



ATELIER CRÉATIF À IMPRIMER

Invente ton lutin grognon en 5 étapes

Transforme une petite mauvaise humeur en héros de conte drôle et attachant. Cette fiche aide les enfants à imaginer, dessiner et raconter leur propre aventure de lutin grognon.

Au sommaire

- 1 La recette d'un lutin réussi
- 2 1. Crée son portrait
- 3 2. Trouve son petit souci
- 4 3. Compose une aventure en trois temps
- 5 4. Vérifie ton histoire avant de la raconter

La recette d'un lutin réussi

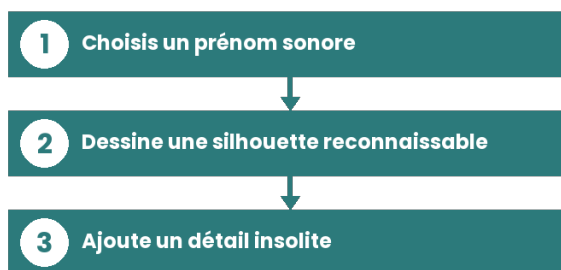
Le lutin grognon n'est pas méchant : il est contrarié par un petit problème concret.

L'histoire reste rassurante : le lutin peut parler de son souci, accepter de l'aide et participer à la solution.

Son humeur devient amusante grâce à une grimace, un soupir ou une habitude répétée.

Il n'existe pas de portrait officiel unique : chaque enfant peut inventer son propre lutin.

1. Crée son portrait



1 Choisis un prénom sonore

Imagine un prénom facile à retenir, comme Gaspard, Pistache ou Brindille.

2 Dessine une silhouette reconnaissable

Ajoute un bonnet trop grand, des chaussures pointues, une veste froissée et des sourcils baissés.

3 Ajoute un détail insolite

Donne-lui un objet ou un accessoire : une cuillère en bois, une minuscule brouette, un sac de glands ou des bottes qui font « pouic-pouic ».

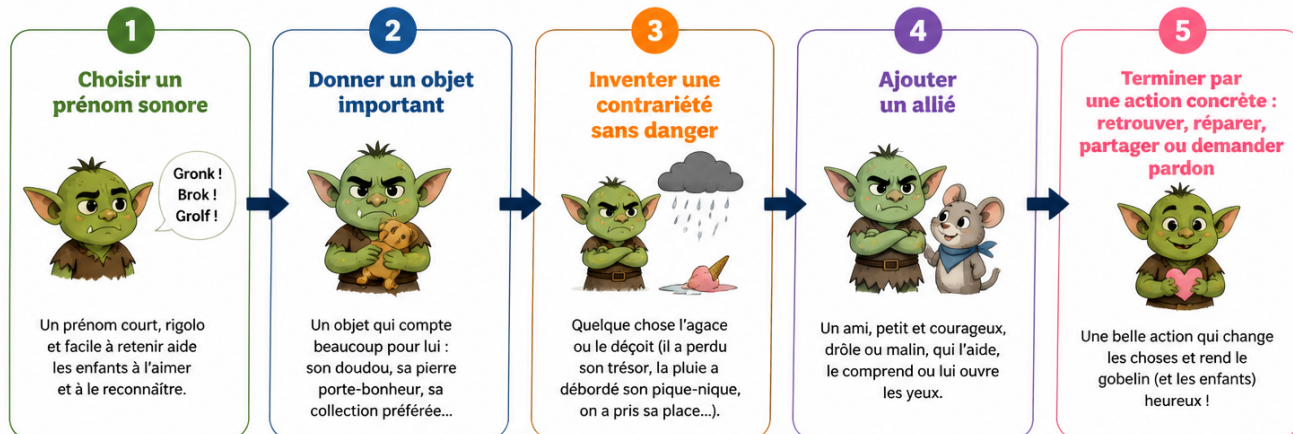


Comment créer un **GOBELIN GRINCHEUX** pour les enfants



Objectif

Un goblin grognon mais attachant, avec un petit cœur et une belle aventure à vivre !



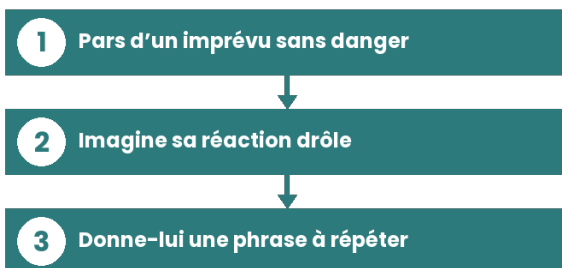
EN RÉSUMÉ



Et voilà, ton goblin grincheux est prêt à vivre une grande aventure !

SCHEMA Les étapes essentielles pour créer un lutin grognon et son histoire.

2. Trouve son petit souci



1 Pars d'un imprévu sans danger

Son bonnet a disparu, la pluie a mouillé son jardin, une invitation est froissée ou la fête commence trop tôt.

2 Imagine sa réaction drôle

Il peut marmonner, croiser les bras, soupirer très fort ou parler à son arrosoir.

3 Donne-lui une phrase à répéter

Par exemple : « Par mille noisettes, quelle journée chiffonnée ! »

3. Compose une aventure en trois temps

Moment du conte	À inventer
Le problème	Quel objet est perdu, abîmé ou déplacé ?
La rencontre	Qui aide le lutin : un enfant, une souris, un oiseau bavard ou une chouette ?
La solution	Que fait le lutin : retrouver, réparer, partager ou demander pardon ?
La fin	Quelle petite leçon découvre-t-il sans devenir parfait ?

4. Vérifie ton histoire avant de la raconter

- ☐ Mon lutin a une contrariété précise et facile à comprendre.
- ☐ Sa mauvaise humeur fait sourire et ne fait pas peur.
- ☐ Il a un objet important dans l'aventure.
Bonnet, clé, lanterne, recette ou invitation.
- ☐ Un allié l'aide sans se moquer de lui.
- ☐ Le lutin participe lui-même à la solution.
- ☐ La fin est claire, apaisante et laisse place à une surprise.

✓ Astuce histoire du soir

Pour inventer une nouvelle version rapidement, garde le même lutin et change seulement l'objet du problème : le bonnet peut devenir une clé, un gâteau ou une invitation.