

Bonjour,

1er atelier d'écriture ludique de la saison 17-18 hier pour mon plus grand plaisir et celui des participants (enfin, j'ose imaginer !).

Vous trouverez donc ci-dessous les propositions d'écriture de la séance si vous souhaitez les essayer et/ou pour simple information.

Quoi que vous décidiez, je reste à votre disposition si besoin et si envie bien évidemment.

Dans l'attente de vos retours à votre convenance.

Bien cordialement.

Cath.

----- ECRIRE en 5' TOP CHRONO.

Principe :

L'annonce par l'animatrice d'écrire "à propos de ..." déclenche le chronomètre pour 5 minutes précisément. Le top départ est donné, ainsi que le top de fin. Le crayon est relevé le temps de la proposition suivante, et le chronomètre redémarre, et ainsi de suite autant de fois que décidé à l'avance par l'animatrice.

Cet exercice peut effectivement être répété 3 à 5-6 fois de suite.

Il sert d'échauffement. Les sujets n'ont pas de lien entre eux.

La contrainte de temps en plus de celle de la thématique oblige à une écriture mécanique, spontanée. On s'empare de la première idée qui vient, d'un flash, d'une image, d'un ressenti, d'une association d'idée, à l'évocation du sujet et on transcrit tout ce nous vient comme cela nous vient. Pas le temps de raisonner, réfléchir, censurer.

Un temps ajouté de relecture (2') peut être proposé à l'arrêt du chronomètre après le dernier sujet. Il permet de visualiser l'ensemble de sa production sans s'attarder véritablement, mais il permet de choisir le ou les restitutions possibles au groupe. Il est important que tous les sujets soient représentés lors de la restitution, afin d'entendre les mots des autres, leurs interprétations du thème, leurs idées.

Propositions en atelier :

- *Ecrire en 5' à propos de l'automne...*
- *Ecrire en 5' à propos de la raison...*
- *Ecrire en 5' à propos de la laideur...*
- *Ecrire en 5' à propos du street art...*

Autres Propositions :

- *Ecrire en 5' à propos d'un marché...*
- *Ecrire en 5' à propos de la rancœur...*
- *Ecrire en 5' à propos d'une fête à organiser...*

LISTE OU INVENTAIRE AUTOUR DU THEME "LA MER"

Principe :

Accumuler de la matière sous forme d'idées, de références, de vocabulaire, d'une manière collective autour du monde marin et du lien entre l'humain et le marin. Une fois cette liste ressource hétéroclite close (mais non exhaustive), chaque participant y puise son coup de zoom et réalise une production détaillée et argumentée réelle ou fictive.

Une contrainte supplémentaire :

Si le choix de l'écriture se porte sur un personnage : utiliser le "JE" ou le "TU".

Si le choix de l'écriture se porte sur un lieu, une activité, ect... : utiliser le mode description et rendre le texte visuel et/ou sensoriel.

Lectures inductrices :

. *L'homme et la mer.* Ch. Beaudelaire.

. *Extrait de "Celui qui n'avait jamais vu la mer" J.M. LE CLEZIOT (5ème histoire du recueil Mondo et autres histoire).*

. *lecture suggérée : Le longue route..." de B. Moitessier navigateur qui tente pour la 1ère fois avec 8 autres hommes l'aventure du tour du monde sans escale entre 08-68 et 06-69 (303 jours de mer sans aide extérieure, sans satellite ou matériel moderne de navigation).*

NB :

L'inventaire collectif met en exergue des éléments sur :

- **Le monde marin (espace, faune et flore), ses représentations réelles ou imaginaires.**

- **La mer et l'homme : métiers, loisirs, sports, aventures.**
- **Les écrivains, les artistes, les scientifiques, les explorateurs.**
- **L'exploitation par l'humain des ressources maritimes : les ports, les stations balnéaires, les villes côtières.**
- **et bien sûr tout le vocabulaire associé correspondant aux activités, aux matériels, entre autres....**

JEU DE DES

Principe :

C'est le lancer de dé qui définit les contraintes d'écriture d'une production.

Au cours de l'atelier, le cadre est le suivant :

1. **Le premier lancer de dés (x2) détermine le nombre de phrases à écrire.**
2. **Le second lancer de dés (x2) détermine le nombre de mots dans chaque phrase.**
3. **Le troisième lancer de dés détermine le nombre de mots dans le titre.**

Durant l'atelier, les lancers de dés ont déterminé le cadre d'écriture suivant :

Produire un texte (quelque soit la forme) de 6 phrases comportant chacune 6 mots avec un titre de 2 mots.

LA BONNE PIOCHE

Principe :

Une écriture à plusieurs étapes, celles-ci apportant au fur et à mesure que le temps s'écoule, de nouveaux éléments (mots piochés) à intégrer dans l'histoire qui est en cours d'écriture.

Proposition :

Durant l'atelier, une pioche contenant 125 mots à circuler durant **20' d'écriture** dans laquelle **chaque participant a pioché de la manière suivante :**

1. **2 mots** pour l'invention d'un **titre** avec ces mots seulement ou insérés parmi d'autres.
2. **Après 2', nouveau tirage par chacun de 3 mots**, avec lesquels une histoire naît dans laquelle ils apparaissent peu importe l'ordre d'insertion.
3. **Après 6', nouveau tirage par chacun de 2 mots**, qui doivent aussi être insérés dans l'histoire en cours et qui servent à son enrichissement.
4. **Après 6', nouveau tirage par chacun d'un dernier mot**, qui doit servir à terminer l'histoire.
5. **Après 4', Fin d'écriture.**
6. Un temps est donné (variable) pour relire, réécrire, réorganiser son texte, revoir son titre..., en vérifiant que tous les mots piochés y figurent bien.

Comme chez vous, vous n'avez pas de pioche à disposition.

Vous pouvez utiliser le dictionnaire que vous ouvrirez autant de fois que nécessaire de manière aléatoire et dans lequel vous pointerez sur l'une ou l'autre des pages le doigt sur un mot autant de fois que nécessaire.

Conseil :

Concernant les mots piochés :

- S'il s'agit d'un mot de genre masculin, il peut devenir féminin.

- S'il s'agit d'un verbe, il peut être conjugué.

Les mots d'une même famille peuvent être utilisés si plus simple d'insertion.

Ne pas hésiter à détourner la contrainte pour des mots difficiles à insérer, les utiliser comme des noms propres, des mots-valises, à contre sens....

Concernant le titre, ne sachant encore précisément l'histoire qui va être écrite (avant tirage des 3 mots suivants), ne pas s'attarder, composer un titre "bateau" sur lequel il vous sera facile de revenir ensuite.

Une fois l'histoire engagée, ne vous laissez pas impressionner par un tirage inapproprié des 6ème, 7ème et 8ème mots, ils ne peuvent servir de digression, chercher à les insérer coûte que coûte. Ils doivent se "noyer" dans le récit.

Distance et fantaisie conseillés dans ce type d'exercice.

N'oubliez pas, vous êtes chez vous, libre de votre temps et votre espace, et c'est vous qui vous décidez à vous mettre en écriture.

Celle-ci doit être PLAISIR et LUDIQUE avant tout, seule la contrainte souligne un cadre qu'il vous faut adopter ou contourner selon...

Bonne plume !

Cath.