

## Un entraînement régulier

Pour aider l'élève à entrer dans un processus d'écriture, pour favoriser l'appropriation des différentes dimensions de l'activité d'écriture, les programmes encouragent la production régulière d'écrits variés. Des écrits courts, dont la nature et les objectifs peuvent être très différents d'une séance à l'autre, permettront aux élèves de « faire des gammes » et de mieux se représenter ce qui est en jeu dans l'acte d'écrire. À côté des fréquents [écrits de travail](#) qui, au cycle 3, doivent être constamment sollicités, il faut proposer des consignes qui développent l'imagination et l'écriture créative. Ces consignes, qui ont pour vocation de désinhiber les élèves dans leur rapport à l'écriture, peuvent être de deux ordres :

1. Certaines contraintes formelles permettent avant tout de s'amuser tout en développant l'attention à la langue, en particulier la vigilance orthographique. Les exercices oulipiens sont particulièrement efficaces à ce titre. L'OULIPO (l'Ouvroir de Littérature Potentielle), groupe fondé par l'écrivain Raymond Queneau et le mathématicien François Le Lionnais, postule que la contrainte est créatrice et libératrice pour l'imagination. L'un des textes oulipiens les plus célèbres est *La Disparition*, de Georges Perec, roman intégralement écrit sans la lettre « e ». Un autre texte de référence est *Exercices de style*, de Raymond Queneau. Des auteurs ont proposé des adaptations de ces jeux littéraires pour les classes<sup>1</sup>.  
On peut par exemple :
  - écrire un petit texte composé uniquement de monosyllabes,
  - s'interdire la lettre [a] ou la lettre [s] ou le phonème /s/ (ce qui n'est pas la même chose !),
  - s'imposer une lettre à l'initiale de chaque nom, adjectif et/ou verbe,
  - composer un acrostiche,
  - jouer avec des paronymes à la manière d'un Bobby Lapointe ou d'un Raymond Roussel,
  - imiter une structure syntaxique, etc.
2. D'autres propositions simples permettent d'entrer dans l'écriture en affirmant sa personnalité, en jouant avec l'autobiographie. On trouve de nombreux exemples de ces lanceurs d'écriture sur internet où le rituel des joggings d'écriture s'est salutairement développé : la consigne invite à faire des listes, à raconter rapidement un épisode de son autobiographie, à se rêver une autre vie, etc. C'est une autre forme de jeu (tourné vers l'expression de soi) qui alternera heureusement avec les jeux plus formalistes inspirés par l'OULIPO. On demandera par exemple de :
  - faire « la liste des objets que j'aime, que je vois ou que j'utilise régulièrement »,
  - faire son autoportrait en champion du monde (de ce qu'on veut),
  - donner sa définition de la gentillesse ou de la beauté,
  - se rêver chat ou oiseau, ou choisir un tout autre animal...

Au cycle 3, ces gammes peuvent être quotidiennes au moins pendant certaines périodes de l'année. En 6<sup>e</sup>, on leur donnera une autre forme : hebdomadaire, dans le cadre d'un projet ponctuel — de redécouverte des fonctions et des plaisirs de l'écriture, donc de façon plus intense ou plus systématique sur une période courte. Il ne s'agit pas de noter ces *écrits* mais d'en faire apprécier les effets : amusement, émotion, voire agacement. Chaque élève mesure la force et les faiblesses de sa création au regard de la consigne, des normes du français et des effets obtenus par son texte lors de la communication au groupe.

Voir le projet "[Écrire 20 minutes par jour](#)"

Retrouvez Éduscol sur

