

Bonjour à toutes et tous,

Voici pour débiter la saison des **"Mails Ateliers Suite"**, celui concernant l'atelier découverte de samedi dernier. Nous avons pour l'occasion créé 3 groupes pour 3 jeux chacun et une restitution d'ensemble a été faite entre chaque jeu après rappel de la contrainte.

Merci à toutes celles et ceux présents qui se sont prêtés à cet atelier découverte, et en amont à celles et ceux qui ont pris de leur temps pour préparer la salle polyvalente pour l'occasion alors que la Médiathèque ouvrait le jour même après 6 semaines de travaux.

Daniel B, notre président, a ouvert la séance avec un mot de bienvenue complété par des informations sur l'historique de l'asso et la saison à venir. Des productions étaient visibles et lisibles sur les panneaux de la salle, l'adhésion était possible ce jour là, et un pot amical a été partagé avant de refermer les portes de cet atelier de rentrée.

Voici donc les jeux d'écriture proposés le 16-09 dernier.

Si vous avez envie d'écrire sur l'un de ces jeux ou tous, et que vous avez envie de partager votre production, n'hésitez pas à me les faire suivre et à me préciser si vous souhaitez qu'elle apparaisse sur le site pour une lecture par un plus large public. Vous disposez du temps que vous choisissez, alors profitez-en pour explorer votre écriture ! et prenez du plaisir à jouer avec les mots, leur couleur, et leur sonorité.

Je reste à disposition pour un échange par mail également.

Bonne plume !
Cath.

• ACROSTICHE THEMATIQUE

Acrostiche = Poème dont les initiales des vers lues verticalement forment un mot

Proposition :

Réaliser un acrostiche à partir de l'un de ses mots en écrivant des expressions, des vers, des énumérations qui soient en lien avec le thème désigné.

Composer des phrases courtes.

N'hésitez pas à donner un visuel à votre production qui met en évidence le mot choisi.

Choix des thématiques :

- **ACROSTICHE**
- **ARC-EN-CIEL** ou **COULEURS** ou **les 2**
- **ECRITURE** ou **ECRITURE LUDIQUE**
- **Les 8 NOTES DE LA GAMME (dans ce cas 2 initiales)**

• TAUTOGRAMME

Déf. = Un vers ou une phrase où tous les mots commencent par la même lettre.

Proposition :

Commencer par lister des mots de tous les genres sans oublier les noms propres, les chiffres, les sigles.. qui commencent par la lettre imposée.

Produire un texte qui a du sens avec cette contrainte.

Conseil :

Utiliser une forme impérative ou interrogative, voire exclamative plutôt qu'une phrase classique (Sujet + verbe + complt).

L'énumération peut également vous aider à vous soustraire du manque de mots de liaison par exemple.

Tenter plusieurs formulations, plusieurs compositions. Il faut être inventif et fantaisiste quand la contrainte apparaît restrictive.

3 Choix de Lettre imposée :

la lettre **"M"**

la lettre **"D"**

ou la lettre **"S"**

• SYLLABES IMPOSEES

Principe = Tous les mots utilisés doivent impérativement inclure l'une ou l'autre des syllabes imposées exception faite des mots de liaison indispensables mais utilisés avec modération.

Proposition :

Produire un texte ayant du sens dans lequel tous les mots utilisés comportent l'une ou l'autre de ces syllabes, ou les deux (l'accentuation est possible avec le "e") :

- 1ère syllabe = **MA**
- 2nde syllabe = **RE**

Conseil :

Se donner de la matière en listant des mots en premier lieu permet également de repérer sa thématique d'écriture.

Ecrire des phrases courtes permet d'alléger la consigne.

Penser aux noms propres, aux mots d'une même famille, à des formes différentes de conjugaison.

Peu importe où la syllabe se trouve du moment qu'elle soit présente et audible.

• FATRASIE

Déf. = Un poème dont la seule contrainte principale est la rime. Les vers peuvent être écrits sans sens commun, à partir du moment où ils "sonnent" bien. On peut écrire tout et n'importe quoi, tout ce qui nous passe par la tête (bien évidemment, cela fait aussi partie de l'exercice, les enfants s'y prêtent très naturellement...) Il faut juste que la rime imposée soit présente, audible et reconnaissable à la lecture (peu importe son orthographe).

Proposition :

Produire au moins 2 strophes de 4 vers, plus si vous le souhaitez... une fois lancé, difficile de s'arrêter !

Conseil :

Idem jeu précédent, l'important est la matière dans laquelle puiser à la fois les mots et l'inspiration. Lister permet de se concentrer sur la contrainte et de désinhiber son écriture.

Contrainte :

- 2 rimes imposées : "**OU**" et "**I**" (on parle de sonorité !)

- contrainte supplémentaire : **rime plate = AABB** (A = rime OU ou I, c'est vous qui décidez).

• 1 MOT peut en CACHER PLUSIEURS AUTRES

Principe = A partir des seules lettres d'un mot, lister d'autres mots de tous les genres et composer un texte cohérent en lien avec le premier.

Conseil :

Lister tous les mots possibles en usant de toutes les combinaisons et assemblages, la même lettre peut être utilisée plusieurs fois dans un même mot et accentuée si besoin.

Encore une fois, penser aux noms propres, aux mots d'une même famille, aux conjugaisons différentes, aux adverbes, à tous les genres....

La thématique s'imposera en principe d'elle-même, souvent dès la 1ère phrase composée au vu de quelques mots de la liste qui paraissent naturellement inducteurs. Ils peuvent aussi être répétés au fil du texte. Se laisser porter par l'idée...

Proposition du mot à "épilucher" :

- en atelier choix de votre **NOM et PRENOM associés.**
- ou bien du mot **INTERMINABLE.**

Variante : **OUTSIDER** (ouverture aléatoire d'un dictionnaire et mot désigné au hasard dans la 2nde page)

• PHRASE INDUCTRICE à propos des 4 ELEMENTS

Principe : Produire un texte à partir d'une phrase dont la forme est inductrice et répétitive.

Conseil : Démarrer toutes les phrases par les mêmes mots induit une répétition qui résonne comme une affirmation où la formulation devient une évidence ainsi les idées arrivent naturellement qui engagent de nouvelles pensées ou images à exploiter. La structure de la phrase devient secondaire puisqu'elle est innée, ce qui importe c'est l'idée à transcrire.

Ré-écrire la phrase comme une énumération, peu importe l'ordre des 4 éléments. Ils peuvent faire l'objet d'une rythmique, les 4 à la suite, ou bien par séries. N'hésitez pas à argumenter votre idée pour chaque phrase.

Propositions :

- **Si j'étais la terre, je ...**
- **Si j'étais l'eau, je ...**

- Si j'étais le feu, le ...
- Si j'étais l'air, je ...

• LES PETITS PAPIERS

Principe : Tirage au sort d'un petit papier dans une série numérotée de 1 à 10. L'animateur remet au participant le petit papier correspondant au chiffre désigné. Sur chaque petit papier, un dessin représentatif d'un objet et sa désignation. Une fois, chaque participant en possession de son objet, il produit un texte racontant ce dernier, son utilisation, sa destination, son histoire...

Liste des objets (à défaut d'un tirage au sort, choisir l'objet dont vous avez envie de raconter l'histoire).

1. un billet d'avion aller simple Nantes-Londres
2. une vieille clé rouillée
3. une liste de cadeaux pour le Père Noël réalisée par Ninon 7 ans
4. une addition pour 2 d'un restaurant étoilé
5. une rose séchée
6. un petit carnet de notes personnalisé
7. une carte de visite d'une voyante
8. un plan de ville avec une adresse cerclée
9. une photo de classe de collège mixte des années 60
10. une paire de boucles d'oreilles

• L'AUGMENTATION

Principe : Au départ un texte court ou une simple phrase qu'il va falloir étirer en tous sens, y ajouter des mots entre les mots, des phrases entre les phrases, de la ponctuation, du dialogue éventuellement, un titre, pour composer une histoire. La seule contrainte est de retrouver tous les mots de la phrase ou du texte de départ peu importe l'ordre et le sens. L'histoire est désormais la vôtre.

Proposition en atelier :

"A l'abri des arbres, la route sinueuse semblait ne pas vouloir prendre fin, un virage en cachait un autre et le ruban d'asphalte s'étirait sur une seule voie. Elle avait décrit un chemin pierreux sur la gauche à 1 km après la chapelle en ruines. Jean concentré au volant de son 4x4 se demandait ce qui l'attendait."

Autre proposition :

"L'ombre s'étend, mystérieuse sur la vallée."

• VOUS ALLEZ ETRE PUBLIE

Principe : Vous venez de terminer l'écriture de votre livre. Votre éditeur vous demande de produire la 4ème de couverture pour la publication.

Trouvez les mots qui vont accrocher votre futur lecteur, lui donner envie d'ouvrir votre oeuvre. Produire un pitch, en dire un peu, assez, mais pas trop !

Choisir votre ouvrage, reconnaissez votre titre :

1. La maison de l'île au roc
2. Cavalcades
3. L'étrange M. Schmidt
4. Le retour d'Emma
5. Un secret bien gardé
6. Le carton à chapeaux
7. Méli mélodrame
8. La cuisine à 4 mains
9. L'affaire de la rose noire
10. Le roi solitaire
11. Le journal de Lisa
12. L'enfant au masque d'oiseau

(Liste non exhaustive... c'est votre livre... !)

Dans le cadre de l'atelier découverte, les participants ont disposé de 10 à 15 minutes d'écriture pour chaque jeu. Dans le cadre d'un atelier habituel, les temps d'écriture peuvent varier de 5 à 20 minutes, l'animatrice le précise ou non à l'avance. Le temps peut donc aussi être une contrainte supplémentaire, selon que l'on veut faire appel ou non à une écriture plus ou moins spontanée, mécanique, ou raisonnée. Vous êtes chez vous, et vous avez tout le temps que vous souhaitez, alors profitez en pour écrire, lire, ré-écrire, relire.... Et rappelez vous ! il n'y a ni bons ni mauvais écrits... mais il est essentiel qu'ils vous correspondent et que vous en soyez satisfait (sans mettre la barre trop haute pour autant !).

Ces propositions vous permettent avant tout de **vous mettre en écriture**, c'est pour cela que j'aime à nommer les participants des "**écrivants**".

Au plaisir de vous lire...
Bien amicalement.

Catherine.

nb / Les mails ateliers seront aussi disponibles sur le site par date à partir de cette saison.
www.ACTARTS44.com

Jeux de Plumes - Atelier d'écriture Ludique -
Maison des Associations - 5 rue de Beauvoir. 44340 Bouguenais

Contact asso/Président : **Daniel BERCHEUX** 07.82.60.96.37

Contact animation atelier : **Catherine ALLAIN-MOISAN** 06.15.25.85.87