

Atelier de Didier DUFRESNE  
Activité 4

Bonjour à toutes et à tous,

Bravo pour le travail effectué lors de la précédente activité. La motivation semble intacte et les textes produits sont de grande qualité. Onésime se régale à taquiner les petites écrivaines et les petits écrivains. Je sens que de votre côté, on joue le jeu !

On continue donc sur les mêmes bases. La distribution d'images se poursuit. Les voyages seront cette fois le fil rouge des « récompenses », avec des photos prises par Onésime lui-même, inédites et toutes authentiques bien sûr !

Pour la quatrième activité, les 4 contraintes devraient vous donner beaucoup de liberté ! Voici mes pistes de travail, à suivre si bon vous semble...

Amitiés et bon courage...

*« Aventures dans des pays qui n'existent pas... »*

**Pistes de travail pour l'écriture de cette nouvelle :**

**- Présenter les 4 contraintes.**

**1. Définir les deux personnages :**

Envisager les différentes possibilités :

frère et sœur, copain et copine, ami ou ennemi, même âge ou pas...

On peut faire le choix une fois l'idée générale du texte trouvée.

**2. La clef comme déclencheur :**

Trouver oralement ou par écrit toutes les possibilités :

- D'où vient la clef ?

- Comment l'a-t-on obtenue ?

- Qu'ouvre-t-elle ?

Puisqu'on est dans le « fantastique », essayer peut-être de suivre les pistes les plus « bizarres » (et si la clef n'ouvrait ni une porte, ni un coffre, ni un tiroir, qu'ouvrirait-elle ?)

**3. La créature fantastique :**

Faire une liste des créatures fantastiques traditionnelles (dragons, super-héros...). Et si notre créature n'était aucune de celle-là, qui serait-elle ? A quoi ressemblerait-elle ? Serait-elle vivante, mécanique, virtuelle ?...

**4. Le lieu surprenant :**

On peut commencer à écrire la nouvelle sans savoir précisément vers quel lieu on va. Il découlera alors de l'avancement de l'histoire (ou des propositions de chacun en cours de travail).

On peut aussi construire l'histoire afin qu'elle nous mène à un lieu défini d'avance. Le lieu étrange serait alors le « but » ou la « fin » et apporterait la surprise demandée.

Une fois les éléments de la contrainte choisis par le groupe, essayer de définir une trame en quelques « chapitres », voire « paragraphes ». (On essaie de faire court, même si, pour tenir compte de la participation de chacun, c'est difficile...).

**On peut aussi introduire un petit côté ludique à l'affaire en notant sur de petits papiers les meilleures créatures trouvées, les « ouvertures à la clef » les plus originales, les lieux les plus étonnants, les personnages les plus intéressants. On procède à un tirage au sort dans chaque catégorie et on écrit l'histoire avec les éléments tirés. Cela a le mérite d'éviter des choix difficiles. Et le hasard fait parfois (en écriture souvent...) bien les choses.**

Passer à la rédaction en utilisant la méthode qui vous paraîtra la plus adaptée.

- Lire la production finale et s'assurer de la cohérence du texte, faire les dernières mises au point. Se mettre dans la peau du lecteur.

Note : Vous (ou vos élèves...) pouvez toujours me contacter (ou contacter Onésime...) directement en cas de besoin. N'hésitez pas !

[didierdufresne@club-internet.fr](mailto:didierdufresne@club-internet.fr)