Il est d'une nature tendant vers l'harmonie et l'équilibre intérieur. Il se sent bien lorsqu'il ressent la vie en lui. Il aime se créer un cocon agréable en lui, dans lequel il protège sa grande sensibilité. Son monde intérieur est fait de rêverie et peut avoir tendance à le dissocier de la réalité du monde extérieur.

Étant relié à l'**élément eau**, il a une grande tendance à vouloir se protéger et à protéger les autres de la souffrance. Il possède des qualités reliées au cœur telles la paix, l'harmonie et le sens du rythme. Il est de nature plutôt lente, calme et paisible. Il est également silencieux et préfère ne pas trop faire de bruit autour de lui pour ne pas attirer l'attention. Il a une pensée très imagée et a une facilité à développer une riche vie intérieure. Ce tempérament détient une grande force de compassion qu'il pratique, à chaque fois, qu'il oublie son confort personnel pour le bien des autres.

Le tempérament mélancolique

Le **mélancolique** a une nature très féminine. Il est généralement plutôt mince et allongé. Il se sent parfois emprisonné dans son corps physique et peut avoir l'impression de ne pas être à sa place. Cela engendre chez lui la tristesse et la mélancolie. Il lui arrive de se couper des autres et de se replier sur lui-même lorsqu'il s'apitoie sur ses problèmes. Par contre, il peut être très stimulé intérieurement à se questionner pour se connaître véritablement. C'est un chercheur de vérité ayant une capacité à réfléchir avant d'agir. Le mélancolique aime l'étude et la connaissance.

Cependant, s'il reste trop centré sur ses problèmes, il peut tomber dans le dénigrement et avoir peur de l'échec. Étant relié à l'**élément terre**, cela lui donne une grande force intérieure. En effet, ses qualités de concentration, de persévérance et d'endurance lui permettent de dépasser tous les obstacles sur son chemin s'il sait se créer un but élevé. Lorsqu'il se sent responsable de sa vie et de ses problèmes, il peut devenir quelqu'un sur qui l'on peut compter solidement.

Le tempérament sanguin

Le **sanguin** possède une mobilité naturelle car son tempérament génère en lui beaucoup de mouvement. Il est relié à l'élément air, ce qui amplifie sa légèreté et une grande mobilité qui lui permet de créer un mouvement permanent de circulation entre lui et les autres. Il est plutôt mince et gracile. Sa démarche est légère, sautillante, presque flottante. Cette légèreté lui donne un sentiment de liberté qui alimente en lui la gaieté et la joie de vivre, ce qui lui permet de s'adapter facilement à son entourage. Son intérêt pour les autres le rend dynamique. Il a plein d'idées, de projets mais doit faire attention pour les mener jusqu'au bout.

Son teint est plutôt rosé car il s'enflamme facilement. La relation avec les autres est extrêmement importante pour lui. Son énergie lui donne une certaine curiosité d'esprit et un intérêt marqué pour la nouveauté et la connaissance. Il communique très facilement avec les autres grâce à sa grande sensibilité et à l'importance de l'amitié. Il doit faire attention à sa grande nervosité pour ne pas se perdre dans les autres.

Le tempérament colérique

Relié à l'élément feu, **le colérique** se révèle une nature très dynamique et émettrice. Dans un groupe on le remarque pour sa grande force de présence. Sa démarche est ferme et assurée comme s'il voulait laisser son empreinte dans le sol. Son regard est perçant, concentré, direct et emplis de feu. Il est très intense et a besoin de se reconnaître et de s'affirmer pour ressentir sa marque dans le monde extérieur. Sa volonté de manifestation est très puissante et il doit apprendre à la maîtriser pour ne pas détruire ce qu'il crée.

Son feu lui donne une grande aspiration, une nature fougueuse et combative. Il est courageux et confiant en lui. Il aime défier le danger et veut triompher de tous les obstacles pour atteindre ses buts. Cependant, s'il cherche à trop imposer sa volonté ou ses opinions à autrui, il peut s'attendre à avoir des retours agressifs qui peuvent soulever sa colère. Il est un passionné dans tout ce qu'il entreprend et doit apprendre à tempérer son besoin d'être reconnu pour donner un sens moral à toutes ses œuvres. De cette façon, il devient un créateur qui apporte des impulsions novatrices pour un futur meilleur dans le monde.

Plan pour écrire mon conte en m'aidant du livre
À la Conquête de la Couronne d'Or (Plan du conte du livre à la page 22)

Mission :

Personnages :

Qualités de mes héros :

Défauts ou faiblesses de mes héros ou des différents personnages :

Lieux :

Pouvoirs magiques :

Comment débiter l'histoire?

Choix du titre de votre histoire et titres par chapitre :

Le titre est toujours en lien avec la mission

Identification des épreuves par rapport à la mission:

Identification de défis à réaliser par le ou les héros ou l'héroïne ou les héroïnes en lien avec les épreuves:

Comment désirez-vous que votre histoire se termine?

Réponses de la page 4

Association des personnages du livre et de leur rôle respectif :

Exercice de mémoire et d'inspiration pour les futurs personnages de ton histoire

Blanche (1)	les soldats des ténèbres (17)
Justine (2)	l'entraîneur (13)
Arnaud (3)	la voix de l'esprit de la tour (14)
Guillaume (4)	le créateur du dragus-ressemblicus (16)
Élixirius (5)	la forêt mystérieuse (9)
Fosforos (6)	le gardien du seuil (22)
Tamasourane (7)	le guide (11)
Sophia (8)	les messagers (18)
Merveille (9)	le royaume des elfes (15)
Karmatou (10)	le petit être de la nature (21)
Perceval (11)	la dragonne (19)
Étoile (12)	La porteuse du bouclier (1)
Sirus (13)	l'assassin de la reine (6)
Cordélia (14)	La porteuse de la coupe (2)
Graalia (15)	la sorcière maléfique (20)
Le vieux sage druide (16)	le village des héros (10)
Les sbires (17)	la reine de sagesse (8)
Les oiseaux (18)	le chevalier qui transmet la mission (5)
Drago-Étoile (19)	porteur de la lance (3)
Tailletroux (20)	le maître des ténèbres (7)
Le kobold (21)	le porteur de l'épée (4)
Le GS (22)	la chienne (12)

Réponses de l'exercice de la page 5 « Qualités et faiblesses des 5 héros du livre »

Place ces héros au bon endroit : **Arnaud, Guillaume, Justine, Blanche, Étoile,**

calme	Blanche
artiste	Justine
fidèle	Étoile
sportive	Justine
réfléchi	Guillaume
douce	Blanche
dynamique	Arnaud
savant	Guillaume
mélancolique	Justine
vivace	Arnaud
réservée	Blanche
passionné	Guillaume
affectueuse	Étoile
divertissant	Arnaud
endurance	Étoile
gracile	Blanche
fier	Guillaume
mignonne	Justine
flair	Étoile
communicateur	Arnaud
fringant	Arnaud
Faiblesses	
rebelle	Blanche
rêveuse	Justine
taquin	Arnaud
ennuyeuse	Étoile
orgueilleux	Guillaume
impuissant	Arnaud
hésitante	Justine
sceptique	Blanche
peureuse	Justine

Réponses de la page 7

Exercice pour différencier les défis, les épreuves et les moyens

L'épreuve représente un danger pour le héros.

Le défi est un appel à se dépasser ou à développer des forces physiques ou morales.

Le moyen est une solution que l'on choisit pour réaliser un défi ou une épreuve

Mettre le bon nombre : épreuves (1), défis (2) et moyens de vaincre l'épreuve (3)

La quête des 4 symboles indispensables dans leur mission de ressusciter la reine Sophia.	2
Le danger d'être empoisonné par Gormord lors de l'acquisition du bouclier	1
Libérer l'épée emprisonnée derrière le mur invisible	3
La capture de Justine par l'énorme pieuvre	1
Déplacer l'énorme roche pour entrer dans la caverne ou grotte.	2
Entrer dans l'eau puante pour trouver la lance.	2
Le bouclier aveugle la pieuvre afin que Justine soit libérée	3
Peindre sur une ardoise le visage de Trolpu tenant la coupe.	3
Le vol de la coupe par Trolpu	1
Traverser sur les piliers branlants de la clairière de la mort	2
Guillaume qui tombe au fond du précipice de la clairière de la mort	1
L'eau du puits miraculeux qui purifie le lac et réveille Justine, Arnaud, Blanche et Guillaume	3
Le livre de connaissances sur les 4 symboles dans la tour	3
Le vol de l'élixir de vie éternelle par Fosforos	1
Découvrir le secret pour traverser le temps	2
Le sacrifice d'Étoile par Blanche pour le combat contre le dragon	1
Composition du Dragus-Ressemblicus pour transformer Étoile	3
La perte de mémoire dans la tour	1
Justine, Blanche, Arnaud et Guillaume, prisonniers au château de Tamasourane	1

Réponses de l'exercice de la page 9 « Utiliser des verbes synonymes »

Immobiliser, estimer, causer, entrouvrir, percevoir, parler, retenir, tenter, juger, citer, tracer, bloquer, aimer, écouter, énoncer, risquer, ouvrir, comprendre, murmurer, paralyser, hasarder, exprimer, nommer, saisir, déboucher, indiquer, tracer, tester, rappeler, évoquer, évaluer, goûter, expérimenter, dégager, distinguer, suspendre,

Mentionner	Citer, nommer, indiquer, rappeler, évoquer
Se frayer	Tracer, ouvrir, dégager, entrouvrir, déboucher,
entendre	Écouter, saisir, distinguer, comprendre, percevoir
essayer	Tenter, risquer, hasarder, expérimenter, tester,
apprécier	Goûter, estimer, aimer, évaluer, juger,
arrêter	Bloquer, immobiliser, paralyser, suspendre, retenir,
dire	Parler, exprimer, causer, murmurer, énoncer,
Filer, observer, dire, tenter, hasarder, circuler, reconnaître, consentir, transmettre, distraire, colporter, repérer, entrevoir, apparaître, admettre, badiner, circuler, amuser, surgir, confesser, remarquer, marcher, paraître, réjouir, révéler, identifier, poindre, oser, éclore, recréer, découvrir, divulguer, risquer, cheminer, attaquer	
arriver	Apparaître, surgir, paraître, poindre, éclore,
avouer	Admettre, consentir, confesser, reconnaître, identifier,
jouer	Amuser, distraire, réjouir, recréer, badiner,
apercevoir	Entrevoir, découvrir, repérer, remarquer, observer,
communiquer	Transmettre, révéler, divulguer, colporter, dire
aventurer	Hasarder, risquer, tenter, oser, attaquer,
aller	Circuler, marcher, cheminer, circuler, filer,

Réponses de la page 8

Jeu de comparaisons avec la nature	
L'enfant rugissait (1)	zébrait le ciel nocturne (4)
De lourds nuages foncés s'étaient empilés (2)	si on les avait découpés dans un tissu et collés en place (6)
La pluie (3)	qu'on pouvait à peine voir plus loin qu'un mètre (5)
L'éclair (4)	abreuvait les magnifiques jardins (3)
La bruine blanchâtre était si dense (5)	dans ce ciel menaçant (2)
Le ciel était parsemé de nuages aux angles pointus comme (6)	comme la mer (1)
Jeu de comparaisons amusantes	
Gambader comme (1)	la corde d'un arc (7)
Son cœur bouillonnait comme (2)	comme l'épée (8)
Le rythme des sabots battait le sol (3)	en agneau à ses premiers pas (1)
Ses mâchoires se contractèrent comme (4)	si elle portait un lourd manteau (6)
Ses yeux brillaient comme (5)	un étau (4)
Ses épaules s'affaissèrent comme (6)	une soupe chaude (2)
Sa voix était tendue comme (7)	à la même cadence que son cœur (3)
Ses mots étaient coupants (8)	une patinoire glacée (5)
Jeu d'association	
Maison (1)	désagréable (4)
Collines (2)	folâtre (5)
Geste (3)	épineuse (6)
Humeur (4)	Inhabités (7)
Esprit (5)	bourdonnante d'activités (1)
Tige (6)	brusque (3)
Pâturages (7)	verdoyantes (2)
Association amusantes	
Hochement (1)	déclinante (3)
L'allure (2)	flatteuses (8)
Vue (3)	copieux (6)
Joues (4)	de tête (1)
Cheveux (5)	odorantes (7)
Repas (6)	écarlates (4)
Fleurs (7)	négligé (2)
Paroles (8)	ébouriffés (5)

Plan du conte « À la Conquête de la Couronne d'or »

Mission : Ressusciter la reine Sophia, porteuse de la Sagesse sur Terre en récupérant l'élixir de vie éternelle ainsi que le trésor volé par Tamasourane, le maître des ténèbres. Leur grand défi sera de porter la coupe jusqu'au château de la reine Sophia.

Personnages :

2 garçons (Guillaume et Arnaud; 2 filles (Blanche et Justine); Étoile, la chienne
Les êtres de la nature (gnômes, elfe, lutins, gobelins, ...); la reine Sophia; Tamasourane, le maître des ténèbres; Fosforos, le chevalier servant de Tamasourane, Élixirius, le chevalier qui donne la mission; Perceval, le guide; Le vieux Sage des druides; Cordélia, la voix de la tour; Tailletroux, la sorcière maléfique;

Lieux :

Campagne ou village : Karmatou
Forêt mystérieuse : Merveille
Royaume de Graalia où vivent les elfes
L'Antre de Tamasourane
Grotte
Château de la reine Sophia
Etc..

Pouvoirs magiques :

L'acquisition des pouvoirs magiques et des forces vertueuses des 4 symboles : l'épée, la lance, le bouclier et la coupe

Acte 1

L'Appel de l'Aventure

- Mettre les personnages héroïques en situation de départ : Ex : une fête d'anniversaire
- Description de l'identité des héros, héroïnes dans leur milieu
- Désobéissance des parents. Les héros veulent être autonome (rendez-vous près de la forêt mystérieuse)
- Entrée dans la forêt mystérieuse
- Présentation de la légende
- Présentation de la mission par Élixirius
- Etc...

L'heure du choix

- L'accueil dans le campement d'Élixirius
- Le choix d'accepter ou non la mission
- Peur, angoisse de ne plus revenir en arrière, ne plus revoir leurs parents.
- Connaissance sur la reine Sophia
- Touchés par la grandeur de la mission, expliquée par le chevalier Élixirius, ils décident de s'engager dans l'Aventure malgré leurs peurs.

L'entraînement et engagement

- Rencontre de Sirius pour l'entraînement
- Surprise d'Élixirius pour le grand départ (don d'un destrier)
- Élixirius les aide à reconnaître les forces de chacun pour accomplir cette mission
- Élixirius les rassure en leur disant que leur guide Perceval leur enverra des messages par l'intermédiaire d'oiseaux
- Perceval leur est présenté comme leur guide de lumière durant le voyage

La quête du trésor volé

- 1^{er} message de Perceval : récupération du trésor volé (l'épée, la lance et le bouclier) par Tamasourane qui appartenait aux ancêtres d'Élixirius.
- Rencontre d'un défi pour chacun des éléments du trésor à retrouver : le défi du mur invisible, le défi du lac puant, et le défi de l'empoisonnement.
- Le chevalier les invite à ressentir la victoire en eux, comme si la mission dépendait d'eux, grâce à leur Innocence et à leur courage
- Chacun reçoit un symbole représentant leur force : bouclier, épée, lance, coupe

Rencontre avec Perceval

- Remise de la Coupe par Perceval
- Le défi de la pieuvre

Acte 2

Le carrefour des trois chemins

- Les héros doivent trouver par eux-mêmes le chemin qu'ils doivent emprunter pour se rendre jusqu'au château de la reine Sophia. L'énigme.

La clairière de la mort

- L'épreuve de la mort et son défi de traverser le précipice

Le chevalier noir Fosforos

- L'affrontement en duel avec le chevalier Fosforos qui a tué la reine en se déguisant en chevalier blanc. Épreuve et blessure.
- Moyens pour y arriver : leurs forces pratiquées lors de l'entraînement avec Sirius et la magie de l'épée, la lance et le bouclier.

La Tour géante

- Les héros sont éprouvés. Ils perdent la mémoire. Ils doivent retrouver leurs souvenirs perdus à cause du sort de la méchante sorcière Tailletroux.
- Moyen pour y arriver : La recherche de connaissance de leur passé

Le territoire du Gardien du seuil

- Les héros sont confrontés à l'épreuve du GS qui doit les empêcher coûte que coûte de passer le seuil du royaume de Tamasourane.
- Rencontre providentielle avec les elfes qui sont les alliés de leur reine Sophia
- Moyen pour y arriver : L'eau miraculeuse

Le combat contre le dragon

- La confrontation avec le dragon et solution apportée par le Vieux Sage
- Moyen : la transformation de la chienne Étoile
- Rencontre privilégiée de Perceval et de Justine

Acte 3

L'Antre de Tamasourane

- La force d'avoir vaincu les tentations les rend intérieurement forts et victorieux, courageux et confiant pour continuer le combat et réussir leur mission
- Les héros sont capturés par les soldats de Tamasourane
- La coupe est vraiment en danger

Le labyrinthe

- Comment se sortiront-ils de la prison de Tamasourane?
- Moyen : confiance en Justine

L'ultime combat

- L'affrontement de la colère de Tamasourane
- Moyens : le mur invincible du territoire de la reine Sophia qui ne peut être franchi que par les cœurs purs.

Le château de la reine Sophia

- Perceval est là pour recueillir tous les efforts des 4 qui composent l'élixir de vie éternelle qui va redonner vie à la reine.
- La résurrection de la reine Sophia
- Cadeau de la reine Sophia
- Chacun devient chevalier ou dame de 3 vertus symbolisées par les 4 symboles de l'épée, la lance, le bouclier et de la coupe.
- Qui sera le roi ou la reine de cette aventure?

Épilogue

- Comment reviendront-ils à la maison?