

109 jeux d'écriture – Faire écrire un groupe

<i>Préface de Michel Lobrot</i>	11
<i>Au lecteur</i>	15
<i>Avant-propos</i>	17
<i>Synthèse n° 1 : Ce qui facilite la production de texte</i>	20
<i>Première partie : Principes et réflexions</i>	21
<i>Faciliter le passage à l'acte d'écrire – Les cinq principes facilitants... commentés!</i>	22
1. Pour écrire, il suffit de laisser venir ce qui vient	22
2. La lecture du texte écrit est une faculté offerte.....	24
3. Le groupe écrit à partir d'inducteurs déterminés par les participants.	24
4. Les durées d'écriture sont déterminées par les participants	26
5. L'animateur écrit aussi.....	27
<i>Synthèse n° 2 : Ce qui facilite la mise en œuvre des cinq principes</i>	28
<i>Faire écrire un groupe</i>	29
La pratique – Le déroulement d'une séance	29
Six mots non pertinents, selon moi, pour écrire en groupe.....	31
<i>Écriture ou production de texte ?</i>	49
Comment trouver des jeux d'écriture relationnels ?.....	50
Pourquoi ces 109 jeux ?.....	50
À quoi peuvent servir ces jeux ? Quelles questions posent-ils ?	52
Les jeux font communiquer	54
<i>Synthèse n° 3 : Ce qui influence la mise en relation des participants entre eux</i>	55
Encore quelques mots au sujet des jeux (sens, significations, effets) ..	56
<i>Animer un groupe : conseils et réflexions</i>	60
Ma manière de faire	60
Formulations et attitudes : mes préconisations	65
<i>Synthèse n° 4 : Préconisations pour les animateurs actuels et à venir qui lisent ce livre</i>	72
<i>Synthèse n° 5 : Les différents rôles de l'animateur et ce vers quoi il tend</i>	73
Problèmes liés à la pratique d'animateur.....	74
<i>Faire écrire des textes de théâtre</i>	76
<i>Deuxième partie : Descriptifs et commentaires</i>	87

I. Jeux simples	89
1. Jeu des papiers pliés.....	90
2. À partir d'un mot commun	91
3. Remplir les blancs.....	92
4. Jeu des quatre coins et du centre.....	93
5. Se donner des inducteurs	94
II. Jeux à étapes	95
6. Jeu des 7 mots.....	96
7. Le travail de la lettre	97
8. Le passage obligé.....	98
9. Jeux à partir du manque.....	99
10. Le jeu du « trop-plein ».....	102
11. Les mots cachés	104
12. À partir de mots obtenus en regardant des cartes postales	105
13. Le jeu des deux listes.....	106
14. Syllabes et listes.....	109
15. Le mot développé.....	111
16. Le jeu des syllabes réparties	116
III. Jeux de fabrication	119
17. Le stafliziu.....	120
18. Les mots-valises.....	120
19. L'acrostiche.....	120
20. Le jeu de l'échelle.....	121
21. La métaphore saturée.....	122
IV. Jeux de communication	125
22. Le cadavre exquis	126
23. Le jeu de la phrase baroque	127
24. Le Monsieur et la Dame.....	128
25. Le jeu du Pourquoi/Parce que.....	130
26. Je veux tout savoir sur/Je n'ai rien à dire sur.....	132
27. Le jeu de l'interprétation	133
28. Le jeu du « pendant ce temps ».....	136
29. La petite annonce en cadavre exquis	138
30. Le jeu du verbe à l'infinitif	140
31. Le jeu du vœu	142
32. Les personnages en cadavres exquis.....	146
33. Écrire des titres biscornus.....	147

34. Les feuilles tournantes	148
35. Le renga	163
36. Le jeu des sept points.....	165
37. Le jeu des minutes inductrices.....	167
38. Le jeu oulipien ABA.....	168
39. La réécriture.....	169
40. Le scriptoclip	170
41. S'écrire des lettres les uns aux autres	171
42. Les petites annonces	172
43. Le dialogue direct	173
44. Les titres comme inducteurs (écrire à partir de traces).....	175
45. Le chuchotis à l'oreille	177
V. Jeux de présentation de soi.....	179
46. La carte d'identité imaginaire	180
47. Avec les lettres de son nom.....	181
48. Les mots qu'on aime	182
49. À partir des goûts d'un ou plusieurs personnage(s) imaginaire(s) .	184
50. Le jeu des initiales	185
VI. Jeux où l'inducteur est un contact corporel.....	187
51. Avec la main de l'autre	188
52. Avec le poids de l'autre pesant sur ses épaules.....	188
53. En contact physique avec l'autre	188
VII. Jeux où l'inducteur est une expérience de l'être en mouvement .	189
54. Laisser être son corps.....	190
55. L'écho amplifié	191
56. L'improvisation préparée et vécue collectivement	192
57. L'improvisation « devant les autres »	193
58. Jeu du « Nous y sommes »	195
59. Le jeu des 10 mots	196
60. Se donner des répliques à dire	197
61. La rencontre d'auteurs	198
VIII. Jeux où l'inducteur est une image.....	201
62. Après avoir choisi une ou plusieurs images.....	202
63. Après avoir reçu une ou plusieurs images	203
64. À partir d'images tirées au hasard	204
65. L'image minimale	205

66. La vision de l'aveugle.....	205
67. L'image invisible	206
IX. Jeux en relation avec le vécu.....	209
68. Éluclidation de soi	210
69. Jeu de l'implication.....	211
70. Jeu des priorités	213
71. À partir d'un vécu immédiat. Explications après un drame... ..	215
X. Jeux facilitant l'écriture de fiction	217
72. Le jeu des « deux textes demandés ».....	218
73. Le jeu des papiers pliés (bis).....	219
74. Le jeu du personnage	220
75. La quatrième de couverture	221
76. Le critique littéraire	222
77. Traduire un texte	224
XI. Jeux pour susciter des textes relatifs à « l'histoire de vie »	225
78. Le jeu des âges.....	226
79. Le jeu des axes.....	227
80. Le jeu de la grille	228
81. Le jeu de la prévision.....	229
82. Le jeu de l'agenda.....	230
XII. D'autres jeux encore, d'autres plates-formes à l'imaginaire	231
83. Quand je pense à... je me sens... ..	232
84. Le jeu des trois syllabes... ..	234
85. À partir d'une adresse postale.....	235
86. Le jeu du rétrécissement	236
87. Le jeu de l'épithète.....	237
88. Sur des grandes feuilles de tableau de papier	238
89. En marchant à quatre pattes	239
90. Le jeu du <i>post-scriptum</i>	240
91. Le gribouillis tournant	241
92. La consigne floue	243
93. Ça me fait penser que... ça me fait penser à	245
94. Rien à voir avec (variante : Ne pas confondre avec)	246
XIII. Quelques autres jeux simples... ..	247
95. À partir de phrases fusionnées	248
96. À partir de fragments de textes lus	251

97. À partir d'un logorallye ou d'un extrait de celui-ci	253
98. En passant de lettres de l'alphabet aux mots	254
99. À partir d'une lettre de l'alphabet enrichie par un dessin	256
100. À partir d'un dessin dans lequel le/les voisin(s) inclu(en)t une lettre de l'alphabet (ou un mot, ou des mots)	257
101. Dehors/Dedans	258
102. Les lettres fléchées	260
103. Le jeu des trois listes	262
104. Le jeu des trois débuts	263
105. Le troisième terme	264
106. Un mot à gauche, un mot à droite !	265
107. Jeux des questions que l'on se donne... ..	266
108. Le jeu du dernier mot : un jeu tout simple et très efficace pour terminer une séance... et pour relancer l'écriture de chacun.....	267
109. Le jeu de l'horoscope.....	268
Conclusion provisoire	269
XIV. Conseils aux utilisateurs	271
Sur quels critères choisir telle ou telle proposition ?	271
À quoi être attentif lorsqu'on écoute un texte ?	272
Quels jeux privilégier ?	273
Conclusion : Vive les jeux d'écriture relationnels !	275
Bibliographie autour de l'atelier d'écriture	277
Documents	279
Document 1 : L'animation de groupes	279
Document 2 : Manifeste non-directif	280
Document 3 : Inducteurs pour l'atelier de correspondance	283
Document 4 : Coanimation	287
Contact	288