

Yak Rivais

Dessins de l'auteur

Jeux d'écriture
et de langage

Impertinents

Tome 2

Cycle 3
6^e / 5^e

RETZ

www.editions-retz.com

9 bis, rue Abel Hovelacque

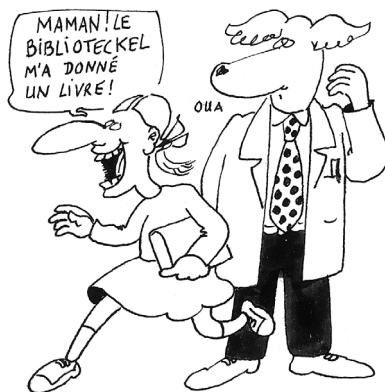
75013 Paris

ISBN : 978-2-7256-2781-6
© Éditions Retz, 2009.

Sommaire

| | |
|---|-----------|
| Préface | 5 |
| 1. LES DÉTOURNEMENTS | 7 |
| Les jeux structuraux | 10 |
| Anaphores | 11 |
| Le jeu de l'« envers » | 14 |
| Le jeu de cortèges | 15 |
| Menus, recettes | 17 |
| Proverbes, dictons, fables, tests, faux problèmes, caviardage, citations..... | 19 |
| 2. LE TEXTE COLLECTIF | 23 |
| La contrainte..... | 23 |
| Variante : les jeux-défis | 27 |
| 3. LES ENCHAÎNEMENTS | 29 |
| Enchaînement par le nombre de lettres | 29 |
| Enchaînement par le nombre de mots | 30 |
| Enchaînements phonétiques..... | 31 |
| Enchaînement par la lettre..... | 33 |
| Quelques enchaînements mathématiques | 35 |
| Enchaînements mathématiques et grammaticaux..... | 41 |
| 4. LES CONSTRUCTIONS (1) | 43 |
| Jeux portant sur la lettre : lipogramme, pangramme, tautogramme | 43 |
| Jeux portant sur le nombre de lettres | 48 |
| 1 + 2 = 3..... | 50 |
| Jeux sur la syllabe | 51 |
| 5. LES CONSTRUCTIONS (2) | 55 |
| Un peu d'histoire | 55 |
| Le jeu de Chers ennemis..... | 55 |
| Les jeux de cénisme | 57 |
| Histoire : mots inventés | 60 |
| Le jeu télégraphique..... | 62 |
| Les jeux d'agrammaticalité | 63 |
| L'alternance de formes | 65 |
| Les abus | 66 |
| Confusion de genre sur les noms et adjectif possessifs..... | 67 |
| Le pléonasma | 68 |
| L'abus de parenthèses | 69 |

| | |
|---|------------|
| 6. LE PRONOM RELATIF, LE PRONOM INTERROGATIF CONJONCTIONS DE SUBORDINATION | 71 |
| Petit historique..... | 71 |
| Jeux avec les pronoms relatifs | 72 |
| Jeux de carambolages | 80 |
| Jeux de sens | 84 |
| Les pronoms interrogatif et exclamatif | 85 |
| Les conjonctions de subordination | 86 |
| Exploitation culturelle | 88 |
| | |
| 7. LE LOGO-RALLYE | 89 |
| Petit historique..... | 89 |
| Jeux collectifs | 90 |
| Logo-rallyes grammaticaux | 93 |
| Expansions à partir de trois noms communs | 96 |
| | |
| 8. L'IMAGINAIRE | 101 |
| Petit historique..... | 101 |
| Descriptions, commentaires | 102 |
| | |
| 9. À PARTIR DES JEUX DE SOCIÉTÉ | 113 |
| Petit historique..... | 113 |
| Jeux pour travailler grammaire et syntaxe | 114 |
| Dominos et dés | 116 |
| Autres jeux (intrus, puzzle, sept familles...) | 118 |
| Les jeux de cartes | 119 |
| Cadavres exquis, questions-réponses | 122 |
| Le logogriphe | 124 |
| Jeux qu'on peut négliger | 125 |
| Les écritures théâtrales | 127 |



Préface

Mes livres parus chez Retz constituent un tout. Ils abordent les disciplines du français simultanément, en soulignant l'accent qui privilégie l'une ou l'autre. Grammaire, conjugaison, langage, écriture, lecture forment un ensemble vivant. Pas de travail sur le sens en négligeant les mots, les lettres qui les situent ou les déclinent. Pas de souci de syntaxe sans réflexion sur les segmentations rythmiques de l'oral, pas de lecture sans travail de l'œil, de l'oreille, de l'oralité. Pas de langage sans évidence de jeux dans les rouages, pas de travail sur le mot en oubliant la parole, l'expression, la communication : la pensée.

La langue est le premier territoire où s'exerce l'intelligence de l'enfant. Il y éprouve le monde, s'y cherche une place. Comme dans *Grammaire impertinente* (tome 1) et *Conjugaison impertinente* (tome 2), j'ai systématisé dans *Jeux d'écriture et de langage impertinents* (tome 3 : *pour l'œil et l'oreille* ; tome 4 : *enchaînements et constructions*) le recours aux exercices collectifs ou individuels, entre intuition orale et écriture, par des jeux susceptibles de surprendre, de lancer des sondes vers l'extérieur et la culture. De la lettre au texte, aller-retour constant, la contrainte reste souveraine. Plus les antennes explorent large et loin, mieux leur point d'ancrage se précise.

On trouvera dans le tome 3 : les jeux autour du calligramme (mathématique ou grammatical), les acrostiches de toutes sortes, les étirements et réductions, les jeux de marabout et mots-valises, les jeux basés sur le rythme, l'oral, la prise de notes.

On trouvera dans le tome 4 : les détournements, le texte collectif, les enchaînements, les constructions nombreuses, le pronom relatif, les subordonnées, le logorallye, les jeux articulés sur l'imaginaire ou les jeux de société.

Ces jeux se croisent. Ils recouvrent les champs de l'écriture et de la lecture, et du langage parlé. Certains sont historiques, porteurs d'une culture classique. D'autres, les nouveaux, se développent sur une culture contemporaine, principalement littéraire ou plastique. Entre oral et écrit, tous recensent des explorations afin de stimuler le langage et l'écriture des enfants. À partir de contraintes ludiques, et sur des appuis intuitifs, il s'agit de développer l'aventure sur la lettre, la syllabe, le mot, sa place dans la phrase, la syntaxe, les niveaux de langage, les formes, etc., vers des synthèses fondamentales.

La contrainte motive, défie à réussir une gageure, fournit un projet et une unité, libère la parole et permet l'échange. Elle oblige à rechercher des solutions au-delà de l'impulsion, à reconsidérer les propositions spontanées, à puiser dans des connaissances reléguées au fond de la mémoire. Le plaisir de réussir se double de la conscience du succès, la contrainte restant toujours mesurable.

Donnons la parole à l'enfant. Comment lui demander de s'exprimer si on ne la lui donne pas ? Qu'est-ce qu'une langue indifférente au souci d'expression, de communication,

et de pensée ? Indifférente aux relations au monde et aux autres ? Imaginer qu'on améliorera l'écrit dans une classe où l'on ne parle pas est une aberration. Imaginer qu'on puisse ouvrir la langue à la pensée en oubliant de dispenser la culture (la vraie, pas la télévision !) est une erreur coupable, car le silence en classe coûte plus cher aux enfants défavorisés qu'aux autres.

Les jeux débouchent sur des pratiques créatrices, une exploration balisée. Le vrai terrain formateur de l'intelligence est la langue. Par le biais des jeux, ce sont des réseaux relationnels qui sont fréquentés, activés. La vraie liberté, notait François Richaudeau, « *ne s'exerce que si l'on en connaît les règles. On ne peut s'épanouir qu'avec la connaissance devenue presque interne, automatique et inconsciente de ces règles* ».

Les contraintes ludiques élargissent le champ de l'imaginaire et de l'observation. Elles apportent ou font ressentir les racines d'une culture plus tôt, plus profondément. Écrire comme Marot ou Queneau, c'est entrer de plain-pied dans une démarche, comme se servir d'un outil permet de retrouver le cheminement de pensée de son utilisateur habituel. Pour aller au-delà.

On trouvera, dans ces tomes 3 et 4 consacrés aux jeux d'écriture, des productions de classes exploitables du CE à la 5^e. Toutes ne sont pas citées intégralement, faute de place. Mais on observera les déclinaisons potentielles, les convergences, les recouvrements entre ces jeux et ceux qui concernent le mot, plus particulièrement traités dans les tomes 1 (*grammaire*) et 2 (*conjugaison*).

Aux enseignants de jouer/créer à leur tour sur des règles définies. (Les niveaux proposés pour exemples sont signalés – mais les jeux s'ouvrent à d'autres niveaux, en faisant varier les ellipses.) À eux d'aider l'enfant à découvrir, à s'émanciper en maîtrisant des épreuves à sa portée. À eux d'entretenir la flamme.

Alors, « *impertinents* », ces jeux ? Certainement, s'il s'agit de sortir des sentiers battus, c'est-à-dire d'éviter à l'enfant de sortir des sentiers *battu*. Enrichissons sans complexe, poésie et humour en prime : « *Toute chose appartient à qui la rend meilleure.* » (B. Brecht)

Yak Rivais

1. Les détournements

« Au clair de la lune / trois petits salauds / se tâtaient les prunes / au fond d'un tonneau... »

Tous les enfants ont joué au détournement de chansonnettes. Pendant la guerre d'Algérie, « J'entends siffler le train », fut rapidement détourné par les bidasses qui partaient, en :

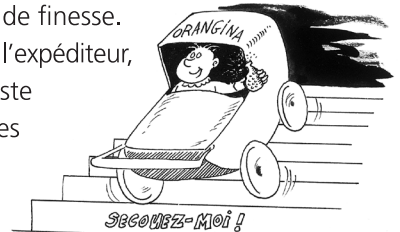
« J'entends pisser le chien... que c'est triste un chien qui pisse dans le noir... »



Les graffitis dans le métro montrent qu'on s'adonne au détournement (de publicité, ici) avec un même esprit frondeur, à défaut de finesse.

Bien organisés, ces détournements renvoient l'agression à l'expéditeur, comme le démontra la brève campagne de la revue anarchiste *Mordicus*, qui collait (pratique illégale en France) de fausses bulles sur des affiches mandatées. Mais en fait, c'est sans doute la publicité elle-même qui détourne le plus.

Par l'image, d'abord : Vermeer pour des produits laitiers, par exemple. (Au point que les artistes pillés ont créé un organisme, l'ADAGP, pour protéger leurs droits !) Mais elle trafique encore le texte, ou détourne la musique, préposant Wagner aux tirages de chasses d'eau, ou plagiant des séquences cinématographiques célèbres.



Le détournement de proverbes est plus spirituel.

Voyez ceux de Balzac :

Il ne faut pas courir deux lèvres à la fois.

L'abbé ne fait pas le moine.

La pépie vient en mangeant.

Voyez ceux de Willy, de Marcel Mariën, de Mirabelle Dors :

Les bons comptes font le bonze ami.

Tout est bien qui finit.

Aide-toi SINON le ciel t'aidera.

De Paul Éluard (et Benjamin Péret) :

Il faut battre sa mère pendant qu'elle est jeune.



2. Le texte collectif

LA CONTRAINTE

Un sujet est proposé : inventer ou raconter une histoire connue. Des équipes de 5 ou 6 élèves (mais on peut envisager de faire travailler des équipes d'une douzaine d'élèves) se constituent. Elles s'isolent. Chaque groupe compose un



paragraphe oral sur le sujet demandé, à raison d'une phrase par enfant.

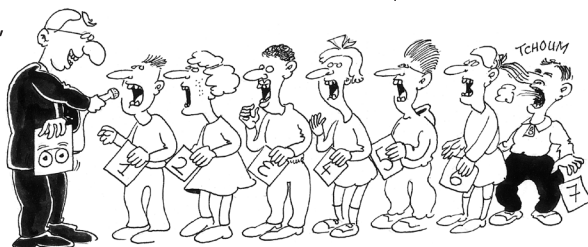
Les participants discutent entre eux l'ordre des phrases, leur contenu, préparent également ensemble introduction et conclusion en supplément.

Les équipes reviennent, environ dix minutes plus tard. Les équipiers disent leurs phrases, dans l'ordre. On enregistre toutes les équipes (enregistrement audio). Puis on écoute les textes. Comparaisons critiques. Enchaînements, répétitions, suivi narratif, logique, précision des termes, circonstances, informations, tout est passé au crible. Les élèves sont invités ensuite au travail d'écriture individuelle. Ils n'ont rien noté. Mémoire. Composition des phrases et du paragraphe entier, à partir de ce qui a été entendu.

Intérêt :

Mise en commun des idées, et discussion de celles-ci (ce qui n'empêche pas les travaux individuelles ensuite, comme le prouveront les exemples) ; recherche de la précision, refus de la phrase vide, délimitation des phrases (majuscules et points) à la voix. Chacun entend clairement où s'achève chaque phrase par le changement d'orateur. Cette production orale collective joue le rôle de premier brouillon. Elle guide. Elle rassure. Elle aide à organiser ensuite le travail individuel, au-delà de l'exercice d'appropriation et de synthèse.

Autre possibilité, avant de présenter des exemples : au lieu de dire des phrases spontanément sur un sujet, **les élèves inventent une histoire**. Les phrases sont enregistrées (enregistrement audio, sans retour en arrière). L'histoire est ensuite écoutée, et c'est elle qui servira de support au travail par équipe d'une part, au travail individuel d'autre part.



3. Les enchaînements

Voici des enchaînements pour la réussite desquels il conviendra de noter les phrases au tableau, en plus de l'enregistrement audio, afin que les enfants les aient sous les yeux.

Ces jeux exigeront parfois en outre une participation écrite sous forme de brouillon de la part des élèves, parce qu'ils entraîneront un grand nombre de spéculations pour progresser.

ENCHAÎNEMENT PAR LE NOMBRE DE LETTRES

1. Nombre pair ou impair de lettres (Jeu facile)

Si le dernier mot de la phrase précédente comporte un nombre pair de lettres, le premier de la phrase suivante devra en comporter un nombre impair :

Il faisait nuit noire. Un homme se glissait sans bruit le long du mur de la maison. Les gens dormaient dans cette maison. Ils ne se méfiaient pas. Le voleur se glissa dans la cave par le soupirail. Il ne faisait pas de bruit. Il...

NIVEAU : 6^e

2. Pair/pair ; impair/impair (Jeu facile)

Si le dernier mot comporte un nombre pair de lettres, le premier de la phrase suivante en comportera également un nombre pair :

Mes parents regardent la télévision tous les soirs. Ils regardent les films. Ils aiment bien aussi les variétés et les informations. Mais ce que mon père préfère, c'est les matches de foot. Il parle tout seul. Il engueule l'arbitre. C'est très rigolo. Ma mère...

NIVEAU : 5^e



3. Même nombre de lettres (Pas très difficile)

Exiger que le dernier mot de la phrase précédente et le premier de la suivante aient rigoureusement le même nombre de lettres !

4. Les constructions (1)

Sous le titre « Jeux de construction » sont regroupés des jeux portant sur l'ensemble du texte en cours d'élaboration. Comme ils sont variés, l'historique et l'exploitation sont proposés jeu par jeu.

JEUX PORTANT SUR LA LETTRE

1. Le lipogramme

Jeu de la lettre interdite, il s'agit d'écrire en s'interdisant l'usage d'une lettre désignée et des mots qui la contiennent.

Selon Perec, un spécialiste, le plus vieux lipogrammatiste serait Lasos d'Hermione, ^{vi} siècle avant J.-C.

Pindare en aurait produit. Nestor de Laranda, ⁱⁱⁱ siècle après J.-C., récrivit *L'Illiade* sans alpha dans le premier chant, bêta dans le second, etc.

Mais le premier lipogramme attesté est de Gordien Fulgence, un grammairien latin du ^{vi} siècle, qui écrivit un traité dont on a conservé les quatorze premiers chapitres, un sans a, un sans b, etc. Au ^{xi} siècle, Pierre de Riga traduisit la Bible avec des résumés lipogrammatiques. Un ami de Coligny, Salomon Certon, publia soixante-six sonnets en 1620, tandis que Alonso de Alcalá publiait, en 1641 à Lisbonne, un recueil de contes sans a, sans e, sans i, etc. Le jeu se développa dans plusieurs pays, dont l'Allemagne – en 1813, F. Rittler écrivit un roman de 198 pages, *Les Jumeaux*, sans r (*Die Zwillinge*).

Au ^{xix} siècle, Peignot publie un certain nombre de lipogrammes dans ses *Amusements philologiques*, Arago donne un résumé de voyage sans a, Rondin fait jouer une *Pièce sans A*. Mais c'est au ^{xx} siècle que le jeu trouve ses plus fervents défenseurs : V. Wright publie

en 1939 une histoire de 50 000 mots sans e. Queneau écrit des exercices, et Perec publie *La Disparition* (1969). – Mais, force est d'admettre qu'il s'y autorise beaucoup d'écarts à la règle, comme « il m'a u », ou les h muets : « l'hasard », etc.

Au son d'un ocarina qui jouait l'Or du Rhin, Ali Baba, un pacha nain plus lourd qu'un ours, un gros patapouf, bafrait riz, pois, macaroni gisant dans un jus suri, un jus qui aurait [...].

Queneau



5. Les constructions (2)

UN PEU D'HISTOIRE

Une fois n'est pas coutume : allons au restaurant
nous payer du caviar et des p'tits ortolans
Consultons le journal à la rubrique esbroufe
révélant le bon coin où pour pas cher on bouffe...

Raymond Queneau, « Le Repas ridicule », *Les Ziaux*

On l'aura compris à la lueur de cette citation, ces jeux de construction concerneront plutôt les niveaux de langage, la syntaxe...



LE JEU DE CHERS ENNEMIS

Le jeu de « Chers ennemis »

Parfois appelé « amphigouri », il consiste à juxtaposer des antithèses, à unir des mots contradictoires :

Cette obscure clarté qui tombe des étoiles.

Le soleil noir de la mélancolie.

La liberté c'est l'esclavage.

Le compas traçait des carrés et des triangles à cinq côtés.

Après cela il descendit au grenier.

Les étoiles de midi resplendissaient.

Le chasseur revenait carnassière pleine de poissons sur la rive au milieu de la Seine...

Corneille

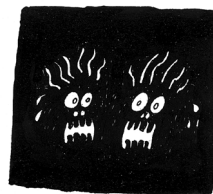
De Nerval

Orwell

Desnos

Ce jeu, tous les enfants l'ont pratiqué à l'école. Une très ancienne comptine ne déclare-t-elle pas :

Un jour, c'était la nuit, j'ai rencontré des nègres blancs
en train de manger des morts vivants.



6. Le pronom relatif, le pronom interrogatif et les conjonctions de subordination

PETIT HISTORIQUE

Établir un historique de jeux sur **le pronom relatif** relève de la provocation parce que, le plus souvent, les auteurs qui ont abusé du pronom relatif ne l'ont pas fait pour s'amuser, mais par maladresse ou lourdeur.

Évidemment, aux débuts de notre littérature, la phrase cherche ses pensées, raccroche des éléments à une partie qui semble directrice. Tout le **xvi^e** siècle et presque tout le **xvii^e** siècle s'enferment dans des circonvolutions épaisses.

Quelques exemples :

À l'alouette

Je veux célébrer ton ramage

Sur tous oiseaux qui sont en cage

Et sur tous ceux qui sont ès bois.

Qu'il te fait bon ouïr, à l'heure

Que le bouvier les champs labeurs,

Quand la terre le printemps sent,

Qui plus de ta chanson est gaie

Que courroucée de la plaie

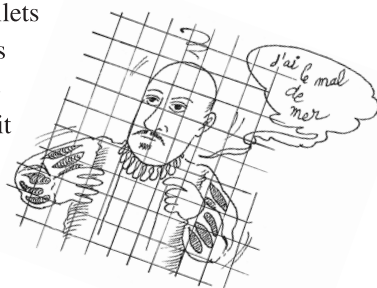
Du soc, qui l'estomac lui fend !

Ronsard

Aïe !

Qu'on loge un philosophe dans une cage de menus filets de fer claisemés, qui soit suspendue au haut des tours de Notre-Dame de Paris ; il verra par raison évidente qu'il est impossible qu'il en tombe ; et si ne se saurait garder (s'il n'a accoutumé le métier des couvreurs) que la vue de cette hauteur extrême ne l'épouvante et ne le transisse [...].

Montaigne, *Les Essais*



7. Le logo-rallye

PETIT HISTORIQUE

Le logo-rallye consiste à écrire en introduisant dans le texte les mots d'une liste établie. L'ancêtre du jeu est le bout-rimé, dont l'inventeur fut sans doute Louis de Neufgermain dans deux recueils (1630, 1637), et que le poète Dulot mit à la mode au milieu du XVIII^e siècle.

Saint-Simon rapporte que le poète Dangeau fut défié par Louis XIV, contre promesse d'un logement. Le roi, ayant lancé des « rimes sauvages » (selon Saint-Simon) à Dangeau, celui-ci répliqua par un poème, et obtint le logis sur-le-champ.

Au XIX^e siècle, Alexandre Dumas organisa un concours et publia un recueil des œuvres des vainqueurs.

Le logo-rallye de prose attire davantage les auteurs. Dans ses *Exercices de style*, Raymond Queneau en écrivit un avec les mots suivants à utiliser dans l'ordre : « dot », « baïonnette », « ennemi », « chapelle », « atmosphère », « Bastille », « correspondance ». En voici le début :

Un jour, je me trouvai sur la plate-forme d'un autobus qui devait sans doute faire partie de la dot de la fille de M. Mariage, qui présida aux destinées de la T.C.R.P. Il y avait là un jeune homme assez ridicule, non parce qu'il ne portait pas de baïonnette, mais parce qu'il...

Plus largement, Queneau répéta non pas quelques mots, mais les mêmes éléments narratifs dans les quatre-vingt-dix neuf *Exercices de style*. Il s'en servait pour briser la langue de bois, alors que la langue de bois est souvent l'effet pervers du logo-rallye, qui consiste à disséminer dans le discours un certain nombre de « mots/idées » appropriés sur le parcours d'une thèse !

LA FONTAINE ET MOLIERE
EN COMPOSERENT AUSSI,
MAIS CE N'ETAIENT PAS
LES MEILLEURES
DULOT.



8. L'imaginaire

PETIT HISTORIQUE

J'ai classé à part une série de jeux basés sur l'imaginaire, qu'il s'agisse d'y parler de pays, de personnages, de peuples, de mœurs, de bestiaires, ou de langages.

Les pays imaginaires ont engendré une abondante littérature depuis Homère. On ne saurait tout citer, mais tout de même, un précurseur de poids : Rabelais et les extraordinaires voyages où les paroles elles-mêmes gèlent.

Et puis, Cyrano voyage dans la lune, Gulliver rencontre des peuples minuscules et géants, Candide va en Eldorado. Les exemples anciens abondent. C'est pourtant au xx^e siècle que l'écrit sur l'imaginaire a pris toute sa démesure poétique avec R. Roussel :

Vers quatre heures, ce 25 juin, tout semblait prêt pour le sacre de Talou VII, empereur du Ponuhélé, roi de Drelchkaff.

Malgré le déclin du soleil, la chaleur restait accablante dans cette région de l'Afrique voisine de l'équateur, et chacun de nous se sentait lourdement incommodé par l'orangeuse température, que ne modifiait aucune brise [...].

Raymond Roussel, *Impressions d'Afrique*

Michaux a décrit des populations avec la précision d'un ethnologue – et d'un artiste peintre, qu'il fut :

Quand un Aravi part en voyage, les gens qui le connaissent intimement le saluent, la règle veut qu'on le salue [...].

H. Michaux, *Ailleurs*

Dans la même veine, un autre grand poète – et sculpteur :

Ce n'est qu'à mon troisième voyage sur la Planète Innommée que je m'intéressai vraiment à une peuplade d'aspect plutôt végétatif, dont j'avais rencontré quelques individus dans les cratères des volcans, mais qui m'avaient paru tomber dans le champ du botaniste et ne concerner qu'assez peu l'ethnologue, je veux parler des cortinaires.

Pierre Bettencourt, *Séjour chez les cortinaires*

Phillide est un espace où l'on trace des parcours entre des points suspendus dans le vide...

Italo Calvino, *Les Villes invisibles*



9. À partir des jeux de société

PETIT HISTORIQUE

La plupart des jeux littéraires sont, à l'origine, des jeux de société. Les surréalistes, qui les pratiquaient fréquemment, en ont développé un grand nombre. Le peintre Jacques Hérold, à qui je demandais où ils trouvaient le temps de jouer, me répondit : « Nous n'avions rien d'autre à faire le soir, il n'y avait pas la télévision ! »

Mais de nombreux jeux n'en sont pas moins inspirés de jeux de société. Hérold ne peignit-il pas avec Brauner, Breton, Ernst, Lam, Masson, Lamba, Dominguez, le fameux jeu de cartes de Marseille ? Tout le monde connaît le jeu de tarots ; Calvino s'en est inspiré pour écrire. Qui n'a pas en mémoire les rapports d'*Alice aux pays des merveilles* avec les cartes à jouer ? Dans *Alice à travers le miroir*, il est davantage question des échecs – comme dans *La Vie mode d'emploi* de Perec, où les personnages se déplacent sur les quatre-vingt-dix-neuf cases-appartements de l'immeuble. Et les dés ? Rabelais se risquait déjà à les interroger pour écrire *Le Tiers Livre*, à propos du mariage de Panurge.

Les cartes de géographie, depuis la carte du Tendre, n'ont cessé de fleurir. Cavanna, sur une photo de femme nue, rebaptise les « reliefs » :

Tendre sur Compte-en-Banque, Monts des Premiers Émois,
Ballon du Polichinelle, Cul-de-Sac de la Bague-au-Doigt...

Le jeu de l'oie, espèce de carte avec des passages obligés, intéressa vivement Jules Verne. Dans *Le Testament d'un excentrique*, l'excentrique en question avait imaginé de ranger les États-Unis par cases et répétait quatorze fois l'un d'eux. Les six joueurs héritiers devaient se déplacer grâce aux dés, le vainqueur étant le premier à accéder à la case soixante-trois. Un classique !

De son côté, Tzara inventait Dada – rien à voir avec le jeu de petits chevaux – et découvrait une nouvelle manière... d'écrire (?).

