

JEUX POÉTIQUES

Christiane MOUNOUD, Claire YÈCHE, Éliane DUBOST

Cette disquette présente une série de jeux poétiques associant la manipulation du langage à une création poétique, amenant ainsi les élèves à une lecture active et plurielle.

NIVEAU : Classes de secondes des lycées classiques et techniques, classes de troisièmes et de quatrièmes et classes de lycées d'enseignement professionnel.

I - POURQUOI DES JEUX ?

Tout aspect didactique a été délibérément écarté pour laisser la place au plaisir de la création sans jugement de valeur ni esthétique ni moral. Cette absence de toute sanction sociale libère le dynamisme créateur de chacun dans une atmosphère de réussite, de bonheur très structurante pour l'individu et pour le groupe.

Ces jeux par les manipulations qu'ils proposent font prendre conscience de la matérialité du mot, des rapports entre signifiant et signifié; ils permettent de pénétrer dans l'espace poétique qui fait fonctionner prioritairement cette dualité du langage.

L'acte d'écriture rend possible une lecture active de tout texte poétique.

Cependant, cette activité ludique ne nous semble efficace que si, d'une part, elle s'inscrit dans une imprégnation du patrimoine poétique qui suppose la lecture de nombreux poèmes en classe, si d'autre part, elle se prolonge par une sociabilisation des productions, lues et relues à voix haute, commentées et peut-être réécrites après une appropriation collective.

II - PROGRESSION

Les jeux ont été classés selon leur complexité croissante, mais aussi selon leur spécificité :

- jeux phoniques
 - ORF01 - comptines à une rime
 - ORF02 - comptines sur des prénoms de la classe
 - ORF03 - comptines à deux rimes alternées
- chassés-croisés
 - ORCH1 - mots-valise
 - ORCH2 - mots composés
 - ORCH3 - expressions croisées
- signifiant/signifié
 - ORDEV - devinettes Signifiant et connotations
 - ORCO1 - jeu des noms propres (Aragon : "Le conscrit") ORC02 - connotations.
 - ORC03 - association de sens et de sons.

Le début du programme utilise des comptines. Familières à tous, elles permettent de jouer facilement avec le langage - dans toutes ses dimensions - par opposition à une poésie plus élaborée et sacralisée. Travailler sur elles provoquent une véritable jubilation même chez les grands, parce qu'elles plongent dans l'enfance de l'individu mais aussi dans l'enfance populaire dont elles sont issues.

Il semblerait maladroit d'éliminer toutes celles qui présentent un aspect scatologique ou sexuel ; ce serait oblitérer toute une partie de la réalité psychique de l'enfant et de l'adolescent, et des efforts qu'il fait pour l'assumer.

Certains jeux favorisent une forme d'écriture par imitation qui pourrait être dangereuse si on en restait là, mais qui permet un déblocage immédiat, hors des lieux communs, et le passage à une expression plus personnelle.

Les jeux sur les prénoms et surtout sur les noms propres sont féconds mais très impliquants.

Ces jeux ne sont qu'un échantillonnage des jeux possibles. On peut en recueillir (voir bibliographie) ou en imaginer bien d'autres qui

déboucheront sur des ateliers d'écriture (voir les écrits du GFEN) et des productions plus importantes.

III - BIBLIOGRAPHIE

Comptines et jeux poétiques

- 60 poésies et 60 comptines - Centurion jeunesse
- Les mots en Fête 1 - Renaut, Gay-Debroise - Nathan
- Poésie 1 - Malineau - Ecole des loisirs
- coffret d'Aladin - Poslaniec - Ecole des loisirs .
- Catalogue analytique de jeux poétiques - GFEN
- Le pouvoir de la poésie - GFEN - Casterman
- Écrire pour de bon - GFEN - Casterman
- La disparition - Perec

Poème : le Conscrit des Cent villages - Aragon-DianeF

Linguistique :

- Éléments de linguistique générale - Martinet - Payot
- Clefs pour la linguistique - Mounin - SEGHERS
- Linguistique - Frédéric François - PUF
- Gradus. Les procédés littéraires - Dupriez - 10-18
- Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage - Ducrot - Todorov - Points

IV - EXÉCUTION PAR LES ÉLÈVES

Disquette ORFEJ ELEVE comportant les programmes, en unité 1.

Disquette de travail formatée et non protégée en unité 2 pour recueillir les productions des élèves.

Les élèves d'une même classe ayant travaillé avec la même disquette ont toutes leurs productions dans le même fichier qui a pour nom le nom de la classe. Mais chaque élève ou groupe d'élève a son nom au début de chacune de ses productions.

La même série de disquettes de travail peut ainsi servir pour toutes les classes de l'établissement.

Il est impératif que chaque séance débute par l'exécution du MENU. En effet, le MENU met à jour la disquette des productions. Sinon, une erreur d'accès aux fichiers se produira lors de la première mémorisation.

MATÉRIEL LOGABAX LX 529 ET R2E MICRAL 8022/80226.
L.S.E. 3.2 ou 3.3

3 disquettes : Disquette professeur, disquette programmes élèves, disquette productions.

Pour se procurer le logiciel, envoyer deux disquettes à: Éliane Dubost - Lycée Camargue - 30 000 Nîmes.

Christiane MOUNOUD
Lettres classiques
Lycée Montaury à Nîmes.

Claire YÈCHE
Lettres modernes
Lycée Dhuoda à Nîmes

Éliane DUBOST
Sc. Physiques
Lycée Camargue à Nîmes.