

Faites voyager vos histoires dans l'espace



Propulsé par CULTURETHÈQUE

Le concours d'écriture « Faites voyager vos histoires dans l'espace » propose aux enfants, adolescents et jeunes adultes francophones à imaginer une suite au voyage du Petit Prince. Dans le célèbre ouvrage d'Antoine de Saint-Exupéry, celui-ci voyage de planète en planète à la rencontre de différents personnages. Pour le concours, les participants sont invités à imaginer une huitième planète, ainsi que son habitant.

Les propositions d'écriture suivantes, n'ont pas pour objet de contribuer à la rédaction d'un texte répondant directement au thème du concours. Elles peuvent être mobilisées pour proposer des activités suscitant la créativité et l'imagination des bénéficiaires et permettant la familiarisation avec les thèmes du concours : le voyage, l'espace, la création de personnage.

Proposition 1 : Le cadavre exquis (40 minutes)

A partir de 7 ans

Matériel : Papier, crayons

Temps de l'activité : 40 min

Pré-requis : aucun

Le déroulement

Les participants sont assis à une table (privilégier une table ronde ou organisée en U pour plus de convivialité et d'échanges). Chacun dispose d'une feuille de papier et d'un crayon.

L'intervenant qui est chargé d'animer l'atelier énonce les règles de l'activité :

Chaque participant prend une feuille.

L'intervenant désigne un participant. Ce dernier commence à écrire une phrase qu'il cache entièrement ou partiellement, en repliant la feuille.

Il passe la feuille à son voisin de droite pour qu'il continue. La feuille fait ainsi le tour de la table.

Lorsque la dernière phrase est écrite, les participants replient une toute dernière fois leur feuille et la donnent à leur voisin, qui déplie cette dernière et découvre un petit récit délicieusement drôle, voir loufoque.

Chacun est invité à lire le texte qu'il découvre.

Avec le cadavre exquis, il est possible de proposer plusieurs jeux de lecture. En premier, chaque participant peut lire sa feuille en intégralité. Ensuite, il est possible de varier en faisant lire une phrase par participant à tour de rôle. Ainsi, se recrée à l'oral de nouveaux cadavres exquis et de nouveaux enchaînements inattendus.

Personnalisation possible

Faire démarrer le cadavre exquis par une première phrase en lien avec le concours :

« En arrivant sur cette planète ... »

« Aujourd'hui je pars pour un grand voyage ... »

« Bonjour monsieur, qui êtes-vous ? »

Proposition 2 : Jeu des papiers pliés (40 minutes)

A partir de 7 ans

Matériel : Des feuilles de papier blanc, des crayons, une paire de ciseaux, deux gobelets ou contenant de deux couleurs différentes, une pochette d'images constituée d'éléments découpés dans les magazines (photos, tableaux, couvertures de livre, titres, mots, couleurs, bulles de BD, etc.)

Temps de l'activité : 40 min

Pré-requis : aucun

Le déroulement

Pour pouvoir débiter l'activité, l'intervenant découpe une feuille blanche en petits morceaux et interroge les participants sur leurs besoins pour débiter une histoire. Les propositions les plus classiques sont en général : un personnage, un lieu, une date.

Deux propositions sont choisies par l'intervenant.

L'intervenant distribue deux morceaux de papier vierge à chaque participant.

L'intervenant énonce la première consigne :

Ex. : Si les deux propositions choisies sont personnage et lieu :

- ⇒ Sur l'une des deux feuilles, chaque participant écrit le nom d'un personnage et ses caractéristiques. Sur le deuxième papier, chacun doit écrire un lieu, réel ou imaginaire avec plus ou moins de précisions.

Tout le monde remet son papier personnage dans le gobelet imparti, idem pour le papier lieu.

Puis, chacun tire ensuite au sort un papier dans chaque gobelet et garde ces informations secrètes. Pendant ce temps, la pochette d'images circule et chaque participant choisit une image qu'il apprécie.

Lorsque que tout le monde a pioché un personnage, un lieu et a choisi une image : il s'agit d'inventer une histoire à partir de ces indications écrites et imagées. Chaque participant est libre d'interpréter ces informations comme il le souhaite.

Les participants ont 20 minutes pour écrire. A la fin du temps imparti, chacun est invité à lire son histoire. L'un après l'autre, les participants montrent leur image, lisent les indications sur les papiers pliés et débiterent la lecture.

Toutes les variations peuvent être imaginées : sur le type de mot que l'on donne (mot, phrase, expression), le nombre de papiers que l'on tire (est-ce qu'on garde le mot que l'on a tiré, le remet-on dans la pioche ?), la manière dont on pioche (1 ou plusieurs, au début ou en cours d'écriture, un mot chacun ou un mot pour le groupe ?).

Personnalisation possible

Les exemples peuvent être inspirés de l'œuvre d'Antoine de Saint-Exupéry et notamment du Petit Prince.

Proposition 3 : Donner vie à un personnage fictif (40 minutes)

A partir de 7 ans

Matériel : Des feuilles de papier blanc, des crayons

Temps de l'activité : 40 min

Pré-requis : aucun

Le déroulement

L'intervenant distribue à chaque participant une feuille et un crayon. Il invite chacun à choisir un personnage et à en écrire sa fiche d'identité.

Un personnage peut ressembler à une personne « réelle », un animal, une créature imaginaire ou fantastique (astronaute, explorateur, martien, scientifique, korrigan, chien, arbre, etc.).

Astuce :

Il est bien sûr possible de reprendre des traits physiques ou de caractère de personnes **que l'on connaît dans la « vraie vie »** : cela aide ! Veiller cependant à ce que les participants ne se choisissent pas entre eux... ils connaissent sûrement suffisamment de gens pour éviter de se retrouver dans des situations qui peuvent délicates.

La fiche d'identité pourra reprendre les éléments suivants pour représenter le personnage :

- des traits physiques / de caractère majeurs
- son nom, prénom ou surnom
- son âge, son statut, son métier éventuel
- ce qui a été marquant dans son histoire personnelle
- ce qu'il aime, ce qu'il rêve de faire
- ce dont il a peur
- ce qu'on dit de lui
- ce qui lui arrive (sa place dans l'histoire)
- ses relations avec les autres personnages
- ses pouvoirs, ses faiblesses
- comment il parle et la façon dont il pourra être intégré dans la narration

L'intervenant est libre d'indiquer quelques éléments de la fiche d'identité pour guider les participants.

A partir de la fiche d'identité du personnage, les participants inventent une histoire où le personnage entre en action.

Les participants ont 20 minutes pour écrire. A la fin du temps imparti, chacun est invité à lire son histoire.

Variantes :

Cet atelier peut également s'appuyer sur une sélection de portraits photos (apportée par les participants ou par l'animateur). Chaque participant pioche une photo d'une personne qu'il ne connaît pas. La photo sert d'amorce pour l'atelier d'écriture et la création du personnage.