

Devenir Écrivain

**Développez
votre
style d'écriture**

« 60 jeux d'écriture pour développer un style
irrésistible en une heure par semaine »

Sommaire

Les jeux d'écriture : moyen de développer votre style	p6
Logo-rallye	p10
Lipogramme	p12
Histoire à 4 voix	p14
Assonance	p16
A la manière de Francis Ponge	p18
Variations de style	p20
Fiction éclair	p23
Tautogramme	p26
Changement de règle	p28
Au pied de la lettre	p30
Homonymie	p32
5 sens	p35
Boule de neige	p37
Liponomie	p39

Sandwich	p41
Deux cerveaux	p43
Nouvelles en trois lignes	p46
Homonymes	p48
Comme une balle	p51
Haïkus	p53
Expansion	p56
S+7	p58
Salade de fruits	p60
Double lipogramme	p62
Acrostiche	p64
Derrière la porte	p66
Mots tordus	p68
Fable Express	p70
Histoire à 4 époques	p 73
Conte du pourquoi	p75

Poème pour rêver	p78
Lipogramme inversé	p80
Trésor littéraire	p82
Logorallye à suspens	p84
Texte parcours	p86
En tournant autour du pot	p88
Poupées russes	p90
Dessins animés en folie	p92
Au théâtre	p94
Poème fondu	p96
Vers un autre monde	p98
Morceau choisi	p100
A la queue leu leu	p102
Jeu de lettres	p104
Madeleine littéraire	p106
Méli mélo littéraire	p108

Incipit	p110
Parodie	p113
Monologue	p115
Description	p118
Sonnet	p120
Leçon de cuisine	p123
Page fendue	p125
Monosyllabe	p127
Valise de mots	p129
Diversité	p131
Inventaire	p133
Anecdote	p135
Figures de style	p138
Bonus : Profiter au maximum des jeux d'écriture	p140

Les jeux d'écriture :

Le meilleur moyen de développer votre style.

On vous reproche souvent la platitude de vos textes et les répétitions exagérées, parfois même la pauvreté de votre vocabulaire. Votre prose vous semble lourde et ennuyeuse au point d'endormir les autres quand ce n'est pas vous-même. Bref, votre style est une catastrophe !

Ne vous inquiétez pas : dans cette méthode, vous allez découvrir la solution pour passer de Christian à Cyrano de Bergerac ou, dans un style plus contemporain, de Franck Ribéry à Bernard Pivot.

Grâce aux jeux d'écriture, vous allez développer votre puissance d'écriture et séduire vos lecteurs. Voici 10 raisons de vous lancer dans l'exercice.

1-Développer son imagination

Tout d'abord, les jeux d'écriture vont vous aider à développer votre imaginaire. Certains vous demanderont de partir d'une idée imposée et de la développer, d'autres vous donneront des mots à intégrer dans un texte, d'autres encore vous permettront d'explorer de nouveaux univers. Quoi qu'il en soit, les jeux d'écriture vous feront écrire, rêver, imaginer.

2-Enrichir son vocabulaire

Quoi de plus embêtant dans un texte que de trouver des répétitions à chaque ligne ? Les jeux d'écriture sont un bon moyen pour vous aider à diversifier votre vocabulaire. En effet, beaucoup d'entre eux vous imposeront de trouver synonymes et périphrases, que ce soit pour respecter un nombre imposé de lettres, pour parler d'un objet sans le nommer, etc.

3-Variation des points de vue

Lorsqu'on écrit, on a souvent tendance à utiliser le type de focalisation (interne, externe, omniscient) qui nous convient le mieux. De même, on garde, d'un roman à l'autre, des héros qui se ressemblent. Les jeux d'écriture vous permettront d'apprendre à varier les points de vue que vous utilisez. Changer d'époque, de genre, de personnage, personnifier un objet, sont autant de possibilités qui vous seront proposées pour approfondir vos compétences d'écrivain.

4-Découvrir et redécouvrir les figures de style

Allégorie, anaphore, catachrèse, hyperbole, oxymore ou encore stichomythie sont des notions obscures pour vous ? Alors n'hésitez pas, lancez-vous dans les jeux d'écriture pour mieux comprendre ces figures de style. Elles s'avéreront être de précieuses alliées pour donner de la profondeur à vos textes !

5-Éviter les maladresses d'écriture

Vous venez de terminer un manuscrit avec le sentiment bienheureux d'avoir produit un chef-d'œuvre ? Oui, mais voilà, à la lecture de votre œuvre, on vous reproche d'y avoir inséré une quantité non négligeable de clichés ! Pratiquer des jeux d'écriture est un bon moyen d'apprendre à reconnaître clichés et mauvaises analogies qui, si l'on n'y prend pas garde, peuvent gâcher un texte.

6-Explorer des genres littéraires différents

Si vous adorez écrire des romans et que vous consacrez tout votre temps et tous vos efforts à ce but, c'est bien. Cependant, lorsqu'on se dit « écrivain », il est fort utile d'élargir un peu sa culture littéraire et de plonger ses regards et sa plume dans d'autres genres littéraires. Les jeux d'écriture vous permettront d'explorer de façon ponctuelle ces genres littéraires dans lesquels vous êtes moins à l'aise. Qui sait, peut-être feront-ils naître de nouvelles vocations ?

7-Travailler différents types de textes

Si vous désirez devenir un véritable écrivain, il est important que vous appreniez à maîtriser les techniques qui vous permettront d'écrire des textes de type narratif, descriptif, argumentatif, injonctif, rhétorique, conversationnel, prédictif ou encore explicatif. Une fois de plus, les jeux d'écriture vous y aideront en vous proposant diverses contraintes.

8- Ne plus avoir peur d'écrire !

Vous est-il déjà arrivé de vous retrouver bloqué devant une page blanche, incapable, par crainte de mal faire, de poser un mot sur le papier ? Les jeux d'écriture, de par leur caractère rapide et ludique, ont pour but de vous apprendre à bannir cette peur de votre vie d'écrivain.

9-Apprendre à confronter ses écrits au regard des autres

Le véritable écrivain est un passionné ! Je ne doute pas que cela doit être votre cas. De ce fait, il peut vous être difficile de livrer vos textes au regard des autres. Les jeux d'écriture sont un bon moyen de commencer à partager vos écrits. En effet, ce sont des textes courts, souvent réalisés de façon rapide, dans lesquels vous vous êtes moins investi au niveau psychologique. Ils supportent donc mieux la critique !

De plus, si vous parvenez à regrouper plusieurs écrivains autour du même jeu, vous pourrez comparer vos méthodes de réalisation et vos produits finis et, ainsi, progresser ensemble.

10-Jouer avec les mots

Le dernier but des jeux d'écriture est de vous apprendre à vous amuser avec les mots ! Oui, ces exercices sont là pour vous aider à progresser. Si vous les pratiquez de manière ludique, vous prendrez un réel plaisir à braver les contraintes qu'ils vous imposent.

Si vous lisez ces lignes c'est que vous êtes déjà convaincus du bienfait des jeux d'écritures. Profitez donc pleinement des pages suivantes !

Développer l'imaginaire

avec le Logo-rallye.

Le logo-rallye est un exercice qui consiste à rédiger un court texte à partir de certains mots imposés. Il peut vite devenir amusant si l'on doit, par exemple, rentrer dans le même texte « topinambour, néophyte, pluton, maïeutique, zloty, tribologie et Nicolas Sarkozy. »

Au delà du côté défi et humoristique, c'est un exercice très intéressant pour travailler son imaginaire. Dans le cadre de l'écriture d'un roman, il permet d'utiliser une technique similaire à celle que les graphistes appellent "planches tendances".

Lorsqu'un graphiste veut concevoir une campagne de communication pour une marque, il commence d'abord par rassembler sur une seule feuille, des couleurs, des symboles, des images, des mots qui renvoient à l'univers de la marque. En regardant ensuite cette planche, il s'imprègne de l'univers et peut commencer à créer.

De la même manière vous pouvez considérer votre roman comme un logo-rallye géant. En rassemblant les mots vous créez un environnement et une atmosphère qui vous mettent dans l'ambiance du roman.

Il n'y a alors plus qu'à écrire avec cette feuille à portée de vue et le tour est joué.

But de l'exercice

Cet exercice a plusieurs buts :

- Faire naître une idée de texte à partir d'un vocabulaire imposé, donc travailler l'imaginaire.
- Apprendre à utiliser un vocabulaire imposé

La règle du jeu

Vous trouverez ci-dessous une liste de 7 mots à intégrer impérativement dans un texte d'environ 600 mots. Deux choix s'offrent à vous :

1. Intégrer les mots proposés dans le désordre.
2. Intégrer les mots proposés dans l'ordre donné.

Voici les 7 mots : **vert-Afrique-devin-déchu-crabe-crue-géranium**

Quelques pistes pour vous aider

1- En premier lieu, pensez au type de texte que vous souhaitez écrire. Ce sera forcément un texte court. Allez-vous choisir de rédiger un poème, une nouvelle courte, un fait divers, un article, une recette ? De multiples possibilités s'offrent à vous, choisissez celle qui vous inspire le plus.

2- Avant de commencer à écrire, pensez à la manière dont vous allez intégrer les mots qui vous posent le plus de difficultés.

3- Attention à la manière dont vous intégrez les mots proposés : il faut que le texte final soit naturel !

Enrichir son vocabulaire

avec le Lipogramme.

Le lipogramme est un jeu d'écriture qui consiste à écrire un texte en enlevant délibérément une lettre de l'alphabet. Ce jeu a été inventé par l'Oulipo, un groupe fondé en 1960 et comprenant, entre autres, des écrivains comme Raymond Queneau.

Les membres de l'Oulipo considéraient que les contraintes d'écriture étaient d'une grande aide pour stimuler l'imagination et travailler au niveau technique. C'est ainsi qu'ils ont inventé différents jeux d'écriture dont le lipogramme. Il aide à chercher synonymes et périphrases, donc à développer son vocabulaire tout en s'amusant.

La règle du jeu

Premièrement, je vous invite à relire ou à vous remémorer l'histoire du Petit Chaperon Rouge. La version importe peu, il faut simplement que vous ayez une histoire de base à partir de laquelle vous allez pouvoir travailler.

Dans un second temps, vous allez devoir réécrire l'histoire du Petit Chaperon Rouge en utilisant un vocabulaire qui ne contient pas la lettre O. Vous produirez donc un lipogramme en O.

Quelques pistes pour vous aider

1- Si vous n'aimez pas l'histoire du Petit Chaperon Rouge, choisissez un autre conte, cela n'a pas d'importance. Si vous trouvez l'histoire trop longue vous pouvez aussi choisir une fable comme *La Cigale et la Fourmi*.

2- Réfléchissez tout d'abord au vocabulaire que vous allez utiliser pour les éléments principaux de l'histoire. Par exemple, vous devez vous demander comment vous aller nommer le Petit Chaperon Rouge et le loup, de quoi sera constitué le panier, etc...

3- Ecrivez ensuite un premier jet de l'histoire sans trop vous préoccuper d'enlever la lettre O (exception faite du vocabulaire que vous avez déjà cherché et des synonymes qui vous viennent à l'esprit).

4- Retravaillez votre texte : usez sans limite des synonymes et périphrases !

5- N'oubliez pas qu'il s'agit de coller au plus proche du texte d'origine mais qu'il y aura aussi des changements inévitables, ne serait-ce que le nom du personnage.

Vous avez prévu de rencontrer des amis ce week-end ? Pourquoi ne pas leur proposer de faire l'exercice ensemble sur un texte court et de partager ensuite les résultats. C'est souvent bien plus amusant que de jouer au Scrabble !

Plonger le lecteur dans le récit

avec une Histoire à 4 voix.

Ce jeu d'écriture s'inspire du livre *Une histoire à quatre voix* de Anthony Browne. Cet album de littérature de jeunesse rapporte la sortie au parc de quatre personnes : une femme et son fils, un père et sa fille. Chacun à son tour raconte la promenade de son point de vue. Parmi les quatre, certains se croisent, d'autres non.

Lorsqu'on écrit un roman, il est utile de se demander quel est le point de vue qui va le mieux mettre en valeur une scène donnée. Comme au cinéma où l'on présente les personnages et les actions sous différents plans, vous pouvez varier la focalisation que vous utilisez ainsi que les points de vue.

But de l'exercice

L'histoire à quatre voix va vous aider à placer de l'immersif dans vos récits. En passant par les points de vue des différents personnages, vos lecteurs vont être littéralement saisis par les mêmes ambiances et les mêmes émotions que les protagonistes.

Passer d'un personnage à l'autre renforcera la sympathie pour chacun d'eux et le caractère mystérieux de l'intrigue.

La règle du jeu

Choisissez un fait divers (réel ou imaginaire). Racontez-le quatre fois, de façon brève, en prenant les points de vue :

- du personnage principal qui a vécu le fait
- d'un journaliste qui arrive sur les lieux après coup
- d'un objet qui a joué un rôle dans la scène
- d'un passant qui a vu la scène se dérouler

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez par réfléchir au fait divers que vous allez choisir. Attention à ne pas passer trop de temps sur cette étape, le contenu n'a pas besoin d'être particulièrement recherché, l'important est la façon dont on en parle.

2- Faites une liste rapide du déroulement de l'action de votre fait divers, notez éventuellement les détails importants que vous désirez retrouver dans chaque point de vue.

3- Commencez la rédaction par le point de vue qui vous inspire le plus.

4- Pensez à varier les sentiments des différents personnages par rapport au déroulement des faits (peur, indignation, joie, etc...).

5- Vous pouvez introduire du suspense en donnant des détails différents dans les quatre voix et en révélant progressivement l'ensemble de la scène.

Créer des ambiances sonores

avec l'Assonance.

Dans un texte, une assonance est la répétition d'un son voyelle, l'allitération étant la répétition d'un son consonne.

Lorsqu'on écrit un roman, certaines scènes sont essentielles. Pour celles-ci, il est important de réfléchir en profondeur à la manière dont on les écrit et de travailler les sonorités pour mieux faire ressortir l'ambiance.

Par exemple, dans les vers suivants, Paul Verlaine joue sur le son "eu" pour augmenter le sentiment de tristesse :

Il pleure dans mon coeur

Comme il pleut sur la ville ;

Quelle est cette langueur

Qui pénètre mon coeur ?

Si, de la même manière, vous intégrez des assonances à vos textes, vous multiplierez vos chances de captiver votre lecteur.

But de l'exercice

Cet exercice vous aidera à prendre conscience de l'effet produit par la répétition de sons identiques dans un texte. Ces sons peuvent servir à renforcer l'idée soulignée par les mots ainsi que les sentiments du lecteur.

La règle du jeu

Ecrivez un texte court dans lequel vous introduirez le maximum de sons semblables.

Quelques pistes pour vous aider

- 1- Commencez par choisir l'ambiance que vous voulez retranscrire.
- 2- Réfléchissez ensuite aux sons voyelles qui vont traduire cette ambiance.
- 3- Dressez une liste de mots regroupant les sons (en lien avec le thème).
- 4- Vous n'êtes pas obligé de raconter une histoire complète. Une scène qui pourrait être intégrée à l'intérieur d'un roman convient aussi très bien. Vous pouvez également opter pour un poème.

Valoriser les détails insignifiants

À la manière de Francis Ponge

Dans son recueil *Le parti pris des choses* Francis Ponge cherche à montrer la beauté des objets du quotidien. Il les décrit de façon poétique dans des textes courts agrémentés de comparaisons, de métaphores et autres figures de style. A certains moments, on trouve un lien entre la forme du texte et l'objet dont parle le poète. Par exemple, il utilise de courts paragraphes pour le poème sur la cigarette, ce qui rend vraiment l'aspect visuel de l'objet.

Francis Ponge a choisi des éléments apparemment ordinaires (le pain, l'huître, le cageot, la porte, etc...) qu'il nous fait redécouvrir en les présentant de façon originale : il nous aide à sortir de la vision stéréotypée des choses.

Cet exercice de poésie à la manière de Francis Ponge vous aidera également lors de l'écriture d'un roman. En effet, il vous permettra de vous interroger sur le rôle que peut avoir un objet, même le plus banal qui soit, à comprendre comment vous pouvez le sublimer, le détourner, le transformer en élément marquant.

But de l'exercice

Mettre en valeur des éléments insignifiants du texte pour donner de la profondeur au récit.

Règle du jeu

Choisissez un objet qui vous accompagne au quotidien puis écrivez un court texte en prose (150 à 300 mots selon votre inspiration) pour le décrire de façon détaillée.

Attention, il ne s'agit pas simplement de faire une description scientifique : il vous faudra trouver comment être original, comment surprendre votre lecteur et, en un mot, comment être poétique !

Quelques pistes pour vous aider

1- Choisissez un objet du quotidien complètement banal, de préférence un objet que vous pouvez avoir sous les yeux (casserole, brosse à cheveux, stylo, etc...).

2- Prenez le temps d'observer cet objet en utilisant tous vos sens. Etablissez une liste des caractéristiques de cet objet et notez-en les différentes utilités.

3- Cherchez et notez les comparaisons qui vous viennent à propos de cet objet. Si on prend l'exemple de la brosse à cheveux, on peut la comparer à un hérisson mais encore à un cactus ! A vous de faire travailler votre imagination. Les comparaisons peuvent porter sur la forme de l'objet, sa texture, son odeur, etc... Là encore, ne vous arrêtez pas à vos premières idées, cherchez ce qui pourrait surprendre vos lecteurs !

4- Faites le tri dans vos idées, choisissez celles que vous désirez conserver.

5- Ecrivez votre texte poétique grossièrement puis retravaillez-le pour obtenir le rendu souhaité.

Surprendre le lecteur

avec les Variations de Style

Un de mes meilleurs souvenirs de la faculté de lettres est le cours de pratique de l'écriture et le petit groupe d'écrivains que nous avons formé avec d'autres étudiants. Le meilleur moment était sans doute lorsque le prof nous a demandé de réécrire l'histoire du *Petit Chaperon Rouge* sous toutes les formes possibles. Quelle joie de voir ensuite nos textes publiées dans l'ouvrage *Petits Chaperons dans le rouge* !

L'idée de réécrire un texte de multiples façons ne vient pas de notre petit groupe d'étudiants. Nous avons voulu reproduire un jeu d'écriture à la manière de celui pratiqué par Raymond Queneau dans *Exercices de style*.

Dans cet ouvrage, l'auteur commence par raconter une brève rencontre dans un bus. Un fait totalement insignifiant, une "aventure" qui pourrait arriver à vous comme à moi des dizaines de fois par mois ! Pour tout dire, c'est l'histoire de quelqu'un qui monte dans un bus, observe un homme qui est bousculé par un passager et qui s'en énerve. Plus tard dans la journée, le narrateur revoit cet homme. Un second individu est en train de lui conseiller d'ajouter un bouton à son pardessus.

Raymond Queneau va sublimer ce fait banal en le racontant de 99 façons différentes.

Lorsqu'on écrit un roman, il est intéressant de briser la monotonie qui s'installe parfois, et ce, en écrivant d'autres types de textes.

Par exemple, pourquoi ne pas offrir au lecteur quelques pages du journal intime de votre héros ?

Ou bien, si votre scène se passe dans le château de la paperasse, vous pourriez faire parler les personnages comme s'ils communiquaient en langage "formulaire des impôts". Ca pourrait donner quelque chose comme ça : "Que faites-vous là ? 1. Vous êtes perdus, 2. Vous êtes entrés par effraction, 3. Les deux." Si vous reproduisez ça sur plusieurs répliques, vous parviendrez à créer une ambiance hors du commun.

Vous pouvez également glisser un texte humoristique, une lettre, un poème, etc.

Réécrire un texte narratif de façon inattendue vous aidera à varier la façon dont vous pouvez rapporter un événement. C'est l'une des clés pour captiver votre lecteur.

But de l'exercice

Apprendre à varier son style pour donner un nouveau goût à un fait banal.

La règle du jeu

Ce jeu d'écriture peut se pratiquer à partir d'un texte de départ que vous écrivez vous-même. Cependant, pour que vous ne perdiez pas de temps à réfléchir, je vous invite à reprendre l'histoire du *Petit Poucet*. Choisissez ensuite une ou plusieurs contraintes d'écriture parmi la liste ci-dessous :

- Lettre officielle : racontez l'histoire telle qu'on l'aurait écrite dans un rapport officiel.

- Botanique : racontez l'histoire en y introduisant le plus possible de références botaniques (noms des personnages, métaphores, etc.).
- Géométrie : introduisez dans votre histoire des termes géométriques, contez-la de manière géométrique !
- Copie de CM2 : faites-vous plaisir, racontez l'histoire du point de vue d'un élève de CM2, fautes d'orthographe comprises !
- Interrogatoire : racontez l'histoire sous forme d'un interrogatoire, seul le dialogue est admis.

Quelques pistes pour vous aider

- 1- Commencez par relire et réécrire (courtement) l'histoire du *Petit Poucet*. Si vraiment cette histoire ne vous inspire pas, utilisez une fable, un autre conte, ou encore écrivez votre propre texte de départ.
- 2- Soulignez dans votre texte les éléments indispensables, ceux que vous devez conserver sous une forme ou une autre.
- 3- Choisissez en premier la contrainte d'écriture qui vous attire le plus.
- 4- Etablissez, pour la contrainte choisie, une liste des éléments indispensables à insérer dans votre texte.
- 5- Faites un premier jet d'écriture puis pensez à vous relire pour améliorer votre texte.

Lutter contre la page blanche

avec la Fiction Eclair

Quand on veut écrire, c'est que l'on a une idée de départ à développer.

Le problème, pour beaucoup d'écrivains, c'est de passer de l'idée à l'écriture. On visualise le texte mais on ne sait pas bien par où commencer et comment le transcrire pour qu'il corresponde à ce que l'on désire. Finalement, à force de trop chercher la perfection, on fini par abandonner ! C'est ce que je veux vous éviter grâce à l'exercice de cette semaine.

La fiction éclair est un exercice vraiment indispensable pour vous aider à lutter contre la page blanche. Pour le réaliser, il vous suffit d'avoir un point d'accroche et un stylo. Pour le point d'accroche, ce peut être une image, une phrase quelconque entendue durant votre journée de travail, un extrait de roman, un proverbe, etc. Une fois que vous l'avez trouvé il s'agit de laisser le stylo parler librement et adieu la page blanche !

La fiction éclair n'est pas un extrait de quelque chose : il faut que votre texte ait une dynamique propre et, sans obligatoirement qu'il se conclue, qu'on y trouve un changement, une évolution. Vous partez d'une simple expression, cette expression met en route votre cerveau et vous permet de développer votre pensée. Il y a un moment dans le processus où la crainte de la page blanche disparaît et où votre cerveau se "lâche". C'est cette évolution que l'on doit sentir dans le texte. Il ne restera plus qu'à retravailler le début et le tour est joué.

Lors de l'écriture d'un roman, la pratique de cet exercice vous apprendra une règle indispensable : lorsqu'on est bloqué, cela ne signifie pas qu'il faut arrêter d'écrire. Au contraire, il faut se lancer dans le texte. Mieux vaut une base à retravailler en profondeur qu'une feuille vide.

Afin de poursuivre lorsque vous serez bloqué, essayez simplement de trouver un point d'accroche. A partir de celui-ci, développez. Les idées viendront, vous pourrez les retravailler et les étoffer.

Le but du jeu

Bannir la crainte de la page blanche.

La règle du jeu

Je vous propose aujourd'hui d'écrire une courte nouvelle. Le point d'accroche de cette fiction-éclair sera son titre : "Le mystère du croissant doré. »

Quelques pistes pour vous aider

- 1- Installez-vous dans un endroit où vous ne serez pas dérangé.
- 2- Prenez une page blanche, écrivez le titre.
- 3- Ecrivez en suivant vos premières idées : le but n'est pas de produire la nouvelle de l'année mais d'écrire.
- 4- Lancez-vous dans l'histoire sans réfléchir : vous n'êtes pas obligé, en commençant, de savoir comment cela va se terminer.

5- Ecrivez pendant au moins 5 minutes sans lever votre crayon.

6- Surtout n'écoutez pas la voix dans votre tête qui vous dit "c'est nul!".

7- Allez rapidement au coeur de la situation, vous devez écrire en ayant un sentiment d'urgence.

8- Terminez votre texte de façon à ce que votre lecteur perçoive un changement dans la situation, une avancée dans l'histoire, une révélation, etc.

9- Relisez votre texte et évaluez-le en vous demandant s'il a de l'énergie.

J'espère que vous avez compris le principe. Si oui, n'attendez pas : prenez une feuille et un stylo et racontez le mystère du croissant doré.

Toujours plus de vocabulaire

Avec le Tautogramme

Tautogramme signifie "la même lettre" en grec. Il s'agit d'une phrase ou d'un vers dont tous les mots commencent par la même lettre. Par exemple : "Sophie sèche sa salopette !" ou encore "Marc mange ma mandarine. »

A l'origine, le tautogramme se pratiquait surtout dans les poèmes. Il a été généralisé aux textes en prose par l'Oulipo (mouvement littéraire dont nous avons déjà parlé).

But de l'exercice

Développer son vocabulaire.

La règle du jeu

Je vous invite à choisir l'une des contraintes suivantes :

- écrire un tautogramme d'une phrase.
- écrire ou réécrire une histoire sous forme de tautogrammes (attention, il peut y avoir une lettre différente pour chaque phrase).
- écrire un texte dans lequel tous les noms auront la même première lettre.

Quelques pistes pour vous aider

- 1- Choisissez une lettre qui vous permette un large éventail de choix au niveau du vocabulaire : le Z n'est peut-être pas la lettre la plus appropriée !
- 2- Faites une liste du vocabulaire que vous pouvez utiliser avant de commencer à écrire, cela vous permettra de mieux visualiser ce que vous pouvez écrire.
- 3- N'hésitez pas à ouvrir une page de dictionnaire pour enrichir vos idées et peut-être découvrir des mots que vous ne connaissiez pas.
- 4- Attention à ce que vos phrases aient un sens !

Faire vivre son imagination

Avec un Changement de règle

Si la plupart de vos histoires se passent dans le monde réel, ce jeu d'écriture vous fera voyager dans une autre dimension en vous obligeant à modifier au moins une règle (physique, morale, etc.) de notre monde.

Cet exercice est important pour développer votre imagination. Si vous aimez inventer des mondes pour vos histoires, cela ne vous paraîtra certainement pas compliqué et consistera en un entraînement de plus. Si vous préférez encrer vos récits dans le monde réel, cet exercice est quand même pour vous : il est bon de prendre du temps pour s'essayer à l'écriture de différents types de textes. Cela permet de développer son style et ses techniques, de se conforter dans ses choix littéraires ou de découvrir de nouvelles possibilités.

But de l'exercice

Faire vivre son imagination.

La règle du jeu

L'exercice que je vous propose consiste à écrire une histoire complète ou une partie d'histoire. Celle-ci devra obligatoirement se dérouler dans un monde qui contraste avec le notre sur un point précis.

Ce changement de règle peut être :

- un changement par rapport aux lois de la nature : par exemple, les rivières coulent à l'envers, de la mer à la source.
- une loi humaine qui change : par exemple, le code de la route impose aux voitures de rouler sur les trottoirs et aux piétons de marcher sur la chaussée.
- un changement par rapport aux lois biologiques : par exemple, les cellules du corps humain sont dégradées à la naissance et se régénèrent au fur et à mesure de l'avancée de la vie.
- Etc.

Ce contraste avec notre monde devra être souligné et mis en valeur dans votre texte.

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez par choisir quel élément de notre monde vous allez transformer puis réfléchissez à la manière dont vous allez le modifier.

2- Faites une liste de toutes les conséquences qui découlent de la modification de l'élément réel. Par exemple, si le code de la route est modifié à l'inverse, il va y avoir des accidents en grand nombre, beaucoup de dégradations, votre personnage peut se faire arrêter pour n'avoir pas roulé assez vite, etc.

3- Choisissez la forme que prendra votre texte (nouvelle ou extrait de texte).

4- En tenant compte de la liste que vous avez établie, écrivez un premier jet de votre texte. Puis, dans un second temps, corrigez-le.

Développer son humour

En écrivant au pied de la lettre

Lorsqu'on écrit un roman, il est important de savoir faire preuve d'humour. Je me rappelle avoir particulièrement apprécié les jumeaux dans les romans *Harry Potter* de J.K. Rowling. Leur présence apporte la touche humoristique qui fait aimer le livre.

Pensez à cela lorsque vous travaillez à vos propres oeuvres littéraires. Sans tomber dans un style décalé ou en faire trop, vous devez essayer, par moment, de faire sourire votre lecteur.

But de l'exercice

Développer son humour.

La règle du jeu

Vous trouverez ci-dessous une liste d'expressions. Choisissez-en une et écrivez un texte en prenant cette expression au pied de la lettre.

- être rouge comme une tomate
- avoir une faim de loup
- casser la croûte

- arriver comme un cheveu sur la soupe
- casser du sucre sur le dos de quelqu'un
- la goutte d'eau qui fait déborder le vase
- bête comme ses pieds
- passer du coq à l'âne

Quelques pistes pour vous aider

1- Choisissez l'expression qui vous inspire le plus.

2- Prenez quelques minutes pour réfléchir à la façon dont vous allez transformer cette expression en réalité. Vous pouvez le faire soit dans l'ensemble du texte, soit seulement au moment de la chute.

3- Ecrivez un premier jet de votre texte.

4- Relisez-vous et faites les améliorations qui conviennent.

5- N'hésitez pas à partager votre écrit avec votre entourage !

Travailler son orthographe

avec l'Homonymie

Ce jeu d'écriture vous permettra de vous amuser avec l'un des pires cauchemars orthographiques : les homonymes.

Les homonymes sont des mots qui ont la même prononciation mais dont l'orthographe et le sens diffèrent. Je suis sûre qu'il vous est déjà arrivé d'écrire "amende" pour "amande", "voix" pour "voie" ou encore "tâche" pour "tache ».

Pour se réconcilier avec ces homonymes -dont le correcteur d'orthographe de notre PC ne nous dit rien !- et envoyer à son éditeur un manuscrit le plus travaillé possible, rien de tel que de les utiliser dans un petit jeu d'écriture !

But de l'exercice

Ne plus avoir peur des homonymes.

La règle du jeu

Ce jeu se présente comme un logo-rallye. Comme vous connaissez déjà ce jeu, j'ai décidé de le complexifier un peu !

Voici une liste de 15 groupes d'homonymes :

- mur/mûr
- pain/pin
- balai/ballet
- bon/bond
- sang/cent/sans
- cahot/chaos
- cours/court/cour
- foi/foie/fois
- lacer/lasser
- peau/pot
- ras/rat/raz
- sot/sceau/seau/saut
- ver/vert/verre/vers/vair
- chaîne/chêne
- mère/mer/maire

Choisissez 3 groupes d'homonymes et intégrez-les dans votre texte. Vous pouvez également choisir d'autres groupes que ceux proposés dans cette listes.

Voici maintenant 5 fables de Jean de La Fontaine. Choisissez l'une d'elle que vous réécrirez en intégrant les mots imposés :

- La cigale et la fourmi
- Le rat de ville et le rat des champs

- Le lièvre et la tortue
- Le loup et l'agneau
- La grenouille qui veut se faire aussi grosse que le bœuf

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez par choisir la fable que vous allez utiliser. Relisez le texte d'origine pour l'avoir en mémoire.

2- Choisissez les groupes d'homonymes que vous allez intégrer dans la fable.

3- Réécrivez le texte en intégrant les mots : vous devez rester proche de la fable de départ mais vous avez le droit de faire les modifications nécessaires pour que les mots imposés s'intègrent parfaitement au texte.

Scotcher le lecteur

avec les 5 sens

Comment bien décrire un lieu et en transmettre l'atmosphère exacte à son lecteur ? Lorsque vous écrivez un roman, il est primordial que vous vous posiez cette question. L'un des secrets pour donner l'impression à votre lecteur de vivre la scène que vous décrivez est de penser à utiliser les 5 sens. Bien souvent, on parle sans soucis de ce que voit notre héros, voir de ce qu'il entend et on oublie ce qu'il sent, les sensations tactiles qu'il peut avoir, ce qu'il peut goûter (l'atmosphère salée, piquante, etc.).

Cet exercice d'écriture va donc vous permettre de valoriser indépendamment un ou plusieurs sens.

But de l'exercice

Apprendre à mettre en valeur les 5 sens.

La règle du jeu

Je vous invite à raconter courtement un souvenir, que ce soit un souvenir d'enfance ou un souvenir. Une fois votre texte écrit, choisissez de le réécrire en le plaçant sous le signe d'un sens particulier. Par exemple, si vous décidez de mettre en valeur l'ouïe, réécrivez votre souvenir en y intégrant le plus possible de références sonores (vocabulaire musicale, expressions liées au son, bruits divers, etc.).

Vous pouvez faire l'exercice plusieurs fois en variant les sens choisis.

Quelques pistes pour vous aider

- 1- Commencez par réfléchir au souvenir que vous avez envie de mettre en scène.
- 2- Écrivez le premier texte sans réfléchir longuement.
- 3- Choisissez l'un des 5 sens et établissez une liste de vocabulaire, des expressions, etc. liés à celui-ci.
- 4- Réécrivez le texte en valorisant le sens que vous avez choisi.
- 5- Recommencez plusieurs fois si vous en avez envie !

Cet exercice vous aidera à ne pas oublier que votre héros possède 5 sens.

Alléger son style

avec le poème **Boule de neige**

Le poème *Boule de neige* va vous aider à choisir avec soin les mots que vous allez utiliser pour écrire.

Lorsqu'on désire écrire un roman, il est bien entendu qu'on ne peut pas peser chaque mot. Ce serait un travail bien trop fastidieux. Bien souvent, c'est l'entraînement à écrire qui permet d'améliorer son style et cela se fait parfois de manière inconsciente. L'exercice que je vous propose fait partie du processus qui vous aidera à travailler la façon dont vous transmettez vos idées.

But de l'exercice

Apprendre à dire beaucoup en peu de mots.

La règle du jeu

Ecrivez un poème de quelques vers en suivant cette règle : chaque vers doit comporter un mot de plus que le vers précédent.

Exemple :

La neige
Tombe si tendrement
Dans l'air glacé
Que mon coeur en frémit.

A vous de choisir le nombre de mots par lequel vous commencez. Vous n'êtes pas obligé de vous limiter à une seule phrase comme c'est le cas dans l'exemple.

Vous pouvez également, si vous vous en sentez capable, vous fixer comme contrainte supplémentaire d'intégrer une allusion à un ou plusieurs sens. Cela vous permettra en même temps de retravailler l'exercice précédent.

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez par réfléchir au thème que vous avez envie d'aborder dans votre poème, faites une liste de mots, d'expressions, de sensations etc. que vous voudriez y intégrer.

2- Vous pouvez commencer à écrire un premier jet sans trop vous préoccuper du nombre de mots et faire les modifications nécessaires ensuite.

3- Pour améliorer votre poème, vous pouvez réfléchir à intégrer un plus grand nombre de sens ou encore à remplacer des mots de vocabulaire courant par des synonymes.

4- Attention à ce que vos phrases soient françaises : s'imposer un nombre de mots ne signifie pas oublier la syntaxe !

Arrêter les répétitions

avec la Liponomie

Savez-vous que la répétition fait partie des figures de style ?

Utilisée à bon escient, elle permet de souligner une idée, de montrer son importance ou d'instaurer un climat particulier (tension, attente, etc.).

Malheureusement, la répétition s'invite souvent sous la plume des jeunes auteurs sans qu'ils y prennent garde. La redondance peut porter sur les idées ou sur les mots. Dans le texte d'un roman, de trop nombreuses répétitions vont gêner le lecteur.

Pour remédier à ce problème, il n'y a qu'une solution : s'entraîner sans cesse à écrire en s'imposant des contraintes. Celles-ci permettent de rechercher du vocabulaire différent, d'utiliser des périphrases, etc.

Je vous ai déjà parlé du lipogramme, exercice qui consiste à écrire un texte sans utiliser certaines voyelles. La liponomie est la même chose mais avec des mots.

But de l'exercice

Apprendre à éviter les répétitions des verbes "être", "avoir" et "faire".

La règle du jeu

Je vous propose d'écrire une description : au choix, celle d'une personne ou d'un animal. Au cours de cette description, vous n'avez le droit d'utiliser qu'une seule fois le verbe "être". De même, pour les verbes "avoir" et "faire".

Si vous vous en sentez capable, vous pouvez faire une véritable liponomie en évitant complètement les verbes "être", "avoir" et "faire ».

Quelques pistes pour vous aider

1- Choisissez la personne ou l'animal que vous voulez décrire puis faites une liste des attributs qu'il possède et dont vous voulez parler.

2- Ecrivez votre description en essayant de suivre un ordre, par exemple commencez par la tête puis descendez jusqu'aux pieds.

3- Ecrivez au présent, cela sera plus facile d'éviter les verbes "être" et "avoir".

4- Ne vous préoccupez pas tout de suite d'enlever tous les verbes interdits. Essayez seulement de les remplacer quand vous y arrivez.

5- Relisez votre texte pour faire les corrections nécessaires. Cherchez des synonymes ou des périphrases pour éviter les verbes interdits. Vous pouvez aussi utiliser des comparaisons et des métaphores.

Développer son imagination

avec le Jeu du sandwich

Le jeu du sandwich est un exercice dans lequel deux parties de votre texte vous seront imposées : la première phrase et la dernière phrase. Au milieu, vous pourrez faire ce qu'il vous plaît ! Les phrases que je vous donne sont tirées de deux albums de littérature de jeunesse.

Lorsqu'on écrit un roman, on pense au déroulement général de l'intrigue mais également aux multiples détails qui permettent au lecteur de s'immerger dans le récit. Développer son histoire, ses personnages, ses descriptions est une bonne chose. Cependant, on oublie parfois que le plus important reste la cohérence de la trame principale. Si celle-ci tient debout, le reste suit.

Pour travailler la cohérence et la clarté de votre style d'écriture, rien de mieux que d'écrire un album pour les enfants. C'est ce que je vous propose de faire avec le jeu du sandwich.

But de l'exercice

Développer son imagination en apprenant à aller à l'essentiel.

La règle du jeu

Vous devez écrire une courte histoire qui pourrait figurer dans le rayon "Albums de jeunesse" de la bibliothèque.

Votre texte devra commencer par la première phrase de l'album *C'est moi le plus fort* de Mario Ramos : "Un jour, un loup, qui avait très bien mangé et n'avait plus faim du tout, décide de faire une petite promenade dans les bois. »

Votre texte devra se terminer par la dernière phrase de l'album *Mon lapin et moi* de Pascale Francotte : "On ne se quittera plus jamais ! »

Voilà, vous avez maintenant en votre possession deux "tranches de pain". A vous de remplir le sandwich !

Quelques pistes pour vous aider

- 1- Réfléchissez rapidement à l'histoire que vous avez envie d'écrire. Il faut que vous sachiez comment vous allez lier les deux phrases.
- 2- Pour vous aider, vous pouvez établir rapidement un schéma narratif (situation initiale, élément perturbateur, péripétie(s), élément de résolution, situation finale). Attention, ne cherchez pas à développer au maximum. Ecrire un texte d'album de jeunesse, c'est écrire un texte court !
- 3- Une fois votre idée en tête et le schéma narratif établi, recopiez la première phrase de l'histoire puis écrivez en suivant votre idée de départ mais sans lever votre crayon.
- 4- Corrigez votre texte et améliorez-le. N'oubliez pas que vous vous adressez à des enfants, le style doit donc être fluide !
- 5- Pour tester votre histoire, vous pouvez la lire aux enfants de votre entourage (famille, amis, etc.).

Repérer sa tendance d'écriture

avec le Jeu des deux cerveaux

Saviez-vous que le cerveau humain est divisé en plusieurs zones ? Il y a notamment une différence entre le cerveau droit et le cerveau gauche. En effet, l'hémisphère gauche du cerveau est là pour décomposer les problèmes et les analyser : c'est le côté de la logique et du pragmatisme. L'hémisphère droit, pour sa part, représente le côté des émotions, de l'innovation, de la création. Il y a bien entendu, communication entre les deux cerveaux mais il est possible que vous utilisiez plus un côté ou l'autre. Il suffit à l'écrivain de regarder les textes qu'il écrit pour comprendre quelle est la partie de son cerveau qu'il utilise le plus.

C'est important pour vous de savoir comment vous fonctionnez car cela vous permettra de penser à compenser lorsque c'est nécessaire, par exemple à revenir à la logique et à l'action quand vos personnages se perdent dans un élan sentimental interminable (ou inversement).

Le jeu des deux cerveaux se sert des aptitudes de chacun des hémisphères du cerveau mais en les utilisant séparément.

But de l'exercice

Savoir repérer nos tendances d'écriture (logique ou sentimentale).

La règle du jeu

Ce jeu consiste à écrire deux fois le récit d'une même sortie (restaurant, cinéma, bar, etc.) :

- une fois en utilisant la partie gauche de votre cerveau : votre texte doit donc faire preuve de précision, d'ordre, de logique.
- une fois en utilisant la partie droite de votre cerveau : votre texte devra être plein d'émotions, de poésie, d'imagination.

Quelques pistes pour vous aider

- 1- Commencez par choisir le thème de votre récit. Notez les grandes lignes pour savoir quel est votre point de départ et quel est votre point d'arrivée.
- 2- Ecrivez un premier texte en utilisant la partie de votre cerveau avec laquelle vous vous sentez le plus à l'aise, puis écrivez le récit une deuxième fois en vous concentrant sur la seconde partie de votre cerveau.
- 3- Lorsque vous utilisez l'hémisphère gauche, vous pouvez renforcer le caractère logique de votre texte en y intégrant des données mathématiques, des chiffres, des définitions. Essayez d'être précis et direct, de raconter les faits sans prendre partie, comme si vous étiez un spectateur impartial.
- 4- Lorsque vous utilisez l'hémisphère droit, vous pouvez choisir d'écrire selon le point de vue de l'un des personnages, de détailler ses sentiments, d'être plus approximatif et rêveur.

5- Je vous conseille de faire lire vos deux textes à une personne de votre entourage et de lui demander de retrouver la consigne d'écriture. Vous verrez ainsi si elle s'aperçoit vraiment d'une différence entre les deux versions de votre histoire. Si oui, c'est gagné !

Déclencher les réactions du lecteur

avec les nouvelles en trois lignes

Ce jeu d'écriture se base sur le modèle de Félix Fénéon dans ses *Nouvelles en trois lignes*. Ces nouvelles étaient publiées dans le journal *Le matin* en 1906, dans la rubrique "Faits divers". Elles ont ensuite été compilées dans un même recueil.

A travers ses nouvelles, Félix Fénéon transmet de façon humoristique (parfois avec un humour noir) et lapidaire des faits divers réels.

Je veux vous inviter à rédiger vous aussi des faits divers en trois lignes. En effet, lorsqu'on écrit un texte court, on se retrouve dans l'obligation de choisir ses mots et ses tournures avec soin afin qu'ils aient une répercussion importante sur le lecteur. Vous entraîner sur des nouvelles en trois lignes vous permettra de tester un nouveau genre littéraire et d'essayer de provoquer une réaction d'amusement chez votre lecteur.

But de l'exercice

Apprendre à déclencher une réaction chez son lecteur.

La règle du jeu

Choisissez un ou plusieurs faits divers.

Vous pouvez :

- prendre des faits divers réels (attention toutefois aux réactions que vous pouvez susciter chez le lecteur)
- inventer des faits divers
- prendre comme base des fables ou des contes desquels vous tirez des faits divers

Réécrivez ces faits divers en trois lignes ou en trois phrases selon votre convenance.

Voici un exemple pour que vous compreniez à quoi cela peut ressembler :

"Un chasseur a été arrêté par la police samedi dernier alors qu'il sortait de la forêt, une carcasse de loup sur l'épaule. A l'accusation d'avoir tiré sur une espèce protégée, il répond qu'il a voulu sauver de la voracité de l'animal un chapon à crête rouge. »

Quelques pistes pour vous aider

- 1- Commencez par choisir votre ou vos faits divers.
- 2- Réfléchissez aux éléments importants de ces faits divers, à ceux que vous voulez faire ressortir.
- 3- Réfléchissez à la manière dont vous allez intégrer un trait d'humour capable de faire réagir votre lecteur.
- 4- Testez vos Nouvelles en trois lignes auprès de votre entourage.

Jouer avec les sons

en utilisant les homonymes

Dans le livre *Exercices de style* de Raymond Queneau, il y a un texte qui m'a particulièrement marqué : c'est celui intitulé "Homonymes". Pour comprendre ce texte, il ne suffit pas de le lire, il faut le lire à voix haute ! En effet, Raymond Queneau a réécrit l'histoire de l'homme du bus en utilisant uniquement des homonymes. Il déstructure donc les mots et les phrases, rendant l'écrit très difficilement compréhensible à lui seul.

Cela me permet de vous donner un conseil. Lorsque vous écrivez, pensez à faire des pauses lecture à voix haute. Si ce conseil vaut particulièrement pour la poésie (la musicalité y est primordiale), il est aussi important pour une nouvelle ou un roman.

Lire à haute voix vous permettra d'entendre autre chose que ce qui résonne dans votre tête, de prendre de la distance par rapport à votre texte. Vous pourrez ainsi découvrir que certaines de vos phrases sont trop longues ou trop lourdes, percevoir le rythme de vos dialogues ou simplement apprécier autrement votre histoire. Un bon texte doit pouvoir se lire facilement à voix haute.

Cette parenthèse faite, revenons à notre exercice à propos des homonymes !

But de l'exercice

Apprendre à écouter un texte.

La règle du jeu

Ecrivez un court fait-divers ou une histoire (pas plus d'une dizaine de phrases). Réécrivez ce même texte avec des homonymes de façon à ce que seule une lecture à voix haute le rende compréhensible.

Voici un exemple sur le début de la fable *Le corbeau et le renard* de Jean de La Fontaine :

"Maître Corbeau sur un arbre perché" pourrait devenir "Mes Treux corps beau, surin art Breux perd chez. »

Pour ceux qui se poseraient la question : Treux et Breux sont des communes françaises et le surin est un poignard !

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez par écrire le texte de départ sans trop vous préoccuper de son contenu. L'important n'est pas de rédiger un excellent récit (sur le fond et sur la forme) mais d'avoir une base à partir de laquelle travailler. Si vous n'avez vraiment pas d'idées, rien ne vous empêche d'utiliser une fable ou une partie d'un conte.

2- Réécrivez votre texte en cherchant des homonymes. Vous ne pourrez peut-être pas toujours avoir des homonymes qui reproduisent parfaitement le son de départ : faites au mieux !

3- Les noms propres sont permis !

4- Vous pouvez utiliser internet pour rechercher des mots en tapant plusieurs orthographes : c'est ce que j'ai fait pour découvrir les noms de communes que j'ai utilisés dans l'exemple.

5- Ne vous inquiétez pas si vous n'arrivez pas à retranscrire tout votre texte : c'est un exercice difficile !

6- Vous pouvez donner votre texte terminé à un ami : laissez-le deviner qu'il doit le lire à haute voix s'il veut le comprendre.

Utiliser les répétitions

avec le Jeu de la balle

Dans le jeu de la balle, vous devez faire rebondir un mot au coeur du texte que vous écrivez.

Dans le jeu de l'assonance, je vous ai dit que certaines scènes dans un roman ont besoin d'être particulièrement travaillées afin que le lecteur sente l'atmosphère particulière qui y règne. La répétition (réfléchie et consciente !) peut être un des moyens de produire un effet dans un texte (par exemple, l'attente, la légèreté ou la peur).

But de l'exercice

S'exercer à produire un effet dans un texte court grâce aux répétitions.

La règle du jeu

Ecrivez un court texte dans lequel vous ferez rebondir un mot : il faut que ce mot se répète à de nombreuses reprises.

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez par choisir le mot que vous allez faire rebondir puis essayez d'imaginer dans quel texte vous allez le glisser.

2- Vous pouvez :

- décider d'écrire un texte en opposition totale avec l'effet de légèreté suggéré par la notion de rebond.
- choisir, au contraire, de faire un lien entre le fond du texte et la répétition du mot.
- choisir de faire rebondir un son en plus d'un mot (voir à la place).

3- Écrivez votre texte une première fois, lisez-le à haute voix pour juger de l'effet produit : attention, il faut que votre lecteur perçoive que la répétition est voulue !

Jouer sur les non-dits

avec les Haïkus

L'art de l'écrivain consiste à trouver l'équilibre entre ce qu'il dit et ce qu'il laisse deviner !

J'ai découvert les haïkus lors de ma première année d'étude à la faculté de Lettres Modernes au travers des écrits de Basho Matsuo, en particulier son recueil *111 Haïkus*.

Basho Matsuo est l'un des maîtres japonais du haïku. Au travers de ses poèmes, il veut montrer la beauté des choses simples et toucher la sensibilité du lecteur.

Le haïku est un genre poétique très codifié. On peut assimiler le haïku à la photo d'un instant. Il doit faire réfléchir et comporter une allusion à une saison (nommée ou suggérée).

Je pense qu'il est important d'apprendre à écrire de la poésie même lorsque le genre auquel on se consacre habituellement est celui du roman. En effet, comme je vous l'ai déjà dit, la poésie dit beaucoup en peu de mots et peut vous apprendre à réfléchir à la manière dont vous transmettez ce que vous racontez.

But de l'exercice

Apprendre à suggérer des choses en laissant des indices au lecteur !

La règle du jeu

Ecrivez un ou plusieurs haïkus en essayant de respecter les règles de ce type de poème :

Sur la forme

- le haïku est un court poème de 3 vers
- le haïku comporte 17 syllabes réparties de la façon suivante :
 - premier vers : 5 syllabes
 - deuxième vers : 7 syllabes
 - troisième vers : 5 syllabes

Sur le fond

- le haïku doit comporter une allusion à la nature et à une saison. Elle peut être suggérée. Par exemple, si on parle du raisin mûr dans les vignes, on saura qu'il s'agit de l'automne.
- le haïku ne décrit pas toute la scène (le poème est trop court pour cela) mais transmet, au travers de quelques éléments significatifs, le sentiment général qui s'en dégage.
- les figures de style sont interdites

Quelques pistes pour vous aider

1- Tout d'abord, enlevez de vos pensées l'idée que vous devez obligatoirement faire quelque chose de compliqué, de beau et même d'intelligent. Il s'agit, au travers de votre poème, de montrer des choses simples !

2- Fermez les yeux et dessinez dans votre esprit la scène que vous voulez retranscrire, (vous pouvez au contraire regarder cette scène si elle se trouve juste devant vous !). Par exemple, dessinez un jardin de printemps traversé par le soleil.

3- Extrayez de cette scène quelques éléments important pour vous, par exemple l'arrosoir posé contre le mur de pierre ocre, la goutte d'eau qui s'attache à la clochette de la jacinthe.

4- Ordonnez vos idées et écrivez votre poème en essayant d'être bref et de respecter, si vous y arrivez, le nombre de syllabes imposées. Faites attention au "e" muet qui ne compte pas devant une voyelle ou à la fin du vers.

5- N'essayez pas de tout dire ou de faire des liens évident entre chaque phrase : c'est le travail du lecteur de découvrir le sens de la scène. Peu importe si ce sens est différent pour vous et pour lui.

D'après mon exemple, on pourrait écrire ceci :

Jacinthe au jardin
Une goutte d'eau s'accroche
Le soleil s'y noie

Expansion :

apprendre à développer ses idées

Lorsqu'on écrit un roman, le problème n'est souvent pas d'avoir l'idée de départ mais plutôt de parvenir à la développer d'une façon satisfaisante. Mes lecteurs sollicitent fréquemment mon avis à propos de leur production. Je remarque que beaucoup ont de bonnes idées mais ne vont pas assez loin dans la façon dont ils décrivent les scènes. Il ne suffit pas de dire les choses, il faut les faire ressentir à ses lecteurs, susciter leur émotion !

L'exercice de cette semaine vous permettra de réfléchir au moyen de rendre intéressante une histoire banale.

But de l'exercice

Apprendre à développer une idée.

La règle du jeu

Voici une courte histoire banale :

"Décembre. Loïc et Myrtille se promènent. Ils rencontrent Gaëtan et discutent avec passion. La nuit tombent. Ils rentrent chez eux. »

Votre but est de rendre cette histoire passionnante. Vous pouvez à votre gré :

- la compléter

- la transformer en un autre genre littéraire (poème, théâtre etc.)
- changer de ton pour la raconter (humour, drame, etc.)
- intégrer les phrases dans votre texte ou reprendre seulement l'idée générale
- ajouter des personnages
- Etc.

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez par choisir le genre littéraire de votre texte ainsi que le ton que vous voulez lui donner.

2- Posez-vous la question de savoir ce qui va faire de votre histoire une histoire originale, ce qui va réussir à capter votre lecteur (la façon dont vous allez raconter, la chute, le suspense, etc.).

3- Ecrivez rapidement la trame que vous allez suivre pour développer votre histoire.

4- Ecrivez votre histoire sans chercher la perfection dès le premier jet.

5- Faites lire votre histoire à quelqu'un et demandez-lui de vous donner un point positif et un point à améliorer.

6- Réécrivez un deuxième jet.

Juste pour rire

avec S+7

Je ne sais pas si vous vous rappelez mais, lors du deuxième jeu d'écriture, je vous ai parlé d'un groupe d'écrivains nommé l'OULIPO (Ouvroir de Littérature Potentiel) fondé en 1960 et comprenant, entre autres, des écrivains comme Raymond Queneau. Ces écrivains se donnaient des contraintes pour produire des textes et stimuler leur imagination. L'un des jeux auxquels ils s'adonnaient porte le nom de S +7.

S signifie substantif (un substantif est un nom).

Ce jeu donne une grande importance aux noms c'est pourquoi je l'ai parfois utilisé avec mes élèves de primaire. Ainsi, je leur apprenais à la fois à repérer les noms dans un texte et à utiliser le dictionnaire.

But de l'exercice

S'amuser et apprendre de nouveaux mots par la même occasion.

La règle du jeu

Choisissez un texte court (une fable, un conte, l'un de vos écrits furtifs, etc.). Remplacez chacun des noms de ce texte par le 7ème nom qui suit dans le dictionnaire.

Quelques pistes pour vous aider

- 1- Choisissez votre texte de départ. Si vous désirez faire lire votre production finale à votre entourage, je vous conseille de prendre un texte connu. Cela accentuera l'effet amusant.
- 2- Soulignez tous les noms présents dans votre texte.
- 3- Cherchez dans un dictionnaire les noms à remplacer.
- 4- Faites lire votre texte à votre entourage en leur demandant de trouver la consigne de départ !

User de subtilité

avec une Salade de Fruits

J'ai déjà eu l'occasion de vous dire que j'aimais les textes à plusieurs niveaux de sens. En tant qu'écrivain, il est important que vous réfléchissiez à ce que vous voulez dire à travers vos textes. Écrire, c'est toujours faire passer un message mais il y a des manières plus ou moins subtiles d'y parvenir. S'entraîner à cacher des éléments dans un texte avec un enjeu moindre et ludique vous aidera à prendre conscience de cette dimension de l'écriture et à y réfléchir lorsque vous travaillez votre roman.

Voici donc les explications pour composer une véritable salade de fruits, fraîche et amusante !

But de l'exercice

Apprendre à jouer avec deux niveaux de compréhension.

La règle du jeu

Je vous propose tout d'abord d'écrire un court texte avec l'un des thèmes suivants :

- L'histoire d'une rencontre inattendue
- La description d'une carte postale ou d'une photo
- Un récit de voyage

Vous devez introduire dans votre texte le plus de noms de fruits possibles. Attention, ces noms ne doivent pas être visibles mais cachés en plusieurs morceaux. Je vous demande donc de créer une véritable salade de fruits !

Exemple : Sous un beau soleil d'été **Anna nage** dans la piscine. Sous un **abri** côté jardin, Jules **admire Tilleul** le chien de sa mamie.

J'ai placé dans mon exemple les mots « ananas », « abricot » et « myrtille ».

Quelques pistes pour vous aider

- 1- Commencez par sélectionner une dizaine de fruits que vous aimeriez voir apparaître dans votre texte.
- 2- Essayez de rechercher, pour chacun des fruits, la façon dont vous pourriez les couper. Sélectionnez plusieurs mots qui se terminent ou qui commencent par les syllabes que vous cherchez.
- 3- Ecrivez votre texte en utilisant les noms de fruits que vous avez choisi.
- 4- Faites lire votre texte à un ami pour recueillir ses impressions.

Utiliser synonymes et périphrases

avec un Double Lipogramme

Le jeu du lipogramme remporte un grand succès auprès de mes lecteurs. Nous avons testé ensemble un premier stade et je vous propose maintenant de passer à une difficulté supérieure.

Ce jeu d'écriture vous aidera une fois encore à développer votre vocabulaire en travaillant à rechercher des synonymes et des périphrases. Apprendre à utiliser des mots différents vous permettra, lors de la phase de relecture de votre roman, de modifier les passages dans lesquels il y a des répétitions et de lutter contre une certaine monotonie de l'écriture.

But de l'exercice

Apprendre à chercher des synonymes et des périphrases.

La règle du jeu

Rappel : écrire un lipogramme, c'est écrire un texte sans utiliser l'une des lettres de l'alphabet, le plus souvent une voyelle.

Je vous propose d'écrire un double lipogramme, c'est à dire d'écrire un texte en enlevant deux voyelles.

Au choix, vous pouvez faire un lipogramme :

- en A et O
- en O et U
- en I et U
- en A et U
- en O et I
- en A et I

En ce qui concerne le texte de départ, que diriez-vous de partir de la fable *La cigale et la fourmi* de Jean de la Fontaine ?

Quelques pistes pour vous aider

1- Si vous n'aimez pas la fable *La cigale et la fourmi* de Jean de la Fontaine, pas de soucis, choisissez un autre texte ou écrivez-en un !

2- Réfléchissez tout d'abord au vocabulaire que vous allez utiliser pour les éléments principaux. Par exemple, vous devez vous demander comment vous allez nommer la fourmi si vous faites un lipogramme en O et U.

3- Ecrivez ensuite un premier jet en introduisant les synonymes et les périphrases qui vous viennent à l'esprit.

4- Si vous y arrivez, introduisez également des rimes.

5- Retravaillez le texte : usez sans limite des synonymes et des périphrases !

6- N'oubliez pas qu'il s'agit de coller au plus proche du texte d'origine mais qu'il y aura aussi des changements inévitables.

Poésie à plusieurs niveaux de lecture

avec l'Acrostiche

Vous avez certainement déjà vu et lu des acrostiches. Il s'agit de poèmes composés d'une ou plusieurs strophes : les premières lettres de chaque vers forment, lorsqu'on les assemble, un mot en lien avec le poème. Une variante consiste à utiliser les premiers mots de chaque vers pour former une phrase.

Pour vous donner un exemple, voici un acrostiche avec ECRIRE composé rapidement en utilisant le thème de la fable *Le Corbeau et le Renard* de Jean de La Fontaine. Le lien entre le mot et le poème se situe en rapport avec l'exercice d'écriture plus qu'avec le sens même du texte.

Elevé au sommet d'un arbre
Corbeau tenait un fromage.
Renard alléché vint lui rendre hommage.
Irradié de compliments, Corbeau crie.
Renard récupère le butin sans bruit
Et laisse Corbeau bien sombre.

Voici donc une contrainte simple qui servira de prétexte à l'écriture. Ce genre de jeux d'écriture peut être utile à deux choses lorsque vous travailler sur votre roman :

1- Vous pouvez intégrer des acrostiches dans le texte même du roman : cela permet de varier un peu le type de textes produits, parfois ce sera précieux pour une lecture à plusieurs niveaux.

2- Vous pouvez facilement réutiliser cette contrainte pour écrire un texte court en parallèle de votre travail sur votre roman (sous la forme d'écrits furtifs). Cette fois, cela ne servira pas à divertir votre lecteur mais à vous changer les idées avant de repartir sur votre roman.

But de l'exercice

Se servir d'un prétexte pour écrire un poème à plusieurs niveaux de lecture.

La règle du jeu

Écrivez un poème sur le thème de votre choix : les lettres qui commencent chaque vers devront former un mot en rapport avec votre texte.

Quelques pistes pour vous aider

1- Je vous conseille de commencer par choisir le mot qui formera l'acrostiche.

2- Notez ensuite les idées que vous voudriez retrouver dans votre poème.

3- Écrivez votre poème, laissez-le reposer un moment avant de le retravailler.

4- Si vous avez envie, vous pouvez écrire un poème à plusieurs strophes : les mots composants l'acrostiche de chaque strophe formeront une phrase.

Exercer son imaginaire

avec le Jeu de la porte

Penser un roman ressemble à établir un plan de construction. Lorsque l'on veut bâtir une maison, il est nécessaire de réfléchir à son projet, de vérifier s'il est réalisable, de planifier les différentes étapes et d'obtenir les bons matériaux. C'est un peu la même chose avec un roman : pour être certain d'arriver au bout de son projet, il faut savoir à quoi on veut aboutir et comment on va s'y prendre pour réussir.

Une idée de roman peut parfois ressembler à une porte posée au milieu d'un champ. Seule, elle ne sert à rien... à rien sinon à faire naître une fiction éclair ! Voici donc un jeu destiné à exercer votre imaginaire et, pourquoi pas, à vous fournir des matériaux pour un futur roman !

But de l'exercice

Exercer son imaginaire !

La règle du jeu

Je vous propose d'écrire un texte dont voici le point de départ : vous vous promenez dans la campagne quand, soudain, vous apercevez une porte plantée seule au milieu d'un champ. Vous vous approchez et vous ouvrez la porte.

A vous de raconter ce qui se trouve derrière cette porte ! Attention, vous ne pouvez pas en franchir le seuil, seulement jeter un œil à l'intérieur.

Quelques pistes pour vous aider

1- Le point de départ est si vaste que vous pouvez réellement laisser libre court à votre imagination. Je vous conseille donc de noter rapidement et sans réfléchir les quelques premières idées qui vous viennent à l'esprit en lisant la consigne. Ne cherchez pas plus loin, ces idées seront parfaites pour un écrit furtif !

2- Ecrivez votre texte d'une seule traite sans vous arrêter et sans vous demander si ce que vous écrivez est "bien" ou non !

3- Pensez en corrigeant votre écrit à utiliser les 5 sens pour créer une véritable ambiance derrière la porte. Pensez également à évoquer les sentiments du narrateur.

4- Vous pouvez vous amuser au cours de la semaine à écrire plusieurs textes à partir de cette même consigne. Dans ce cas, essayez de varier les ambiances que vous créez !

Jouer sur les subtilités du langage

avec les Mots tordus

Connaissez-vous *Le prince des mots tordus* de Pef ? Cet album raconte l'histoire du prince des mots tordus qui part à la recherche d'une femme et rencontre une flamme qui cueille des braises des bois !

Eh oui, vous avez deviné, ce jeu d'écriture vous amènera à tordre les mots ! Quel intérêt lorsqu'on veut écrire un roman ? Cet exercice permet de se rendre compte une nouvelle fois des subtilités du langage et du pouvoir que l'on peut exercer sur les mots. C'est à mon sens l'une des choses les plus intéressantes pour l'écrivain.

Même si vous n'avez pas pour vocation d'écrire pour la jeunesse, ce jeu vous aidera à développer vos capacités d'écriture dans le domaine du comique et/ou du poétique. De plus, je trouve que tordre les mots est un excellent moyen de générer des idées pour créer des mondes imaginaires. Cela servira donc particulièrement à ceux qui écrivent des contes, de la fantasy, de la science-fiction, etc.

But de l'exercice

Jouer avec les subtilités du langage.

La règle du jeu

Je vous propose d'écrire un texte selon les trois règles suivantes :

- Votre texte doit commencer par "Il était une fois".
- Vous devez réutiliser au moins un personnage littéraire connu (fable, conte traditionnel, roman, etc.) mais en transformant son histoire.
- Une fois votre histoire terminée, modifiez certains noms en changeant une ou plusieurs lettres pour chacun d'eux (attention, le nom doit rester assez proche au niveau sonore de celui d'origine).
Exemple : Le bateau était secoué par les vagues => Le râteau était secoué par les algues.

Quelques pistes pour vous aider

- 1- Commencez par choisir le personnage littéraire que vous avez envie de reprendre.
- 2- Notez les grandes lignes de votre récit, les modifications apportées à l'histoire de votre personnage.
- 3- Vous pouvez, soit écrire le texte sans vous soucier de la manière dont vous allez transformer les noms, soit chercher à l'avance comment vous allez modifier certains d'entre eux (ce qui donne l'avantage d'avoir un récit plus cohérent). A vous de voir !
- 4- Relisez-vous et corrigez votre premier jet.
- 5- Faites un essai de lecture à voix haute pour vous rendre compte de ce que cela donne.

S'entraîner à écrire un texte complet

avec la Fable Express

Petit rappel si vous n'êtes pas familiarisé avec le genre de la fable : une fable est un récit court dans lequel on trouve des personnages fictifs (souvent des animaux, comme dans les *Fables* de Jean de La Fontaine) et de l'humour. La fable est la plupart du temps écrite en vers et a pour but de transmettre un enseignement (implicite ou sous forme de morale à la fin).

La fable express ne diffère pas vraiment de la fable si ce n'est dans sa chute. C'est celle-ci que je vais vous inviter à modifier. Cet exercice est important car il vous aidera dans votre parcours d'écrivain pour deux raisons :

- Tout d'abord, il vous permettra d'explorer un genre littéraire que vous n'avez peut-être pas l'habitude d'écrire et donc de vous confronter à un nouveau défi.
- Ensuite, il est important de travailler sur des textes courts car on peut les travailler beaucoup plus en profondeur qu'un roman. Que ce soit de la poésie, une courte nouvelle ou une fable express, il est bon de s'arrêter sur les détails techniques, la tournure des phrases, les rimes si besoin, la nécessité d'ajouter ou d'enlever des détails, l'aspect percutant du texte, etc.

Profitez de cet exercice pour vous interroger sur cette dimension de vos écrits !

But de l'exercice

S'entraîner à écrire un texte complet mais court en prenant soin des détails techniques.

La règle du jeu

Une fable express est un petit conte qui se termine par une moralité qui est :

- soit la déformation d'une formule connue
- soit l'équivalent homophonique d'une formule connue.

Je vous propose donc de choisir une morale (de fable ou une maxime connue) et de la déformer, puis d'écrire une fable pour l'expliquer. Voici quelques exemples de chutes si vous n'avez pas d'idée :

- On voit que de tous temps, les petits ont pâti de la sottise des grands (*Les deux Taureaux et une Grenouille*, Jean de La Fontaine).
- Il n'est pas de joie qui égale celle de créer de nouvelles amitiés (proverbe chinois).
- A l'oeuvre, on connaît l'artisan (*Les Frelons et les Mouche à Miel*, Jean de La Fontaine).
- Tous les êtres humains pensent. Seuls les intellectuels s'en vantent. (Philippe Bouvard).

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez bien entendu par choisir la morale que vous voulez insérer à la fin de votre texte et réfléchissez à la façon dont vous pouvez la modifier (changer des mots ou des sons).

2- Réfléchissez ensuite aux personnages que vous désirez utiliser (personnages réels, animaux, êtres imaginaires, etc.) ainsi qu'au déroulement général de l'intrigue.

3- Ecrivez un premier jet de votre texte, faites des rimes si vous le pouvez mais n'essayez pas d'être parfait tout de suite.

4- Retravaillez votre texte en veillant :

- à l'orthographe
- à la grammaire et à la syntaxe des phrases
- à la cohérence des propos
- en essayant d'insérer des rimes
- en cherchant au mieux à intégrer de l'humour
- en vérifiant que l'on peut retrouver assez facilement la morale de départ.

Jouer avec les œuvres littéraires

avec Une histoire à 4 époques

Je vous ai déjà proposé d'écrire une histoire à quatre voix selon le modèle de R. Queneau dans *Exercices de style*.

Cette fois, je vous invite à écrire une histoire à quatre époques !

Peut-être que vous avez déjà lu des albums et des romans de littérature de jeunesse qui reprennent des contes en changeant l'époque à laquelle ils se déroulent. Moi qui aime intégrer des références littéraires et culturelles à l'intérieur de mes romans, je trouve cet exercice vraiment intéressant et créateur d'idées pour des oeuvres plus longues. C'est pourquoi je vous le propose aujourd'hui.

But de l'exercice

Apprendre à jouer avec les oeuvres littéraires en les transformant.

La règle du jeu

Choisissez un conte, une fable ou une histoire que vous aimez. Réécrivez cette histoire en changeant plusieurs fois l'époque à laquelle se déroulent les faits. Vous pouvez, par exemple choisir de faire :

- une version à la Préhistoire

- une version au Moyen-Age
- une version sous le règne de Louis XIV
- une version à notre époque

A vous de voir ce qui correspond le mieux à l'histoire de départ et ce qui est le plus pertinent pour faire ressortir les différences d'époques.

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez par choisir le conte ou la fable que vous allez réécrire. Vous pouvez aussi écrire votre propre histoire.

2- Choisissez les époques auxquelles vous voulez écrire votre histoire. Si quatre vous semblent un défi trop difficile, faites moins de versions, cela n'est pas grave !

3- Notez les éléments qui changeront suivant l'époque de l'histoire. Vous pouvez faire un tableau pour vous aider.

4- Commencez par écrire la version de l'histoire qui vous inspire le plus.

5- Relisez votre texte pour le corriger et l'améliorer puis partagez-le avec des lecteurs.

Stimuler son imagination

avec Le Conte du Pourquoi

Les histoires comme ça de Rudyard Kipling sont composées d'une série de contes qui expliquent comment le chameau a eu sa bosse, pourquoi le rhinocéros a la peau toute fripée, la façon dont l'alphabet a été créé, etc.

On appelle « Conte du pourquoi » ces histoires imaginaires qui expliquent une particularité du monde, la particularité physique d'un animal ou d'une plante. Le titre est souvent sous forme de question et le conte se déroule dans un monde merveilleux.

Il est intéressant en tant qu'écrivain de s'essayer à l'écriture d'un conte du pourquoi car :

- cela permet d'explorer un genre littéraire différent du roman, plus court et souvent plus facile à écrire et à terminer.
- cela stimule l'imagination en la forçant à détourner ou expliquer différemment certains des éléments de notre monde. Cela peut ensuite servir à créer le contexte d'une histoire plus longue.

But de l'exercice

Explorer un genre littéraire : le conte du pourquoi en stimulant son imagination.

La règle du jeu

Je vous propose d'écrire un conte du pourquoi dont voici les règles :

- votre conte devra expliquer une particularité du monde (par exemple : Pourquoi la mer est-elle salée ?) ou une particularité physique d'un animal (par exemple : Pourquoi la girafe a-t-elle un long cou ?) ou d'une plante (par exemple : Pourquoi le cactus a-t-il des piquants ?).
- Votre conte devra se dérouler dans un monde merveilleux, c'est à dire un monde dont les caractéristiques sont différentes du notre. Il est possible, par exemple, que les animaux parlent ou que les plantes se déplacent, etc.
- La longueur du conte est laissée à votre libre choix, cela n'a pas d'importance !

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez par réfléchir à la caractéristique du monde, des animaux ou des plantes que vous avez envie d'expliquer. Pour vous aider, vous pouvez chercher des images sur internet ou fouiller dans vos souvenirs pour découvrir une caractéristique étonnante de notre monde. Vous pouvez aussi choisir d'évoquer quelque chose de très connu.

2- Divisez votre conte en 3 parties :

- Expliquez comment les choses étaient avant. Vous pouvez commencer votre conte par une phrase du type "A l'aube du monde,...", ou "Lorsque l'humanité venait tout juste de naître,...", ou encore "En des temps très reculés,... »
- Expliquez ensuite ce qui s'est passé pour que les choses changent.
- N'oubliez pas de conclure avec une phrase du type : " Depuis ce jour,..." ou "C'est pourquoi,..."

3- N'oubliez pas de vous relire !

Créer des univers surprenants

avec un Poème pour rêver

J'ai choisi pour ce jeu de m'inspirer de l'album *Rien n'est plus beau* de Armelle Barnier. Dans cette œuvre, l'auteure joue avec les mots et les mélange pour créer une comptine pleine de surprises. Je vais donc vous donner une structure de base à partir de laquelle vous pourrez inventer votre propre album poétique.

Lorsque vous écrivez un roman, vous devez penser à la fois à la cohérence de ce que vous proposez et à la fois à sortir des sentiers déjà explorés par d'autres auteurs afin de ne pas ennuyer votre lecteur. Cet équilibre n'est pas toujours facile à trouver. Il s'obtient à force d'essais, de réflexion et de travail. Le poème que je vous propose aujourd'hui est l'exemple même de ce besoin d'équilibre. Il vous demande de partir d'éléments du monde réel pour aller vers un imaginaire surprenant mais équilibré.

But de l'exercice

Créer des associations surprenantes.

La règle du jeu

Voici un exemple de ce que l'on peut lire dans l'album de Armelle Barnier :

*"Rien nest plus beau
Que les gouttes d'eau qui tombent du parapluie,
Qu'un coquelicot rouge au milieu d'un pré,
En fait, rien n'est plus beau que les gouttes de coquelicot. »*

A votre tour, écrivez un poème :

- de 6 à 10 strophes de 3 vers
- en terminant chaque strophe par une conclusion: "En fait... »
- en commençant avec des adjectifs différents (Rien n'est plus drôle ; rien n'est plus mignon ; rien n'est plus gentil/méchant ; rien n'est plus loin/proche ; rien n'est plus petit/grand, etc.)
- en concluant chaque strophe par une association surprenante

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez par choisir les adjectifs qui débiteront chaque strophe de votre poème en pensant à l'ambiance générale que vous comptez créer.

2- N'hésitez pas à écrire les vers qui vous passent par la tête, à essayer différentes associations avant de sélectionner celle que vous préférez.

3- Veillez à ce que les associations fassent naître des images dans l'esprit du lecteur (On imagine sans peine à quoi ressemble une pluie de coquelicot).

4- Essayez de jouer sur les sens en ne privilégiant pas l'un d'entre eux.

5- Relisez-vous en vous demandant si l'ensemble de votre poème (et donc du monde imaginaire que vous avez créé) est cohérent.

A nouveau du vocabulaire

avec le Lipogramme inversé

Cette semaine, j'ai envie de reprendre avec vous l'un des exercices que j'ai proposé en début de parcours : celui du lipogramme. D'une part, ce jeu est amusant et, d'autre part, il propose une réflexion autour du choix des mots. C'est donc un exercice technique qui vous aidera à enrichir votre vocabulaire. Comme vous le savez déjà, cela est très utile lorsqu'on est écrivain !

Je vous propose donc d'écrire un lipogramme inversé !

But de l'exercice

Enrichir son vocabulaire.

La règle du jeu

Si vous vous rappelez bien, l'exercice du lipogramme demande d'écrire un texte sans employer une lettre donnée. Le lipogramme inversé consiste à écrire un texte dans lequel tous les mots contiennent une lettre choisie au départ.

Contrairement au tautogramme, cette lettre ne doit pas obligatoirement débiter le mot.

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez par choisir la lettre que vous voulez employer. Bien entendu, vous aurez plus de difficultés en prenant la lettre Z qu'en utilisant le E ! A vous de voir ce que vous pouvez faire et quelles sont vos envies.

2- Pensez ensuite au sujet du texte que vous allez écrire. N'essayez pas de faire une grande dissertation littéraire du premier coup. Visez un objectif simple ! Si vous n'avez pas d'idée, vous pouvez prendre un souvenir ou utiliser un texte existant que vous transformerez (fable, conte, extrait de roman, etc.).

3- Faites une liste des mots contenant la lettre choisie et qui vous viennent spontanément à l'esprit. Pour vous aider, vous pouvez les classer selon leur catégorie grammaticale (noms, verbes, pronoms, etc.).

4- Ecrivez votre texte. Ne cherchez pas forcément à faire long. Cherchez surtout à veiller au sens de ce que vous écrivez (ce n'est pas toujours simple avec ce genre de contrainte).

Bannir la page blanche

avec le Trésor littéraire

Avez-vous peur de vous retrouver devant une page blanche ou, au contraire, y voyez-vous déjà les milliers de mots capables de la couvrir ? Selon les moments, vous pouvez être dans l'une ou l'autre de ces situations. Dans tous les cas, la page blanche n'est pas une catastrophe puisqu'il existe des solutions pour la combattre !

Dans ce jeu d'écriture, je vous donne un prétexte pour écrire. Ne paniquez pas, n'oubliez pas que produire un texte demande un véritable travail et laissez aller votre plume sans la juger ! Plus vous vous entraînerez à écrire, plus vous y arriverez.

But de l'exercice

Bannir la crainte de la page blanche en s'appuyant sur un prétexte d'écriture.

La règle du jeu

Imaginez que vous vous retrouvez sur cette une île déserte. En faisant le tour de l'île, vous découvrez une cabane à moitié effondrée et un coffre. Au fond de coffre, il y a une unique page couverte de mots !

Vous commencez à la lire...

A vous donc de rédiger le texte présent sur cette page. Celle-ci peut être :

- arrachée à un livre
- unique

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez par prendre un petit moment pour noter vos idées au brouillon. Faites un choix entre la page unique ou celle arrachée d'un roman, cela orientera votre récit. Décidez du type de texte que vous allez écrire (lettre, récit de voyage, journal, roman, etc.). Pensez également au contexte dans lequel cette page a été rédigée (cela peut être un contexte lié à l'île sur laquelle la page est trouvée ou quelque chose de complètement différent).

Attention, le but n'est pas de passer trop de temps à finaliser cette étape.

2- Rédigez la page, si possible sans vous poser de question et d'une seule traite.

3- Prenez le temps de vous arrêter pour boire un café, faire une course ou passer un coup de téléphone puis relisez-vous.

4- Si vous en avez envie, vous pouvez réécrire votre texte en le corrigeant. Cependant, le but de cet exercice est plus de produire un écrit que de rédiger un texte parfait !

Saisir l'inspiration au vol

avec le Logorallye à suspens

Le logorallye à suspens fonctionne presque de la même manière que le logorallye. Vous allez également devoir intégrer dans un texte des mots imposés. La différence est que vous ne connaîtrez pas les mots à l'avance !

Dans le précédent jeu, je vous ai proposé un exercice pour vous aider à combattre la crainte de la page blanche. Lorsqu'on veut devenir écrivain, il est important de s'essayer à écrire dans différentes situations, notamment dans des situations de "stress". Cela vous permettra de découvrir des capacités et des idées que vous ignorez encore et de vous dépasser.

But de l'exercice

Apprendre à saisir l'inspiration au vol malgré une situation de stress !

La règle du jeu

Demandez à un membre de votre famille ou de votre entourage d'écrire sept mots au hasard sur sept papiers différents. Si possible, les mots doivent appartenir à différentes catégories grammaticales (par exemple 2 verbes, 2 noms, 1 adverbe, 2 adjectifs).

Les papiers doivent être pliés. Vous pouvez les placer dans une boîte ou les poser simplement sur la table devant vous.

Ecrivez un texte selon les règles suivantes :

- Votre texte doit obligatoirement comporter plus de 5 phrases mais ne peut pas dépasser une page.
- Vous devez choisir à l'avance le thème général de votre texte ou prendre un texte de notre patrimoine littéraire (conte, fable, extrait de roman, etc.). Vous n'êtes pas obligé de choisir un texte entier ou d'écrire une histoire complète.
- Il vous faut écrire votre texte en 30 minutes maximum.
- Tirez au fur et à mesure les mots placés devant vous. Une fois le mot tiré, vous devez obligatoirement le placer dans les 3 phrases qui suivent celle que vous venez d'écrire !

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez par choisir l'idée générale de votre écrit ou le texte littéraire sur lequel vous allez vous appuyer. Ne cherchez pas à faire trop complexe !

2- Détendez-vous avant de commencer à écrire et restez détendu ensuite !!!

3- Si vous avez peur de ne pas arriver à faire cet exercice, demandez à la personne qui choisi les mots de :

- sélectionner des mots simples
- sélectionner plus de sept mots. Vous aurez alors droit à un ou deux jokers !

4- Ecrivez en veillant surtout à la cohérence de votre propos.

5- Faites lire votre texte à la personne qui vous a imposé les mots.

Apprendre à organiser un récit

avec le Texte Parcours

Peut-être avez-vous déjà vu ces livres qu'on propose aux enfants et dans lesquels ils doivent aller d'une page à l'autre selon leurs propres choix : « Si le prince décide de combattre le dragon, allez à la page 3 ; s'il décide de gravir d'abord la montagne de feu, allez à la page 5 », etc.

C'est ce défi que vous propose de réaliser. Cela vous apprendra à organiser votre texte avant de l'écrire. C'est vraiment important lorsqu'on travaille sur des récits longs, pour gagner du temps et avoir une meilleure cohésion de l'histoire.

But de l'exercice

Apprendre à organiser un récit avant de l'écrire.

La règle du jeu

Ecrivez une courte histoire, un conte par exemple, en organisant le récit de manière à ce que le lecteur puisse naviguer dans le texte en choisissant les possibilités qu'il préfère.

Quelques pistes pour vous aider

- 1- Commencez par réfléchir à l'histoire dans sa globalité en fixant les éléments qui ne changeront pas : le début par exemple ainsi que l'objectif du héros. Ne cherchez pas à faire compliqué, le but est d'explorer différentes possibilités et d'effectuer des liens entre ces possibilités.
- 2- Pensez à la fin ou les fins (pas plus de deux) que vous voulez proposer.
- 3- Prenez comme base de réflexion le schéma narratif :
 - Situation initiale.
 - Élément(s) perturbateur(s).
 - Péripéties : deux ou trois étapes suffisent avec une ou deux possibilités pour chacune.
 - Élément(s) de résolution.
 - Situation(s) finale(s).
- 4- Travaillez à l'aide de petits feuillets que vous posez devant vous pour écrire les différentes étapes et effectuer les renvois que vous désirez.
- 5- Choisissez les éléments qui se recoupent ou, si vous avez des difficultés, écrivez simplement deux histoires qui ne se croisent qu'au début et à la fin.
- 6- Ecrivez votre texte puis testez le résultat en le faisant lire à un ami.
- 7- Pas de panique, c'est vraiment un exercice difficile !

Entretenir le suspens

en Tournant autour du pot

Au moment où je préparais le concours pour devenir Professeur des écoles, j'ai eu l'occasion de travailler à partir du texte : "*Le témoin*" de Sarah Cohen-Scali. Il s'agit du récit d'un meurtre raconté par un personnage dont on ignore tout jusqu'à la dernière phrase. Il n'est jamais nommé mais de petits détails permettent au lecteur de bâtir des hypothèses. On découvre finalement qu'il s'agit d'un miroir.

Sur le modèle de ce texte, j'aimerais vous proposer un petit jeu. Pour le réaliser, vous aurez certainement besoin d'utiliser quelques périphrases ou autres figures de style destinées à cacher la véritable nature d'un objet ou d'un personnage.

But de l'exercice

Apprendre à écrire un texte à suspens.

La règle du jeu

Voici deux possibilités :

1- Choisissez un objet ou, si vous préférez, un personnage connu. Faites la description de cet objet dans un texte d'une vingtaine de lignes. Ne le nommez jamais explicitement mais semez des indices tout au long de votre texte.

2- Vous pouvez, comme dans "*Le témoin*", écrire une enquête policière racontée par un témoin anonyme dont vous ne dévoilerez l'identité qu'à la dernière ligne.

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez par choisir l'objet ou le personnage principal de votre histoire.

2- Listez les caractéristiques de ce personnage, écrivez quelques périphrases pouvant le désigner.

3- Etablissez une hiérarchie dans ces éléments allant du plus général au plus spécifique. Par exemple, si vous choisissez un stylo, vous pourrez parler d'abord de sa couleur puis de sa forme, pour finir par son utilité première : écrire.

4- Ecrivez votre texte en insérant au fur et à mesure les caractéristiques que vous avez listées.

5- Prenez le temps de faire une relecture détaillée. Vous pouvez demander à un ami de lire votre texte et de vous dire s'il devine rapidement ou non la nature de l'objet que vous décrivez.

Poupées Russes

sublimier les moments ordinaires

Dans son roman *Le scandale Modigliani*, Ken Follett essaie de rester au plus proche de la réalité. Les personnages qu'il met en scène pourraient être vous ou moi. Les situations qu'ils traversent sont suscitées par autant de "hasards", exactement comme nous pourrions nous-même en rencontrer. Au final, tout est imbriqué et il en sort un puzzle littéraire au paysage tout à fait unique.

Lorsque vous écrivez un roman, votre but premier est d'accrocher et d'interpeler votre lecteur. Pour cela, vous devez savoir mettre en valeur des événements insignifiants, les conjuguer à de nouveaux temps ou les présenter de façon personnelle et pertinente.

Ce jeu inspiré par la démarche littéraire de Ken Follett va vous aider à travailler cet aspect de l'écriture.

But de l'exercice

Apprendre à mettre en valeur un moment ordinaire de la vie.

La règle du jeu

Choisissez un événement de votre quotidien, quelque chose de court et de répétitif comme se brosser les dents ou mettre ses chaussures. Ecrivez ce même événement plusieurs fois.

A la fin de chaque texte, introduisez un point d'accroche qui vous permettra de lancer le prochain récit. Décrivez alors le même événement sous un nouvel angle de vu, original, voir incongru au gré de votre imagination.

Exemple : Si vous choisissez le brossage de dents, vous pouvez tout d'abord décrire la scène du point de vue d'un personnage extérieur, puis utiliser le point de vue du personnage principal (qui peut d'ailleurs penser à tout autre chose qu'à ce qu'il fait). Puis donner la parole à une dent ou à la brosse à dent ou encore utiliser une pensée de votre personnage pour sauter ensuite sur un texte décrivant un événement complètement indépendant.

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez par choisir l'événement que vous voulez utiliser au fil de vos textes.

2- Réfléchissez aux différents points de vue ou aux différentes façons dont vous voulez raconter cet événement. Pensez à la manière dont vos textes vont s'imbriquer les uns dans les autres.

Pour cette étape, vous pouvez interroger votre entourage sur les pensées, associations d'idées, etc. que cet événement suscite chez eux.

3- Décrivez une première fois cet événement. Faites un texte court. Ecrivez ensuite les autres textes. N'hésitez pas à vous laisser surprendre par votre imagination, à explorer différentes possibilités.

4- Effectuez un tri dans vos productions et retravaillez vos textes.

Dessins Animés en folie

pour développer son imagination

C'est en écrivant qu'on devient écrivain ! C'est en s'entraînant qu'on trouve des idées. Si parfois il m'arrive de voir se dérouler dans mon esprit une histoire quasiment ficelée, il m'arrive beaucoup plus fréquemment d'avoir envie d'écrire sans savoir vraiment dans quoi me lancer. Je suis certaine que vous vivez la même chose.

Où pioche-t-on les idées pour écrire ? En observant le monde autour de soi, en se lançant des défis, en discutant avec d'autres mais aussi en cherchant des prétextes d'écriture. Ecrire en respectant une contrainte vous emmènera sur des chemins insoupçonnés. Au détour de l'un d'eux, vous trouverez peut-être le point de départ d'une grande oeuvre littéraire.

But de l'exercice

Développer son imagination.

La règle du jeu

Faites une liste des 5 dessins animés que vous préférez. Pour chacun, notez plusieurs éléments qui vous ont marqués et qui font que vous aimez ce film. Ce peut être quelque chose de physique ou une idée, une pensée, une parole (par exemple le lieu de l'histoire, un des personnages, un paysage ou encore un sentiment dominant).

Choisissez 3 à 5 des éléments que vous avez sélectionnés.

Vous pouvez ensuite :

- écrire une courte histoire dans laquelle devront apparaître les éléments choisis.
- réécrire un texte connu en le transformant pour y intégrer ce que vous avez aimé dans les dessins animés.

Quelques pistes pour vous aider

- 1- Commencez par faire une liste des dessins animés que vous préférez. Si vous n'en trouvez que 4 ou que vous voulez en choisir 6, pas de panique, c'est possible ! Si vous détestez les dessins animés, faites le même exercice avec des films, cela n'a pas d'importance. Il s'agit simplement de trouver un prétexte d'écriture et de se donner quelques contraintes.
- 2- Etablissez une liste des éléments que vous aimez dans ces dessins animés. Ne vous limitez pas dans les choses que vous voulez noter. Ecrivez ce qui vous a marqué lorsque vous avez vu le film/le dessin animé la première fois ou ce dont vous vous souvenez le plus.
- 3- Choisissez 3 à 5 éléments que vous voulez garder pour votre histoire. Attention, selon la nature des choses que vous avez relevées, plus vous voudrez en conserver pour votre histoire, plus cela risque d'être difficile. Attention aussi à prendre des éléments compatibles entre eux.
- 4- Réécrivez votre propre histoire ou une scène d'une histoire plus vaste.
- 5- Demandez à vos lecteurs à quels films ils pensent en vous lisant.

Travailler les dialogues

en allant au Théâtre

Je vous propose aujourd'hui un exercice qui vous pour écrire les dialogues de votre roman.

But de l'exercice

Développer ses capacités à écrire un dialogue.

La règle du jeu

Choisissez un conte connu (*Le petit Chaperon Rouge*, *Le Petit Poucet*, etc.) ou une fable.

Réécrivez le texte sous forme de scénette de théâtre, donc en utilisant uniquement des dialogues.

Quelques pistes pour vous aider

1- Si vous avez le temps, je vous suggère de lire une ou deux pièces de théâtre avant de vous lancer dans cet exercice. Cela vous permettra de vous plonger dans le rythme de ce genre littéraire.

2- Choisissez votre texte de départ. Notez les éléments importants qui doivent obligatoirement ressortir de votre dialogue (Exemple avec *le Petit Chaperon Rouge* : sa façon de s'habiller, le lieu où elle va, ce qu'elle transporte, etc.).

3- Ecrivez une première fois votre texte.

4- Relisez-vous en essayant de réfléchir à ce que vous avez oublié, en corrigeant l'orthographe et en veillant à mettre du rythme dans votre texte. Pour cela, vous pouvez utiliser le principe de la stichomythie.

Stichomythie : Il s'agit d'une succession de courtes répliques. Chacune reprend un ou deux mots ou une tournure de phrase du vers précédent. Cela donne un effet de rapidité.

5- Si vous avez envie, écrivez votre texte sous forme versifiée.

Poème Fondu

pour apprendre à jouer avec les mots

En France, on dit souvent qu'il est mal de copier. Dans d'autres cultures, comme au Japon par exemple, il est important de copier le maître pour pouvoir le dépasser un jour.

Pour ma part, lorsque je rencontre un texte que j'aime, j'ai toujours le désir de découvrir ce qui en fait sa force et de le réécrire à ma manière. C'est ainsi qu'est né mon premier roman à l'âge de 10 ans. Par la suite, riche de cette expérience, j'ai pu écrire des oeuvres beaucoup plus personnelles.

Dans ce jeu, je vous propose, non pas de copier un poème ni d'en réutiliser la structure, mais de vous amuser avec les mots d'un autre afin d'en voir surgir votre propre oeuvre !

But de l'exercice

Apprendre à jouer avec les mots.

La règle du jeu

Choisissez un poème assez long, par exemple un sonnet. En utilisant uniquement les mots contenus dans ce poème, créez votre propre texte, plus court que le précédent.

Pour les plus téméraires, voici une consigne supplémentaire :

Ecrire un haïku en choisissant des mots contenus uniquement dans l'une des strophes du poème. Répéter la consigne afin d'avoir un haïku pour chaque strophe du poème d'origine.

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez par choisir le texte à partir duquel vous allez travailler. Utilisez un poème que vous aimez. Vous devez savoir que, plus il y aura un grand nombre de mots, plus ce sera facile pour vous.

2- Rappelez-vous de la structure du haïku (trois vers de 5, 7 et 5 syllabes) si vous désirez réécrire un ou plusieurs haïkus à partir du poème de départ.

3- Si votre poème ne contient pas de strophes distinctes, vous pouvez décider de le couper en plusieurs parties (ou de le garder entier dans un premier temps).

4- Faites des essais pour écrire votre ou vos poèmes. Surlignez au fur et à mesure les mots que vous utilisez dans le poème de départ.

Attention à composer un poème qui ait du sens !

Vers un autre monde :

tirer des idées de situations banales

Vous connaissez très certainement les romans de *Narnia* (ou les films). Il y a une chose qui me fait particulièrement rêver dans ces histoires : le transport de notre monde à un monde imaginaire. Vous savez, ce tableau qui devient vivant !

En tant qu'écrivain, nous devrions pouvoir transformer chaque tableau mort en tableau vivant. Pénétrer ainsi dans un monde parallèle, créer du rêve à partir du réel. Il est important de savoir observer le monde car les idées les meilleures surgissent parfois alors qu'on les attend le moins.

Voici un exercice pour vous aider à tirer du réel des idées pour vos romans.

But de l'exercice

Apprendre à transformer les situations banales en réservoir à idées !

La règle du jeu

Pour faire ce jeu, je vous suggère de vous mettre en situation et de profiter de votre prochain rendez-vous chez le médecin, à la banque ou dans n'importe quel lieu où il vous faut attendre. Si vous n'avez pas la possibilité de le faire, imaginez simplement que vous vous trouvez dans un tel endroit.

Pendant le temps d'attente, écrivez un texte. Vous devrez décrire le lieu où vous vous trouvez puis introduire un changement extraordinaire et en expliquer les conséquences.

Attention, votre texte s'arrête avec la fin de l'attente !

Quelques pistes pour vous aider

1- Avant de partir pour votre rendez-vous, n'oubliez pas votre matériel pour écrire ! Au pire, composez votre histoire dans votre esprit :-)

2- Observez pendant quelques minutes le lieu où vous vous trouvez afin de déterminer ce qui fera le sujet principal de votre texte. Ce peut être un tableau ou une affiche comme dans Narnia, mais également l'une des personnes présentes dans la pièce ou simplement la porte qui vous servira à faire entrer d'autres personnages imaginaires.

3- Commencez à écrire en racontant ce que vous voyez dans le lieu où vous vous trouvez.

4- Une fois posé le cadre de l'histoire, introduisez l'élément perturbateur (un incendie qui se déclenche, un personnage célèbre qui entre, une voix qui se fait entendre, etc.).

5- Terminez votre texte en expliquant ce qui se passe ensuite. Vous n'êtes pas obligé de résoudre complètement la situation. Vous n'en aurez d'ailleurs peut-être pas le temps.

6- Recommencez autant de fois que vous le désirez !

Jouer sur l'atmosphère

avec un Morceau choisi

Faire passer des émotions est l'un des objectifs que nous avons en tant qu'écrivain. Nous avons envie que notre texte parle, montre des images, crée une atmosphère dans laquelle le lecteur va se perdre. Pour arriver à cela, il existe deux figures de style que vous devez connaître : l'assonance dont nous avons déjà parlé (répétition d'un son voyelle) et l'allitération (répétition d'un son consonne). Les deux permettent de mettre de la musique dans un texte.

But de l'exercice

Apprendre à développer son imagination en mettant l'accent sur l'atmosphère du texte créé.

La règle du jeu

Ouvrez un roman que vous n'avez jamais lu à la page 50. Notez en haut d'une page blanche les 3 premières lignes et, en bas de la même page, les 3 dernières. A vous de réécrire ce qui reliera ces deux extraits !

Pour corser un peu l'exercice, intégrez à votre texte un jeu sur les sons en utilisant deux figures de style :

- l'assonance (répétition de sons voyelles)
- l'allitération (répétition de sons consonnes)

Quelques pistes pour vous aider

- 1- Commencez par fouiller votre bibliothèque à la recherche d'un roman que vous n'avez jamais lu. Si vous n'en trouvez pas, direction la médiathèque !
- 2- Ouvrez le livre à la page n°50 (ou à une autre page, cela n'a pas beaucoup d'importance). Copiez les 3 premières lignes et les 3 dernières exactement comme elles sont écrites. Ce n'est pas grave si les phrases sont coupées.
- 3- Réfléchissez quelques instants à ce que vous allez imaginer pour relier ces quelques lignes.
- 4- En fonction des idées qui vous viennent et de l'ambiance que vous voulez créer, choisissez un ou plusieurs sons qui vont dominer dans votre texte. Notez à côté une liste de mots dans lesquels se retrouvent ses sons.
- 5- Laissez libre court à votre imagination tout en respectant la cohérence de votre texte. Attention à ne pas en faire trop : les figures de style sont là pour souligner une idée et non pour que le texte paraisse complètement artificiel.
- 6- Révisez votre texte.

A la queue leu leu !

juste pour s'amuser

Ce jeu est à la base un exercice pratiqué dans le cadre de l'OULIPO. A ce stade vous devez être capable d'écrire en respectant plusieurs contraintes. C'est pourquoi je me suis permise de compléter un peu le jeu de base.

Êtes-vous prêt à relever le défi ?

But de l'exercice

S'amuser avant tout !

La règle du jeu

Ecrivez un court texte en respectant ces deux consignes :

- racontez une histoire connue (résumé d'un film ou d'un roman, conte, fable, épisode historique).
- la lettre qui termine une phrase doit obligatoirement être celle qui commence la phrase suivante.

Si vous avez envie d'un défi un peu plus ardu, vous avez le choix entre ces deux consignes supplémentaires :

- Intégrez le maximum de mots qui commencent par la lettre C (pourquoi C ? choix aléatoire !).

- Faites un lipogramme en U (choix aléatoire également !). Cf. jeu d'écriture n°2.

Quelques pistes pour vous aider

- 1- Commencez par choisir l'histoire que vous allez raconter et par lister les points importants de celle-ci.
- 2- Si vous avez choisi d'intégrer l'une des deux consignes supplémentaires, établissez une liste des mots que vous pourrez utiliser dans votre histoire.
- 3- Ecrivez le texte !
- 4- N'oubliez pas de faire une petite révision pour que le texte soit cohérent.
- 5- Pensez à vous amuser avant tout : si vous trouvez trop compliqué de respecter toutes les consignes, faites au plus simple et ne gardez que la contrainte de base (la lettre qui termine une phrase doit commencer la phrase suivante).

Manier le récit épistolaire

avec un Jeu de Lettres

Connaissez-vous les *Lettres des Isles Girafines* d'Albert Lemant ? Il s'agit d'un album de littérature de jeunesse écrit sous forme de récit épistolaire. Le héros et auteur des lettres est un explorateur partant à la découverte du monde mythique de Girafawaland. Dépaysement garanti !

Dans ce jeu, c'est à vous de partir en terres inconnues !

Vous qui êtes grand amateur de lettres, avez-vous déjà remarqué qu'il y avait un grand nombre de genres littéraires différents. A travers ce livre, il me semble important de pouvoir en aborder plusieurs. Vous serez alors capable de choisir celui qui vous convient le plus, voir d'en utiliser deux ou trois différents dans vos romans (Vous savez savez maintenant que j'affectionne particulièrement le mélange de genres dans mes propres écrits).

But de l'exercice

Apprendre à manier le récit épistolaire.

La règle du jeu

Je vous propose aujourd'hui d'écrire le récit d'un voyage. Vous devrez le faire sous forme épistolaire, c'est à dire rédiger quatre, cinq, six, dix lettres les unes à la suite des autres.

Mettez-vous dans la peau d'un explorateur !

Vous pouvez choisir à votre convenance :

- d'encrer votre récit dans le monde réel en vous documentant sur une région ou un pays.
- de faire partir votre personnage principal dans un pays imaginaire.

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez par choisir le lieu où se rendra votre personnage principal. Prenez le temps d'en noter les caractéristiques, de lister les points importants que vous avez envie de voir dans votre récit.

2- Choisissez également votre personnage principal en créant une fiche-personnage. Vous pouvez rester vous-même si vous préférez !

3- Classez vos idées selon leur ordre d'apparition dans les lettres. Essayez de ménager des surprises au lecteur.

4- Ecrivez les lettres sans oublier de faire du lien entre elles. Il s'agit d'un récit complet, non d'une simple succession de descriptions ou d'informations.

5- Relisez-vous.

6- Vous pouvez maintenant ajouter quelques illustrations.

Dérouler un souvenir

avec une Madeleine Littéraire

Proust... ce nom doit certainement vous dire quelque chose. Il s'agit d'un grand écrivain du XXème siècle qui a écrit la série romanesque intitulé *A la recherche du temps perdu*.

Dans le premier des sept tomes de cette série - *Du côté de chez Swann* - le narrateur mange une madeleine qui suscite chez lui d'étranges émotions et une multitude de souvenirs. Si vous ne connaissez pas ce passage, je vous invite à le chercher sur internet et à le lire.

Lorsqu'on est écrivain, on doit apprendre à donner de la profondeur à nos récits, à ce qu'ils paraissent vrais aux yeux des lecteurs tout en les surprenant. Transformons donc les objets et situations banales de la vie en oeuvres littéraires !

But de l'exercice

Dérouler un souvenir à partir d'un objet ou d'une situation banale de la vie courante.

La règle du jeu

Imaginez un court récit en 2 temps :

- Une première partie qui se déroule dans le temps présent.

- Une seconde partie qui évoque un souvenir.

Insistez particulièrement sur l'élément qui relie ces deux parties. Ce peut être un objet, comme la Madeleine de Proust, mais aussi un mot, une expression, une odeur.

Quelques pistes pour vous aider

- 1- Commencez par trouver quel sera l'élément qui fera le lien entre les deux parties de votre récit. Prenez le temps de noter ses caractéristiques, de le décrire en détails.
- 2- Imaginez ensuite le contexte dans lequel apparaît cet élément déclencheur. Comme dans l'histoire de Proust, vous pouvez jouer sur l'effet de surprise.
- 3- Enfin, intéressez-vous au(x) souvenir(s) que cet élément provoque.
- 4- Tout au long de votre texte, pensez à faire référence aux 5 sens afin de plonger votre lecteur dans l'ambiance particulière que vous voulez créer.
- 5- N'hésitez pas à vous servir de quelque chose que vous avez vécu et à le transformer.

Jouer sur les niveaux de lectures

avec un Méli Mélo Littéraire

Tout écrivain est le résultat d'un parcours littéraire. Savez-vous que l'une des façons de donner de la profondeur à vos écrits peut être d'y glisser de façon subtile des références à des oeuvres artistiques, lieux ou personnages connus ? C'est par exemple ce qui fait le côté humoristique des bandes dessinées d'Astérix. Dans ce jeu, je vous invite à réfléchir à quelques-uns de vos souvenirs littéraires et à les assembler dans un même texte.

But de l'exercice

Travailler les différents niveaux de lecture d'un texte en y glissant des références à d'autres écrits.

La règle du jeu

Etablissez une liste des textes qui ont marqué votre vie jusqu'à aujourd'hui. Choisissez une référence pour cinq genres littéraires différents : roman adulte, roman jeunesse, poésie, théâtre, BD, album de jeunesse, récit historique, essais, récit religieux, fable, etc.

Ecrivez une courte histoire dans laquelle vous devez intégrer un élément appartenant à chaque récit que vous avez choisis. Il peut s'agir d'un personnage, d'une citation, d'un paysage, etc.

Quelques pistes pour vous aider

- 1- Commencez par choisir les textes littéraires qui vous ont le plus marqués. Pas de panique, si vous désirez prendre deux ou trois textes appartenant au même genre, c'est possible. Mais si vous arrivez à varier, c'est mieux !
- 2- Réfléchissez aux grandes lignes du court récit qui vous servira de base. Si vous voulez, vous pouvez reprendre un texte connu, une fable ou un conte.
- 3- Choisissez les éléments que vous intégrez à ce récit : un lieu de votre roman préféré, un vers du poème que vous avez à coeur, une blague de votre bande dessinée fétiche, un personnage de l'album de jeunesse qui a marqué votre enfance, etc.
- 4- Ecrivez votre texte en assemblant tous ces éléments.
- 5- Relisez-vous et partagez à de nombreux lecteurs. Retrouveront-ils les éléments que vous avez dissimulés ?

Incipit

pour bien commencer ses récits

Le début d'un roman est l'une des choses les plus importantes. En effet, c'est souvent dans les premières lignes que se forge l'opinion du lecteur.

Lorsque vous écrivez l'incipit de votre roman, n'oubliez pas :

- qu'il existe différentes possibilités pour un incipit et que vous pouvez en tester plusieurs.
- qu'il n'est pas nécessaire d'avoir une version parfaite avant de poursuivre votre roman.

Si vous vous demandez quel est le meilleur incipit pour votre roman, n'hésitez pas à lire l'article que j'ai écrit à ce sujet. En attendant, voici le jeu d'écriture de la semaine.

But de l'exercice

Travailler l'incipit d'une histoire.

La règle du jeu

Vous allez devoir écrire plusieurs incipits différents pour la même histoire.

Pour cela, utilisez une histoire que vous avez déjà écrite, inventez un nouveau début ou utilisez un conte, une fable ou un roman que vous connaissez.

Réécrivez l'incipit de cette histoire de trois façons différentes. Vous pouvez :

- faire un début in médias res (au coeur de l'action)
- présenter une situation initiale en décrivant votre personnage principal
- présenter une situation initiale en décrivant un lieu clé de l'histoire
- raconter un événement passé duquel découle le coeur de l'intrigue

Vous pouvez aussi varier le genre littéraire de votre récit :

- début d'un roman
- début d'un conte
- début d'une lettre

A vous de voir ce qui vous convient le mieux !

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez bien entendu par sélectionner l'histoire de base. C'est peut-être l'occasion pour vous de débiter ce roman qui vous tient à coeur depuis longtemps !

2- Choisissez 3 pistes différentes pour commencer votre histoire.

3- Prenez le temps de relever dans l'histoire de base les éléments que vous devez impérativement retrouver dans chaque incipit : personnages, lieux, anecdotes, objets, etc. Il faut que l'on puisse faire du lien entre chaque incipit.

4- Ecrivez en premier la version qui vous semble la plus facile, puis les autres. Ce n'est pas nécessaire de faire long ni de conserver la même longueur pour chaque incipit.

5- La fin de l'incipit correspond à la fin de la situation initiale dans un conte. Dans votre histoire, à vous de déterminer où vous vous arrêtez.

6- Partagez vos écrits avec quelques lecteurs en leur demandant quel incipit leur donne le plus envie de connaître la suite de l'histoire.

Tourner les choses en dérision

avec une parodie

La parodie vise à tourner en dérision un texte et son auteur en accentuant, exagérant, inversant les attitudes des personnages, le niveau de la langue, etc.

Ce n'est pas un pastiche (réécriture d'une oeuvre que l'on admire en se rapprochant le plus possible du style de l'auteur et en lui rendant un hommage).

Ecrire une parodie vous apprendra à relever les éléments essentiels d'un texte (sa structure, les personnages, les lieux) et à les modifier de façon à créer une distance entre le texte d'origine et la parodie. Cette distance doit être suffisante pour créer la surprise de votre lecteur mais pas trop importante afin de ne pas l'indigner.

But de l'exercice

S'exercer à la parodie.

La règle du jeu

Choisissez une fable. Réécrivez le texte en vous inspirant de la fable de départ mais en la parodiant.

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez par choisir la fable que vous voulez parodier. Vous pouvez en sélectionner deux ou trois au départ et voir ensuite laquelle vous inspire le plus.

2- Notez quelques idées pour cette parodie. Vous pouvez par exemple :

- inverser les rôles des personnages en soulignant un défaut de celui qui paraît le plus intelligent.
- changer le registre ou le niveau de langue : passer d'un langage soutenu à un langage familier.
- changer le lieu ou l'époque à laquelle se déroule la fable.
- changer le type de personnages (passer des animaux aux humains).
- utiliser des événements d'actualités connus pour souligner ou détourner la morale de la fable, le caractère des personnages.

3- Observez bien votre texte de départ afin d'en conserver le plus possible le rythme et la structure.

4- Une fois que vous avez noté quelques idées, rédigez votre texte. N'oubliez pas :

- qu'il s'agit de rire du texte de départ et/ou de son auteur.
- qu'il faut pour cela pouvoir reconnaître tout de suite le texte de départ.

S'exercer au discours

avec un monologue

Un monologue est une longue tirade faite par un personnage qui est seul sur scène. Au théâtre, tout passe par le discours. Le monologue permet donc au personnage de rapporter une histoire, d'expliquer ce qui va se passer ou encore de décrire ses sentiments de façon plus détaillée.

Si le fond du monologue est important, sa forme l'est aussi. Elle nous donne des indications sur le type de pièce que l'on lit/regarde.

Le niveau de langue est l'une des différences entre la comédie et la tragédie et donne le ton de la pièce (sérieux ou sujet au rire). C'est sur cet aspect que je vous invite à travailler dans ce jeu d'écriture.

But de l'exercice

Apprendre à écrire un monologue.

La règle du jeu

Écrivez deux fois un même monologue. Vous pouvez choisir :

- de reprendre un monologue dans une pièce de théâtre que vous connaissez ou que vous avez écrite.
- d'écrire un nouveau monologue (pour en trouver le thème, vous pouvez vous appuyer sur un fait divers, une fable, un conte).

Pour chaque réécriture, variez le niveau de langue de votre personnage. Vous pouvez écrire un premier texte en utilisant un langage soutenu puis un second en langage plus familier ou encore choisir d'intégrer un parlé régional).

Attention, la différence des monologues ne doit pas porter sur le fond de l'histoire (l'avis des personnages sur ce qui s'est passé) mais sur la forme, sur la manière de la raconter.

Quelques pistes pour vous aider

1- Comme d'habitude pour ce type d'exercice, commencez par choisir votre texte de départ.

2- Si vous choisissez un monologue existant :

- Prenez cinq minutes pour souligner dans votre texte les idées importantes qui doivent se retrouver dans chacun de vos monologues.
- Demandez-vous quels sont les sentiments du personnage par rapport à ce qu'il raconte.
- Décidez ensuite de l'identité des deux narrateurs.

Bien comprendre le texte vous aidera dans la réécriture.

Si vous choisissez une fable, un fait divers ou un conte :

- Prenez cinq minutes pour décider de l'identité des deux narrateurs.

- Décidez quel sera l'avis des narrateurs par rapport à ce qu'ils vont raconter.

3- Faites ensuite un tableau à double entrée : vous allez écrire une liste de vocabulaire spécifique au type de langage que vous avez choisi pour chacun des monologues.

4- N'oubliez pas que le niveau de langue peut aussi se traduire par la forme des phrases (rythme, longueur, répétitions, allitérations et assonances, etc.).

5- Ecrivez vos monologues puis relisez-vous.

Plonger le lecteur dans le récit

avec une description

Quand on écrit un roman, on doit prendre garde à équilibrer les différents moments qui le composent. Si les scènes d'action ou de dialogues permettent de dynamiser le texte, les descriptions sont tout aussi importantes.

La description est là pour :

- apporter des informations au lecteur, que ce soit à propos du contexte ou d'un personnage précis.
- aider le lecteur à plonger dans le récit en créant une atmosphère particulière.

Bien entendu, on ne peut pas tout décrire, il faut faire des choix et aller à l'essentiel pour ne pas ennuyer le lecteur.

But de l'exercice

Apprendre à écrire une description.

La règle du jeu

Écrivez la description d'une scène comme si vous la voyez figée sur une carte postale.

Pour pimenter un peu ce jeu d'écriture, vous devrez intégrer à cette description des expressions imagées. Par exemple : « rouge comme une tomate », « malin comme un singe », « bête comme ses pieds », etc.

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez par brosser un croquis de la scène que vous voulez décrire. Pour vous aider, vous pouvez très bien utiliser une véritable carte postale ou une photo.

2- Etablissez une liste d'expressions imagées dans laquelle vous pourrez puiser en cours d'écriture. Faites une recherche internet si vous n'avez pas assez d'idées.

3- Rédigez votre description en veillant :

- à utiliser les 5 sens et pas seulement la vue.
- à organiser votre description pour ne pas sauter d'un élément à l'autre et perdre votre lecteur.
- à être précis au niveau du vocabulaire employé : remplacez les verbes être, avoir et faire par les termes exacts dont vous avez besoin.
- à intégrer quelques expressions imagées.

4- Relisez votre texte et corrigez en veillant notamment à éviter les répétitions.

Défi poétique

avec un sonnet

Dans ce jeu je vous explique comment écrire un sonnet. Pas de panique ! Je vous donne toutes les règles, ensuite vous essayez de les respecter au mieux. Si vous n'arrivez pas à tenir compte de tout, pas de problème. L'essentiel est d'abord que vous écriviez un poème. Vous pourrez ensuite l'utiliser à votre guise pour charmer vos proches ou pour souligner l'ambiance d'une scène de votre roman.

But de l'exercice

Apprendre à écrire un sonnet.

La règle du jeu

Ecrivez un sonnet en respectant au mieux les règles de la poésie classique.

Voici les règles de base :

- 14 vers
- la répartition des vers se fait le plus souvent en 2 quatrains (strophes de 4 vers) et 2 tercets (strophes de 3 vers)
- rimes embrassées dans les quatrains (abba / abba)
- dans les tercets, les rimes sont : cdd/eed ou cdd/ede

- dans le sonnet régulier, les vers sont des alexandrins (vers de 12 syllabes). On marque une coupure (césure) à la 6ème syllabe.
- il faut alterner les rimes masculines et féminines (une rime féminine comporte un « e muet » à la fin du mot)
- les alexandrins ne doivent pas comporter de « e muet » à la césure
- à l'intérieur d'un vers, tous les « e » qui précèdent un mot commençant par une consonne sont comptés comme une syllabe, les « e » qui précèdent un mot commençant par une voyelle fusionnent avec la syllabe suivante.

Ex : les rives du lac (5 syllabes : les /ri/ves/du/lac) ; les ombres atteignent le lac (7 syllabes : les/om/bres a/tei/gnent/le/lac)

- à la fin du vers, les « e » ou « es » ne comptent pas pour une syllabe.

Quelques pistes pour vous aider

1- Lisez quelques sonnets pour vous familiariser avec ce type de poèmes. Vous en trouverez par exemple dans *Les fleurs du mal* de Charles Baudelaire.

2- Choisissez le thème de votre poème. Ce peut être la description d'une scène, l'éloge d'un sentiment, l'histoire d'un personnage, etc.

3- Notez quelques idées en rapport avec ce thème. Vous pouvez, à ce moment, choisir les sonorités dominantes de votre poème, celles qui renforceront l'atmosphère que vous voulez créer. Par exemple, le « i » pour la douleur, les « l » et « ou » pour la langueur, etc.

4- Choisissez les rimes finales que vous allez utiliser en prenant garde à alterner rimes masculines et rimes féminines.

5- Commencez à écrire quelques vers comme cela vous vient, sans trop vous préoccuper du nombre de syllabes.

6- Construisez peu à peu votre sonnet en :

- retravaillant les vers pour qu'ils fassent tous le même nombre de syllabes.
- veillant à introduire plusieurs des 5 sens pour donner de la profondeur.
- allant à l'essentiel : il faut dire le maximum en un minimum de mots.

7- Au besoin, n'hésitez pas à laisser votre poème de côté et à y revenir plusieurs fois. Ce n'est pas parce qu'il s'agit d'un texte court qu'il sera écrit en peu de temps !

Leçon de cuisine

pour développer son imaginaire

Cet exercice à de nombreuses vertus. Il vous permettra :

- de reprendre goût à l'écriture si cela fait un moment que vous n'avez pas écrit
- de relever un nouveau défi
- d'appréhender un autre type de texte

Lorsqu'on écrit un roman, il faut parfois savoir faire preuve d'originalité afin de surprendre votre lecteur. Il en appréciera d'autant plus votre livre. Cet exercice vous donnera peut-être des idées dans ce sens !

But de l'exercice

Apprendre à développer son imaginaire.

La règle du jeu

Choisissez un texte connu (une fable, un conte, etc.) et réécrivez-le sous forme de :

- recette de cuisine
- menu de restaurant

Quelques pistes pour vous aider

1- Choisissez votre texte de base et relisez-le bien avant de commencer, même s'il vous semble le connaître.

2- Repérez les éléments essentiels du texte de base (personnage, morale, etc.). Demandez-vous comment vous pouvez transformer ces éléments en produits qui intégreront votre recette ou votre menu.

Ex : Le petit chaperon rouge => recette de chapon

3- Veillez à bien respecter la forme de la recette (verbes à l'infinitif, phrases courtes, etc.) ou les étapes d'un menu (entrée, plat, dessert, éventuellement fromage et café). Au besoin, prenez un exemple réel sous les yeux.

4- Vous devez coller le plus possible au type de texte (recette, menu) mais il faut aussi qu'on comprenne bien l'histoire que vous racontez.

5- Si vous avez du mal à rester sur la recette pure, vous pouvez aussi imaginer un dialogue entre un restaurateur et des clients. L'essentiel est de parler de cuisine... un peu originale !

6- N'hésitez pas à partager votre recette avec vos prochains invités.

Déclencher l'inspiration

avec une page fendue

Bien souvent, lorsqu'on est bloqué pour écrire, c'est qu'il nous manque un élément déclencheur. Il suffit parfois d'un début de phrase pour oser se lancer et ne plus lever le stylo avant d'avoir terminé. L'inspiration a été réactivée.

Le but du jeu d'écriture de cette semaine est de vous permettre d'écrire en partant d'un ou de plusieurs éléments déclencheurs.

N'oubliez pas cela lorsque vous travaillez à vos projets d'écriture.

But de l'exercice

Utiliser un élément déclencheur pour lancer l'inspiration.

La règle du jeu

Choisissez un livre que vous n'avez jamais lu ou tout juste commencé.

Ouvrez-le au hasard et photocopiez la page sur laquelle vous tombez.

Coupez cette page en deux dans le sens de la hauteur.

Prenez l'un des deux morceaux, collez-le sur une nouvelle page et complétez selon votre inspiration.

Quelques pistes pour vous aider

- 1- Vérifiez que votre texte de départ vous est inconnu mais ne le lisez pas en totalité sans quoi l'exercice risque d'être faussé.
- 2- Vous pouvez découper la page en son centre en coupant droit ou en zigzag, au choix.
- 3- Pour commencer, prenez plutôt la partie de gauche de la feuille, cela sera plus facile pour vous.
- 4- Essayez de garder une régularité (même nombres de mots que pour le texte de base) dans les phrases complétées pour que le texte ressemble à la page du roman.
- 5- Veillez avant tout au sens global de votre texte.
- 6- Lorsque vous aurez terminé l'exercice, lisez le texte d'origine.

Monosyllabe

pour manier plus de vocabulaire

Avoir du vocabulaire est très important lorsqu'on écrit un roman. En effet, cela permet :

- d'être précis dans ce qu'on raconte et donc de mieux se faire comprendre du lecteur
- de trouver facilement des synonymes pour éviter les répétitions
- de ne pas ennuyer le lecteur avec une écriture plate

Pour vérifier l'étendue de votre vocabulaire et le compléter, il existe plusieurs exercices. Je vous ai déjà proposé le lipogramme ou la liponomie. Cette fois, la contrainte va porter sur le nombre de syllabes à l'intérieur des mots.

L'exercice que je vous propose vous aidera également si vous aimez la poésie en vous donnant une première approche de la façon de compter les syllabes.

But de l'exercice

Enrichir son vocabulaire.

La règle du jeu

Ecrivez une phrase ou un court texte en n'utilisant que des mots qui contiennent une unique syllabe.

Le « e » à la fin des mots ne compte pas, c'est un « e » muet. Exemple : « barre » est un mot à une seule syllabe.

Exemple de phrase : La phrase que tu dis n'a pas de sens !

Quelques pistes pour vous aider

- 1- Commencez par faire une liste de tous les mots à une syllabe qui vous viennent à l'esprit.
- 2- Fixez-vous un objectif que vous pensez être capable d'atteindre : écrire une phrase/plusieurs phrases qui ne sont pas liées entre elles/une courte histoire.
- 3- Si vous voulez écrire une histoire, réfléchissez quelques minutes à la façon dont vous allez la construire et récoltez le vocabulaire que vous voulez utiliser.
- 4- Je vous conseille d'écrire votre texte au présent pour avoir les « e » muet en fin de verbes.

Développer son style

avec une valise de mots

Il y a plusieurs livres qui ont marqué ma vie de lectrice et m'ont donné envie de me lancer à mon tour dans la rédaction de romans. Je peux par exemple citer « *Mousson* » de Wilbur Smith ou encore « *Troie* » de David Gemmel. Je suppose qu'il en va de même pour vous.

Ces auteurs ont chacun leur propre style, leur façon de raconter. En tant qu'écrivain, on met parfois du temps à découvrir le style adapté à notre personnalité. Pour cela, il faut écrire et écrire encore.

Avec ce jeu d'écriture, je vous propose un petit défi qui vous permettra de transformer à votre façon un texte connu.

J'aime particulièrement utiliser des matériaux connus, me les réapproprier et les transformer à ma propre façon. Je trouve cela amusant mais cela m'aide aussi à comprendre ma propre façon d'écrire. J'espère qu'il en sera de même pour vous.

But de l'exercice

Développer son style tout en jouant avec les mots.

La règle du jeu

Choisissez une fable ou un poème puis écrivez une histoire courte dans laquelle devront figurer chacun des mots du texte de départ.

Vous avez le droit, bien entendu, d'ajouter d'autres mots.

Vous devez intégrer les mots du texte de départ sans en changer la conjugaison, le genre ou le nombre.

Quelques pistes pour vous aider

- 1- Commencez par choisir la fable ou le poème de départ. Pour un premier essai, ne prenez pas un texte trop long.
- 2- Réfléchissez à l'histoire que vous voulez écrire. Si vous n'avez pas d'idées, vous pouvez reprendre une autre fable, un conte ou un fait divers que vous raconterez à votre manière. Prenez quelques notes mais ne vous attardez pas trop sur la phase de réflexion.
- 3- Munissez-vous d'un stylo de couleur pour marquer les mots utilisés.
- 4- Ecrivez votre histoire. Si vous le pouvez, je vous invite à placer à la suite plusieurs mots du texte de départ (de 2 à 4). Cela permettra à votre lecteur de retrouver une partie de la fable ou du poème utilisé.
- 5- Relisez-vous et proposez votre texte à des lecteurs en leur demandant de deviner quel est votre texte de base.

Diversité

Multiplier les possibilités d'écriture

Vous vous souvenez peut-être de l'exercice du texte parcours (écrire un album dans lequel le lecteur peut choisir comment se déroule l'histoire). Le jeu d'écriture que je vous propose y ressemble. Cette fois, je vous invite à partir d'une photo.

Je dis souvent que le moindre détail peut susciter une histoire ou répondre à une recherche de matériaux pour construire une intrigue. Plus fort encore, un même élément peut produire plusieurs histoires ! Vous êtes prêts à essayer ?

But de l'exercice

Multiplier les possibilités d'écriture offertes par un même point de départ.

La règle du jeu

Choisissez une image quelconque (photo, dessin, tableau, etc.).

Imaginez plusieurs histoires à partir de la description de cette image. Vous écrirez ces histoires de façon à ce que votre lecteur puisse, à chaque étape, choisir la suite qu'il préfère.

Quelques pistes pour vous aider

- 1- Commencez par choisir votre image. Pour vous faciliter les choses, essayez d'avoir une image assez remplie (personnages, objets, monuments, etc.).
- 2- Commencez par écrire une première description de cette image. Coupez-la en plusieurs parties (en fonction des différents éléments présents dans l'image, ce sera plus facile pour la suite).
- 3- Ecrivez une ou deux autres propositions pour chaque partie de la description afin que le lecteur ait le choix. Les variations peuvent jouer sur le ton employé (description scientifique ou émotionnelle), sur les sentiments ou les paroles des personnages/objets, sur le type de texte ou le genre littéraire (dialogue, description pure, texte de fantasy, conte, etc.).
- 4- Si vous n'arrivez pas à écrire sous forme de texte parcouru, pas de problème, contentez-vous d'écrire plusieurs textes différents en jouant sur les variations proposées ci-dessus.
- 5- Pensez à utiliser vos 5 sens !

Puise dans son vécu

avec un Inventaire

Quand on écrit une histoire, on le fait toujours en utilisant des « matériaux » appartenant à notre vécu : une anecdote que quelqu'un nous a raconté, un détail d'un roman que nous avons lu, une personne qu'on a croisée, un lieu qu'on a visité, etc.

Le jeu d'écriture de cette semaine a pour but de faire ressortir ces sensations, personnages, anecdotes qui ont croisés votre route. A partir de cela, vous serez à même de construire une nouvelle histoire.

But de l'exercice

Travailler son imaginaire en partant de son vécu.

La règle du jeu

Faites un inventaire de votre vécu pour les différentes catégories qui suivent :

- Les choses les plus joyeuses
- Les choses qui ont un aspect rugueux
- Les choses qu'on aimerait mieux ne pas vivre
- Les choses les plus farfelues

- Les choses qui sont trop longues
- Les choses tendres
- Les choses magnifiques
- Les choses qui fatiguent
- Les choses tranquilles

Faire un inventaire peut paraître facile au départ, voir même dépourvu d'intérêt. Cependant, je vous invite à faire une véritable recherche, à replonger dans vos souvenirs pour en sortir les choses les plus originales, les meilleures ou les pires !

Quelques pistes pour vous aider

- 1- Commencez par vous organiser en préparant une feuille pour chaque idée de l'inventaire.
- 2- Si les adjectifs choisis ne vous plaisent pas, n'hésitez pas à les changer. Si vous avez d'autres idées, vous pouvez aussi en ajouter.
- 3- Ecrivez suivant votre inspiration, en commençant par la liste qui vous plaît le plus. Vous pouvez aller et venir dans l'inventaire au fur et à mesure que les idées vous viennent.
- 4- Si vous avez envie, vous pouvez ensuite reprendre quelques points de votre inventaire et écrire un court texte pour les expliquer (autobiographie ou fiction).

Anecdote

Travailler les langages

Lors de la phase de travail qui précède la rédaction d'un roman, il est primordial de travailler les personnages à partir de fiches-personnages. Cela vous permettra :

- de donner de la consistance et de la vraisemblance à vos personnages en leur créant un passé, un présent et un futur
- d'apprendre à connaître vos personnages afin de mieux les mettre en scène et d'éviter les contresens
- de créer des personnages uniques

L'exercice que je vous propose vous permettra de travailler l'un des points importants de vos personnages : leur manière de s'exprimer. Cela vous sera utile pour écrire vos dialogues, rendre vos acteurs attachants et uniques aux yeux du lecteur.

But de l'exercice

Travailler le langage des personnages de roman.

La règle du jeu

Ecrivez un court texte à la première personne du singulier pour raconter une anecdote.

Vous écrirez ce texte 3 fois en changeant à chaque fois la manière de s'exprimer de votre personnage.

Vous pouvez jouer par exemple sur :

- le niveau de langue (soutenu, familier, vulgaire, etc.)
- l'introduction de mots spécifiques à une région
- la longueur des phrases
- la structure du récit
- les répétitions
- les hésitations
- les tics de langage
- Etc.

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez par choisir l'anecdote que vous désirez raconter. Vous pouvez vous inspirer d'un souvenir personnel, d'un fait divers ou bien d'un conte, d'une fable, d'un poème, etc.

2- Réfléchissez ensuite à la personnalité de chacun de vos 3 narrateurs. Si cela vous aide, vous pouvez établir pour eux une fiche-personnage rapide ou bien reprendre des personnages de l'un de vos romans.

3- Ecrivez les 3 textes sans chercher la perfection.

4- Retravaillez vos textes en mettant l'accent sur les différences quant à la manière de s'exprimer de chacun.

5- Faites lire vos textes à un ou plusieurs lecteurs en leur demandant de vous dresser un portrait des narrateurs. Comparez avec vos propres idées de départ. Vous verrez ainsi si vous êtes parvenu à faire ressortir dans vos textes les caractéristiques propres à chacun de vos personnages.

Embellir ses textes

avec des figures de style

Vous savez très certainement ce que sont une comparaison ou une personnification. Si vous avez suivi les jeux d'écriture depuis le début, vous vous souvenez également de l'exercice à propos de l'assonance. Mais il existe une multitude d'autres figures de style.

Les figures de style peuvent aider l'écrivain à renforcer l'ambiance d'une scène, souligner l'humour, aider à faire comprendre une idée, l'état d'esprit d'un personnage, donner du rythme à son texte, etc.

L'exercice que je vous propose vous permettra de réviser ces figures de style en jouant à les intégrer dans une histoire.

But de l'exercice

Apprendre à manier les figures de style.

La règle du jeu

Réécrivez à votre façon une histoire connue (conte, fable, fait divers, etc.) en intégrant les figures de style suivante :

- 1 figure de répétitions (anaphore, assonance, pléonasme, etc.)
- 1 figure d'analogie (allégorie, comparaison, personnification, etc.)

- 1 figure d'amplification (hyperbole, gradation, etc.)
- 1 figure d'atténuation (litote, euphémisme, antiphrase, etc.)
- 1 figure de construction (oxymore, ellipse, asyndète, etc.)

Quelques pistes pour vous aider

1- Commencez par choisir le conte, la fable ou le fait divers que vous allez raconter.

2- Choisissez les figures de style avec lesquelles vous êtes le plus à l'aise et dont vous comprenez le fonctionnement.

3- Ecrivez votre texte en intégrant les figures de style. Lors de cette première phase d'écriture, ne vous forcez pas si vous ne trouvez pas comment intégrer l'une ou l'autre des figures.

4- Retravaillez votre texte en plaçant les figures de style qui vous restent à intégrer.

5- Si vous n'arrivez pas à intégrer une figure de style de chaque type, ce n'est pas grave. Faites au mieux !

Bonus

Comment profiter au maximum des jeux d'écriture ?

Comment garder la motivation ?

Il est souvent difficile de se motiver pour réaliser tout seul des jeux d'écritures. C'est encore plus difficile de savoir si ce qu'on fait est bon ou quels sont les points à améliorer. Pour ma part, j'ai eu la chance, pendant deux ans, de participer à un cours de pratique de l'écriture avec d'autres étudiants.

Ces années font sans doute parties des périodes les plus prolifiques pour mes écrits grâce aux vis à vis que j'ai pu trouver chez les autres étudiants. Cela m'a permis d'avoir un retour sur mes écrits et de progresser bien plus rapidement que si j'avais travaillé toute seule, le soir dans ma chambre.

En repensant à cette anecdote, j'ai eu l'idée suivante : pourquoi ne proposeriez-vous pas à plusieurs personnes de votre entourage, des personnes qui aiment écrire, de réaliser les défis à vos côtés ?

Vous pourriez organiser, une fois par mois, une soirée écriture autour d'un bon café et en profiter pour vous présenter vos écrits. Ainsi, vous auriez l'occasion de comparer vos méthodes et vos textes et de progresser ensemble.

Il est toujours plus motivant et plus bénéfique de travailler en groupe !

Quelle est la clé pour progresser ?

Le meilleur moyen pour progresser et développer votre style d'écriture, c'est de travailler régulièrement. Si vous pouvez consacrer une demie-heure ou une heure par jour pour pratiquer un jeu d'écriture vous réaliserez rapidement des progrès fulgurants.

Comment perfectionner sa langue ?

On trouve dans la poésie un incroyable condensé des richesses de la langue. Je vous encourage donc à lire régulièrement des poèmes. Cela vous aidera à enrichir votre vocabulaire, à développer votre culture et à découvrir des figures de style.

Comment utiliser de nouveaux mots ?

Voici un petit conseil : pourquoi ne noteriez-vous pas dans votre carnet d'écrivain les mots que vous repérez lors de vos lectures, ceux que vous connaissez peu ou qui vous plaisent ? A vous ensuite de les réutiliser dans vos écrits. Bien entendu, tout dépend aussi du public pour lequel vous écrivez : ne vous forcez pas à placer "rutilant" dans un album de littérature de jeunesse !

Comment progresser continuellement ?

Il est important de varier les genres littéraires que vous écrivez. Cela vous aidera à améliorer votre style d'écriture en vous obligeant à vaincre de nouveaux obstacles.

Ne trouvez-vous pas cela formidable ce pouvoir immense que l'on a sur les choses et sur les mots lorsqu'on écrit ? Personnellement, je trouve que les jeux d'écriture décuplent cette impression en obligeant sans cesse à se dépasser pour vaincre les contraintes imposées. On est alors fier de ses réussites et on a souvent envie de faire lire ses réalisations.

Un excellent outil contre la page blanche

Parfois, je ressens une grande envie d'écrire mais je me retrouve devant une page blanche, incapable de commencer le moindre texte. Il me manque le point d'accroche permettant à mon cerveau de se mettre en marche et de voguer sur les riches océans de l'imaginaire.

A travers mes jeux d'écriture, j'espère que vous trouverez ce point d'accroche. Il ne vous restera plus qu'à le transformer en un texte formidable !