



Concours *Des mondes à inventer* –
Crée ton univers ! Comics & Games en français

Modello Games - Produzione da inviare

Participation au concours | *partecipazione al concorso*

Format / *formato* : Games 🎮

❶ Informations générales | *Informazioni generali*

- Nom(s) et prénom(s) des participant(s) | *Cognomi e nomi dei partecipanti* :
- Classe :
- Établissement | *Istituto* :
- Ville et région | *Città e regione* :
- Nom de l'enseignant référent | *Nome dell'insegnante referente* :

❷ Présentation de l'univers ou de l'histoire | *Presentazione dell'universo o della storia*

- Titre de la création | *Titolo della creazione* :
- Résumé de l'histoire, description de l'univers | *Riassunto della storia, descrizione dell'universo* :

❸ Choix des mots de l'opération « Dis-moi dix mots » | *Scelta delle parole dell'operazione « Dis-moi dix mots »*

- Mot(s) choisi(s) | *Parola(e) scelta(e)* :
- Pourquoi | *Perché?* :

❹ Intention, message de la production | *Intento, messaggio della produzione*



Concours *Des mondes à inventer –*
Crée ton univers ! Comics & Games en français

Modello Games - Produzione da inviare

Primo personaggio : Eroe

Nome del personaggio :

Archetipo di riferimento :

Età (reale o simbolica) :

Genere (se rilevante per la storia) :

Aspetto fisico (tratti distintivi) :

Abbigliamento / oggetti importanti :

Contesto o epoca di appartenenza :

Breve storia delle origini del personaggio :

Che funzione ha questo personaggio nel viaggio dell'eroe? :

Tre aggettivi che descrivono il carattere e la personalità del personaggio :

Pregio principale :

Difetto o limite :

Punto debole :

Paura più grande :

Cosa desidera davvero questo personaggio? :

Qual è il suo conflitto principale? (*interno: dubbio, paura, colpa – esterno: nemico, legge, ostacolo*) :

Questo personaggio cambia nel corso della storia? Se sì, come? :

Individua una frase tipica, un modo di dire o una battuta che rappresenti il personaggio :

Eventuali aspetti secondari :

Note :



Concours *Des mondes à inventer* –
Crée ton univers ! Comics & Games en français

Modello Games - Produzione da inviare

Secondo personaggio : Mentore

Nome del personaggio :

Archetipo di riferimento :

Età (reale o simbolica) :

Genere (se rilevante per la storia) :

Aspetto fisico (tratti distintivi) :

Abbigliamento / oggetti importanti :

Contesto o epoca di appartenenza :

Breve storia delle origini del personaggio :

Che funzione ha questo personaggio nel viaggio dell'eroe? :

Tre aggettivi che descrivono il carattere e la personalità del personaggio :

Pregio principale :

Difetto o limite :

Punto debole :

Paura più grande :

Cosa desidera davvero questo personaggio? :

Qual è il suo conflitto principale? (*interno: dubbio, paura, colpa – esterno: nemico, legge, ostacolo*) :

Questo personaggio cambia nel corso della storia? Se sì, come? :

Individua una frase tipica, un modo di dire o una battuta che rappresenti il personaggio :

Eventuali aspetti secondari :

Note :



Concours *Des mondes à inventer –*
Crée ton univers ! Comics & Games en français

Modello Games - Produzione da inviare

Terzo personaggio : Guardiano della Soglia

Nome del personaggio :

Archetipo di riferimento :

Età (reale o simbolica) :

Genere (se rilevante per la storia) :

Aspetto fisico (tratti distintivi) :

Abbigliamento / oggetti importanti :

Contesto o epoca di appartenenza :

Breve storia delle origini del personaggio :

Che funzione ha questo personaggio nel viaggio dell'eroe? :

Tre aggettivi che descrivono il carattere e la personalità del personaggio :

Pregio principale :

Difetto o limite :

Punto debole :

Paura più grande :

Cosa desidera davvero questo personaggio? :

Qual è il suo conflitto principale? (*interno: dubbio, paura, colpa – esterno: nemico, legge, ostacolo*) :

Questo personaggio cambia nel corso della storia? Se sì, come? :

Individua una frase tipica, un modo di dire o una battuta che rappresenti il personaggio :

Eventuali aspetti secondari :

Note :



Concours *Des mondes à inventer* –
Crée ton univers ! Comics & Games en français

Modello Games - Produzione da inviare

Quarto personaggio : Messaggero

Nome del personaggio :

Archetipo di riferimento :

Età (reale o simbolica) :

Genere (se rilevante per la storia) :

Aspetto fisico (tratti distintivi) :

Abbigliamento / oggetti importanti :

Contesto o epoca di appartenenza :

Breve storia delle origini del personaggio :

Che funzione ha questo personaggio nel viaggio dell'eroe? :

Tre aggettivi che descrivono il carattere e la personalità del personaggio :

Pregio principale :

Difetto o limite :

Punto debole :

Paura più grande :

Cosa desidera davvero questo personaggio? :

Qual è il suo conflitto principale? (*interno: dubbio, paura, colpa – esterno: nemico, legge, ostacolo*) :

Questo personaggio cambia nel corso della storia? Se sì, come? :

Individua una frase tipica, un modo di dire o una battuta che rappresenti il personaggio :

Eventuali aspetti secondari :

Note :



Concours *Des mondes à inventer* –
Crée ton univers ! Comics & Games en français

Modello Games - Produzione da inviare

Quinto personaggio : Shapeshifter (Mutatore di Forma)

Nome del personaggio :

Archetipo di riferimento :

Età (reale o simbolica) :

Genere (se rilevante per la storia) :

Aspetto fisico (tratti distintivi) :

Abbigliamento / oggetti importanti :

Contesto o epoca di appartenenza :

Breve storia delle origini del personaggio :

Che funzione ha questo personaggio nel viaggio dell'eroe? :

Tre aggettivi che descrivono il carattere e la personalità del personaggio :

Pregio principale :

Difetto o limite :

Punto debole :

Paura più grande :

Cosa desidera davvero questo personaggio? :

Qual è il suo conflitto principale? (*interno: dubbio, paura, colpa – esterno: nemico, legge, ostacolo*) :

Questo personaggio cambia nel corso della storia? Se sì, come? :

Individua una frase tipica, un modo di dire o una battuta che rappresenti il personaggio :

Eventuali aspetti secondari :

Note :



Concours *Des mondes à inventer –*
Crée ton univers ! Comics & Games en français

Modello Games - Produzione da inviare

Sesto personaggio : Ombra

Nome del personaggio :

Archetipo di riferimento :

Età (reale o simbolica) :

Genere (se rilevante per la storia) :

Aspetto fisico (tratti distintivi) :

Abbigliamento / oggetti importanti :

Contesto o epoca di appartenenza :

Breve storia delle origini del personaggio :

Che funzione ha questo personaggio nel viaggio dell'eroe? :

Tre aggettivi che descrivono il carattere e la personalità del personaggio :

Pregio principale :

Difetto o limite :

Punto debole :

Paura più grande :

Cosa desidera davvero questo personaggio? :

Qual è il suo conflitto principale? (*interno: dubbio, paura, colpa – esterno: nemico, legge, ostacolo*) :

Questo personaggio cambia nel corso della storia? Se sì, come? :

Individua una frase tipica, un modo di dire o una battuta che rappresenti il personaggio :

Eventuali aspetti secondari :

Note :



Concours *Des mondes à inventer –*
Crée ton univers ! Comics & Games en français

Modello Games - Produzione da inviare

Settimo personaggio : Trickster (Imbroglione)

Nome del personaggio :

Archetipo di riferimento :

Età (reale o simbolica) :

Genere (se rilevante per la storia) :

Aspetto fisico (tratti distintivi) :

Abbigliamento / oggetti importanti :

Contesto o epoca di appartenenza :

Breve storia delle origini del personaggio :

Che funzione ha questo personaggio nel viaggio dell'eroe? :

Tre aggettivi che descrivono il carattere e la personalità del personaggio :

Pregio principale :

Difetto o limite :

Punto debole :

Paura più grande :

Cosa desidera davvero questo personaggio? :

Qual è il suo conflitto principale? (*interno: dubbio, paura, colpa – esterno: nemico, legge, ostacolo*) :

Questo personaggio cambia nel corso della storia? Se sì, come? :

Individua una frase tipica, un modo di dire o una battuta che rappresenti il personaggio :

Eventuali aspetti secondari :

Note :



Concours *Des mondes à inventer* –
Crée ton univers ! Comics & Games en français

Modello Games - Produzione da inviare

Ottavo personaggio : Alleato / Servitore

Nome del personaggio :

Archetipo di riferimento :

Età (reale o simbolica) :

Genere (se rilevante per la storia) :

Aspetto fisico (tratti distintivi) :

Abbigliamento / oggetti importanti :

Contesto o epoca di appartenenza :

Breve storia delle origini del personaggio :

Che funzione ha questo personaggio nel viaggio dell'eroe? :

Tre aggettivi che descrivono il carattere e la personalità del personaggio :

Pregio principale :

Difetto o limite :

Punto debole :

Paura più grande :

Cosa desidera davvero questo personaggio? :

Qual è il suo conflitto principale? (*interno: dubbio, paura, colpa – esterno: nemico, legge, ostacolo*) :

Questo personaggio cambia nel corso della storia? Se sì, come? :

Individua una frase tipica, un modo di dire o una battuta che rappresenti il personaggio :

Eventuali aspetti secondari :

Note :