

|   | <b>Consignes</b>   |
|---|--|
| <b>Le binôme imaginaire</b>                 | Prendre au hasard deux noms communs dans le dictionnaire et écrire une courte histoire à partir de ces deux mots.  |
| <b>Le complètement d'histoire commencée</b> | On contraint à compléter ce qui a précédé, ce qui a succédé ou ce qui a été omis dans une histoire connue, ou encore ce qui s'est passé après la fin connue. Ici, écrire la fin de la nouvelle de Claude Seignolle   |
| <b>Histoire de dés</b>                      | Produire des phrases en leur précisant le nombre de mots. On peut y jouer avec un, deux ou trois dés. Le nombre de mots est déterminé par le nombre de points apparus, et l'on peut opposer une équipe à l'autre. Les phrases peuvent traiter de n'importe quel sujet, ou se rapporter à un thème ou encore reprendre une histoire racontée. Barbe-Bleue/Cendrillon/le Petit Poucet. |
| <b>L'étirement (4)</b>                      | « La marquise sortit »<br>Enrichir la phrase d'un ou deux mots (maximum). Répéter l'opération au moins quatorze fois.  |
| <b>Le lipogramme (2)</b>                    | Écrire un texte en n'utilisant aucun mot comportant la lettre e  |
| <b>L'écriture abécédaire (2)</b>            | Écrire une phrase dont chacun des mots commence par une lettre dans l'ordre de l'alphabet doublé   |
| <b>Le mot-valise</b>                        | Créer un nouveau mot composé de deux mots connus ou, plus exactement, de choisir deux mots existants et de les « marier » de telle façon qu'ils en forment un nouveau, insolite, amusant   |
| <b>L'inversion</b>                          | On inverse, on intervertit des propriétés, notamment de personnages, dans des histoires connues.   |
| <b>La traduction antinomique</b>            | Dans un énoncé donné, remplacer chacun des mots importants (substantif, verbe, adjectif, adverbe) par un de ses antonymes possibles.   |
| <b>Le cadavre exquis</b>                    | Sur une feuille de papier pliée en accordéon, chacun(e) écrit en secret une partie de phrase, en respectant au départ la structure de cette phrase :<br><i>GN + V + Prép. + GN</i>   |
| <b>L'acrostiche brivadois</b>               | Variante de l'acrostiche simple. Chaque vers commence par une lettre, de sorte que l'ensemble des initiales de vers lues verticalement de haut en bas révèle un nom propre. La suite des mots de chacun des vers respecte, quant à leur lettre initiale, une progression alphabétique à compter du premier mot. Le nombre des mots dans les vers est libre ou régulier, ad libitum.  |
| <b>La combinatoire</b>                      | On construit un quatrain où les vers seront interchangeable, ou un texte court dans lequel les phrases pourront être lues dans un ordre différent de celui proposé.  |

|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| <b>L'hypothèse imaginative</b>     | On raconte une histoire en sélectionnant par tirage au sort, ou par confrontation des choix de deux élèves qui ne se sont pas concertés, un sujet et un prédicat. Puis on construit l'hypothèse en utilisant la question « <i>Qu'arriverait-il si ...</i> »  |
| <b>La méthode S+7</b>              | La méthode S+7 consiste à remplacer chaque substantif (S) d'un texte préexistant par le septième substantif trouvé après lui dans un dictionnaire (S +7) donné. (Jean Lescure, 1961)<br>→ poèmes, textes courts célèbres   |
| <b>Le logo-rallye</b>              | On écrit un texte (récit ou poème) dans lequel apparaissent obligatoirement, dans un ordre choisi à l'avance, une série de mots.<br><br>Extension : on peut écrire une série de récits en dix phrases, chacune de ces phrases devant contenir un des mots.<br><br>Mots à utiliser (dans cet ordre) : Père Noël, poisson, chiens, piscine, cathédrale, bouteille, hiver, tracteur, semelle, gougnafier. |
| <b>Le tautogramme</b>              | Un tautogramme est un texte dont tous les mots commencent par la même lettre.  |
| <b>L'étirement (1)</b>             | En prenant appui sur « La Cigale et la fourmi », étirer chaque vers du nombre de mots égal à sa position dans la fable, jusqu'au vers 11, puis réduire en inversant la consigne jusqu'au dernier vers (vers 21)  |
| <b>Littérature définitionnelle</b> | On remplace les noms d'une phrase par leur définition dans le dictionnaire. On obtient une deuxième phrase, dont on remplace encore les noms par les définitions, <i>ad nauseam</i><br>→ « Le loup dévora l'agneau »   |
| <b>Le système pileux</b>           | Jeu d'étirement qui consiste à planter un système pileux un peu partout dans un texte connu, en rimant avec le dernier prononcé.   |
| <b>Le liponyme (1)</b>             | Écrire un texte sans utiliser l'article défini au féminin  |
| <b>L'écriture abécédaire (3)</b>   | Écrire une phrase dont chacun des mots commence par une lettre dans l'ordre de l'alphabet triplé   |
| <b>Le liponyme (3)</b>             | Annoncer une naissance à un ami sans employer les mots <i>enfants, bébé, fils, fille, parents</i>  |
| <b>L'acrostiche</b>                | À partir d'un nom ou d'un mot donné, l'acrostiche est un poème qui compte autant de vers que ce mot compte de lettres, et dont le premier vers commence par la première lettre du mot, le deuxième par la deuxième, et ainsi de suite.<br>On écrit une petite histoire, un commentaire qui va faire comprendre autre chose par la lecture verticale de la première lettre de chaque vers.              |

|   |   |
|---|---|
| <b>Les textes-hasard</b>                            | <p>on lance deux dés : le total donne le nombre de mots de la phrase.</p> <p>On lance ensuite un seul dé autant de fois qu'il y a de mots dans la phrase : les valeurs successivement obtenues donneront ainsi le nombre de lettres pour chacun des mots. On peut écrire plusieurs phrases.</p> |
| <b>L'animation de métaphores ou de comparaisons</b> | <p>On raconte une histoire en « ranimant », en prenant « au pied de la lettre » des comparaisons ou des métaphores usuelles, figées dans un sens figuré, au point qu'on a oublié le sens premier ou le sens initial des éléments qui les composaient.</p>                                       |
| <b>Le tautogramme</b>                               | <p>Un tautogramme est un texte dont tous les mots commencent par la même lettre.</p>  |
| <b>L'étirement (3)</b>                              | <p>« En se promenant, le chat arriva devant un château où vivait un ogre »</p> <p>Compléter chaque nom d'un adjectif qualificatif de même initiale que le nom, et chaque verbe d'un adverbe de même initiale que le verbe.</p>  |
| <b>L'étirement (2)</b>                              | <p>Étirer un texte en accolant un pronom relatif à chaque nom d'une phrase, si possible avec une subordonnée appropriée.</p> <p>« La mère accompagnait son fils chez le coiffeur, tandis qu'un monsieur accompagnait son chien chez le vétérinaire. »</p>                                       |
| <b>Le faux proverbe</b>                             | <p>Inventer des proverbes et en justifier l'origine ou la portée par une petite explication</p>   |
| <b>L'enchaînement</b>                               | <p>Le premier joueur propose un mot ; le deuxième doit dire un nouveau mot commençant par la dernière syllabe (prise phonétiquement) du premier ; le troisième continue et ainsi de suite...</p>  |
| <b>Le lipogramme</b>                                | <p>Écrire un texte en n'utilisant aucun mot comportant les lettres <i>a</i> et <i>s</i></p>   |
| <b>L'écriture abécédaire (1)</b>                    | <p>Écrire une phrase dont chacun des mots commence par une lettre dans l'ordre de l'alphabet</p>  |
| <b>Le liponyme (2)</b>                              | <p>Écrire un texte sur la nature sans employer les mots <i>arbre, plante, pollution, vert, fleur</i></p>  |
| <b>Littérature définitionnelle</b>                  | <p>On remplace les noms d'une phrase par leur définition dans le dictionnaire. On obtient une deuxième phrase, dont on remplace encore les noms par les définitions, <i>ad nauseam</i></p> <p>→ « Le loup dévora l'agneau »</p>   |
| <b>L'écriture abécédaire (4)</b>                    | <p>Écrire une phrase dont chacun des mots commence par une lettre dans un ordre que vous aurez tiré aux dés</p>   |

|                         |   |
|-------------------------|---|
| <b>Le texte-gruyère</b> | <p>Il s'agit d'un texte qui a séjourné longtemps dans le grenier et qui a été attaqué par les souris !<br/>Des mots manquent, il faut les retrouver.<br/>On peut :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• soit partir d'un texte existant et plus ou moins connu (une fable, la Genèse, etc.) et supprimer des mots en invitant les joueurs à les retrouver ;</li><li>• soit créer un nouveau texte (comme dans l'exemple donné) en " oubliant " certains mots.</li></ul>                            |
| <b>Le caviardage</b>    | <p>On supprime les mots d'un texte célèbre (extraits des Fables de La Fontaine, des poèmes de Prévert, des chansons connues, etc.), mais pas n'importe lesquels... de manière à ce que le texte ait encore un sens.<br/>On peut s'astreindre à supprimer seulement certains types de mots : les adjectifs ou les noms propres ou encore les adverbes.<br/>Si on " caviarde " outrageusement un texte, le résultat est différent : le sens premier a disparu, il a laissé place à un tout autre texte.</p> |