

## Guide Pédagogique

### « Animation d'atelier d'écriture »



## Avant propos

Ce guide pédagogique pour l'animation a été conçu dans le cadre d'une dynamique de lecture-écriture « Le Pied à l'Encrier » visant des enfants de 7 à 12 ans, proposée par l'Union Cépière Robert Monnier.

Il est destiné aux animatrices et animateurs des lieux d'accueil éducatifs périscolaires et de loisirs, afin qu'ils puissent proposer des animations autour de la lecture et l'écriture dans un cadre ludique et créatif. Il se veut pratique et facile d'usage et propose des pistes pour l'approfondissement à travers des ressources bibliographiques complémentaires.

Les fiches d'activités sont organisées de façon à repérer facilement ce qui pourrait correspondre le mieux aux besoins des enfants et aux objectifs poursuivis, tout en tenant compte d'une contrainte importante : le temps d'animation dont chacun dispose avec les enfants.

Dans chaque fiche, de nombreuses « variantes » aux consignes sont possibles : n'hésitez pas à votre tour à en imaginer de nouvelles, de façon à enrichir « votre » boîte à outils.

En vous souhaitant de vivre de grands moments de créativité, j'espère que ces quelques pages contribueront à développer le plaisir de lire et d'écrire des « petits poètes » que vous accompagnez.

# SOMMAIRE

## Introduction

Présentation du guide pédagogique

## Partie 1 : Eléments méthodologiques

1- L'approche et les objectifs des animations de promotion de la lecture et de l'écriture dans le cadre ludique et créatif.

2- L'organisation des animations et la mise en place d'un atelier d'écriture

3- Travailler avec d'autres professionnels

## Partie 2 : Situations ludiques et créatives

*Faire découvrir les livres et la littérature jeunesse*

*Les jeux avec des contraintes*

- L'acrostiche
- Le tautogramme
- Les Haïkus
- Les mots valises
- Remue méninges

*Les jeux pour imaginer*

- Balade sensorielle
- Avec des photos ...

*Les jeux pour transformer des textes*

- A la manière de...

## Bibliographie/webothèque

## Présentation du guide pédagogique

Le présent guide rassemble des ressources qui permettent de mettre en place des ateliers d'animation faisant la promotion de la lecture et de l'écriture auprès des enfants.

**Une première partie d'ordre méthodologique** permet d'appréhender un cadre d'accueil pour concevoir des animations et un atelier d'écriture. Des aspects pédagogiques de mise en œuvre sont abordés, liés à :

- L'approche et les objectifs des animations de promotion de la lecture et de l'écriture dans le cadre ludique et créatif,
- l'organisation des animations et la mise en place d'un atelier d'écriture,
- le travail avec un réseau de partenaires médiateurs du livre de jeunesse.

**Une deuxième partie, sous forme de fiches**, présente des situations ludiques et créatives à proposer aux enfants. Pour faciliter la mise en œuvre, ces fiches sont construites de façon à identifier la durée de l'animation, l'âge des enfants auxquels elle peut s'adresser. Elles présentent les consignes, le matériel et ressources nécessaires à l'activité (ouvrage jeunesse, texte poétique). Elles contiennent des exemples de productions le cas échéant. Les différentes fiches présentées plus loin peuvent être classées selon des visées différentes :

- ***Jeux pour découvrir la littérature jeunesse*** : ces animations favorisent l'accès aux livres par la médiation ludique et active des enfants, qui pour les réaliser, ont besoin de manipuler, ouvrir, décrire les ouvrages qu'on leur propose, sans « devoir » les lire en entier. C'est aussi une sensibilisation importante qui passe par la lecture d'images.
- ***Jeux avec des contraintes formelles*** : souvent « courts », ces jeux proposent de suivre une contrainte d'écriture simple centrée sur la manipulation de mots ou de petites expressions et débouchent sur des petits textes ludiques.
- ***Jeux pour ouvrir l'imaginaire*** : Toute une gamme de propositions qui vont, selon la créativité, solliciter l'imaginaire à travers la fiction ou la poésie.
- ***Jeux pour « manipuler » des textes d'auteurs*** : s'appuyer sur des textes écrits par de grands auteurs, des poètes, et découvrir qu'ils sont un support pour la création.

# 1. Eléments méthodologiques

## 1- L'approche et les objectifs des animations de promotion de la lecture et de l'écriture dans le cadre ludique et créatif.

### *Clarifier une posture sur la question de la nécessité de l'écrit et de la complémentarité avec l'Ecole*

Certains enfants aiment spontanément lire ou écrire, d'autres moins. Certains enfants ont, dans leur famille ou au cours d'activités extérieures, des pratiques de lecture et d'écriture ; d'autres moins, voire pas du tout. Certains enfants ont des parents lecteurs, d'autres non. Ces éléments jouent dans l'attitude des enfants vis à vis de la lecture ou l'écriture, ce qui aura une incidence sur leur relation avec l'écrit, sur leur scolarité et dans la vie quotidienne.

Pouvons-nous, dans le cadre périscolaire, jouer un rôle sur cette relation de l'enfant à l'écrit ? Il est préférable que cette position doit faire l'unanimité au sein des équipes d'animateurs des structures de loisirs et d'accompagnement des enfants. C'est une approche transversale qui doit être intégrée dans le projet pédagogique de la structure.

### Quand ?

Au quotidien, tout animateur ou animatrice en situation avec les enfants est potentiellement un médiateur du langage, du livre et de l'écrit. Mais plus particulièrement il devient un « médiateur de l'écrit » dans les situations spécifiques qui mobilisent l'enfant autour de l'écrit (par exemple pour une activité journal, la préparation d'une sortie, les diverses animations proposées...) et non pas seulement dans un atelier d'écriture.

### Avec qui ?

Chaque personne à son propre rapport à l'écrit, ainsi que le souvenir de notre histoire scolaire, avec ses joies et ses avatars. De façon très spontanée et compréhensible, ceci peut jouer comme frein ou levier à la mise en place d'animation lecture/écriture. Une posture « positive » n'a rien à voir avec « un niveau » en français ou quelque chose de la sorte.

Nul besoin d'être soi-même un écrivain pour proposer, organiser ces animations. Le travail d'animation se fait en équipe et dans la recherche de compétences complémentaires aux siennes. Le plus important est de ne pas priver les enfants de ces animations lecture/écriture au prétexte qu'on y aurait soi-même peu de goût ou d'intérêt.

### Faut-il une approche « technique » ?

Clairement: non ! Tous les enfants sont engagés à l'école, selon leur âge, dans l'apprentissage de la lecture et l'écriture. La construction des outils pour lire et écrire concerne l'Ecole et c'est en complémentarité avec l'Ecole et le temps « scolaire » de l'enfant que les animations de promotion de la lecture/écriture peuvent être pensées. Ce

temps de loisir ou périscolaire, dans des activités différentes, permet à l'enfant d'interroger la façon dont il construit sa relation à l'écrit, à la fois à l'école et *en dehors de l'école*.

C'est donc fondamentalement une approche centrée sur la motivation, l'attitude vis à vis de la lecture et l'écriture, lors d'activités créatives et ludiques, « distanciée » des sphères d'apprentissage, mais au cours de laquelle « le sens » de cet apprentissage peut être travaillé et soutenu.

### ***Clarifier les objectifs des animations de promotion de la lecture / écriture***

Les animations lecture/écriture dans le champ périscolaire de loisir ou d'accompagnement à la scolarité visent pour l'enfant, plusieurs objectifs :

- Développer une plus grande confiance en soi, se sentir valorisé
- Oser écrire et lire en groupe (situations de communication dans l'animation)
- Développer une plus grande aisance à l'écrit, en permettant le jeu avec la langue et les mots
- Accéder à l'univers des mots et des livres, s'ouvrir au monde et aux autres

Les animations proposées ont pour but de provoquer et soutenir le plaisir de lire et d'écrire en abordant de façon créative, ludique et partagée, les mots et les textes.

Il s'agit aussi de faire découvrir la possibilité d'écrire pour soi et pour le partager avec d'autres. Parfois ce sera la possibilité d'une « œuvre » collective à laquelle chacun aura contribué.

## 2- L'organisation des animations et la mise en place d'un atelier d'écriture

### ***Comment donner du sens et de l'intérêt aux animations écriture ?***

Ecrire en tant que tel n'est pas une activité facilement identifiable par les enfants. Il est très souvent nécessaire pour donner un sens à l'activité d'écriture, de la contextualiser dans un projet plus large.

Le fait de participer à une publication ou une lecture publique lors d'un spectacle peut avoir un sens en soi. L'enfant comprend qu'il s'agit d'écrire un poème ou une histoire pour les lire et/ou être lu. Cette situation permet aussi à l'enfant de prendre en compte un destinataire, un auditoire, et de placer l'activité d'écrire dans une relation, une communication. Cette situation où les enfants écrivent pour lire est d'emblée possible dans le cadre d'un atelier d'écriture, pour autant que l'on mette en place des temps de lecture et de partage, suite aux propositions d'écriture.

Pour d'autres enfants, le sens et l'intérêt pour la lecture et l'écriture sont au cœur d'animations plus ouvertes, qui mobilisent ces compétences.

En voici quelques exemples :

- réaliser *un journal*, projet collectif long et complexe mais qui peut se décomposer selon les rubriques (actualités, monde, sports, recettes, poésie...).
- faire ou participer à *une émission de radio*, de façon ponctuelle ou continue, nécessite de préparer, écrire ce dont on va parler, préparer une interview, ...
- préparer *une exposition*, avec des photos et des légendes, des petits textes, sur un thème donné (environnement, sport, ....)
- écrire *des saynètes de théâtre* pour les jouer ensuite,
- participer à *un blog* (celui de l'association ou du centre de loisirs...)
- faire un script dans le cadre d'un atelier vidéo
- ....

On voit aisément que les occasions de mobiliser les enfants autour de la lecture et l'écriture sont possibles à partir de tels projets. Mais parfois les difficultés et les résistances peuvent apparaître malgré tout.

### ***Comment surmonter les résistances à écrire ?***

Les résistances pour écrire sont fréquentes, car l'activité est souvent connotée par la contrainte, voire le déplaisir. Il s'agit donc de modifier ces représentations en proposant des démarches d'accompagnement pour favoriser l'expression, la lecture et l'écriture sans que cela soit une épreuve.

Un détour réside essentiellement dans le choix de propositions d'animations dont l'aspect ludique est privilégié pour enclencher une dynamique et une envie d'écrire, mais aussi parfois afin de dédramatiser la situation d'écriture. C'est l'objet des fiches « jeux et animations d'écriture » proposées dans les pages suivantes et qu'il est possible de mettre en œuvre dans un atelier d'écriture.

Parfois un « accompagnement » de l'écriture est à envisager en mobilisant différents moyens selon les besoins des enfants :

- Aux plus jeunes, l'animateur proposera d'être « la main qui écrit » sous la dictée du ou des enfants présents. Ceci dans le but de soulager le travail d'écriture à proprement parler pour qu'ils puissent se focaliser sur l'expression des idées, les formes et associations qui fourmillent dès que l'imaginaire est stimulé. L'objectif commun de cette « dictée à l'adulte » est de parvenir à écrire un texte satisfaisant pour l'enfant que l'on peut aider dans sa formulation. Il est très important que l'enfant se replace dans une situation de jeu et de (re)trouver du plaisir à « co-écrire », à rechercher des mots, et de co-construire un texte. Ainsi accompagné, il se sent soutenu et valorisé, et à même peut-être d'entreprendre ultérieurement l'écriture d'un petit texte de façon plus autonome.
- Pour d'autres, la possibilité d'écrire est plus étendue. Néanmoins il y a souvent l'appréhension du regard de l'adulte. Notre bienveillance est importante et l'attitude positive consiste à valoriser ce que l'enfant réalise en le laissant écrire comme il veut. L'accompagnement consiste à l'aider dans la mise en forme de ce qu'il veut dire, préciser une idée, les agencer, organiser le texte...
- Ceci n'empêche pas, pour les plus grands notamment, de favoriser dans un deuxième temps une réflexion sur l'intérêt de respecter les conventions de l'écrit (typographie, disposition, titre...) à l'occasion par exemple de la mise en forme du texte pour une diffusion (journal, exposition, recueil...). On pourra aussi approfondir la compréhension et l'expression des idées, leur cohérence et enchaînements logiques. Enfin, si la lisibilité du texte est importante, il ne s'agit pas de se focaliser seulement sur les erreurs d'orthographe et de grammaire, tâches dont l'animateur peut soulager les jeunes en se faisant « correcteur » le cas échéant.

### ***Le cadre à poser pour mettre en œuvre l'atelier d'écriture***

Un atelier d'écriture se définit comme un lieu où plusieurs personnes se rassemblent pour écrire, sous la conduite d'un animateur ou d'une animatrice. Il est possible de réaliser ponctuellement des ateliers d'écriture (lors d'un salon de littérature jeunesse par exemple) mais en règle générale, le terme d'atelier renvoie à une activité dans la durée. On parlera alors de « séances » d'ateliers d'écriture.

Dans un centre de loisirs on peut envisager qu'il se tienne régulièrement ou sur un trimestre, en lien avec un projet ou une animation plus ouvert le cas échéant (théâtre, vidéo, journal...) comme évoqué précédemment.

Chacun pourra définir des modalités concrètes d'organisation à partir de celles qui sont proposées et qui sont les plus communément observées.



## ***Le fonctionnement***

- La séance peut se décomposer en plusieurs « jeux d'écriture » selon leur durée, mais souvent on en fera qu'un seul.

Un certain nombre vous est proposé dans la deuxième partie de ce guide. Il est possible d'en recueillir d'autres à partir de la bibliographie. Mais très souvent vous serez conviés à les adapter, voire à en créer. Enfin il est recommandé de « tester » vos jeux d'écriture (surtout ceux que vous inventez...) soi vous-même ou auprès d'amis.

- Chaque « jeu » se décompose généralement de 4 temps :

- Le temps de *la consigne* : L'écriture se met en place à partir d'une consigne proposée par l'animateur ou l'animatrice. Progressivement les participants du groupe peuvent aussi faire des propositions ou des variantes.  
Certaines consignes sont « à tiroirs » et comportent plusieurs étapes. Par exemple : lecture d'un texte, lister des mots en résonance avec le texte, lire et noter tous les mots du groupe, créer des expressions en associant des mots, puis proposer d'écrire un petit poème en utilisant les mots et/ou expressions collectées. Ceci permet parfois de dynamiser la créativité et d'accompagner le processus d'écriture.
- Le temps d'*écriture* : Ce temps peut varier de 15 à 20 minutes et peut se faire de façon « accompagnée » comme cela est décrit plus haut. Il est parfois intéressant de définir un temps d'écriture commun, afin de permettre aux enfants de commencer ensemble puis de pouvoir lire ensemble. L'écriture d'un texte peut se faire en plusieurs fois, soit à continuer ou à reprendre, mais souvent « l'écrit spontané » est le plus apprécié.
- Le temps des *lectures* : C'est un moment de partage où l'écoute de chacun est sollicitée. Pour le lecteur, c'est aussi un moment difficile, qui requiert une confiance en soi et envers les autres. L'animateur doit être particulièrement attentif dans cette lecture au respect mutuel des enfants (c'est l'occasion de travailler avec eux cette condition).
- Le temps des *échanges* : après chaque lecture ou bien à la fin des lectures, l'animateur peut proposer que ce fasse des « retours » sur le ou les textes entendus. Ces retours peuvent porter sur le texte, son contenu, ce que l'on a aimé, des questionnements, une demande de précisions, mais aussi sur la façon dont on a écrit, le plaisir ou les difficultés rencontrées. Dans cette phase, que l'animateur conduit avec les mêmes recommandations de respect évoquées plus haut, chaque enfant se confronte au regard des autres et aussi à son propre jugement. Il arrive en effet que très souvent, le regard le plus sévère soit le sien.

### ***Participants et durée***

- 4 à 8 personnes. Au delà c'est possible, mais l'écoute des uns et des autres est moindre.
- Temps d'une séance : de 45 mn à 1 h 30 pour les plus grands. Au delà l'attention et la concentration est moindre.

### ***Matériel***

- tables et chaises disposées de façon à ce que tous se voient. Le carré ou cercle est recommandé, surtout lorsque l'on prévoit des manipulations collectives (par exemple des feuilles vont circuler entre les enfants)
- des feuilles de papiers (couleurs, recyclés, différentes textures...)
- des stylos, crayons, feutres, plumes et encres si l'on aime...
- des objets nécessaires selon les jeux d'écriture : objets anciens et insolites, cailloux, écorces d'arbres, arômes ou parfums, cartes postales, images diverses, reproductions de tableaux, publicités et photos, de la musique, sans oublier l'environnement, paysages et pleine nature, etc.

### ***Les « règles de l'atelier »***

Pour gérer le fonctionnement du groupe, des « règles de l'atelier » méritent d'être formulées au démarrage de l'atelier, et lorsque de nouveaux enfants rejoignent le groupe. Trois ateliers concernent l'écriture, les lectures et les échanges. Vous pourrez inventer les vôtres, l'important est qu'elles soient claires et efficaces pour conduire l'animation et les enfants peuvent contribuer à leur élaboration.

- Il est parfois possible de « ne pas écrire », au sens où certains ont besoin de voir « comment ça se passe » avant de se lancer. Lorsque l'on a un atelier d'écriture régulier, le principe d'une séance « d'essai » permet aussi à l'enfant de se déterminer.
- Chaque texte écrit peut être lu (par celui qui l'a produit ou un autre). Là aussi pas d'obligation à lire pour libérer l'écriture et préserver l'intimité.
- Les échanges suite aux lectures de textes sont dédiés à l'encouragement, la valorisation, l'expression d'un ressenti ou d'une remarque constructive...éviter les critiques négatives. S'exprimer en disant « je..... » (et non pas « ton texte est nul... »)

### *Quelques conseils pour éviter des « dérives » :*

- Garder le cap sur le côté ludique et créatif. Vérifier que les enfants s'amuse et prennent plaisir....
- Il est nécessaire de bien adapter les consignes de jeu selon les possibilités des enfants. Certains jeux peuvent s'utiliser avec des enfants d'âges différents (ex de l'acrostiche où l'on peut écrire un mot, une expression, une phrase ...).
- N'hésitez pas dans le cadre de l'atelier d'écriture à faire découvrir la littérature à travers des textes que les enfants vont utiliser pour écrire. C'est le cas par exemple des jeux comme « écrire à la manière de... » ainsi que ceux où un texte lu sert de point de départ pour « écrire en résonance ».
- Proposer une lecture à haute voix du texte et une consigne en rapport avec le texte. L'atelier d'écriture permet aux enfants de découvrir les textes que vous aussi vous aimez (rôle de « passeur ») et de désacraliser la « Littérature » en faisant soi-même l'expérience d'écrire et de manipuler les textes de façon différente de celle qu'ils vivent ailleurs, à la maison ou à l'école.
- Il ne s'agit jamais d'enseigner la lecture, l'orthographe, la grammaire... (vous n'êtes pas « prof de français ») mais de proposer des situations pour développer la créativité, l'expression et la valorisation de chaque enfant, leur permettre de se créer un espace d'écriture pour soi-même.
- Dans la gestion des « retours », lors des échanges, l'émotion peut être manifeste, notamment au moment des lectures des textes. Il faut savoir l'accueillir (vous-même ainsi que le groupe) en développant un climat de confiance entre les participants.
- Dans l'écriture, l'invention ou la fabulation sont souvent la règle. S'agissant d'un fait ou d'une histoire, l'intérêt n'est pas de savoir si c'est authentique, ou si c'est arrivé. Il est préférable de porter son attention sur les textes, ce qu'ils contiennent, les tournures et expressions plutôt que sur la personne : elles ne viennent pas là en psychothérapie.... Ainsi même si chacun peut exprimer ce qu'il ressent, donne ses impressions globales suite à la lecture d'un texte, il peut être pertinent de faire échanger autour du déroulement d'une intrigue, de la façon de réaliser telle ou telle description d'un lieu, objet ou personnage, du rythme et des sonorités, etc.

### 3) Travailler avec d'autres professionnels

Si cela vous est possible, travailler vos animations avec d'autres professionnels, médiateurs du livre, bibliothécaire, libraire, documentaliste, animateur d'ateliers d'écriture, écrivain, conteuse, chorégraphe, metteur en scène....

Certains animateurs d'écriture professionnels, parmi lesquels parfois des écrivains, pourront être sollicités dans le cadre de vos projets. Cela peut dynamiser votre animation et permettre aux enfants la rencontre avec un auteur ou un médiateur du livre.

Ces professionnels peuvent intervenir durant une partie ou la totalité de votre projet d'animation :

- soit au début, pour faire découvrir des textes, lire un conte,
- ou bien pendant l'écriture, un auteur ou un animateur d'atelier d'écriture,
- ou bien encore à la fin, pour accompagner une lecture, préparer un spectacle.

## 2. Situations ludiques et créatives

Avant de mettre en œuvre les séances il est nécessaire de préparer ce que l'on va proposer aux enfants en puisant dans sa « boîte à outils », contenant entre autres ressources, des « jeux d'écritures », propices à déclencher l'écriture, sous différentes formes. Progressivement vous vous constituerez votre propre boîte à outils, privilégiant certains d'entre eux selon vos objectifs et publics, en imaginant des variantes, voire, en inventant les vôtres.

De nombreux ouvrages existent (cf. notre bibliographie en annexe) et présentent des « propositions d'écriture », qui peuvent se ranger dans différentes catégories<sup>1</sup> :

- les gammes d'écritures, courtes et ludiques,
- les propositions sollicitant la mémoire, l'autobiographie, les récits de vie,
- la création de fiction
- propositions pour travailler des « styles » d'écrivains

Dans les fiches suivantes les objectifs spécifiques sont mentionnés :

- ***Découvrir la littérature jeunesse*** : ces animations favorisent l'accès aux livres par la médiation ludique et active des enfants, qui pour les réaliser, ont besoin de manipuler, ouvrir, décrire les ouvrages qu'on leur propose, sans « devoir » les lire en entier. C'est aussi une sensibilisation importante qui passe par la lecture d'images. Il n'est pas forcément question d'écriture dans ces animations.

- ***Jouer avec des contraintes formelles ou « gammes d'écritures »*** : souvent « courts » ces jeux proposent de suivre une contrainte d'écriture simple centrée sur la manipulation de mots ou de petites expressions et débouchent sur des petits textes ludiques. En France, la référence de ce type de jeux d'écriture est OULIPO (OUvroir de LIttérature POtentielle) datant de l'époque des surréalistes.

- ***Ouvrir l'imaginaire*** : Toute une gamme de propositions qui vont, selon la créativité, solliciter l'imaginaire à travers la fiction, où très souvent il s'agit de détourner ou transformer la réalité, qui reste un point de départ aux histoires, mais où le fantastique aura aussi sa place. La poésie possède également une puissance d'évocation, car elle permet entre autre, de jouer sur les registres sonores et imagés (les métaphores par exemple).

- ***Jouer et « manipuler » des textes d'auteurs*** : s'appuyer sur des textes écrits par de grands auteurs, des poètes, et découvrir qu'ils sont un support pour la création. Il faut alors se permettre quelques contorsions avec leurs mots, transformer leurs textes ou bien encore par bribes, se saisir de quelques passages pour mieux s'envoler avec ses propres mots et s'engager dans une écriture poétique qui paraît alors accessible.

---

<sup>1</sup> Atelier d'écriture, mode d'emploi, Odile PIMET, ESF 1999, p.63

### 3. Présentation des fiches

Chaque fiche est présentée selon une trame, constituée de rubriques facilement repérables, ce qui en permet une utilisation pratique et rapide.

Le titre :

La rubrique : gamme d'écriture, fiction, animation lecture, manipulation de texte...

L'objectif :

Age(s) :

Le matériel :

La durée : Elle est approximative, notamment en fonction de l'âge des enfants.

Le déroulement : s'il y a des spécificités dans les différentes étapes de la séance

Modalités : individuel/collectif, dictée à l'adulte,....

La/les consigne(s) : Souvent décrite par étapes elle indique (le plus clairement possible !) ce que l'enfant doit **faire** et avec quelle ressource éventuellement.

Variante(s) possibles : Vous pourrez souvent en trouver encore d'autres, cela permet de varier les contenus mais aussi parfois d'enrichir les objectifs.

Un exemple de production : Ceci permet souvent de bien se faire comprendre en cas de difficulté dans les explications données.....

## Gammes d'écriture

# L'acrostiche

Faire un petit texte à partir d'un mot placé à la verticale.

Tout âge

Individuel

15 à 20 mn

**Matériel :** Papier, crayons

Un *acrostiche* est un poème ou petit texte dont les lettres initiales lues dans le sens vertical donne un nom.

**Consigne :**

- *Chaque enfant choisit un mot* (animal, objet, personnage, lieu...) qu'il écrit à la verticale.

Exemple : (Ici c'est le nom de la ville où l'on habite qui a été choisi)

A  
U  
C  
A  
M  
V  
I  
L  
L  
E

- *Au départ de chaque lettre*, on propose à l'enfant de trouver un mot ou une courte expression, ou bien une phrase pour que l'ensemble forme un petit poème ou un texte, en rapport avec le mot de départ.

Aujourd'hui Aucamville a fait des progrès  
Une ville très jolie avec des fleurs  
C'est aussi des écoles qui sont biens  
Aussi il y a des parcs pour les enfants  
Moi en tous cas je vous dis la vérité  
Unissons nos forces, unissons nos cœurs  
Liberté  
La ville est très lumineuse  
Et c'est la mienne

**Madani 10 ans**

Ce jeu est propice à de nombreuses variantes selon l'âge des enfants.

Pour les plus jeunes, il sera plus aisé de trouver un mot ou une courte expression après chaque lettre. Pour les plus âgés, l'enjeu sera de faire un texte plus long.

### Variante (s) :

- Le mot de départ est **le prénom de l'enfant**, qui réalise ensuite un texte pour se présenter. Technique du portrait, choix d'adjectifs, expressions pour se dire, en qualité ou en défaut... et à confronter au regard des autres ! (à proposer quand les enfants du groupe se connaissent un peu plus)
- Le mot de départ (animal, objet, personnage...) est **le même pour le groupe** d'enfants. Chacun réalise son texte, puis l'animateur organise une mise en commun, par lecture ou affichage. Il propose ensuite de choisir (voter ?) pour les meilleures expressions ou phrases et ensuite de composer un seul et unique texte du groupe.
- **deviner le mot de départ** : On peut proposer de choisir un mot que les autres vont devoir trouver à partir de ce que l'on a écrit. *Chacun lit son texte sans avoir dit le mot de départ* et les autres doivent le deviner.

### Exemples :

Vit dans la terre  
Isolée en hiver  
Personne ne te touche  
Et tu es venimeuse  
Rapide ça tu l'es  
Et tu changes de peau

Marie M. CM1

- De plus en plus dur... ! L'acrostiche peut être contenu dans les phrases et on doit le deviner là encore :

Il habite **chez** moi.  
    **Chaque** soir,  
        **il** me demande  
à **manger**  
et il **s'endort**.



## Gammes d'écriture

# Tautogrammes

Ecrire des phrases dont les mots commencent par la même lettre.

8 - 11 ans

Ind/collectif

20 à 30 mn

**Matériel :** Papier, crayons, un dictionnaire

**Un tautogramme (du grec tauto signifiant «le même» et gramma signifiant « lettre») est une phrase, ou un ensemble de phrases ou de vers dont tous les mots commencent par la même lettre.**

« Veni, vidi, vici » célèbre expression employée par Jules César en 47 av. J-C (que l'on peut traduire par "je suis venu, j'ai vu, j'ai vaincu", désignant un succès exemplaire) serait un des plus anciens...

**Exemples :**

Cauchemar !

Voici venir vingt vampires verts !

Six sales sorcières sifflantes suivent !

Deux dragons déchaînés dégoûillent des déchets dégoûtants.

Attention aux affreux assaillants !

Courez, car cinquante crapauds crachent cent cancrelats caoutchouteux.

(Yak Rivais "Les sorcières sont N.R.V.", Ecole des Loisirs.)

Cinq chatons cherchent cinquante coussins. (Léo)

Sept sorcières sucent sept sucettes sucrées. (Florane)

Des directeurs déchaînés donnent des devoirs démoniaques (Solenn)

(Enfants cours élémentaire de l'école de Coustellet)

**Consigne :**

Après avoir lu quelques exemples, on invite chaque enfant à choisir une lettre, puis à trouver des phrases, d'abord courtes et de plus en plus longues.

Pour les plus grands, vous pouvez proposer de composer un poème en choisissant des tautogrammes différents à chaque vers.

**Aide :**

Si nécessaire, proposer de créer des listes de mots commençant par la lettre choisie, en s'aidant le cas échéant d'un dictionnaire. Ces listes mises à disposition des enfants permettent de démarrer en combinant les mots.

### Variante (s) :

- **Tautogramme collectif** : Le choix des lettres et la recherche de mots va se faire collectivement. Les enfants recherchent ensuite des phrases et élaborent ensemble un texte, selon un thème qui peut apparaître au fur et à mesure.
- On peut aussi s'obliger à écrire une phrase en employant le maximum de lettres imposées : Par exemple, " o ", " e ", mais pas " i " ni " u ".

*Zoé zozote, Zorro zézaye.*

- « **Le texte qui enfle** » : En groupe un enfant débute et le voisin continue en rajoutant un mot et ainsi de suite. Le mot rajouté peut « s'intercaler » entre deux autres mots. L'animateur peut écrire sur un paper board au fur et à mesure ou bien choisir de faire aussi travailler la mémoire....

*Mathieu mange*

*Mathieu mange mes makrouds*

*Mathieu mange mes makrouds mais mastique mollement*

*Mathieu mange mes makrouds mais mastique mollement, murmurant : mmmhyyyyy !*

## Gammes d'écriture

# Haïkus

Composé de trois vers, le haïku est un poème traditionnel japonais qui évoque la nature, dans un instant saisi au vif...

9-12 ans

Individuel

15 à 20 mn

**Matériel :** Papier, crayons

Le haïku est une forme poétique d'origine japonaise qui existe depuis plusieurs siècles. Beaucoup de haïkus traditionnels évoquent une des quatre saisons. Le but du haïku est de transmettre l'intensité d'un moment avec très peu de mots, comme si l'on prenait une photo de l'instant présent. Avec le haïku, les enfants vont partir à la découverte de leur environnement, des autres et d'eux-mêmes : regarder autour de soi, prendre conscience et nommer les objets et les êtres, les événements et phénomènes saisonniers, tant à la campagne que dans un milieu urbain.

Bashō Matsuo, un moine du onzième siècle, serait à l'origine de ce mode poétique, qui a évolué au fil du temps :

(traduction)

Fu-ru-i-ké-ya,  
ka-was-zu-to-bi-ko-mu,  
mi-zu-no-o-to.

« Paix du vieil étang.  
Une grenouille plonge.  
Trouble de l'eau. »

Exemples (d'après André Duhaime <sup>1</sup>) :

*le rouge des fraises  
tache les doigts et la bouche  
des jeunes cueilleurs*

*après la cueillette  
dans toute la maison  
l'odeur des pommes*

*sur l'étagère  
dans un rayon de soleil  
un château de sable*

**Consigne :**

Si l'on souhaite respecter "à la lettre" les règles du haïku, voici ses contraintes d'écriture :

- Le haïku comporte l'évocation d'une saison, sans la nommer directement ; à la lecture d'un haïku, il est possible de se situer dans le temps : la cueillette des fraises à la fin du printemps, celle des pommes à l'automne, etc.
- Un haïku est très bref : 17 syllabes réparties en :
  - 5 syllabes pour le premier vers,
  - 7 syllabes pour le second
  - 5 syllabes pour le troisième.

<sup>1</sup>) Pour en savoir plus, n'hésitez pas à consulter une page composée par André Duhaime, spécialiste de renom de cette technique d'écriture. <http://pages.infinit.net/haiku/jeunes.htm>

- La description d'un instant de la réalité doit à elle seule provoquer l'émotion à l'aide de mots simples, en s'appuyant sur les 5 sens :
  - la vue : « le rouge des fraises »
  - le toucher « tâche les doigts et la bouche »
  - l'odorat : « l'odeur des pommes »
  - l'ouïe : « un groupe passe en chantant »
  - le goût : « à ma bouche sucrée »
- L'absence de rime, car le haïku trouve sa force dans d'autres éléments
- Souvent le haïku se caractérise par l'absence de phrase; il est fait d'une succession d'expressions, comme un style télégraphique, une communication minimale, pour donner un caractère d'immédiateté.

*après la cueillette  
dans toute la maison  
l'odeur des pommes*

- L'humour : le haïku, sans être dans un registre comique, se prête à faire sourire

#### Variante (s) :

- **A partir de cartes postales** ou photos de paysages, d'éléments naturels, insectes, ou animaux.... proposer de faire un haïku comme légende de cette photo.
- **Faire des haïkus à la suite**, en imaginant des thèmes (l'eau, le feu, le bois, ou les 4 saisons...). Un premier haïku est donné et on peut, si le groupe est composé de plusieurs participants, « faire tourner » les poèmes pour en faire une suite collective.

## Gammes d'écriture

# Mots valises

Composé à partir de deux mots, le « mot valise » est une fantaisie dont on invente aussi la définition...

9-12 ans

Individuel

15 à 20 mn

**Matériel** : Papier, crayons, dictionnaire

Un mot valise est un mot fantaisie composé des syllabes de deux mots bien réels qui ont une ou plusieurs syllabes communes que l'on accroche pour fabriquer un mot imaginaire ! Le mot valise est suivi d'une définition créée à partir du sens des deux mots d'origine.

Cette pratique est d'ailleurs parfois très sérieuse : de nombreux « nouveaux mots » sont ainsi conçus. Par exemple « prologiciel » vient de *programme* et *logiciel*, « alicament », de *aliment* et *médicament*, et « vidéaste », de *vidéo* et *cinéaste*.

Mais pour l'heure, c'est une occasion de jouer avec les mots et leur définition, ainsi que leurs sonorités. Au passage notez que certaines variantes proposées permettent d'aborder de façon ludique la nécessité de l'orthographe et d'aborder les définitions des mots en inventant les siennes, en se saisissant à l'occasion d'un dictionnaire qui n'est pas un livre de chevet comme chacun sait...

Quelques exemples :

- **Un éléphantopame** (éléphant + hippopotame)  
Pachyderme des rivières qui somnole au fond de l'eau en se servant de sa trompe pour respirer
- **Un médicamenbert** (médicament + camembert)  
Remède normand ... un peu coulant lorsqu'il a chaud
- **Une armoure** (armure + amour)  
Armure dont se servent certains chevaliers des temps modernes pour se protéger de l'amour.
- **une hiboutique** (hibou + boutique)  
Boutique qui n'ouvre que la nuit (par dérivation e-boutique : boutique virtuelle)

En détournant l'orthographe de certains mots (en faisant exprès des « fautes »...), voici aussi quelques exemples de mots valises :

- **Un ailéphant** (aile + éléphant)  
Variété de pachyderme volant dont Dumbo est un unique représentant connu

On peut aussi utiliser des mots existants en s'appuyant sur les sonorités qu'il contient (et donc d'autres mots « à l'intérieur ») pour détourner leur définition :

- **Un amerindien** (amer + indien)

Indien amer après la venue de colons qui ont détruit et pollué ses terres (Alaska, Amazonie,...)

- **Un papyrus** (papi + russe)

Petit grand-père, habitant de Russie

- **Un escabeau** (escalier + beau)

Joli escalier

**Une variante consiste à utiliser un dictionnaire.**

On recherche un premier mot. Par exemple « écriture ». On choisit de « couper » ce mot (avant le « t ») et de trouver des seconds mots commençant par « tur... » En allant à la page concernée dans le dictionnaire. On construit ensuite les mots valises en essayant de trouver des définitions à partir du premier et du second mot.

Exemples

- **écriturbin** (écriture + turbin)

activité de l'écrivain

- **écriturban** (écriture + turbin)

écriture toute en arabesque

- **écriturbulante** (écriture + turbin)

écriture qui dérange

## Gammes d'écriture

# Remue-méninges

*A partir d'un mot, de ses lettres et sonorités, on en trouve plein d'autres pour ensuite faire un texte*

8-12 ans

Individuel

15 à 20 mn

**Matériel :** Papier, crayons

Partir d'un mot isolé n'est jamais facile. Pourtant, voici une petite technique (empruntée à Francis Ponge ) qui permet d'ouvrir tout un champ de possibles et d'avoir beaucoup de « matériaux » avant de construire un texte.

On procède en suivant deux pistes :

- **MATERIELLE** : on liste des mots possibles en utilisant les lettres/sons du mot
- **IDEELLE** : on liste des mots en relation de sens avec le mot donné

Ensuite il s'agit d'utiliser les mots des listes pour composer de courtes expressions.

On termine en utilisant ces expressions dans des phrases de façon à composer un poème ou un texte.

### **ILLUSTRATION :**

A partir de « CAMEL » on liste de façon « matérielle » le maximum de mots - noms, pronoms, adjectifs, prénoms, articles, verbe - que l'on peut faire avec les lettres qu'il contient en allant progressivement 2 lettres, 3 lettres, 4 lettres, etc. :

le, la, ma, me, ....

lac, car, Léa, mer, mal, mec, ame ....

rame, lame, Amel, Marc, Carl, lama, mare, mâle, rôle, cale, amer ....

arme, crame, Carla, larme, calme ....

alarme, carmel, ....

calmera, reclama ...

Puis on établit une liste « idéale », composée à partir de ce que le mot évoque pour chacun cela renvoie à des souvenirs différents... :

sucré, bonbon, doux, mou, dur, brun, brûlé, salé, carré, rond, lisse....

dent, collé, carie, dentiste,....

gâteau, enfant, crème, odeur, Carambar, dessert, épices....

tendresse, calin, douceur, doigts....

sucer, déguster, goûter, se pourlecher....

Grand-mère, tante, mamie, enfant...

Maison, vacances, glaces, ....

Construire ensuite des expressions, des images mêmes surréalistes à partir des mots dans la même liste ou en alternant dans la liste formelle et la liste idéale.

A partir de nos listes voici ce que cela peut donner :

Un lac sucré	une larme salée	la crème crame
Grand-mère Léa	l'odeur de la mare	un dentiste calme
Tante Clara	une mer de bonbons	il réclame une glace

Le car cale	Carl râle	gâteau brulé
Le lac est calme	Douces odeurs épicées	la maison des douceurs
Léa a le mal de mer	Amel est amer	le lama est doux

Enfin la construction d'un texte est à faire à l'aide de ces expressions. On peut se donner comme consigne de rajouter le moins de mots possible, ou bien de laisser courir sa plume à sa guise. A vous de voir....

Exemple :

*La maison des vacances près d'un lac.  
Un vent léger porte une douce odeur de bois épicé.  
C'est le début de l'été.*

*Sur l'eau lisse et calme, les enfants rament.  
Léa a le mal de mer et verse une larme salée.  
Amel est amer car Carl râle tout le temps  
Mais chacun sait qu'il est doux comme un lama !*

*Dans la maison, des douceurs les attendent :  
Tante Clara a préparé pour eux,  
A l'heure du goûter,  
Gâteaux sablés, crèmes brulées  
Bonbons dorés et glace au caramel !*



*Pour imaginer*

## *Balade sensorielle*

*On sort dehors et de la promenade, chacun ramène, des objets, des mots pour ensuite écrire...*

*Tout âge*

*collectif*

*2 x 1 h*

**Matériel** : Papier (calepin), crayons, un petit sac (pour la récolte d'objet), un appareil photo numérique, grandes feuilles (paper board).

**L'art de la promenade (cf textes d'auteurs...)**

En amont de la première séance, l'animateur choisit d'aller visiter de beaux endroits, dans un lieu connu ou non, promenades au bord de l'eau, monuments, ruelles, musées, ou dans la campagne...

1ere séance (environ une heure) : la balade

Chaque enfant dispose d'un calepin et d'un petit sac. L'animateur propose ponctuellement des pauses (une minute toutes les 3 minutes par exemple pendant la demi-heure de balade) pendant lesquelles les enfants sont invités à observer, écouter, regarder, sentir, et de noter sur un calepin un mot, une expression, une phrase. Cela peut être un ressenti, la description d'un site, une personne, un objet, un bruit ...

Ils peuvent aussi ramasser un objet, cailloux, feuille, petit bout de bois, détritrus (?)...toute chose insolite qui suggèrera ensuite une piste d'écriture.

Des photos peuvent être prises à chaque arrêt (paysage, objet, monument, statue....)

Elles seront développées par l'animatrice et tenues prêtes pour la seconde séance.

2eme séance (environ une heure) : De retour au centre d'animation

Les enfants sortent leurs calepins et dictent ce qu'ils ont écrit aux animateurs qui le notent sur de grandes feuilles. Sont également notés les mots décrivant les objets récoltés (« cailloux blancs », « graviers jaune et gris », « feuilles de platane ocre et rouge », « bois tordu comme une canne »....).

Les photos sont distribuées et les enfants sont invités à écrire seuls ou pour petits groupes, avec l'aide des animateurs pour les plus jeunes. Cela peut être un petit texte, poème, haïku... comme légende de l'image qu'ils auront choisi. L'écriture peut se faire en s'aidant des mots, expressions, phrases listées sur les grandes feuilles.

Les textes sont lus ensuite, réécrits éventuellement en fonction des retours et des échanges qu'ils suscitent.

Prolongement : Réaliser des panneaux et une exposition avec les photos et les textes.

**Variante :**

Pour les plus grands, l'écriture se fait au cours de la balade. A chaque pause une phrase ou expression est notée. Au retour, chacun dispose ces éléments sur une page en laissant des blancs :

un escalier en bois .....

..

..... un vieil arbre aux branches tordues.....

.. un petit papi accroupi.....

.... Un petit chien qui fait pipi....

....l'ombre d'une fontaine dans le soleil.....

Il s'agit ensuite de combler les « blancs » allant d'une expression à l'autre, pour faire un texte « qui tienne la route »...

## Faire découvrir les livres et la littérature jeunesse

### *Les jeux avec des contraintes*

- L'acrostiche
- Le tautogramme
- Le haïku
- Les mots valises
- Remue méninges (recherche à partir d'un mot)

### *Les jeux pour imaginer*

- Balade sensorielle
- Avec des photos ...

### *Les jeux pour transformer des textes*

- A la manière de...(ou comment faire découvrir la poésie)

## Recueils consultables à l'UCRM 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.

## Bibliographie

**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'ouvroir 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 Geneviève, 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.

**RIVAIS, Yak. 1991 - *Les sorcières sont NRV*. - Ed. Ecole des loisirs, 154 p.**

24 histoires inédites dans lesquelles des sorcières jouent avec les mots et la langue : calembours, charades, mots-valises, anagrammes, tautogrammes, lipogrammes, etc.

**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.

**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 devinettes, les charades***

Rechercher des livres qui proposent des devinettes, des charades, y répondre, en créer.

(*La ménagerie extraordinaire, La langue au chat, Le dico des charades...*)

*Animaginettes* propose des devinettes visuelles bilingues : une fenêtre découpée dans la page de droite donne un indice pour répondre à la devinette écrite en arabe et en français sur la page de gauche.

## ***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.



- Repérer dans un texte des sonorités, chercher des mots pour les reproduire et écrire un texte avec ces mots.
- Analyser l'effet produit par des segmentations inhabituelles des mots (*L'amoureux, Sur l'île des Zertes*) et leur influence sur le sens du texte.
- Rechercher et comparer des auteurs qui jouent souvent sur l'oralisation et la segmentation des mots (Rivais, Ponti, Corentin...). Montrer que la prise de conscience du sens vient souvent de cette oralisation.
- Rechercher des livres propices à la mise en voix, où les particularités sonores du texte sont mises en valeur par la typographie, par la mise en espace, par l'illustration... (*La chasse à l'ours, L'ami des veaux, Sur l'île des Zertes, Sur les chapeaux de pou ...*) Montrer que parfois, l'intonation et la diction influent sur le sens et faire jouer entre signifiant et signifié (*Les croissants - Paroles de conteurs*).

qui grossissent  
et qui maigrissent...

### ***Pour jouer avec les images, la mise en espace, la typographie***

Dans la collection *Paroles de conteurs* chez Syros, on peut remarquer que la mise en espace et la typographie jouent un grand rôle dans l'effet produit sur le lecteur. Les variations de taille, de couleur, d'épaisseur, la place des mots dans la page, peuvent induire des manières différentes de lire, de dire.

- rechercher les intentions de l'auteur dans la mise en page, la typographie...

Les calligrammes allient le travail sur le sens et sur l'image (*Les mots ont des visages, Le cagibi de MM.Fust & Gutenberg*).

- les déchiffrer et les comprendre
- en inventer

Certains livres proposent une illustration entièrement composée de mots et de calligrammes (*Le colporteur d'images*) :

- dans ce livre, rechercher des logos, des calligrammes et des références culturelles (image)
- analyser l'effet produit
- réfléchir au rapport texte-image.



Écrire avec des contraintes de mise en page (faire apparaître un texte dans une fenêtre, écrire autour d'une fenêtre...) et échanger sur les effets produits sur la lecture, sur le sens.

*Esperluette et fils* crée des liens entre langue (définitions inventées, mots inventés), art (détails de tableaux célèbres), recherche visuelle (forme de l'esperluette dans les tableaux) et humour.

A partir de ce livre :

- rechercher la forme de l'esperluette dans les tableaux
- rechercher des lettres ou des formes de lettres dans des images (*Alphabetville*)
- inventer des définitions à partir de mots valises ou de mots inventés
- décliner des mots inventés à partir d'un mot racine sur le principe du livre.



## *Pour jouer avec divers procédés d'écriture*

### *Les registres de langues*

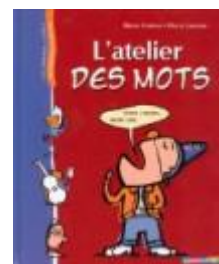
- Repérer les différents registres de langue dans certains ouvrages (*Une histoire à quatre voix*, *L'enfant Océan*, *Victor Hugo s'est égaré*, *27 poules sur un mur*, *Le verlan des oiseaux...*)
- repérer les procédés d'écriture qui matérialisent ces changements de registres (typographie, vocabulaire,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



### *D'autres procédés d'écriture*

- Ecrire en utilisant différents procédés d'écriture (*Les sorcières sont N.R.V.*). Rechercher comment écrire les mots à la manière de Yak Rivais et comparer avec l'écriture de SMS, utilisée actuellement sur les téléphones portables.

Il peut être intéressant aussi de rechercher des procédés poétiques particuliers pour jouer avec les mots, par exemple les anaphores chez Prévert (*La batteuse*, *in Paroles*) et de les décliner dans un travail d'écriture.



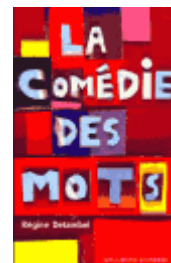
Certains auteurs ont une production très riche dans le domaine des jeux avec la langue. Par exemple, toute l'œuvre de Claude Ponti est basée sur les procédés de jeux de langue et la création de néologismes. De nombreuses activités sont décrites dans le compte-rendu de l'animation faite au CRDP par Anne Dupin : "**Activités autour de l'œuvre de Claude Ponti**".

► [Lire le compte-rendu de cette animation](#)

Dans l'ouvrage *L'atelier des mots* (Casterman - 2002), les auteurs proposent quatre chapitres ludiques, qui, au travers d'exercices pratiques, encouragent chaque enfant à se lancer dans l'écriture et donnent des clés pour créer des mots, des phrases, des textes et pourquoi pas un livre ? Bruno Coppens donne le ton dans sa "préface" : "les mots sont à prendre en main pour être pétris, contrepétris, les sons sont des pâtes à moduler".

Dans le même esprit, *1001 conseils pour écrivains en herbe*, illustré singulièrement par Pascal Lemaître, présente de nombreuses activités à mettre en place, seul ou à plusieurs, pour "déroutiller l'imaginaire" et construire des récits.

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.



*Les mots décollent* (L'école des loisirs - 2004), dans un réjouissant rapport texte-image (poésie et photomontages), offre un inventaire à la Prévert de nombreux jeux possibles avec la langue, autant sur le sens que sur la forme.

## *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.

On peut établir un rapport avec le travail des artistes qui jouent avec le langage dans leurs œuvres, par exemple Magritte

► Le site du Scéren propose [un article sur ce thème](#) :

### ***Les pièges du langage et le jeu des apparences :***

Jeux de mots : Magritte montre les pièges du langage et l'ivresse de l'évidence qui en découle. "Ceci n'est pas une pipe", écrit-il sur une toile où est peinte une pipe.



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.

## *Sur le web*

► [Dictionnaire de mots valises](#)

Sur un site personnel, des mots-valises et leurs définitions, classés par ordre alphabétique.