



Cycle 3 – 3^{ème} année
Période 5

Ecole Pierre & Marie Curie

ATELIERS D'ÉCRITURE

D'après les jeux d'écriture présentés par P. Frenkiel

J'ai sélectionné plusieurs jeux d'écriture, ceux qui me semblent les plus à même d'amener les élèves à produire des écrits en les ayant planifiés (selon les règles des jeux), parfois co-élaborés (afin d'avoir un recul plus important et une responsabilité moins grande) et retravaillés (afin de les faire partager à autrui).

A partir de contraintes ludiques, il s'agira de stimuler le langage, oral et écrit.

Jeu des papiers pliés

Sur des papiers d'aspect identique, chacun inscrit un mot, une phrase ou une expression. Les papiers sont ensuite pliés, mis au milieu (ou dans une boîte) puis chacun en tire un et démarre, résonne à partir du mot, phrase ou expression reçu.

Chaque élève écrit pendant un temps déterminé à l'avance.

On peut également tirer les papiers au fur et à mesure du temps d'écriture. Dans ce cas, le jeu est plus complexe.

Jeu des 4 coins et du centre

Pour un groupe de 6 élèves (si l'effectif est autre : moduler la figure ou la forme de la feuille).

Chaque élève prend une feuille de papier. Il écrit une lettre de l'alphabet sur chacun des quatre coins de la feuille et une au centre.

Ensuite, une fois le sens de circulation de la feuille déterminé, chacun passe la feuille à son voisin. Chacun inscrit donc sur la feuille qu'il vient de recevoir un mot ou une expression commençant par une des lettres inscrites sur la feuille reçue. Ensuite, la feuille continue le tour dans le sens initialement prévu...

Lorsque cinq mots ou expressions sont inscrits, la feuille de papier revient à celui ou celle qui a inscrit les lettres « de départ ». A ce moment-là, chaque participant se retrouve donc avec cinq mots inducteurs possibles et qui lui viennent chacun d'un participant différent (si le groupe est composé d'au moins 6 personnes...).

Puis le groupe détermine la durée d'écriture et l'on écrit pendant la durée prévue.

Pour privilégier le travail de planification, on peut remplacer les coins par des paragraphes, en pliant la feuille au fur et à mesure de son passage pour éviter toute influence.

Feuilles tournantes

Dans ce jeu, le principe est simple : chacun commence à écrire sur une feuille puis la passe à son voisin, lequel voisin, après un laps de temps variable et après avoir écrit dessus, la passe à son autre voisin qui écrit dessus, puis la transmet à son tour dans le même sens. Et ainsi de suite...

Après avoir écrit sur la feuille reçue de quelqu'un d'autre, passe ladite feuille à la personne située à sa gauche, si la feuille vient de droite. Ceci, par exemple, jusqu'à ce que la feuille que l'on a soi-même commencée ait « fait le tour », et soit revenue jusqu'à nous. C'est donc un jeu où l'on ne cache pas les textes produits.

Tout au long de ce jeu, l'écriture de l'élève est « complétée » par d'autres écritures.

On peut aussi, au lieu de passer les feuilles à son voisin, les mettre au milieu et puis, au signal ou à son propre rythme, en tirer une au hasard... avant de la remettre au milieu après avoir écrit.

Les durées d'écriture peuvent être fixes ou variables (en augmentant par exemple la durée dévolue à chacun, à chaque tour, ou après chaque transmission de feuille) ne serait-ce que, par exemple, pour mieux intégrer le temps de la lecture de ce qui précède.

Pour avoir pratiqué ce jeu auprès de différentes classes, je le sais extrêmement riche : l'élève choisit son thème d'écriture puisqu'il est celui qui débute le texte, est contraint à respecter le sujet d'autrui (souci de cohérence) et réécrira le texte d'autant plus aisément qu'il n'en est pas le seul auteur (recul et déresponsabilisation).

C'est le jeu le plus réclamé par les élèves en ayant pratiqué plusieurs.

Ecrire à partir de listes

Le travail consiste à élaborer des listes, à les mettre en commun, puis à écrire en incluant les mots que l'on choisit, dans une ou plusieurs listes, comme inducteurs.

Préciser le nombre de mots à mettre dans chaque liste n'est pas obligatoire (si on le fait, il est préférable d'en dire 5 à 10).

« Idées de listes » : endroits dont vous possédez la clé, animaux que vous connaissez, plats principaux d'un restaurant qui accueille des clowns, liste de tout ce qu'il y a dans votre salle de bains (ou bureau, etc.), des qualités ou défauts des personnes que vous adorez et/ou haïssez, des endroits que vous avez visités ou que vous aimeriez visiter, des endroits que vous détestez, des mots d'une langue étrangère que vous connaissez, etc.

Variante : demander à chaque élève d'établir la liste des mots qu'il retient et/ou qui lui viennent à l'esprit après l'écoute d'un ou plusieurs texte(s). On confronte les différentes listes, on se sert de mots qu'on veut comme inducteurs, et c'est reparti pour un nouveau texte.

Répondre à des questions inhabituelles ou bousculantes

Grâce à ces questions, on donne à chaque enfant la possibilité d'explorer sa propre capacité à inventer des histoires.

Questions à poser (sur un personnage imaginaire, connu, totalement inconnu ou soi-même : autant de choix qui influenceront sur le contenu de l'histoire...) :

- ✓ Qui a peur de ... (Jean Mazol, Abdul Nergui, moi, etc.) ?
- ✓ Pourquoi le soleil et la lune ne se rencontrent-ils jamais ? (*On retrouve ici le principe du conte étiologique*)
- ✓ Qu'est-il arrivé d'important à ... ?
- ✓ Où vous imaginez-vous dans 10 ans ?
- ✓ Vous venez d'être la cible d'un coup de baguette magique : où êtes-vous, que faites-vous ?

Autre ouvrage proposant des activités d'écriture intéressantes :

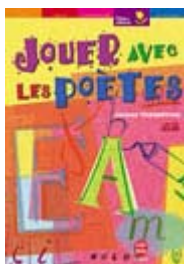


RIVAIS Yak, "Jeux de langage et d'écriture : Littératurbulences" (7-14 ans)

Jeux d'écriture: contraintes surréalistes, oulipiennes et autres pour l'atelier d'écriture... ou pour s'amuser avec les mots

http://coursgabrieelle.free.fr/atelier_écriture/JeuxEcriture.htm

Idées tirées de la Petite fabrique de littérature, de A. Duchesne et Th. Leguay, ed Magnard, de Jouer avec les poètes, de Jacques Charpentreau, ed. Livre de poche jeunesse, et de 90 jeux d'écriture: faire écrire un groupe, de P. Frenkiel, ed. Chroniques sociales



1. **Le caviardage** (ou suppression): biffure à l'encre noire, de certains passages d'un livre. On peut alors compléter le texte en laissant libre cours à son imagination. (p.57) cf cédérom *Créations poétiques*.
2. **L'expansion** : transformation d'un texte en ajoutant çà et là des mots et des passages nouveaux. (p.61)
3. **Les permutations** : modification d'un texte en déplaçant simplement certains mots ou groupes de mots. (p.67) cf. M. Jourdain : « Belle marquise... », Bourgeois, II, 4.
4. **Anagramme** : réécriture anagrammatique d'un paragraphe déjà existant, pour brouiller les pistes (curieusement, le cerveau parvient à retrouver l'ordre logique des lettres). On peut se rechercher un pseudonyme, par anagramme.
5. **Collages** : juxtaposition (sans les modifier autrement) des morceaux qui proviennent de différents types de textes : livres, journaux, magazines, annuaires, catalogues, prospectus, etc... (p.75)
6. **Textes gigognes** : textes qui en contiennent d'autres. (Jeu qui peut faire appel à la calligraphie). (p.79)
7. **Méthode S + 7** : Jeu oulipien qui consiste à transformer un texte en substituant à chacun des substantifs le 7^e qui suit dans un dictionnaire. (p.83) Avec un dictionnaire. Voir aussi Charpentreau, *Jouer avec les poètes*, p.239 + ex. de Jean-Louis Le Dizet, p.51. A proposer sur des poèmes familiers des élèves. L'idéal serait de proposer un poème différent à chaque groupe de 2 élèves (Travail préparatoire : souligner tous les mots à modifier*, puis l'un cherche, l'autre écrit. *En profiter pour demander de préciser la nature de ces mots...).
8. **Littérature définitionnelle** : consiste à substituer à chaque mot signifiant d'un texte (verbe, substantif, adjectif, adverbe) sa définition trouvée dans tel ou tel dictionnaire, puis répéter l'opération plusieurs fois. (p.85) Avec un dictionnaire.

9. **Commencer** : Essayer tout simplement de commencer un récit, sans avoir le souci de le terminer. Se fixer de ne pas écrire plus d'une ligne, un paragraphe ou une page, selon l'humeur du moment. (p.107)
10. **La lettre inductrice** : en imaginant que les lettres de notre alphabet sont des pictogrammes, c'est-à-dire des signes représentant plus ou moins précisément des objets ou des personnages, écrire des textes à partir de ces lettres figurées. (p.111) Travail à effectuer en relation avec le cours d'arts plastiques, si possible. Faire dessiner une lettre - objet aux élèves avant de leur faire imaginer la petite histoire ainsi représentée. Idées de ce type proposées dans Charpentreau p.231, sur les lettres et les chiffres + exemples.
11. **Phrases départs** : Ecrire un texte à partir d'une phrase, posée comme point de départ. Cette phrase inspiratrice pourra être obtenue en laissant jouer le hasard ou encore volée à une conversation, à un livre qu'on a lu, etc. (p.121)
12. **Définition imaginaire** : jeu qui consiste à donner une définition fantaisiste d'un mot existant, sans omettre de fausses citations en guise d'exemples. (p.120) Voir aussi Charpentreau p.232 + ex. de Jean-Louis Le Dizet, p.149. Ce jeu peut se faire à partir de mots-valises (p.240 et 19 de Charpentreau) créés par les élèves.
13. **Titres** : écrire un texte à partir d'un titre imposé. (p.125)
14. **Textes à poursuivre** : voler un début à un roman ou une nouvelle, puis tenter d'achever l'histoire à sa façon. (p.129 ex : « Marquise si mon visage / A quelques traits un peu vieux...» de Ronsard, et le quatrain imaginé par Tristan Bernard)
- 15.

chaque phrase. Ce mot devra apparaître en toutes lettres. Le texte rédigé sera le plus cohérent possible. (p.187)

26. **La liponymie ou liponomie** (Perec): écrire un texte en s'interdisant d'employer tel ou tel mot. Ce jeu n'a d'intérêt que si les mots interdits sont difficiles à éviter ; écrire un texte par exemple sans jamais employer être et avoir. (p.189)
27. **Mos répétés** : s'obliger à écrire un texte en employant très fréquemment un ou plusieurs mots imposés ; ou encore en n'utilisant qu'une réserve de mots très limitée. (p.191) cf les Schtroumpfs de Peyo.
28. **Calligramme** : texte (le plus souvent un poème) dont les lettres et les mots forment un dessin en relation directe avec le contenu du poème. (p.205) Charpentreau p.229 + nombreux exemples.
29. **Polyglossie** : écrire un texte en utilisant plusieurs langues (p.223)
30. **Textes combinatoires** : texte qui propose plusieurs parcours entre lesquels le lecteur peut choisir. (p.227. Voir les exemples : Cent mille milliards de poèmes ou Un conte à votre façon, de Queneau) Excellent jeu pour des séances d'écriture collective. cf sujet d'écriture: 33-Les possibles narratifs. Alain André, *Babel heureuse*, p.180.
31. **Le texte libéré** : écrire ce qu'on veut, de la façon qu'on veut (p.231).
32. **Textes extravagants** : écrire des textes « insensés », imaginer des situations, des événements, des objets, des personnages qui ne respectent pas les règles de la logique et du « bon sens » commun. (p.245) cf les fatrasies du Moyen-Âge.
33. **Anaphore en « Je me souviens »** (Perec) évoquant en une à deux phrases des souvenirs personnels ou collectifs, en les numérotant dans leur ordre d'apparition.
34. **Inventer de faux proverbes** et en justifier éventuellement l'origine ou la portée, par une petite explication. (p.261) cf exemples de Tardieu, *Le Professeur Froeppel*.
35. **Biographie imaginaire** : rédiger la biographie d'un personnage imaginaire, ou proposer simplement quelques moments de sa vie : la naissance, l'enfance, les études, les amis, les métiers la vie sentimentale et amoureuse, les voyages, les maladies, la mort... (p.277)
36. **Animaux et personnages inventés** : décrire des êtres imaginaires et les mettre en scène dans de petits récits. (p.281)
37. **Les pays qui n'existent pas** : concevoir des contrées imaginaires ; les décrire avec précision ; en faire le théâtre d'aventures fabuleuses. (p.285)...
38. **Cadavres exquis** : voir les différentes variantes proposées par P. Frenkiel, *90 jeux d'écriture : Faire écrire un groupe*, ed. Chronique sociale, p.66-71
39. « Si j'étais... » / « Tu serais... »
40. « Je veux tout savoir sur... » / « Mais je n'ai rien à dire sur... »
41. **Pour développer les définitions métaphoriques** : un verbe à l'infinitif / « C'est... » + V à l'infinitif + complément / « C'est aussi... » + V à l'infinitif + complément / « C'est encore... » + V à l'infinitif + complément / « C'est enfin... » + V à l'infinitif + complément.

.....

Idées tirées de *Jouer avec les poètes*, de Jacques Charpentreau, ed. Livre de Poche Jeunesse :

42. **Abécédaire** : Variété de l'acrostiche, dont chaque vers démarre sur une lettre de l'alphabet (dans l'ordre ou dans l'ordre inverse), et s'accompagne si possible d'allitérations ou d'assonances sur cette lettre. (p.224, ex : p.44, 72, 108, 173). Variante : poème construit uniquement sur des mots commençant par chaque lettre de l'alphabet, dans l'ordre (ex p.194). Autre variante : les mots en fin de vers laissent entendre la sonorité de chaque lettre de l'alphabet (ex p.194)

43. **Adresses poétiques** : p.226 : rédiger l'adresse devant figurer sur une enveloppe de manière poétique, en créant si possible des vers et des rimes. L'adresse doit néanmoins rester compréhensible. Ex. de Carl Norac, p.160
44. **Babebines** : p.227 : Les baberimes sont des rimes ne reposant que sur la consonne d'appui, utilisant les voyelles : a, e, i, o, u, dans l'ordre habituel. Ex de baberime en r , p.118.
45. **Boule de neige** : p.228 : à la manière d'une boule de neige que l'on grossit en la roulant, on allonge chaque vers d'une lettre ou d'une syllabe par rapport au vers précédent. On peut ainsi créer des vers croissants et/ou/puis décroissants. Ex. Le poème élastique de Carl Norac, à terminer, p.84.
46. **Boustrophédon** : p.228 : Poème de l'antiquité grecque dont on lisait le premier vers de gauche à droite, le 2ème de droite à gauche, le 3ème de gauche à droite... etc. (à la manière des sillons tracés dans un champ par un bœuf). Sur ce principe, on peut écrire un quatrain comportant des rimes et des vers comptant le même nombre de lettres (mais la « justification » de la mise en page en traitement de texte peut aisément pallier ce problème). L'idéal est d'en taper tout le texte en majuscules, en collant toutes les lettres de chaque vers ensemble (tous mots confondus) sans espace ni ponctuation. Ex : Labourage, p.85.
47. **Centon** : p.230 : Poème constitué, à la manière d'un habit d'Arlequin, de vers empruntés à différents poèmes de différents poètes. Il est préférable pour les construire de choisir des vers de même longueur, d'en respecter les rimes, et de conserver une unité de sens. Ex : Un délicieux mensonge, p.230.
48. **Charades ou devinettes poétiques** : p.230 et 232, ex : p.34.
49. **Enchaînement** : p.233 : sur le modèle de « Trois petits chats, chapeau de paille... ». Ex. p.69, 91 et 126.
50. **Règles de grammaire** : p.235 : On peut composer de petits poèmes mnémotechniques pour mieux retenir des règles de grammaire ou d'orthographe, tout en s'amusant avec. Ex : p.66, 119 et 143.
51. **Haïkus** : p.235 : court poème japonais en 3 vers inégaux, [jouant généralement sur les contrastes, les oppositions, et développant une image, une idée rendue plus forte par la métaphore.] Ex. p.78.
52. **Holorimes** : p.236 : Deux vers homophones (qui sans avoir ni la même orthographe, ni le même sens, se prononcent pareil). A éviter avec des élèves dont l'orthographe est fantaisiste... sauf peut-être dans le cadre d'un travail sur l'homophonie. Ex : p.40, 156, 163, 209. Sur les homonymes, voir aussi : « Jeux de mots », p.237
53. **Mot caché** : Dans le poème, on a caché un mot mystérieux qu'il faut trouver. C'est parfois difficile, mais c'est très amusant lorsque l'énigme est résolue. Ex : *Le poète et la...* de Marie-Hortense Lacroix, p.199
54. **Mots croisés** : Faire réaliser des mots croisés dont les définitions sont poétiques, ou pour réinvestir des notions étudiées. Si on a deux classes du même niveau, on peut faire réaliser les mots croisés à une classe, puis le tester sur l'autre classe. En inversant les rôles au cours de la séquence suivante, ou pour un autre thème.
55. **Poème carré** : p.244 : procédé inventé par Jean Lescure : on place 4 mots aux 4 angles d'un carré, et on les combine dans tous les sens, en ajoutant les mots de liaison nécessaires, pour que les phrases (ou la quatrain) ainsi créées aient du sens. Ex. p.205.
56. **Poème typographique** : p.244 : La fantaisie du poème repose sur le choix (de la police) des caractères utilisés, leur grosseur, les traits, la disposition sur la page. La typographie fait partie du poème lui-même. Ex. p.17.
57. **Une lettre pour une autre, une syllabe pour une autre, un mot pour un autre** : p.245.
58. **Tautogramme** : p.248 : On n'emploie que des mots commençant par la même lettre. Le jeu est difficile dans la mesure où le poème doit avoir du sens. Ex. p.93, 158, 166, 179. Variante : on peut n'utiliser, dans le tautogramme que la (ou les) initiale(s) de son nom.
59. **Vers brisé** : p.250 : Poème à secret, qui, si on le scinde en deux (comme si on déchirait la page de haut en bas), est composé de deux poèmes distincts, ayant chacun du sens. [Le grand

art (comme dans Zadig, de Voltaire) réside dans la capacité à créer un poème à double sens, qui dit tout, en entier, et son contraire, lorsqu'il est séparé en deux.] Ex. p.142 et 250