

Recueils consultables à l'UCRM au 108 route d'Espagne 31100 Toulouse

- **RODARI, Gianni. 1979 - Grammaire de l'imagination. Introduction à l'art d'inventer des histoires - trad. Roger Salomon, Ed. Messidor, 252 p. (Ouvrage momentanément indisponible) 1ère édition, Einaudi, 1974.** Un classique écrit par un écrivain pour la jeunesse italienne à la recherche des lois de l'invention, à partir d'une longue expérience d'animation pédagogique avec des enfants. Un essai stimulant et agréable à lire, un éventail très large de plus de 44 techniques d'invention d'histoires, du « binôme imaginaire » qui, en rapprochant deux termes éloignés, fait surgir l'étincelle de l'imaginaire aux jeux de cartes inspirés de la morphologie du conte de Propp.
- **BONIFACE, Claire, avec la collaboration de PIMET, Odile. 1992.- Les ateliers d'écriture.- Paris, Retz.** Bon outil pour comprendre le fonctionnement des différents types d'ateliers d'écriture, leurs orientations et les modes d'animation qu'ils utilisent. Ce panorama permet de situer les ateliers les uns par rapport aux autres.
- **RIVAIS, Yak. 1993 - Jeux de langage et d'écriture. Littératurbulences, 7-14 ans - Retz, 208 p.** Un répertoire de jeux littéraires pour stimuler le langage oral et écrit des enfants.
- **Isabelle Rossignol. 1996 – L'invention des ateliers d'écriture en France. Analyse comparative des sept courants clés. – L'Harmattan**
- **CLAP Ile de France. Pratiques D'écriture en Formation de Base. 1999 l'Astec**
- **La Maison des écrivains. L'Ami Littéraire. Un programme d'intervention d'écrivains dans les écoles. 1996**
- **Claudio Mustacchi. Ecriture créative et multimédia – Fillografia**
- **Odile Pimet. Claire Boniface, Ateliers d'écriture Mode d'emploi, guide pratique de l'animateur – 1999**
- **Marie-José Colet. « Madame, je veux apprendre à lire ! » Mise en place et éthique d'un atelier de lecture. 2008 – Edition Erès**
- **Philippe Berthaud. La chaufferie de langue. Dispositifs pour ateliers d'écriture. 2005 - Edition Erès**

Bibliographie

Evrard Franck, *L'Atelier d'écriture, 150 jeux de lettres*, Ellipse, 2009.

Héribault Alain, Mégrier Dominique, *Atelier d'écriture pour la formation d'adultes*, Retz, 2000.

Lassere François, *Comme vache qui pisse et autres expressions animales*, Delachaux et Niestlé, 2011.

Murillo Christine, Leguay Grégoire, Oestermann, *Le Baleinié*, Points, 2009.

Desalmand Paul, Stalloni Yves, *Expressions françaises expliquées*, Chêne, 2014.

OULIPO. 1973 - *La littérature potentielle. Créations, Re-créations, Récréations* - Gallimard, Folio/essais n° 95, 320 p. OULIPO. 1981 - *Atlas de littérature potentielle*. - Gallimard, Folio/essais n° 109, 432 p.

OULIPO. 1981 - *Atlas de littérature potentielle*. - Gallimard, Folio/essais n° 109, 432 p.

Deux autres classiques qui réunissent les principaux exemples d'exercices menés par l'Oulipo - l'ouvrage de littérature potentielle - créé en 1960 par Raymond Queneau et François Le Lionnais et dont le but est de fournir des contraintes susceptibles de servir de point de départ à des œuvres littéraires. Le second titre prolonge la présentation des travaux de l'Oulipo, donne des définitions, des exemples et des exercices. Il développe les propositions du premier volume et en introduit de nouvelles.

ANDRE, A. 1990 - *Babel heureuse. L'atelier d'écriture au service de la création littéraire*.- Syros Alternatives, 263 p.

Ce livre s'appuie sur l'expérience de plusieurs années d'ateliers d'écriture organisés dans le cadre de l'association Aleph*. Il décrit les éléments qui constituent le dispositif de base de l'atelier d'écriture - proposition de l'animateur, écriture, lectures orales, retour - et propose des outils pour produire des textes aboutis et socialisables. Dans chaque partie des séquences « Pratique » présentent des exemples concrets.

*Association Aleph, 7, rue Saint-Jacques, 75005 Paris.

ROCHE, Anne, GUIGUET, Andrée, VOLTZ, Nicole. 1990 - *L'atelier d'écriture, éléments pour la rédaction du texte littéraire*. - Bordas, 144 p.

Résultat d'un travail d'équipe expérimenté auprès de publics très divers, ce livre présente en 7 chapitres une progression raisonnée d'exercices, du plus simple au plus complexe. Trois principes sous-tendent ce travail : on écrit parce qu'on est lecteur (l'intertextualité), la contrainte e(s)t la liberté, l'évaluation, est-ce une vraie ou une fausse question ?

DOUËNEL, Lysiane, JACKSON Genevière, RAOUL Sylvette. 1994 - *Si tu t'imagines, Atelier de littérature, lecture, écriture* - Paris : Hatier/Didier, coll. Libre échange, 128 p.

Cet ouvrage, explicitement destiné à un public FLE, présente une sélection de textes littéraires que l'élève est invité à découvrir au travers d'activités ludiques. Définie comme une «fréquentation-célébration», l'approche adoptée stimule la production écrite.

QUESEMAND, Anne et BERMAN, Laurent 1986 - *Colporteurs d'image*. - Syros, 44 p.

Un récit amoureux qui fut d'abord monté en spectacle par le Théâtre à Bretelles et qui est devenu ensuite un livre. Une ballade en 14 tableaux dont la mise en scène typographique joue avec les lieux, les lettres, les mots et les sens.

RIVAIS, Yak. 1991 - *Les contes du miroir*. - Ed. Ecole des loisirs, 156 p.

28 contes célèbres détournés et utilisés comme prétexte à des jeux littéraires : calligrammes, mots dessinés, mots incrustés, franglais, écriture verticale, etc.

DUCHESNE Alain, LEGUAY Thierry. 1991 - *Lettres en folie*. - Petite fabrique de littérature 2, collection "textes et contextes", "périphériques". Magnard, 288 p.

DUCHESNE Alain, LEGUAY Thierry 1991 - *Les petits papiers, écrire des textes courts*. - Petite fabrique de littérature 3, collection "textes et contextes", "périphériques". Magnard, 288 p.

VERMEERSCH, Gérard. 1994 - *La petite fabrique d'écriture*. - Petite fabrique de littérature 4, collection "textes et contextes", "périphériques". Magnard, 224 p.

► [Consulter la bibliographie](#)

La langue en jeux

La littérature de jeunesse offre des possibilités nombreuses et variées pour une meilleure maîtrise de la langue et permet de découvrir et d'expérimenter des procédés de jeux de langage d'auteurs. Faire travailler les élèves de façon réflexive et ludique sur la langue dans toutes ses dimensions (sonore, lexicale, orthographique, étymologique, sémantique, comparative avec les autres langues...) permet en outre de réfléchir au pouvoir des mots et aide à stimuler l'écriture.



La poésie est, bien sûr, le genre littéraire par excellence pour jouer avec la langue. La bibliographie qui accompagne cette fiche, ne propose que quelques titres qui autorisent des entrées particulières mais ce thème, très vaste, mériterait d'être traité dans une fiche indépendante.

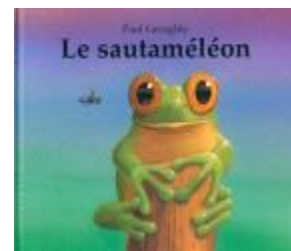
Pistes d'activités

Pour jouer avec le sens des mots

- Développer une histoire à partir d'une expression ou d'un mot (*La tête dans les nuages, Être une force de la nature*)
 - Illustrer des mots ou expressions au pied de la lettre (*Les livres d'Alain Le Saux, Mon papa, Mots de tête, Les mots décollent...*)
 - Lister des expressions qui contiennent un mot (*Quels drôles d'oiseaux, Livre de cœurs, Mon oeil!*)
 - Classer un corpus de mots en fonction de leur connotation (*Les mots de Zaza, Les boîtes à mots...*)
 - A partir de différents dictionnaires, observer des définitions et en créer (*Le dictionnaire des mots tordus, Ces nains portent quoi*)
 - Rechercher et créer des définitions détournées (*Le Dico dingue*)
 - Créer des définitions à partir de mots inventés (*Esperluette & Fils*).
- Rechercher les références culturelles évoquées
- Composer des faits divers à partir de phrases découpées dans les journaux et assemblées différemment.



- Rechercher des ouvrages qui proposent des mots-valises (*Le sautaméléon*)
- Inventer des mots valises et les illustrer (*Les étonnants animaux que le fils de Noé a sauvés*)
- Créer des fiches documentaires sur des animaux imaginaires (*Carnet naturaliste imaginaire*)
- Analyser les détournements de sens (*La belle lisse poire du prince de Motordu*), les effets produits sur le lecteur, en trouver d'autres.



- Substituer des mots les uns aux autres en suivant une règle : sur l'exemple de *Supposons une supposition* (In *Enfantasques*) :
 "Suppose et supposons une supposition :
 que le mot *ver luisant* se prononce *escarcelle*,
 que le mot *chocolat* se prononce *violon*,
 que le mot *tirelire* se prononce *hirondelle*..."

- Rechercher des textes qui utilisent des mots inventés et analyser ce qu'ils évoquent, leurs différentes connotations (*L'île du droit à la caresse*, *Le trouvamour*, *A la vie, à la...*).

L'album *Okilélé* montre que la communication nécessite le "bon langage" et que la maîtrise du langage permet d'avoir prise sur son destin.

- Réfléchir et échanger à partir de ces livres au pouvoir des mots (psychologique, humoristique...).

A partir du livre *Anacoluptères* :

- rechercher les mots à plusieurs sens au cours d'un travail avec le dictionnaire :
- effectuer des collectes : par exemple, faire un *brainstorming* autour d'un mot. En retranscrire la liste et écrire un texte en utilisant tous les termes cités pour le décrire.
- effectuer des tris : définitions scientifiques / histoire / poèmes
- travailler sur les associations d'idées : mots qu'on "enfile", qui font penser à...

A partir du livre *Messieurs Poubelle, Sandwich & Cie* :

- effectuer des recherches documentaires sur l'origine de certains mots, leur sens premier, leur sens actuel.
- rechercher des personnages qui ont laissé leur nom à des objets
- rechercher l'étymologie d'un mot pour comprendre le choix de l'auteur à l'utiliser
- enquêter sur l'histoire d'un nom.

Un travail sur la notion de nom propre et de nom commun peut donner lieu à des utilisations particulières du dictionnaire et faire réfléchir les enfants sur l'évolution de la langue.



Pour jouer avec les proverbes

Dans le conte *Un conseil pour cent dinars*, extrait de *Le loukoum à la pistache* (*Paroles de conteurs*), tout le récit se décline autour du proverbe " Fais attention, avant d'agir, à la conséquence de tes actes "

- rechercher les différentes présentations de la phrase (variations de typographie, mouvements du texte...) et leur sens
- analyser l'effet produit sur le lecteur
- construire plusieurs histoires à partir d'un même proverbe.

Pour jouer avec les sons

Les livres qui jouent avec les sonorités de la langue offrent des pistes de mise en voix, de lecture à voix haute et sont particulièrement indiqués pour les élèves en difficultés de lecture.

Pour les tout-petits, les comptines et les chansons sont un support privilégié pour identifier les composantes sonores du langage. De nombreux titres dans les collections *Pirouette*, *Cabriole* et *Guinguette* aux éditions Didier sont particulièrement appropriés pour travailler dans ce domaine. La collection *À la Queue leu leu* chez Casterman est également adaptée à ce type d'activités. Les abécédaires et tous les livres qui abordent l'alphabet aident à faire acquérir le lexique (*L'alphabétisier*, *L'abécédaire de Selçuck*, *ABC*)



- créer des abécédaires qui jouent sur le sens, sur la forme de la lettre, sur le son...

- rechercher et comparer des virelangues, des contrepèteries (*Dix dindons dodus*, *L'art des mots*, *l'eau des mares...*)

A partir de *Tu te trompes petit éléphant* :

- rechercher la lettre manquante dans chaque texte
- inventer des textes utilisant toutes les lettres de l'alphabet
- rechercher des palindromes (mots qui se lisent dans les deux sens), des métagrammes (partir d'un mot et le transformer en changeant une lettre à chaque fois), des anagrammes (combinaisons différentes d'un ensemble de lettres), des tautogrammes (texte dont tous les mots commencent par la même lettre)...
- rechercher d'autres livres qui en utilisent (*Les mots décollent*).

À partir de *Les mots décollent* :

- relever les poèmes composés à partir d'acrostiches (certains poèmes proposent même deux écritures verticales du mot, en début et en fin de ver)
- en inventer d'autres.

À partir du livre *Le Scriptophone* (Les éditions du Ricochet) :

- rechercher des homophones (mots qui se prononcent de la même façon mais ne veulent pas dire la même chose). Écrire un texte comportant des homophones.



Pour jouer avec divers procédés d'écriture

Les registres de langues

- Repérer les différents registres de langue dans certains ouvrages (*Une histoire à quatre voix*, *L'enfant Océan*, *Victor Hugo s'est égaré*, *27 poules sur un mur*, *Le verlan des oiseaux...*)
- repérer les procédés d'écriture qui matérialisent ces changements de registres (typographie, vocabulaire, jargon, abréviations...)



Dans *La comédie des mots*, Régine Detambel explore en se jouant le monde humoristique des anagrammes et de l'argot, des virelangues et des calembourgs... Fascinée par la richesse de la langue et la magie du verbe, elle a concocté avec autant de malice que d'érudition une petite merveille destinée à tous les amoureux des mots.



Prolongements

Certains livres de la bibliographie se liront en prolongement du travail effectué, ce qui permettra de ne pas les expliquer, et d'en préserver la force et l'intérêt (par exemple *A la vie, à la...* qui invite également à réfléchir au pouvoir et à la puissance des mots).

Les livres bilingues ou associant des alphabets différents (*L'alphabet des sables*, *Devinettes de Tunisie*, *Animaginettes*, *Signes de...*) autorisent une autre façon de jouer avec la langue et les langues.

Au sein de l'OuLiPo (Ouvroir de Littérature potentielle), Queneau et Pérec imaginèrent des textes basés sur des contraintes ludiques ou mathématiques. Depuis 1992, l'OuBaPo tente le même type d'expérimentation dans la Bande Dessinée : albums lisibles dans les deux sens, jeux de répétitions, de détournements...

L'album *Les trois chemins* est un exemple de bande dessinée basée sur le principe du dessin à répétition.

Dans les livres en randonnée, les répétitions sont également un procédé pour jouer avec la langue.

- Vous pouvez consulter la [fiche pédagogique](#) du comité de lecture réalisée sur ce thème en 1999
- Le dernier numéro de [La lettre de Didier Jeunesse](#) est également consacré aux contes randonnées.