



Année 2025-2026
Support pédagogique de la formation :
« Écrire, un jeu d'enfant »

Formateur :
Fabrice Ruwet



Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège
Tél. : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31
Contact : Henry LOUTSCH - Assistant administratif
heny@c-paje.be
Site : www.c-paje.be

Avec le soutien de :

Pouvoir Adjudicateur

Office de la Naissance et de l'Enfance (O.N.E.)

Formation continues des professionnel(le)s de l'enfance

Chaussée de Charleroi, 95 | B-1060 BRUXELLES

Tel : 02/542.12.11 | Fax : 02/542.12.51

Site : www.one.be



Opérateur de formation

C-paje

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tel : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Site : www.c-paje.be





Les traces de la formation

Vous trouverez dans ce portefeuille différentes activités vécues en formation ainsi que des techniques plastiques. Nous vous invitons à les redécouvrir et à les décliner en modifiant les supports, l'âge visé, la technique, les modes de travail, les alternances dans ces modes ...

Ce dossier reprend des questionnements et des réflexions autour des leviers de la pensée créative, mais ne pourra vous présenter une trace exhaustive de tout ce que nous avons pu aborder en formation.

Des questions en suspens ?

Le C-paje se tient à votre disposition pour répondre à vos questions éventuelles à la suite de la formation. Vous trouverez aussi des idées à puiser sur notre site (www.c-paje.be).

C-paje
Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège
Tél. : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31
Henry LOUTSCH, Assistant administratif
Contact : henry@c-paje.be

Première Journée

En jeux d'écriture, nous avons fait :

- **Exercice de présentation successive :**
 - Chacun écrit son prénom, puis passe la feuille à son voisin de gauche
 - Chacun écrit une information sur le voisin de droite, puis passe la feuille au voisin de gauche
 - Chacun écrit une information sur le 2ème voisin de droite (c'est-à-dire celui dont le prénom est indiqué), puis passe la feuille au voisin de gauche et ainsi de suite.
 - L'animateur doit pouvoir avec précision dire qui est qui, sachant qu'à la toute fin, tout le monde changera de place.

- **Association d'idées :**
 - 16 mots jetés au hasard ou en rapport à une thématique
 - Les participants se mettent en duo
 - Associer les 16 mots, sans trop réfléchir et de façon aléatoire, 2 par 2 > on obtient ainsi 8 paires de mots
 - Pour chaque paire, on va écrire (par association d'idées) un nouveau mot auquel font penser les deux mots constituant la paire > on obtient une colonne de 8 nouveaux mots (et donc 4 nouvelles paires de mots).
 - Nouvelle association d'idées pour les nouvelles paires constituées. On obtient 4 nouveaux mots (et donc 2 paires).
 - Même processus jusqu'à l'obtention d'un ultime mot.
NB) deviner le dernier mot des autres groupes

- **Acrostiche**

Chacun crée en acrostiche (= poème/texte dont les premières lettres de chaque vers forment un mot quand elles sont lues verticalement) avec les lettres de son prénom.

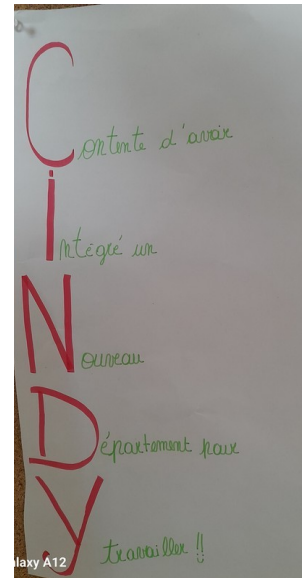
Quelques exemples :

L'acrostiche peut être composé de simples mots

*G*énéreuse
*A*moureuse
*É*légante
*L*ibre
*L*iégeoise
*É*mouvante

mais aussi de phrases...

D'avoir vu tes yeux!
A jamais changer ma vie!
*V*u que tu es tout pour moi!
*I*vre de ton odeur!
D'être avec toi me fais vivre et un jour..mourir..



ou de belles rimes...

*Des années sur toi ont passé
Avec la plus grande discrétion
Nous voyons en tes enfants, ta continuité
Ils sont les heureux repères de ton affection
Et aujourd'hui nous fêtons encore une année
La plus belle avant la prochaine saison*

*Extrêmement verte
Sensuelle experte
Toute en pure perte
Et pourtant offerte
Le cœur en alerte
La raison déserte :
Envie de toi? Certes!*

- **C'est comme... :**

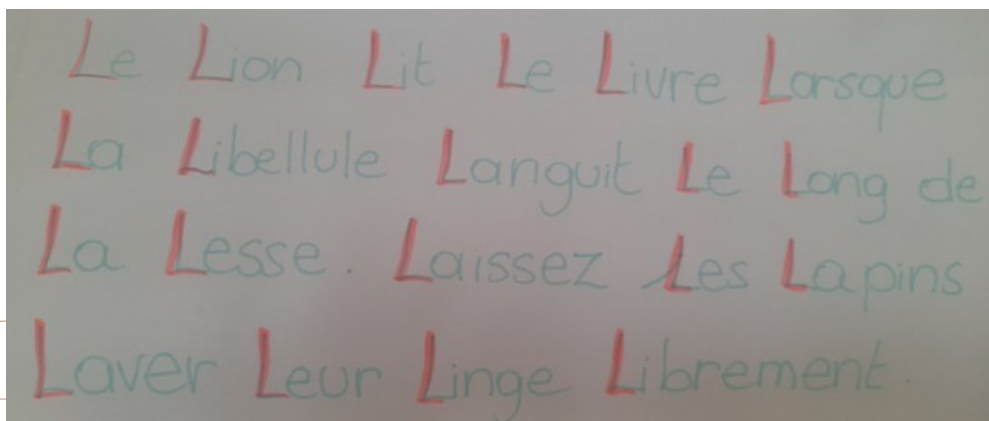
- commencer une phrase par « c'est comme ...qui... » (ex : c'est comme un nuage qui traverse mon plafond)
- associer, de façon aléatoire, un mot (par exemple, un de ceux de l'exercice « association d'idées ») à une phrase « c'est comme... »
- tenter de trouver du sens à ce qui n'en a pas forcément.
- Voici le fruit de nos productions :
 - Le camping, c'est comme une paire de chaussures qui chantent à tue-tête
 - Une punaise, c'est comme une voiture qui est en panne
 - Un unijambiste, c'est comme un poisson qui nage
 - Les vacances, c'est comme une fleur qui grandit
 - La science-fiction, c'est l'eau qui devient du vin
 - Un embouteillage, c'est comme une affiche qui ne veut rien dire

- **Détournement de sigles:**

- SNCB : Sorry, nous commettons des bêtises
- DRH : Droit réservé aux hommes
- CPAS : C'est pour avoir des sous.
- CEB : Club pour étudiants bourrés
- ADEPS : Attention, dépendance émotionnelle pour sans-abri
- ORL : Ose rigoler librement
- CAJ : Commençons l'activité jeudi
- ...

- **Tautogramme:**

- tous les mots doivent commencer par la même lettre (sauf les mots-outils comme le, la, en,...). Exemple : Annie, l'amie d'Amélie, a attrapé une angine en allant applaudir les acrobates. Aïe ! Les amygdales d'Annie.



Le Lion Lit Le Livre Lorsque
La Libellule Languit Le Long de
La Lesse. Laissez Les Lapins
Laver Leur Linge Librement.

- **Faire un inventaire.**

- À la manière de Sei Shonagon (cfr document en annexe), réalisez l'inventaire des choses qui vous marquent.

Vous pouvez suivre ses listes, mais aussi les varier avec d'autres thèmes, tels que (au choix) :

1. Liste des choses qui me mettent en colère
2. Liste des choses qui font honte
3. Liste des choses qui me font rire
4. Liste des choses sans valeur
5. Liste des choses qui distraient dans les moments d'ennui.
6. Liste des choses qui émeuvent profondément
7. Liste des choses de ce que je ne veux pas être et pourquoi
8. Liste des objets que j'ai perdus ou que je cherche tout le temps
9. Liste des plus beaux souvenirs de ma vie
10. Liste des mots que je préfère et que je déteste
11. Liste de celles et ceux à qui j'aimerais écrire
12. Liste de ce que j'ai accepté et refusé
13. Liste des petits bonheurs de la vie
14. Liste des lieux où j'ai dormi (une fois, souvent, mal, peu, etc.),
15. Liste des pays ou des villes où je suis allé et où je ne suis pas allé, où j'aimerais aller et où je n'aimerais pas aller
16. Liste de ce que je sais faire et de ce que je ne sais pas faire
17. Liste de ce que je sais ou ne sais pas sur quelqu'un
18. Liste de mes livres, de mes films préférés
19. Liste des peurs de l'enfance

NB) chacun écrit « ce qui me met de bonne humeur » + 1 autre liste reçue au hasard

- **A la manière d'un Cadavre exquis : le pourquoi/ parce que**

- la 1/2 des participants écrivent des questions commençant par « POURQUOI... ? » (1 question par papier)
- l'autre 1/2 écrit une phrase commençant par « PARCE QUE ... »
- On pioche au hasard un « pourquoi » et on l'associe à un « parce que ». Parfois, c'est limpide, parfois une explication est nécessaire.
- Quelques exemples :
 - Pourquoi les lapins ont-ils de grandes dents ? Parce que je tombe souvent.
 - Pourquoi pleut-il souvent en Belgique ? Parce que je dois partir en vacances
 - Pourquoi les éléphants ont des grandes oreilles ? Parce que le chien aboie tout le temps.
 - ...

- **Exercices de style**

- à la manière de Raymond Queneau (Exercices de styles), partons d'une situation neutre (voir exercice de création d'histoire « malheureusement/heureusement) et réécrivons-la en changeant de style (ex : fiche technique, rumeur, mode jeune, interrogatif, moyenâgeux, journalistique, recette, analyse psy, comédie, médecin légiste, moi je, vulgaire, poésie, évasif, ...)

- **Photographie**

- La photographie (ou peinture) peut être lue comme un texte narratif, descriptif, informatif, argumentatif...
- À partir de la photographie ci-dessous, écrivez 3 textes courts :
 - Point de vue le plus objectif et neutre possible
 - Point de vue subjectif négatif (drame à venir, détails négatifs, ...)

OU

- Commentaire subjectif, résolument positif et optimiste
- Point de vue projectif (1 heure plus tard...)



- **Logo-rallye:**
 - = raconter une histoire en utilisant obligatoirement (et pourquoi pas dans un ordre déterminé...?) les mots hétéroclites d'une liste établie à l'avance
 - exemples de mots pris au hasard (= ceux de l'exercice « associations d'idées »)
 - Variante
en groupes : retrouver les 3 mots imposés chez l'autre.
 - citrouille, paratonnerre, exigence
 - décapsuleur, bagatelle, stalagmite
 - soupière, déferlement, dératisation
 - lampadaire, onctueux, triage

N'hésitez pas à afficher près de vous (bureau, cuisine, toilettes, ...) des bouts de textes, des phrases, des mots (pourquoi pas un mot différent par semaine...?) qui sonnent bien à l'oreille, qui ouvrent l'imaginaire. De votre production, d'un grand auteur, de votre voisin (qui peut être un grand auteur) ... peu importe, tout est bon (et pas que dans le cochon).

Il suffit d'un rien pour déclencher de grandes idées.

Nous avons également fait, dans un registre théâtral :

Présentation imaginaire :

3 personnes pour 3 éléments.

La première personne « présente » son voisin de droite en donnant (=inventant) 1 prénom, 1 âge, 1 profession (imaginaires!!). La personne suivante poursuit la fausse identité de la personne choisie en donnant en 2^{ème} suite d'éléments (ex : la situation familiale – prénom, âge des enfants, ...-). La personne suivante poursuit la fausse identité de la personne choisie en donnant en 3^{ème} suite d'éléments (ex : ses passe-temps). Puis on passe à la personne suivante : on suit l'ordre du groupe. Chacun va donc recevoir sa fausse description donnée par 3 personnes du groupe. A la fin de l'exercice, on peut se rappeler de façon aléatoire les différents éléments donnés et pourquoi pas vérifier la véracité de ces derniers.

Exercices de dynamisation :

1) le clap

Le groupe est disposé en cercle ; le clap passe de personne en personne, dans un premier temps toujours dans le même sens.

Important : regarder la personne qui nous envoie le clap et regarder la personne à qui on l'envoie.

Le clap peut changer de sens.

Quand « la sauce prend », dans un sens, dire une lettre de l'alphabet ; dans l'autre sens, un nombre entre 1 et 30, ainsi qu'une ville européenne lorsqu'on croise.

2) *Wizzz* (= passage de l'énergie toujours dans le même sens) + *chteguedem* (= faire écran avec son corps afin d'envoyer le *wizzz* dans l'autre sens) + *pan* (= « casser » le *wizzz* et le renvoyer à quelqu'un – pas son voisin direct-)

Objectifs :

- Se mettre en énergie, faire « monter la pression »
- Prendre conscience de la force du groupe
- Développer sa concentration, sa vigilance
- Travailler la vitesse d'exécution, de réaction

Sens-sons :

Répondre de suite au mot lancé par la personne précédente soit au niveau du sens (cheminée – toit – nous...) et/ou au niveau du son (parfum – emprunt – empreinte...).

Importance de respecter un rythme commun (un bras balance de bas en haut, dire le mot quand le bras est en haut). Peu importe l'orthographe du mot. Il est toujours intéressant de rebondir sur un autre champ lexical.

Objectifs :

- Aiguiser sa répartie
- Élargir son champ lexical
- Développer sa concentration
- Travailler l'écoute
- Travailler le rythme

Création d'histoires « Le conte arabe »

Les participants se positionnent en cercle. Un animateur gère l'exercice. L'un commence une histoire, à un signal donné, un autre la poursuit et ainsi de suite...

Variantes :

Chacun marche. Celui qui parle à un témoin, chaque fois qu'il croise quelqu'un, il donne le témoin et cède la parole.

Le deuxième poursuit l'histoire du premier en commençant par « **malheureusement** » ; le 3ème par « **heureusement** » > poursuivre l'alternance de ces deux mots.

Objectifs :

- Renforcer le collectif
- Développer l'imaginaire, l'imagination
- Affûter l'écoute
- Travailler la mémoire
- Créer une histoire cohérente, plaisante

Exercice de concentration et de réactivité

Marcher dans l'espace en respectant les règles suivantes :

- 1) *Se taire*
- 2) *Ne pas toucher quelqu'un ou quelque chose*
- 3) *Ne pas suivre quelqu'un*

1 clap : on s'arrête tout de suite

2 claps : on fait un petit saut, puis on continue sa marche

3 claps : on marche à reculons

4 claps : on dit le nom d'une fleur tout en marchant

Mots-réflexes

Le groupe marche (dans le silence, sans suivre quelqu'un) ; à chaque mot lancé, évoquer de façon immédiate, non-réfléchie, intuitive en prenant une position figée.

Variante : à 2, 4, 12, ...

Objectifs :

- Laisser parler son corps et/ou son inconscient
- Aiguiser son sens de la répartie, jouer la carte de l'instantané
- Dépasser les stéréotypes
- Se diriger vers un 2^{ème} degré surprenant et donc intéressant
- Être en osmose sensitive avec l'autre
- Construire avec l'/les autre(s)

Enrichir un mot

Le groupe marche (dans le silence, sans suivre quelqu'un) ; à chaque mot lancé par l'animateur (ex : princesse, mon voisin, un chauffeur du TEC, Père Fouettard, ...), chaque participant doit dire un mot qui enrichira, complétera, détaillera le mot de base.

Objectifs :

- Développer l'écoute
- Accepter et intégrer les propositions des autres
- Ouvrir l'imaginaire
- Dépasser les stéréotypes
- Enrichir son vocabulaire
- Construire ensemble l'identité de quelqu'un

Prolongement : reprendre les mots lancés par tous (soit on les a enregistrés, soit un rapporteur les a notés) et les injecter dans une histoire ?

Deuxième Journée

Couleurs

Les fiches couleurs (voir annexe) sont disposées sur la table au centre du groupe.

Chacun choisit une fiche couleur... selon son coup de cœur.

Il/elle lit les informations qui sont sur la fiche qu'il/elle a choisie et réfléchit ensuite à une anecdote, une histoire personnelle en lien avec cette couleur et qu'il/elle veut bien partager.

Chacun écrit un premier jet.

On fait un tour de table des histoires.

Chacun doit ensuite écrire 4 phrases en rimes en partant de son histoire.

L'animatrice/teur donne à ce moment-là quelques exemples de rimes :

| | | | |
|---|---|---|---|
| A | A | A | A |
| A | B | A | B |
| A | A | B | B |
| A | B | B | A |

Écriture.

Puis partage collectif

Voici le fruit de nos créations :

Turquoise :

En cette période si sombre
Là où dansaient les ombres
La turquoise entre les mains
J'ai pu apprécier les lendemains

Fauve :

Je suis allée dans un zoo
Un jour où il faisait chaud
Je suis allée voir les lions
Qui piquaient un gros roupillon

Rouge soleil levant :

Soleil couchant
Sur la mer apaisée
Des reflets dispersés
Souvenir charmant

Moment suspendu
Des mouettes dans le vent
Des vagues déferlant
Le soleil disparu

Bleu ciel :

Un héros devenu bleu
Car trop souvent peureux
Il affronte le feu
Surtout grâce à vous deux

Comment devenir un héros
Il combat les méchants
Tout en étant clément
On lui dit bravo

Ma couleur préférée
Un bleu profond
Un sens éveillé
Une fin sans fond

Été indien :

Je marche dans les bois
Et je suis en émoi
Devant ces couleurs
J'éprouve du bonheur

Été indien
Feuilles aériennes
Orange saharien
... Et à Vienne ?

Orange agrume :

J'ai vu des voitures orange à la mer
Je suis partie avec ma belle-mère
Je me suis couchée par terre
En me cachant de la lumière

Créer la carte d'identité d'un personnage

Objectif : alimenter l'imaginaire, avoir des matériaux (et dès lors sortir de la crainte de la page blanche)

- Choisir un personnage (animaux, dessins animaux, neutres, ...)
- Le dessiner (à main libre ou selon la technique du carbone)
- Compléter la carte d'identité

Carte d'identité de mon personnage

| | |
|--|-------------------------|
| | Nom: |
| | Particularité: |
| | Environnement: |
| | Nourriture: |
| | Qualités/ Défauts: |
| | Ennemis: |
| | Ses rêves: |
| | Son plus beau souvenir: |
| | Son pire souvenir: |

Et puis après ?

Suggestion : demander aux participants de faire des petites impros dans lesquelles ils incarnent leur personnage. Les placer dans des situations concrètes (ex : je rencontre quelqu'un à la boulangerie ; je dois demander qq chose à quelqu'un ; ...).

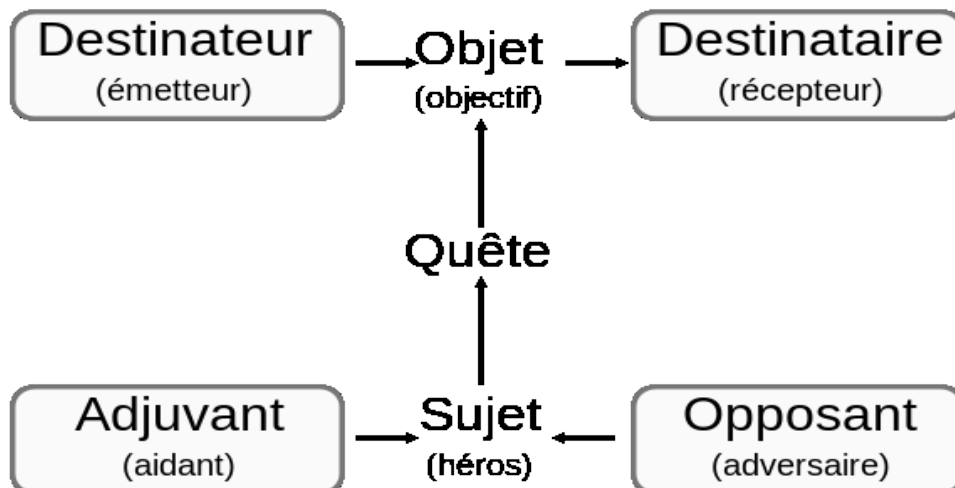
Le but est qu'ils donnent de la consistance à leur personnage et surtout de faire des liens entre les personnages (une fois que les liens sont établis, c'est beaucoup plus facile de créer une histoire).

Lorsqu'on passera à l'étape de l'écriture de l'histoire proprement dite, il n'est pas superflu d'avoir en tête le déroulement du schéma narratif. Voici ci-dessous une de ses variantes :

Le schéma de Greimas (variante du schéma narratif)

- **Le sujet** : C'est un personnage qui doit accomplir une « mission ». Celle-ci consiste à parvenir à l'élimination d'un problème, d'une difficulté, d'un manque (récupérer un objet, accomplir une action particulière).
- **L'objet** : C'est ce que cherche à obtenir précisément le sujet. Cela peut être un réel objet (objet magique, par exemple), mais cela peut être aussi moins concret (le pouvoir, l'amour).
- **Le destinataire ou émetteur** : C'est ce qui pousse le sujet à agir ; il apparaît donc plutôt au début de la quête. Ce peut être un personnage (dans ce cas, il envoie le sujet en mission), mais ce peut être aussi une chose, un sentiment, une idée (le désir d'être reconnu).
- **Le destinataire** : C'est celui, celle ou ceux en faveur de qui la quête doit être accomplie ; il est donc mis en valeur à la fin de la mission. L'objet recherché par le sujet peut, par exemple, être offert par le sujet au(x) destinataire(s), mais le(s) destinataire(s) peu(ven)t aussi en profiter comme d'un bien commun (ex. la famille du sujet). Le destinataire peut être le sujet lui-même, mais nouvellement enrichi par la possession de cet objet.
- **Les opposants** : C'est tout ce qui entrave la progression du sujet dans l'accomplissement de sa quête. Ils peuvent prendre la forme de personnages hostiles, mais aussi de n'importe quel obstacle entravant le sujet alors qu'il cherche à accomplir sa quête; celui-ci s'efforce de surmonter ces obstacles.
- **Les adjuvants** : C'est tout ce qui vient aider le sujet à accomplir sa quête. Ils peuvent prendre la forme de personnages amicaux ou simplement favorables (volontairement ou non), mais aussi de n'importe quel élément favorisant l'action du sujet, alors qu'il cherche à accomplir sa quête; celui-ci bénéficie de l'aide apportée par ces personnages ou ces éléments.

- Exemples : Un roi (émetteur) demande à un chevalier (héros) d'aller chercher une fleur magique (objet), et la lui remettre (l'émetteur est ici le destinataire). Sur son chemin, le chevalier devra se protéger d'un orage (opposant) dans une grotte (adjuvant), puis combattre un dragon (opposant) qu'il tuera grâce à une épée magique (adjuvant) donnée par un lutin (adjuvant).
- Plus moderne : Le commissaire Dupont (émetteur) charge de l'enquête notre héroïne Martine (héros), afin de découvrir le meurtrier de Hans (objet). Des indicateurs (adjuvants) fourniront des indices, des preuves seront trouvées, un suspect (opposant) se croyant inculpé tentera de tuer Martine. Le coupable (opposant) sera confondu, s'ensuivra une course-poursuite et des échanges de coups de feu avant l'arrestation et la remise du coupable au juge d'instruction.



Autre idée :

C'est de constituer des banques de mots classés dans certaines catégories (ex : des lieux, des caractéristiques physiques et/ou morales, ...), c'est une manière d'alimenter d'alimenter régulièrement l'imaginaire.

Voir document annexe : « Schémas narratifs et actantiels »

La lettre :

Petit rappel de la structure d'une lettre.



Testons. Écrivons. Écrivons-nous !

NB) attention aux alinéas, aux alignements et à la gestion de l'espace pour le « corps de lettre ».

Jeu du tabou

Constituer des duos.

Le principe : 1 personne doit faire deviner un mot à son vis-à-vis/partenaire sans mentionner 3 mots spécifiques (c'est un autre joueur qui vérifie que les dits mots ne sont pas prononcés).

Durant un temps imparti (30 secondes par exemple), faire deviner le maximum de mots.

Voici des exemples... :

- **Boulot** : Travail, emploi, bureau.
- **Douche** : Eau, salle de bain, se laver.
- **Téléphone** : Appeler, portable, numéro.
- **Réveil** : Matin, sonnerie, dormir.
- **Raclette** : Fromage, fondu, hiver.
- **Restaurant** : Manger, cuisine, servir.
- **Crêpe** : sucré, farine, poêle.
- **Baguette** : Pain, boulangerie, manger.
- **Volcan** : Montagne, lave, éruption.
- **Tour Eiffel** : Paris, monument, fer.
- **Vélo** : Roues, pédales, guidon.
- **Appartement** : Habitation, immeuble, chambre.
- **Daron** : Père, parent, papa.
- **Fringues** : Vêtements, habits, s'habiller.
- **Boucan** : Bruit, vacarme, fort.
- **Pote** : Ami, copain, camarade.

Liste commune

Constituer des duos.

Une thématique est donnée (par ex : « montagne », « liberté », ...). Chacun doit écrire 5 mots en lien avec la thématique.

Chaque mot commun aux 2 personnes rapporte un point.

Quelques jeux de société

Pas trop chers...

Facile à expliquer... et à jouer !



10 conseils pour mieux écrire (selon « *Écrire pour les Nuls* »)

- 1) Pour écrire, il faut déjà écrire.
- 2) Pas d'autocensure ; besoin d'un échauffement.
- 3) Suivre un atelier d'écriture : se nourrir des autres ; désacraliser l'acte d'écrire.
- 4) Lire pour mieux écrire.
- 5) Nécessité d'un dico (réel ou virtuel).
- 6) Ça prend du temps, pas de précipitation. Les mots ont du poids ; parfois, il est bon de laisser reposer un écrit.
- 7) Attention aux fautes ; vigilance, importance de la relecture.
- 8) Notez ! L'idée est partout (il faut laisser une trace).
- 9) Variez votre expression ; n'utilisez pas tout le temps les mêmes mots.
- 10) Faire des pastiches.

Voici les conseils que nous avons proposés :

- Faire un brainstorming
- Oser !!
- Ne pas se mettre de pression
- Prendre son temps
- Avoir une structure
- Prendre du recul par rapport à la réalité (s'octroyer des pauses)
- Ne pas trop se perdre dans l'imaginaire
- Faire lire à quelqu'un d'autre (=regard neutre)
- Écrire pour soi

- Avoir un cadre (= être dans de bonnes conditions pour écrire)
- Se documenter
- Alimenter l'imaginaire, préparer l'acte d'écrire (ouvrir l'imaginaire par des jeux)
- Se mettre à la place de son personnage

Nous avons également fait, dans un registre théâtral :

Échauffement corporel

Se tapoter (avec énergie... mais sans se faire mal)_les différents segments de notre corps : main, avant-bras, bras, épaule, pied, cheville, mollet, cuisse, postérieur

Balayage de personnages

Le groupe est en cercle. Chacun, à tour de rôle, dit un personnage (ex : Donald Trump, un boulanger, un peintre, Jésus Christ, ...).

A un signal donné (tapement de mains), chacun joue le personnage retenu : on le mime, on peut parler, on peut interagir. Cela dure quelques secondes, puis on continue à énumérer des personnages jusqu'au prochain signal.

Exercice de concentration : compter jusque 20: groupe en cercle, sans aucune concertation, chacun doit prononcer un nombre entre 1 et 20, dans l'ordre et jamais en même temps que quelqu'un d'autre. On recommence à zéro dès que 2 personnes parlent en même temps.

Objectifs :

- être à l'écoute du groupe
- prendre/trouver sa place

Exercice de mémorisation : compter jusque 20 : groupe en cercle. On compte , chacun son tour jusque 20. A chaque nouveau tour, une nouvelle injonction est donnée.

Ex :

- au nombre 18, on doit taper 2x dans les mains
- au nombre 4, on doit dire « 3 »
- au nombre 9, on doit faire un tour sur soi-même
- au nombre 13, on doit dire une capitale européenne
- ...

Création d'histoires

Les participants sont l'un à côté de l'autre. Le premier fait quelques pas et se place face au groupe. Il dit une phrase (courte) au présent. Les autres enchaînent ; celui qui avait commencé l'histoire la conclut.

Objectifs :

- être à l'écoute des propositions des autres
- construire ensemble une histoire
- respecter des consignes
- être instantané et spontané ; lâcher la première idée

Nous aurions pu faire aussi d'autres jeux d'écriture :

- **Jeu du dictionnaire**
 - prendre un mot que personne ne connaît
 - chacun invente une définition plausible (en imitant le style du dico)
 - le meneur recopie la vraie définition en la simplifiant
 - toutes les définitions sont lues.
 - À chacun de retrouver la bonne
- **Lipogramme :**
 - écrire en excluant une lettre de l'alphabet. (cfr le livre de Georges Perec, La Disparition, roman de 300 pages sans un seul E)
- **1 lettre obligatoire dans chaque mot.**
 - écrire en employant dans chaque mot une lettre obligatoire
 - ex : Maman danse admirablement valse, tango, polka..., mais pas la java.
- **Liponymie :**
 - = texte dans lequel il est interdit d'employer un mot donné
 - partir d'un thème donné et écrire un texte de 5 phrases. Chaque phrase doit avoir un rapport direct ou indirect avec le thème proposé

- **L.S.D**
 - « la langue figée du dico engendre des effets mystérieux et parfois poétiques »
= Littérature Sémo-Définitionnelle
 - = consiste à prendre un texte célèbre, à isoler les mots les plus importants (noms, adj., verbes, adverbes) et à les remplacer par leur définition. Afin que le résultat soit meilleur, on peut répéter l'opération sur le nouvel énoncé obtenu.
 - Appliquez le LSD à la phrase suivante : Prolétaires de tous les pays, unissez-vous ! »

- **Ordre alphabétique/ Pangramme :**
 - Les mots se suivent dans l'ordre alphabétique (sauf les mots outils)
 - Ex : Lundi, monsieur Nuche offrira à Pauline quatorze rubis superbement taillés, uniques et vermeils.

- **Toutes les lettres de l'alphabet:**
 - Le texte doit contenir toutes les lettres de l'alphabet (on peut, évidemment, utiliser certaines lettres plusieurs fois)
 - Ex : Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume.

- **Ridiculum vitae:**
 - Sous la forme d'un CV, indiquez tous vos savoirs illégitimes

- **Anagramme :**
 - Trouver l'anagramme de votre prénom et de votre nom
 - ex : François Rabelais = alcofribas nasier ; Paul Verlaine = pauvre Lélian ; André Breton = avida dollars ; Pablo Picasso = pascal obispo
 - Prenez votre nom et/ou prénom
 - faites une liste de 20 mots d'au moins 4 lettres
 - droit de répéter plusieurs fois la même lettre et d'ajouter une consonne à condition qu'elle soit muette.
 - rédigez un texte (20 lignes) intégrant ces 20 mots

Boule de neige (= Vers rhopaliques)

- = phrase dont la longueur des mots augmente (d'1 jusqu'à 11 par exemple), puis diminue régulièrement jusqu'à 1 > = arrangement calligraphique en triangle ou en losange.

C-Paje. Qui sommes-nous?

Identité

Une ASBL



- *Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance
- *une équipe pluridisciplinaire
- *un siège social à Liège (rue Henri Maus, 29 4000 Liège)
- *une reconnaissance d'Organisation de Jeunesse (Communauté française)

Un réseau



L'ASBL C-paje est un réseau qui réunit plus d'une centaine de structures regroupant divers acteurs de l'animation jeunesse enfance (animateur socioculturel, éducateur, accompagnateur social, enseignant). Toutes personnes proposant un travail d'animation peut intégrer le réseau C-paje.

Objectif



Notre objectif : soutenir, développer et promouvoir une animation de qualité au service de l'épanouissement social et culturel de l'enfant et du jeune.

Activités

Point commun de nos activités : la créativité comme outil favorisant le développement de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être.

Formation



L'objectif de nos formations est de renouveler ou d'approfondir les compétences, de varier les possibilités d'actions en fonction des différents publics ou de simplement échanger avec d'autres travailleurs du secteur. Participer à nos formations permet de bénéficier de l'expérience et de la créativité d'artistes-formateurs et de praticiens confirmés.



Le C-paje orchestre, depuis plusieurs années, des projets communautaires d'envergure où se mêle le travail social, culturel et créatif. Ceux-ci réunissent plusieurs structures d'animation et bénéficient d'une large diffusion. Ces projets valorisent et développent les capacités d'expression et les ressources créatives des enfants et des jeunes, au sein d'une dynamique collective.

Information



Nous proposons à travers nos différents canaux d'informations un large panel d'idées, d'outils d'animation et de personnes-ressources. Nous permettons aux acteurs du secteur de se tenir au courant de ce qui se passe dans le réseau C-paje et dans le monde socioculturel.

Diffusion



Par diverses publications, C-paje fait connaître le travail ambitieux et de longue haleine du secteur de l'animation jeunesse-enfance, la variété de ses méthodes et l'impact socioculturel de ses actions.