

Classe PS/GS/MS/CP : oral CE1-2/CM1-2 : écrit	Projet Cadavre exquis illustré	Numéro de séance 1/1
---	--------------------------------------	-------------------------

Cadavre exquis

Objectifs pédagogiques :

- * Expérimentation et connaissance de la construction d'une phrase.

Matériel/ Ressources/ Support :

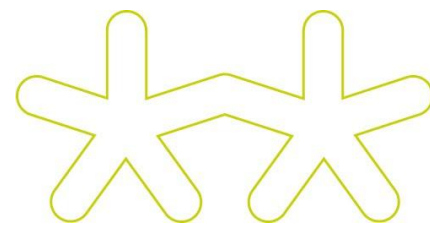
- * Une feuille par personne
- * Un stylo par joueur
- * Des crayons de couleurs, feutres
- * Deux joueurs minimum

Aménagement de l'espace :

- * Une table et des chaises pour écrire confortablement

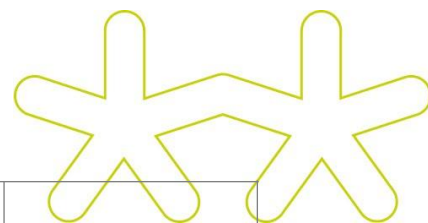
Conseils :

Toutes les propositions qui vous seront faites ci-dessous peuvent être adaptées aux plus petits. Plutôt que d'écrire et de cacher ses propositions, chaque participant peut simplement proposer oralement ses idées, et chacun à son tour complète oralement la proposition du précédent, etc.



Déroulement de la séance :

Les étapes	Tps (min)
<u>-1/ Mise en route de la séance</u>	
<p><u>Présentation :</u></p> <p>Le cadavre exquis est un jeu littéraire ou graphique collectif, inventé par les surréalistes, qui le définissent comme un « <i>jeu qui consiste à faire composer une phrase, ou un dessin, par plusieurs personnes sans qu'aucune d'elles ne puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes</i> ».</p> <p>Pour faire simple, il s'agit de créer une œuvre collective sans savoir ce que les autres ont fait.</p> <p>Ce sont des jeux ludiques, qui permettent de découvrir par la même occasion le processus créatif d'artistes comme Jacques Prévert (ce qui change de ses poésies), André Breton ou Frida Kahlo.</p> <p>Ce jeu consiste à créer une phrase sans connaître ce que les autres ont écrit.</p> <p>On utilise une structure simple de phrase, à savoir composée d'un groupe nominal (nom + adjectif), d'un verbe et d'un complément (nom + adjectif).</p> <p>Voici à quoi ressemblait le premier cadavre exquis : <i>Le cadavre (nom) / exquis (adjectif) / boira (verbe) / le vin (nom) / nouveau (adjectif).</i></p> <p>Je vous en propose ici plusieurs versions, plus ou moins faciles à mettre en place, et permettant de varier les supports.</p> <p><u>Adaptations :</u></p> <p>Les règles de tous les jeux énoncent de jouer à l'« aveugle », c'est-à-dire sans connaître la contribution des autres.</p> <p>Il est évidemment possible de passer outre cette règle, notamment pour les deux derniers jeux. Ils seront ainsi plus accessibles.</p> <p><u>Préparation :</u></p> <p>Couper des bandes dans une feuille de papier (dans le sens de la longueur) de manière à pouvoir ensuite y écrire.</p>	5 minutes



-2/ Déroulé des activités

1) Cadavre exquis

Chaque joueur a devant lui une bande de papier sur laquelle il écrit un nom (avec son déterminant).

Chaque joueur plie ensuite sa bande de manière à ce que ce qui a été écrit ne soit plus visible et la passe à son voisin.

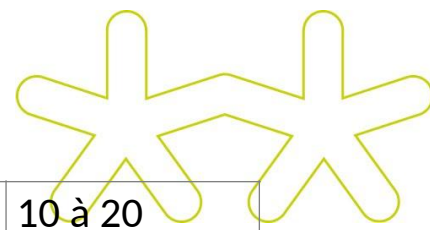
Chaque joueur a donc devant lui une bande autre que celle avec laquelle il a commencé, avec un nom écrit mais dissimulé.

Après le nom vient le tour de l'adjectif, et les participants procèdent de la même manière que précédemment.

L'opération se répète avec à chaque fois une nouvelle bande de papier dont le début est caché, sur laquelle il faut ensuite écrire un verbe, puis un nom, puis un adjectif.

Il ne reste plus qu'à déplier les bandes pour découvrir des cadavres exquis originaux et pourquoi pas les illustrer !

10 à 20
minutes



2) Portrait...chinois ?

10 à 20
minutes

Ce jeu-ci ressemble dans la forme à un portrait chinois. Mais puisqu'il s'agit d'un cadavre exquis, les joueurs ne doivent pas savoir à quelle question ils répondent (à la manière du jeu précédent).

Chaque joueur a devant lui une feuille de papier. Chacun commence par la première proposition, en commençant par « *Si j'étais___*, ».

Chacun plie sa feuille de manière à cacher ce qui a été écrit, puis la passe à son voisin.

Tous les joueurs ont donc de nouveau une feuille devant eux, mais dont le haut est plié.

Tous doivent alors écrire la deuxième proposition, en commençant par « *Alors je* [verbe au conditionnel] ____ ».

On plie à nouveau la feuille que l'on passe à son voisin.

Et on recommence avec la première proposition, et ainsi de suite !

Le jeu prend fin quand les écrivains veulent s'arrêter. Il faut évidemment conclure par la deuxième proposition.

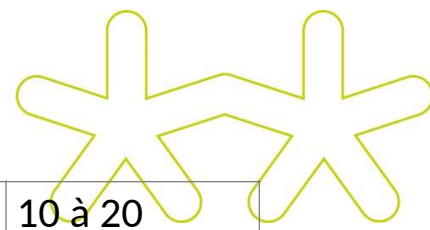
Ne reste donc plus qu'à lire ces créations collectives et pourquoi pas les illustrer !

Exemple :

Si j'étais un objet, / Alors je serais étrange le dimanche soir.

Si j'étais une sorcière bienveillante, / Alors je mangerais à m'en exploser le ventre.

Si j'étais un marteau, Alors je danserais sous la pleine lune.



3) Dialogue de sourds

10 à 20
minutes

Chaque participant a devant lui une feuille de papier et commence par la question, en utilisant la formule « *Pourquoi* ___ ? ».

Chacun plie sa feuille de manière à cacher ce qui a été écrit, puis la passe à son voisin.

Tous les joueurs ont donc de nouveau une feuille devant eux, mais dont le haut est plié. Tous doivent alors écrire la réponse sans connaître la question, en commençant par « *Parce que* ___ . ».

On plie à nouveau la feuille que l'on passe à son voisin.

Et on recommence avec la question, et ainsi de suite !

Le jeu prend fin quand les écrivains veulent s'arrêter. Il faut évidemment conclure par la réponse.

Ne reste donc plus qu'à lire ces créations collectives et pourquoi pas les illustrer !

Exemple :

Pourquoi les tomates cerises sont-elles si mignonnes ?

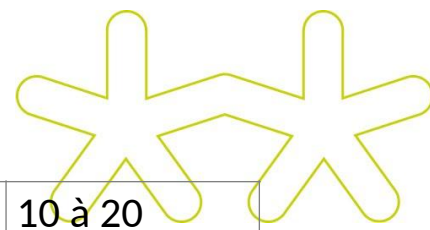
Parce que j'adore chanter sous la douche.

Pourquoi je compte les brins d'herbe ?

Parce que mon chat aime dormir au soleil.

Pourquoi je dois faire du sport ?

Parce que j'ai sorti la grand' voile, et j'ai glissé sous le vent.



4) Histoires à plusieurs

10 à 20
minutes

Ce jeu ressemble plus au premier proposé qu'aux autres, mais cette fois-ci, ce n'est pas une phrase que l'on écrit à plusieurs, mais une histoire !

Chaque joueur a devant lui une feuille de papier et peut commencer à écrire le début d'une histoire, réelle ou inventée, une ou quelques phrases suffisent.

L'idéal est de laisser la fin de sa dernière en début de ligne suivante, ceci afin qu'une fois la feuille pliée (à la manière des jeux précédents), quelques mots soient tout de même visibles pour la personne qui prend la suite.

On plie donc sa feuille et la passe à son voisin.

Sur la nouvelle feuille devant soi, seule la fin d'une phrase doit alors être visible.

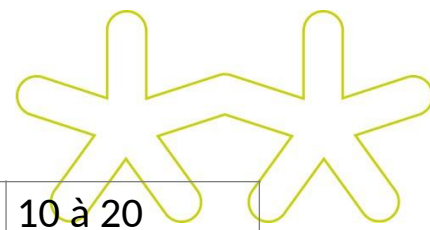
Il faut écrire la suite de l'histoire, en peu de phrases à nouveau. Il faut une nouvelle fois plier la feuille de manière à ne laisser que quelques mots apparents.

On recommence l'opération jusqu'à satisfaction ou la fin des feuilles.

Il est maintenant temps de déplier les feuilles et de révéler ces histoires écrites à plusieurs mains et pourquoi pas de les illustrer !

Exemple :

J'étais dans le Titanic, ma grand-mère avait fait des tartelettes au Camembert. Ce n'était pas bon, donc je n'ai pas mangé et après j'ai eu faim, maman m'a acheté des pâtes à la bolognaise mais je n'ai pas pu manger les pâtes à la bolo. Hier j'ai fait des crêpes chez ma cousine. Je ne connais pas ta cousine tu sais que je suis belle et plus belle que toi tu n'as pas pris ton cartable ! J'étais en retard mais j'ai couru pour arriver le premier. C'était géniale Hugo a changé de lunettes. Plutôt que de nouvelles lunettes de vue, il acheta des lunettes astronomiques, ce qui est certes pratique pour observer la Lune, mais qui l'est moins pour regarder le tableau.



5) Et si on dessinait ?

Contrairement aux jeux précédents, qui permettent la création par l'écriture, celui-ci permet la création par le dessin ! Ce jeu-là peut même être réalisé avec des plus petits.

Ce ne sont pas des phrases ou des histoires qui vont être créées, mais des personnages.

Alors que dans la première version chacun écrivait un nom, puis un adjectif, etc., dans cette version les dessinateurs dessineront la tête, puis le haut du corps, et enfin le bas du corps.

Chaque joueur a devant lui une feuille de papier.

Chaque participant peut commencer à dessiner une tête selon ses souhaits.

Une fois la tête terminée, on plie la feuille de manière à la dissimuler, tout en prenant soin de laisser dépasser le cou, pour que le corps et la tête soient bien accrochés.

On passe sa feuille à son voisin.

Les participants ont donc devant eux une feuille différente de la première, où n'est visible que le bas du cou au niveau de la pliure. Il est temps de prendre ces crayons, et de dessiner le haut du corps (torse et bras).

À nouveau on plie la feuille, toujours en prenant garde à bien laisser dépasser un petit pan du dessin pour que le bas du corps soit bien dessiner en prolongeant le haut du corps. On glisse sa feuille à son voisin.

On répète l'opération mais cette fois-ci en dessinant le bas du corps.

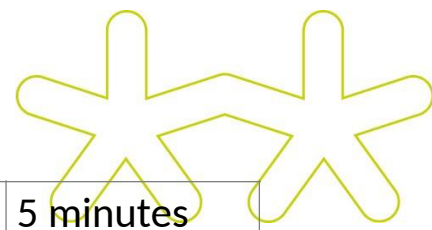
Ne reste plus qu'à déplier les feuilles pour révéler de merveilleuses chimères !

Adaptations :

Pour les plus jeunes, un patron (ci-joint) peut être utilisé : on le plie en trois avant de commencer, et il permet de savoir où dessiner.

Pour les plus grands, rien n'oblige à dessiner un humain, ni même un personnage, les seules limites sont celles de l'imagination !

10 à 20
minutes



-3/ Rituel de fin

5 minutes

Lecture offerte ou accrochages des productions illustrés dans au mur ou collage dans un cahier pour garder une trace.

