

Ateliers inspirés par l'exposition *En quelques mots...*

19/02- 30/04

ATELIER 2 / Frontière visuelle

Dès 8 ans

Objectifs pédagogiques : Associer les mots au gré du hasard, faire des ponts, en bouleverser le sens... Les mettre en forme pour qu'ils deviennent ce qu'ils dépeignent

COLLAGE (à la manière du cadavre exquis¹)



Étape par étape :

- **Découper** des phrases (ou mots) dans les revues.
- Mise en commun des récoltes.
- **Trier** : sujets / lieux / adjectifs / verbes / articles / phrases entières, etc.
- **Les mots, piochés au hasard, sont alors juxtaposés de façon aléatoire.**
on observe le résultat. Le hasard joue un rôle... le côté arbitraire peut être frustrant ☺.
- Créer des **collages** avec les phrases les plus rigolotes ! Collage individuel (A4) ou collectif (livre)
- Ranger les lettres, les mots, les phrases issus des magazines à la façon d'Apollinaire, ou d'André Breton, selon une forme. Le poème devient alors l'illustration de ce qu'il dépeint...

MATERIEL :

- Mots et phrases (pré)découpés pour constituer la base de mots.
- Revues, journaux
- Des rapiers en carton ou plastique pour ranger les mots une fois découpés.
- Papier
- Colle
- Ciseaux

¹ *Le cadavre exquis* fait partie des jeux inventés par les surréalistes. Le surréalisme est un mouvement littéraire, culturel et artistique du début du 20e siècle, mené par André Breton. Le cadavre exquis est un jeu collectif qui peut rassembler plusieurs formes d'art, notamment un jeu littéraire. Son nom vient d'ailleurs du premier jeu où les participants écrivaient une partie de phrase l'un après l'autre pour donner la toute première : « Le cadavre – exquis – boira – le vin – nouveau ».

Ateliers inspirés par l'exposition *En quelques mots...*

19/02- 30/04

Alternative : JEU (sur le modèle du jeu des 7 familles)

- Chaque joueur-euse doit se débarrasser le plus vite possible de ses **6 cartes** en fabriquant des phrases.
- À chaque tour, un enfant doit essayer de poser une phrase sur la table :
 - o S'il a les cartes nécessaires, il pose sa phrase.
 - o S'il lui manque une carte, il demande à un camarade soit un verbe, soit un sujet.
 - o Si son/sa camarade n'a pas la carte demandée, il pioche une carte et passe son tour.
- Personne ne peut refuser de donner une carte qu'on a dans son jeu.

Variation collective :

- Chaque élève reçoit **3 cartes-mots** (distribuées au hasard).
- La classe est divisée en **4 groupes**.
- **BUT DU JEU** : chaque groupe doit fabriquer le plus de phrases possibles. Les phrases doivent être cohérentes dans leur construction, mais le sens peut être farfelu. C'est un travail **collectif** : il faut, bien sûr, s'échanger les mots. Certaines cartes ne seront pas utilisées.

MATERIEL :

- Cartes-mots à imprimer et à découper