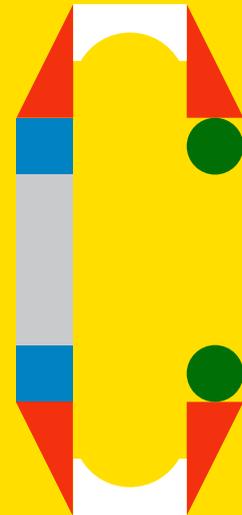
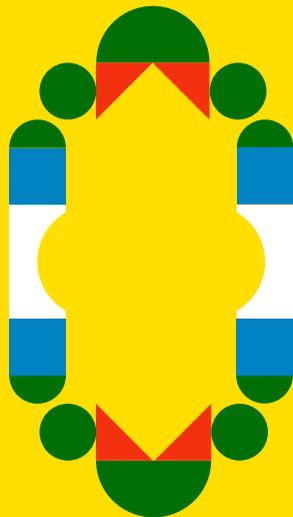
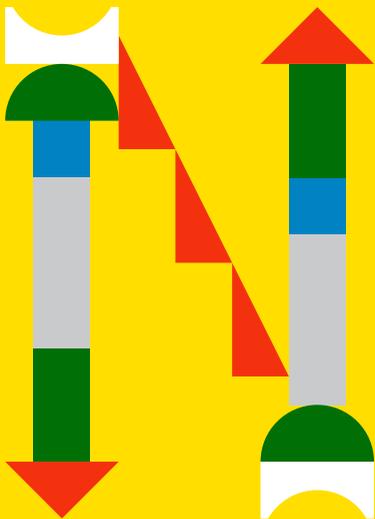
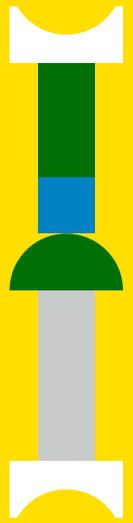
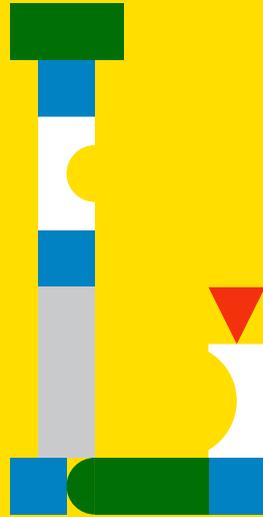
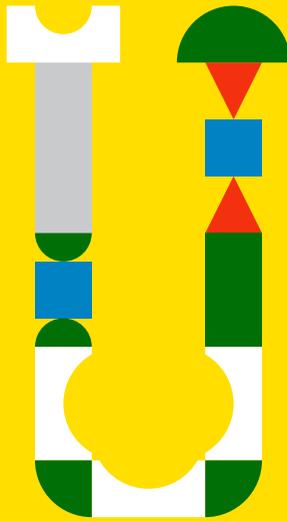
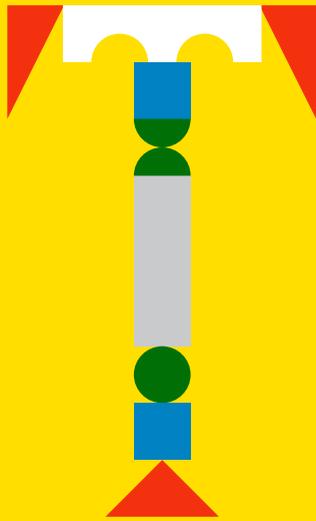




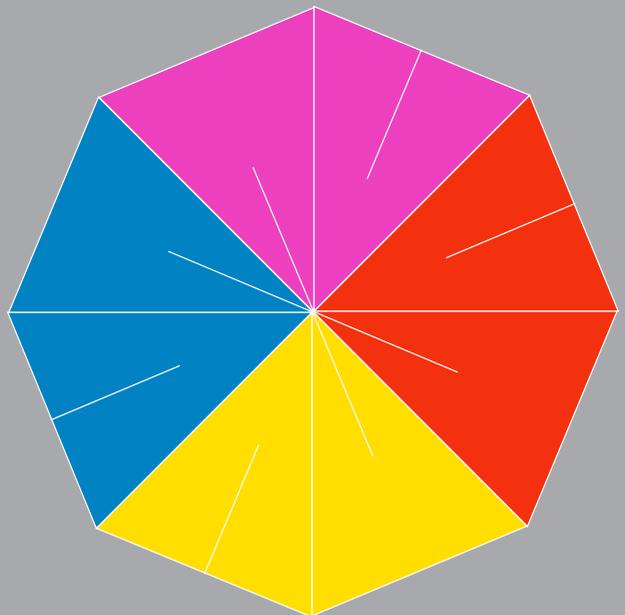
littérature
et jeu





Pour fabriquer les pions
et jouer au jeu de l'oie pages 14-15 :

1. Détache la carte de la couverture.
2. Découpe les triangles bleus et les fentes en suivant les lignes blanches.
3. Encastre les deux triangles au niveau des fentes.
4. Recommence pour les 3 autres pions.





ESARTULINOC : Est-ce un cri de ralliement ? Une interjection ? Un mot de passe ? Une formule magique ? Un lézard nocturne ? Un oiseau qui chante à tue-tête ? Un raccourci ?... Si tu ignores la signification de ce mot, tu trouveras la réponse à E comme... ESARTULINOC.

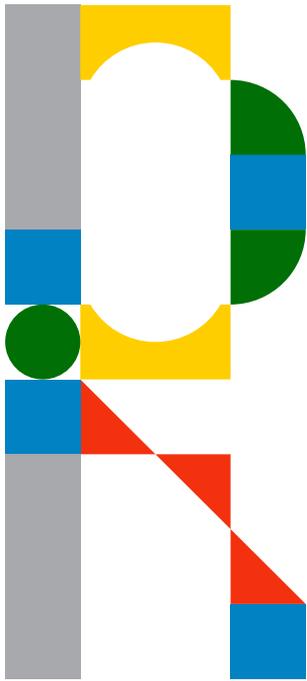
littérature et jeu

Ce livret aurait dû être un abécédaire. On aurait dit A comme Alphabétique, B comme Bayamus, C comme Corbillon... Mais, il a soufflé comme un vent joueur et le classement des lettres a été bouleversé. Et puis... il n'y a pas 26 lettres, mais 35 ! C'est un peu le bazar.

En apparence, seulement, car un secret de fabrication a commandé l'ordre de ces lettres. Sauras-tu le trouver ? Il te sera révélé, sinon, dans une des pages du livret.

Le jeu, c'est souvent se libérer des contraintes, mais c'est aussi suivre des règles. Et la littérature, disait Paul Otchakovsky-Laurens, le fondateur des éditions P.O.L, « c'est pour mettre le désordre là où l'ordre s'installe ».

Alors, on commence : par R comme... Réécrire.



Écrire, c'est parfois jouer avec les livres qui nous ont précédés : en pastichant un style, en parodiant un auteur, en imitant un genre, en s'inspirant, en transformant, en sabotant, même... bref en réécrivant.

Voici par exemple le début d'une fable bien connue revisitée où le thon mou a remplacé un certain corbeau... À toi de la continuer, en rimant avec malice. N'oublie pas une petite morale à la fin !

comme



Le thon (mou) et le renard

Le renard n'est pas du genre à désespérer,

Mais bien plutôt à persévérer.

C'est en toutes circonstances un as

de l'adaptation,

Apte à trouver l'avantage en chaque situation.

Inlassablement prêt à tenter sa chance,

Il a toujours en réserve une manigance.

Cependant, sans le corbeau pour lui donner

la réplique,

Il doit bien le reconnaître : ça se complique.

Et quand il se retrouve presque nez à nez

Avec un thon (mou) en train de tricoter

Qui se balance au bout d'un fil

Il trouve ça plutôt difficile.

Comment le prendre ?

C'est à n'y rien comprendre.

Ordinairement, on trouve les thons (mous)

par deux,

Tête-bêche, et souvent même, ils sont

plus nombreux

À discuter de conserve

Avec la plus grande des réserves.

Aussi, le renard s'écrie qu'il a la berlue,

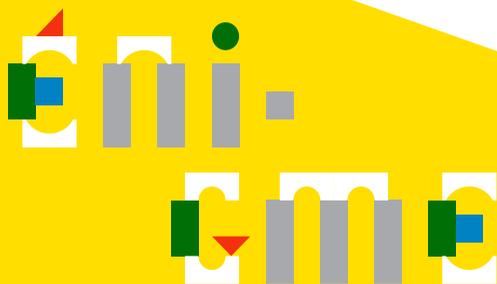
Que tout cela n'était pas prévu,

Que c'est même pas très normal

Et il s'adresse ainsi à l'animal :

« Hé salut, espèce de thon !

Que fais-tu ici, si loin de ton rivage ? »



L'inconnu

Je ne suis pas au bout du nez,
je ne suis pas au bout de la langue
même si je suis en toute extrémité
et toujours mis à l'index,
mais pas sur le bout des doigts.
Je viens à la fin des adieux,
au bout de deux,
filant doux dans l'idée fixe
et je ferme les yeux.

Qui suis-je ?

Réponse
page

11

comme



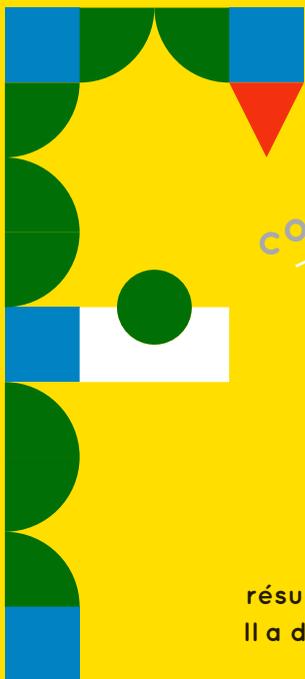
Un zeugma, quésaco ?

C'est par exemple, meubler une chambre et la conversation...
Ou « Quand le ciel s'est couvert de rage et de plumes »,
une citation de **Raymond Queneau** (voir page 33 - OuLiPo).
En d'autres termes, c'est associer à partir du même verbe,
un mot concret (la chambre) et un mot abstrait
(la conversation). Ou deux choses dont la compagnie étonne.

Maintenant, invente tes propres associations inédites,
comme ici autour du verbe « jouer » :
Joue du pipeau...au chat et à la souris !

Joue !

gros
au malin
au plus fin
un rôle
avec le feu
le jeu
au ballon
serré
des coudes
sur les peurs
à pile ou face
la comédie
du pipeau
au caïd
cartes sur table
aux échecs
des tours
de malchance
à quitte ou double
les quatre saisons
du piano
la belle
au chat et à la souris
les héros
sur du velours
ton va-tout
un opéra
sur plusieurs tableaux
une partie de dames
au ping-pong
à cache-cache
avec les sentiments
Shakespeare
au casino
un air
la fille de l'air
ta vie
sur les mots



Robert Filliou est un artiste-poète franco-américain du XX^e siècle. Il commence à écrire à la fin des années 1950 et entreprend de nombreux projets. Son outil de travail préféré ? Le langage ! Il a notamment ouvert avec **George Brecht** un atelier-boutique, La Cédille qui sourit.

comme

Filliou

Robert Filliou y a développé des idées incroyables : il a inventé des

Telefon-poems, réalisé des films et des poèmes visuels et créé des objets à réaction poétique.

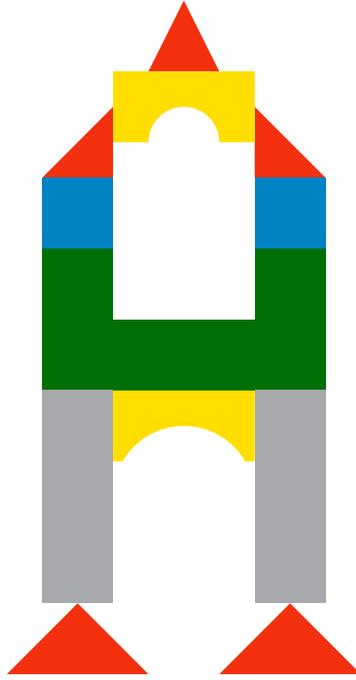
« L'art est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art » résume sa philosophie où le jeu est plus qu'un jeu puisqu'il change tout. Il a d'ailleurs demandé qu'il y ait un jour sans école pour que les enfants puissent fêter l'anniversaire de l'art...



Robert Filliou, Danse poème aléatoire collectif, 1962. Collection Gino Di Maggio © Fondation du doute - Ville de Blois.

Observe l'œuvre de Robert Filliou présentée ici : il suffit de tourner la roue pour faire un nouveau poème...à danser...

Astucieux, n'est-ce pas ? Et si tu inventais à ton tour des objets et des dispositifs poétiques innovants ?



comme **A L L O G R A P H E**

1. LOSCOBI !
2. IRGFACTN
3. IRACACÉTACVQ
4. TOROLURAÉUALN
5. MOPYPIDTMRVIÉMUFMR

Sauras-tu décrypter ces phrases ?
Sauras-tu en écrire à ton tour de la même façon ?

Un allographe est écrit avec des lettres qu'il faut prononcer l'une après l'autre pour que le sens de la phrase apparaisse :

1. Hello ! Essaie ! Obéis !
2. Hier, j'ai effacé tes haines.
3. Hier assez, assez été, assez vécu.
4. Théo, héros élu erra
- et hua Hélène.
5. Aime au pays grec, pays d'été,

émerveille, ému, éphémère.



réponse
de l'énigme
de la page 7

Qu'est-ce que le mamou ?
Serait-ce encore une sorte
d'esartulinoc ?

Le mamou est un drôle
de concept inventé par les
surréalistes (voir page 16)
qui aimaient les jeux pour
faire couler beaucoup
d'encre...

Le but est d'inventer son
mamou et de jouer avec
sa définition. Voici celles
données par quelques-uns
de ces artistes :

Fernando Arrabal dit que
le mamou est un petit
veau : « Le mamou s'écarta
de moi un instant et je pus
voir son ventre. J'aperçus
à l'intérieur un mamou qui
dormait : son visage était
le mien. »

Pour **André Breton**, cela veut
dire : « En parler "incroyable"
"mon amour". »

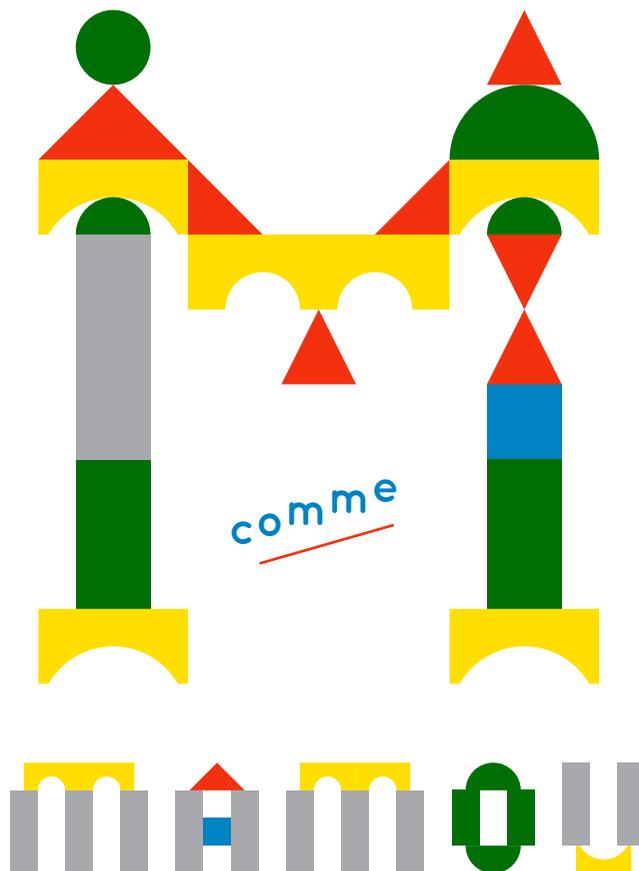
Elisa Breton affirme que
c'est la « forme obscure
de l'empreinte d'une louve
sur la paume de la main.
Le mamou reste visible
à travers le gant. »

Alejandro Jodorowsky
certifie que c'est « un animal
sans corps mais à 18 pattes ».

Selon **José Pierre**, on peut
« dormir à l'ombre des
mamous ».

Mais si c'était comme
le prétend **Joyce Mansour**
« un jeune vampire
pas encore sevré » ?

À toi d'inventer ton
mamou !

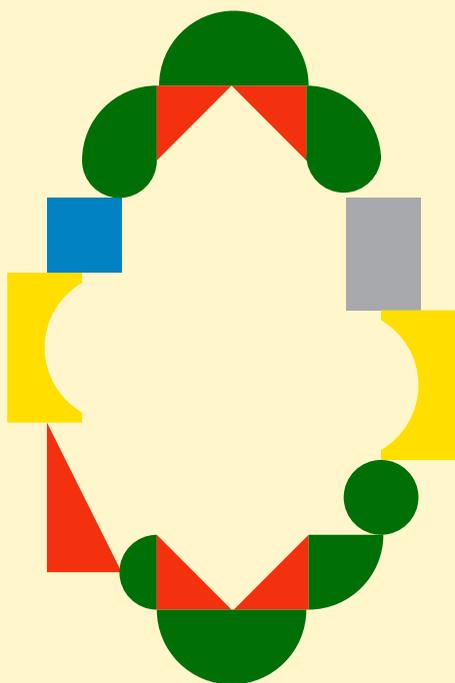


Le roman de Jules Verne, Le Testament d'un excentrique, paru en 1899, raconte une partie de jeu de l'oie à l'échelle... des États-Unis.

Six joueurs désignés par un tirage au sort vont s'affronter et le gagnant obtiendra la fortune du milliardaire William J. Hyperbone.

Les participants partiront de Providence pour gagner Chicago, chaque État à traverser étant une case... Comme il y a moins d'États (50) que de cases (63), l'Illinois est traversé plusieurs fois.

Le Tour du monde en quatre-vingts jours, un autre livre de Jules Verne, offre quant à lui une dizaine de jeux de parcours différents dont celui du jeu de l'oie.



comme **oie**

Imagine à ton tour une histoire en 63 épisodes d'une phrase et écris-la sur le plateau de jeu à la page suivante.

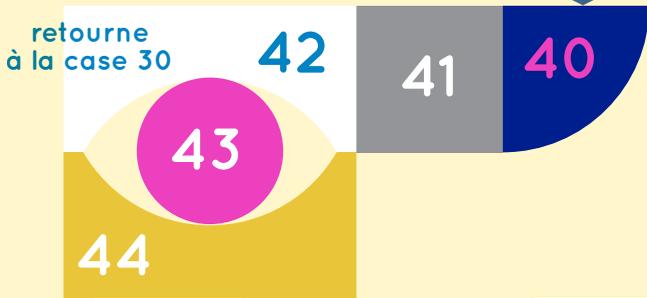
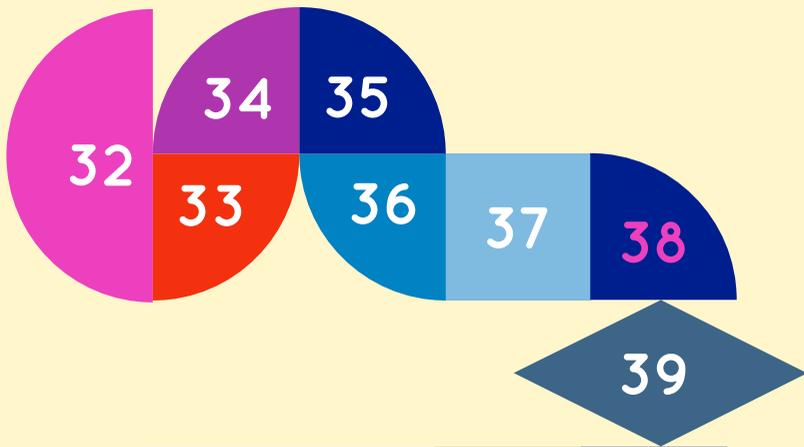
Tu peux t'inspirer d'un livre connu. Chaque épisode est associé à une case du plateau.

Commence la partie comme un jeu de l'oie classique et note à chaque coup les phrases dans l'ordre où elles te parviennent. Tu obtiendras un récit tout le temps différent !

JEU DE L'OIË

rendez-vous page 2
pour fabriquer tes pions





- 43 _____
- 44 _____
- 45 _____
- 46 _____
- 47 _____
- 48 _____
- 49 _____
- 50 _____
- 51 _____
- 52 _____
- 53 _____
- 54 _____
- 55 _____
- 56 _____
- 57 _____
- 58 _____
- 59 _____
- 60 _____
- 61 _____
- 62 _____
- 63 _____

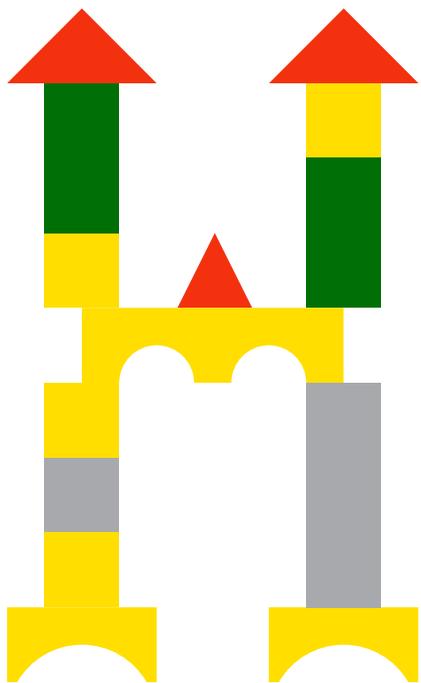
attends qu'on te délivre

retourne au début !

- 22 _____
- 23 _____
- 24 _____
- 25 _____
- 26 _____
- 27 _____
- 28 _____
- 29 _____
- 30 _____
- 31 _____
- 32 _____
- 33 _____
- 34 _____
- 35 _____
- 36 _____
- 37 _____
- 38 _____
- 39 _____
- 40 _____
- 41 _____
- 42 _____

attends qu'on te délivre

retourne à la case 30



Certains écrivains ont introduit le hasard dans leur processus de création. Il fait naître la surprise, nous montre des idées cachées, fait des étincelles !

comme

H A S A R D

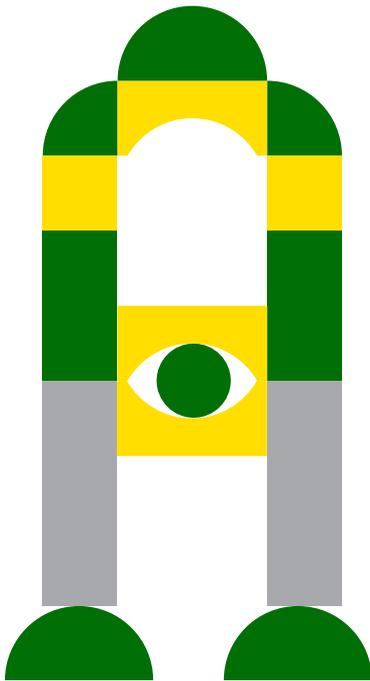
Les surréalistes dont le mouvement est né après la Première Guerre mondiale s'en sont servis pour imaginer de nombreux jeux dont le fameux cadavre exquis. Dans ce dernier, chaque joueur écrit à tour de rôle une partie d'une phrase, dans l'ordre sujet / verbe / complément, en ignorant tout de ce que les autres écrivent. La première phrase obtenue, dit-on, fut :

« Le cadavre
exquis
boira
le vin
nouveau. »

Le hasard n'existe pas seulement dans les processus de création. Il peut aussi intervenir dans l'acte de lecture : en 1962, **Marc Saporta**, un auteur français expérimental, propose Composition n°1, un livre de 150 pages qu'il faut déchirer. Le lecteur est ensuite invité à mélanger les pages avant de lire le livre dans un ordre aléatoire.

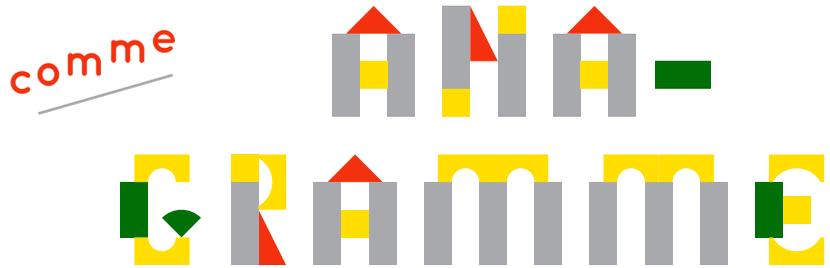
Même principe pour Les Malchanceux écrit par **Bryan Stanley Johnson** dans les années 1960. Les feuillets de 27 sections sont rassemblés dans un coffret, et hormis le début et la fin, les chapitres sont à lire au hasard.

Presque en même temps, **Raymond Queneau** (voir page 33 - OuLiPo) propose un objet-livre, Cent mille milliards de poèmes, qui permet de créer un nombre illimité de sonnets pour... 200 millions d'années de lecture...



Une anagramme est un mot ou une expression qu'on obtient en permutant les lettres d'un autre mot ou d'une autre expression.

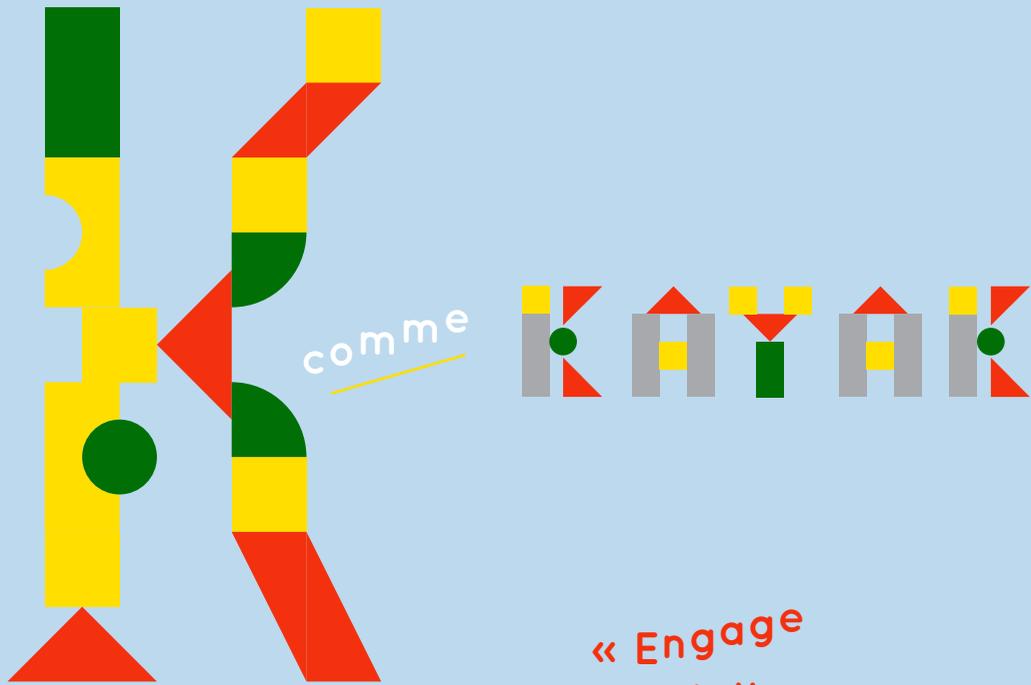
Comme J U S T E
et S U J E T



Stations est un livre qu'a publié en 1990 **Michelle Grangaud**, une des rares femmes de l'OuLiPo (voir page 33), grâce au principe de l'anagramme. Elle a choisi ce titre parce que chaque texte décrit une station de métro :



Et si tu essayais d'écrire des anagrammes avec ton prénom et ton nom ?



Quel est le point commun
entre un **kayak** et un **radar** ?

Entre **rêver** et **ressasser** ?

Entre des **sagas** et des **solos** ?

Entre un **gag** et des **stats** ?

Entre un **ara** et un **udu** ?

Entre **Anna** et **Ève** ?

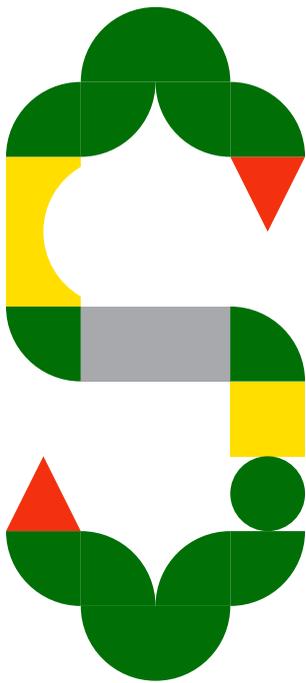
Entre **Hannah** et **Otto** ?

Bob et **Ada** ?

Elle et un **coloc** ?

« Eh ! ça va,
la vache ? »

Cette dernière phrase
de **Louise de Vilmorin**, ces mots
et ces prénoms, peuvent se lire
dans les deux sens : ce sont des
palindromes.
« Engage le jeu, que je le gagne ! »
est un palindrome de **Pierre Bailly**.

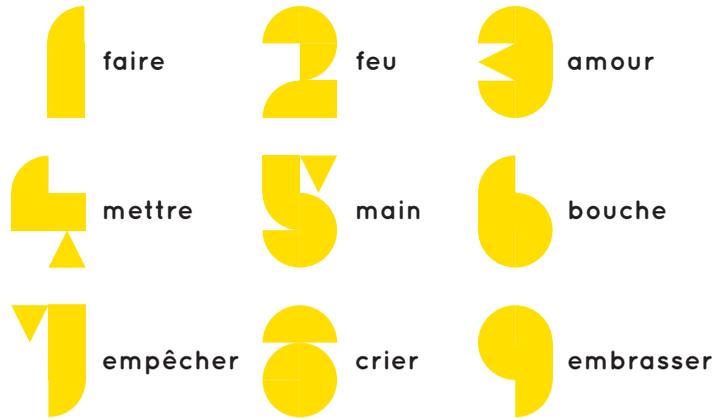


comme

S U D O K U

de la foudre

Et si, d'un jeu de chiffres,
on faisait un jeu de lettres ?
Soit ces 9 mots d'amour,

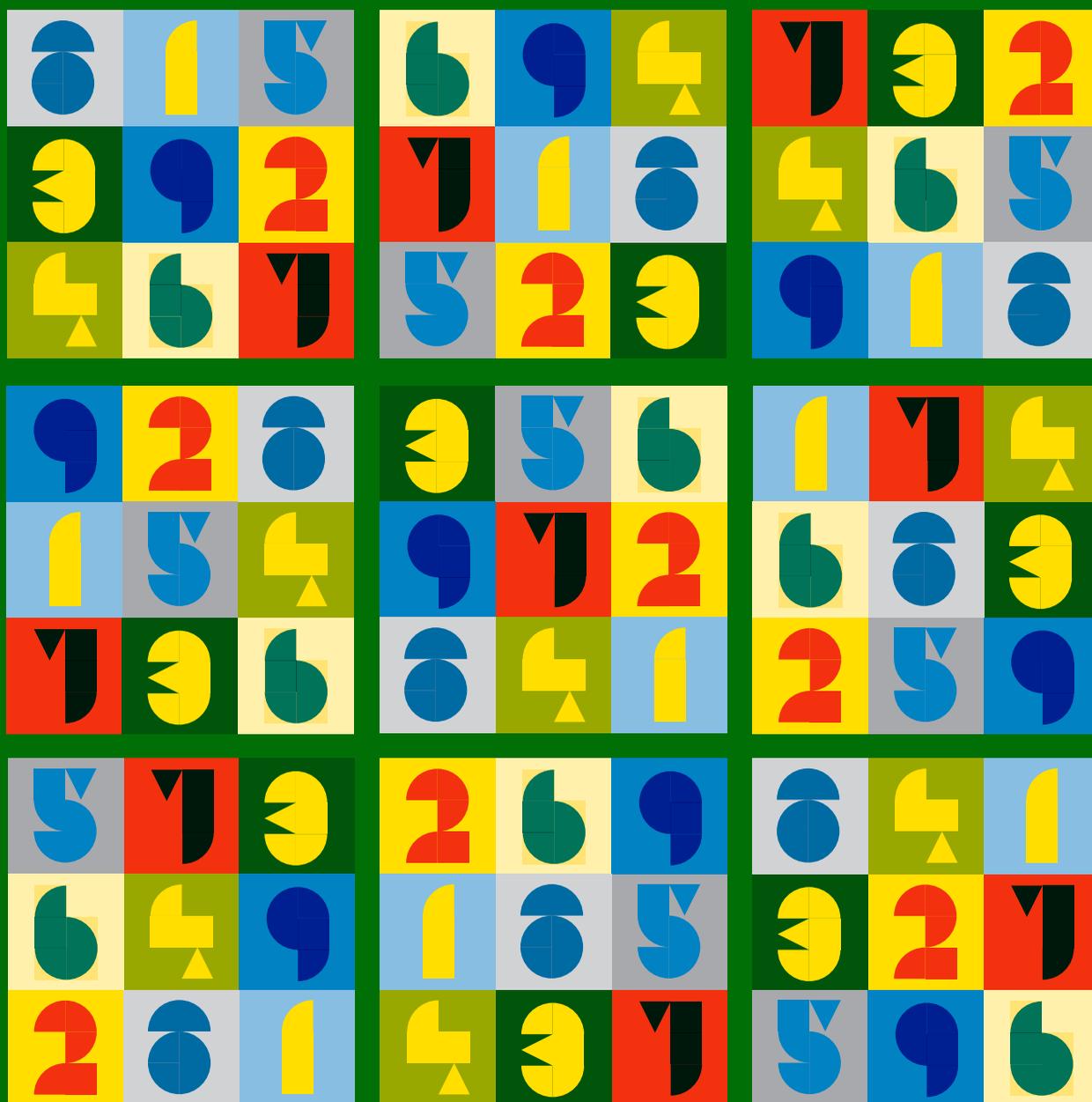


soit cette grille de sudoku ►

Écris la plus belle phrase d'amour
en suivant l'ordre des mots dicté par la
ligne de chiffres choisie. Tu ne dois pas
utiliser d'autres noms ni d'autres verbes
ni employer d'autres adjectifs, mais tu peux
ajouter des prépositions, des articles, etc.
pour lier les phrases.

Exemple ligne : 6·4·9·1·8·5·3·2·7
(les mots doivent apparaître dans cet ordre
dans la phrase) :

nos bouches se mettront
à s'embrasser
nous ferons crier entre nos mains
l'amour et le feu
sans nous en empêcher



D'autres
mots pour
continuer
à jouer...

1 trêve
2 combat
3 dormeur
4 cœur
5 lune
6 guetter
7 laisser
8 se lever
9 faire

1 musique
2 être
3 mesure
4 rose
5 aube
6 luire
7 voyage
8 faire
9 s'accorder

1 éclat
2 ciel
3 cacher
4 tracer
5 chemin
6 goût
7 fondre
8 nuit
9 montrer

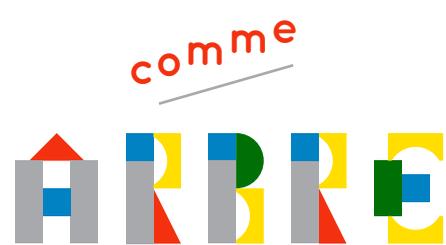
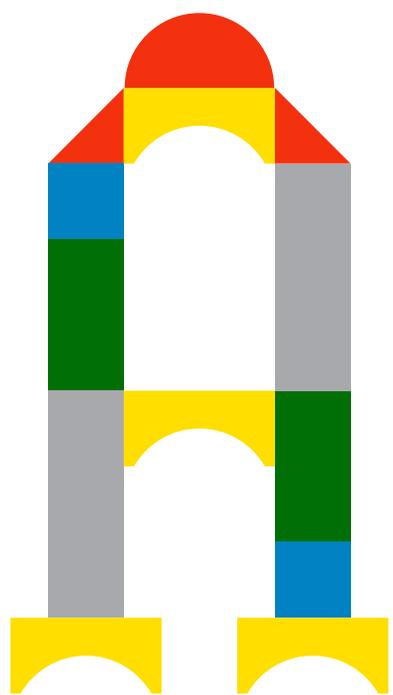
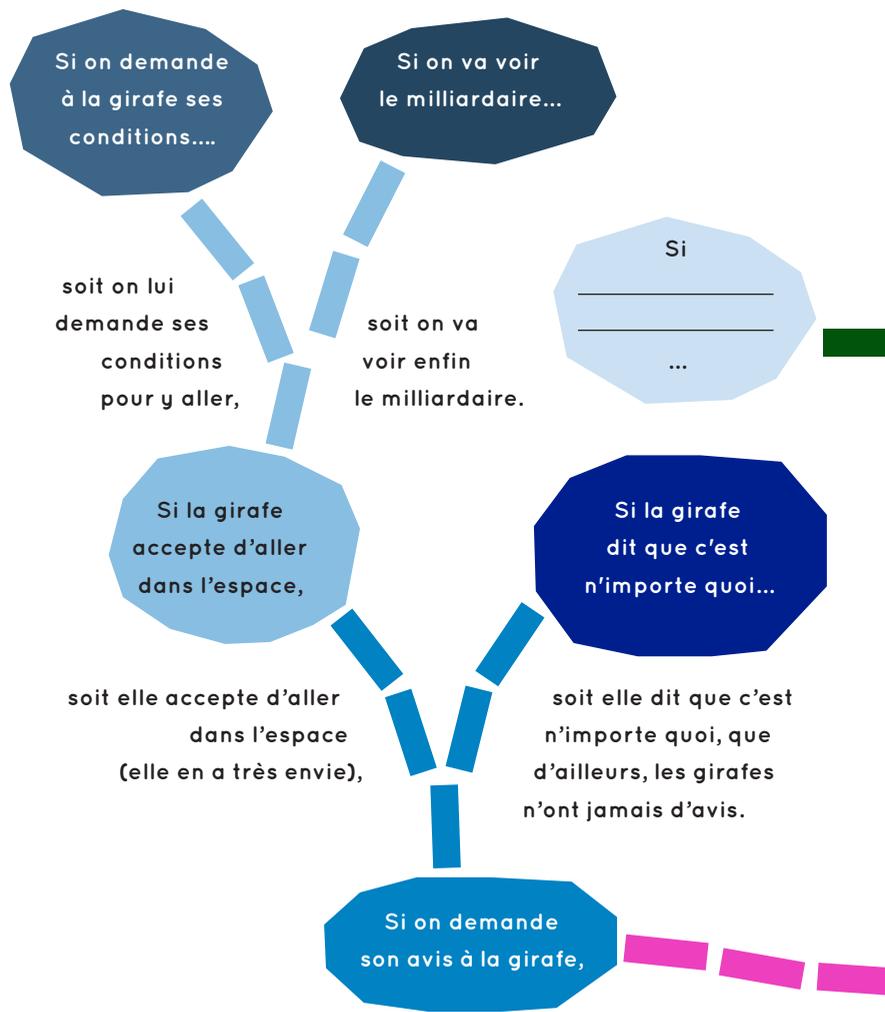
1 pouvoir
2 mystère
3 naïtre
4 aventure
5 regarder
6 désert
7 créer
8 capturer
9 amour

1 chauffeur
2 foncer
3 soleil
4 voler
5 aéroplane
6 arriver
7 salle d'attente
8 (se) trouver
9 ville

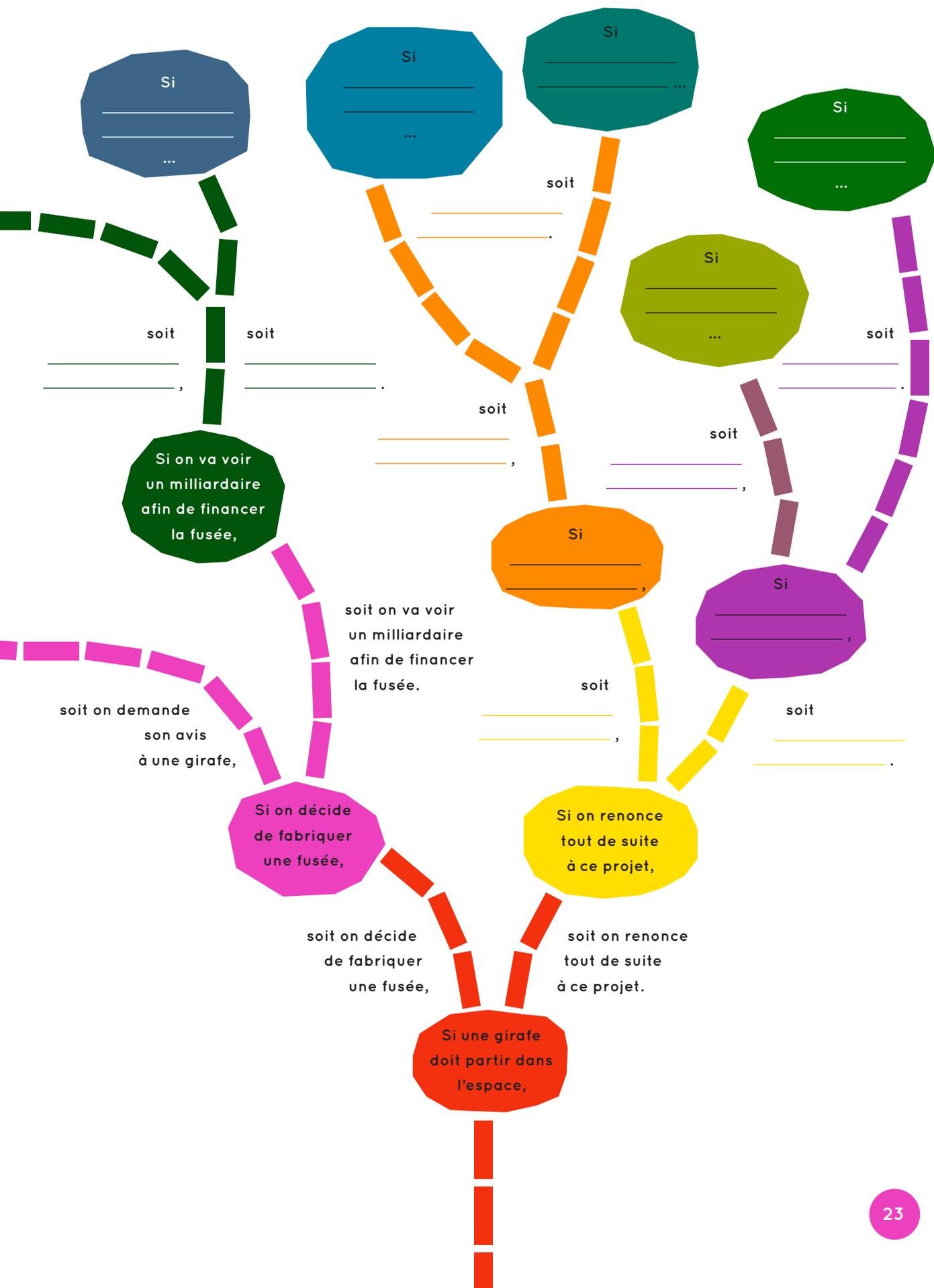
Voici un jeu inspiré d'une page d'Autobiographie du rouge, livre paru en France en 2020 qu'a écrit **Anne Carson**, une poète canadienne.

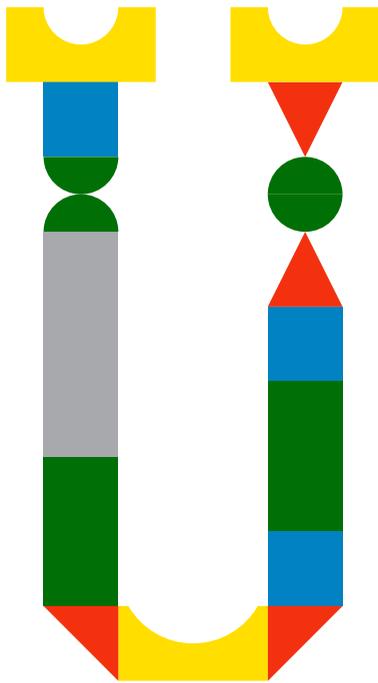
On peut y jouer à plusieurs, oralement : on prend la parole tour à tour pour continuer l'histoire qui s'invente au fur et à mesure.

Chaque énoncé doit présenter deux suites possibles. C'est comme un arbre dont chaque phrase porterait deux nouveaux fruits et qu'il fallait n'en choisir qu'un. C'est très amusant de jouer à plusieurs, à l'oral. Mais on peut aussi suivre ce procédé seul pour écrire un texte au gré de son imagination.



Le texte en forme d'arbre qui commence au bas de la page suivante permet de comprendre tout de suite le procédé d'écriture. Tu peux le continuer seul (par écrit) ou à plusieurs (oralement). Ou partir d'un autre point de départ.



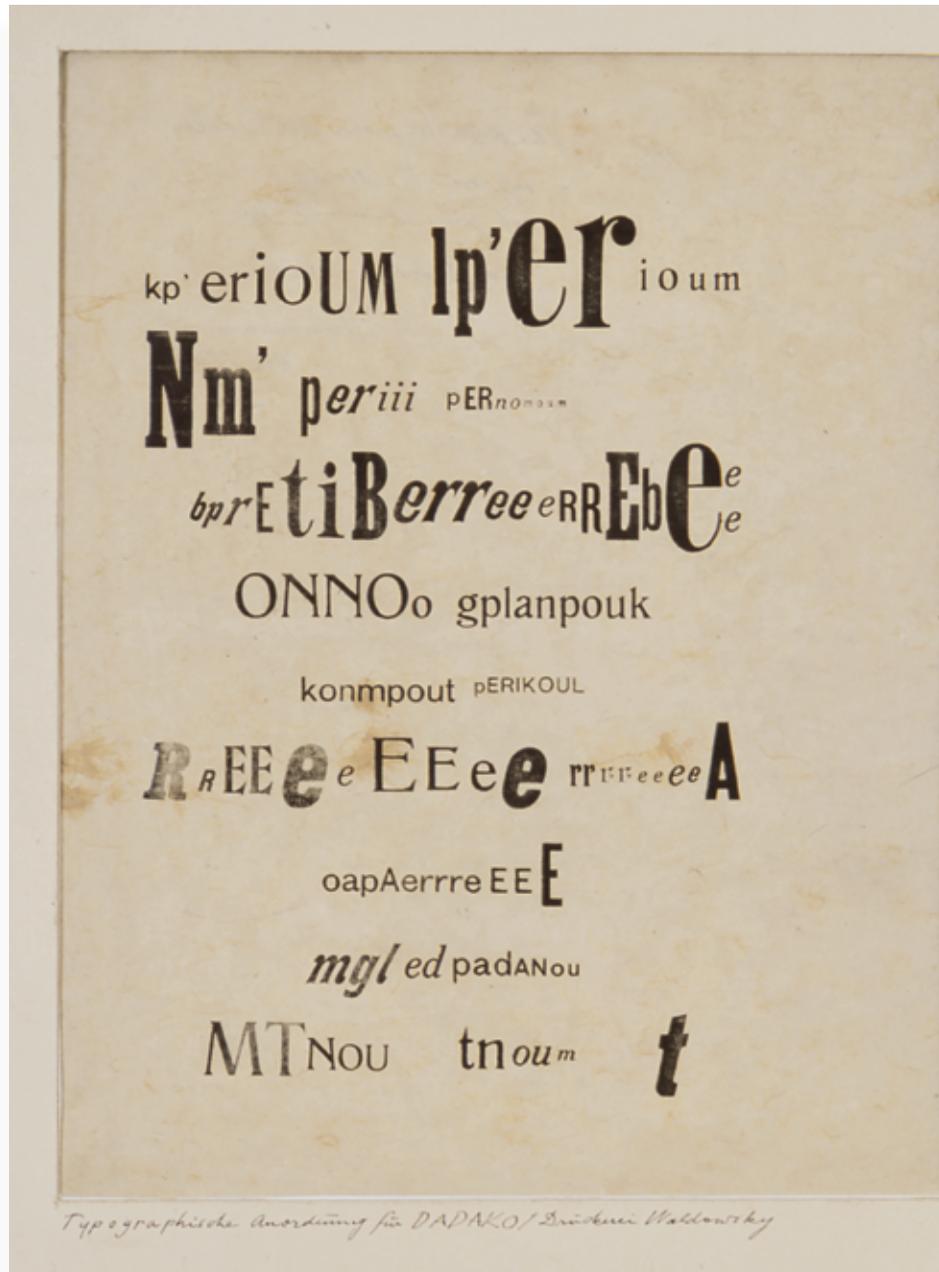


comme

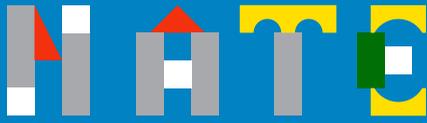


Et si au lieu de jouer avec la langue, on jouait de la langue, comme on joue de la guitare ou du piano ? C'est ce qu'ont fait les futuristes du mouvement zaoum ou les dadaïstes.

Pour eux, le son comptait avant tout, plus que le sens. **Raoul Hausmann**, un dadaïste, a déclamé des poèmes de lettres.



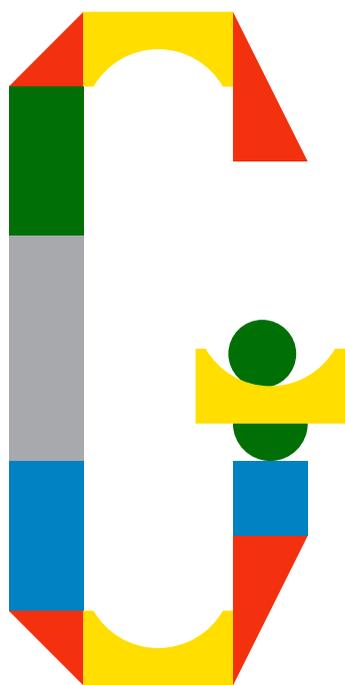
Raoul Hausmann, *K'perioum* (détail), 1918. Collection Musée Départemental de la Haute-Vienne - Château de Rochechouart. © Adagg, Paris, 2022



Exerce-toi à déclamer celui qui est reproduit ci-contre.

Tu peux aussi t’amuser à composer sur cette page un collage avec des lettres que tu auras découpées dans des journaux.

Puis les lire... ou plutôt les crier — un peu comme **Kurt Schwitters** qui enregistra Ursonate, une sonate de sons primitifs, en 1932.



comme



Pierre Lusson, Georges Perec et Jacques Roubaud ont écrit en 1969 un Petit traité invitant à la découverte de l'art subtil du go, un jeu de stratégie d'origine chinoise qui se joue à deux sur un plateau avec des pierres noires et blanches. Le jeu, en général, a amené Georges Perec et Jacques Roubaud (tous deux oulipiens — voir page 33 – OuLiPo) à repenser leurs stratégies d'écriture.

Jacques Roubaud a appris à jouer au go tandis qu'à Paris se déroulaient les événements de mai 1968. Il a ensuite entrepris un travail d'écriture de sonnets dont les principes sont puisés dans les figures du go. Il a cherché ainsi de nouveaux agencements, de nouvelles lectures qui ne sont plus seulement linéaires, de nouveaux rythmes donnés par les pierres noires et blanches du jeu de go.

D'autres jeux ont guidé de diverses manières l'écriture de certains livres :

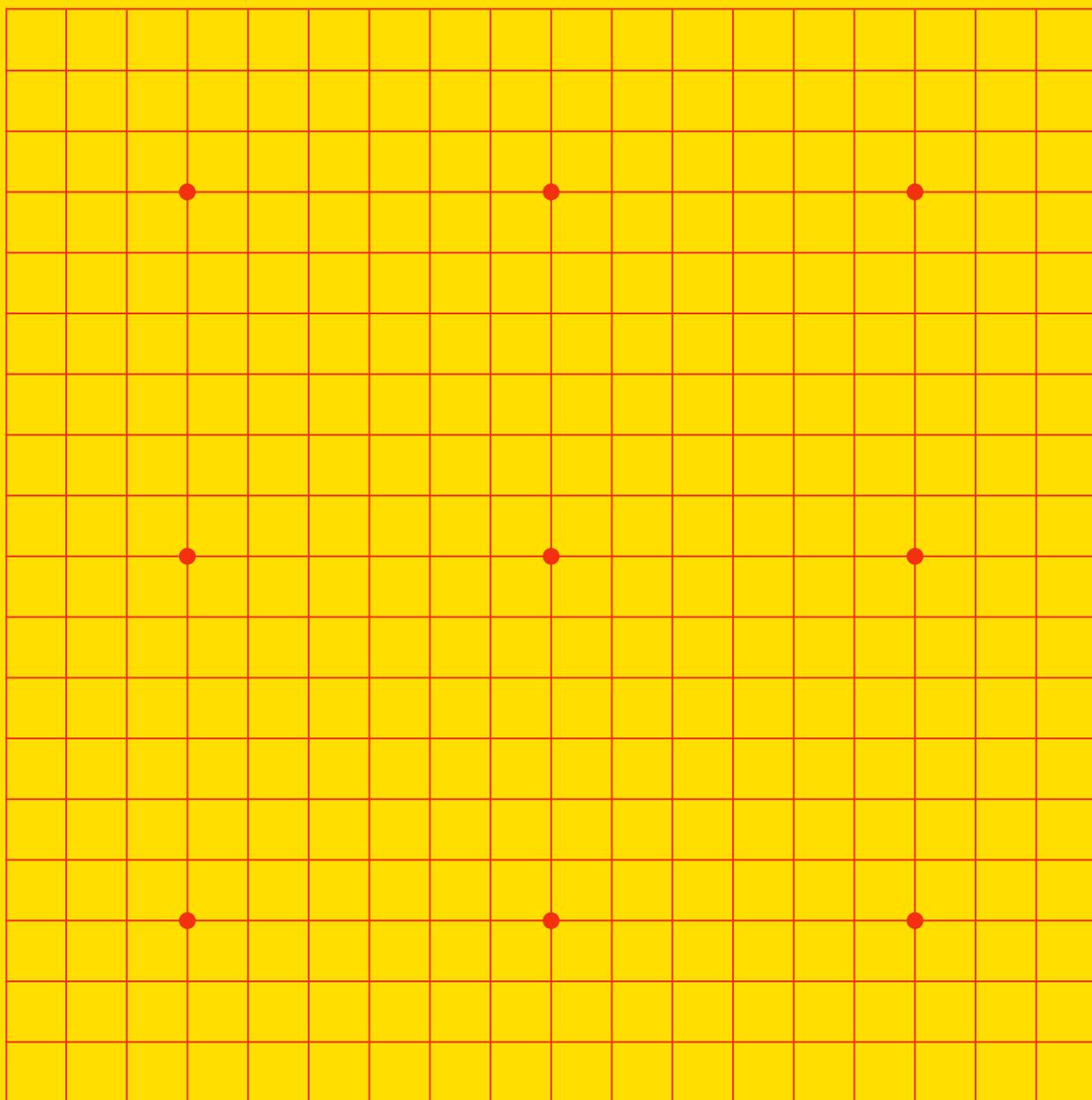
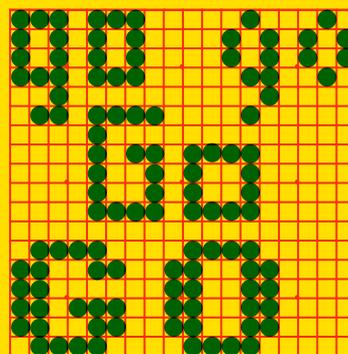
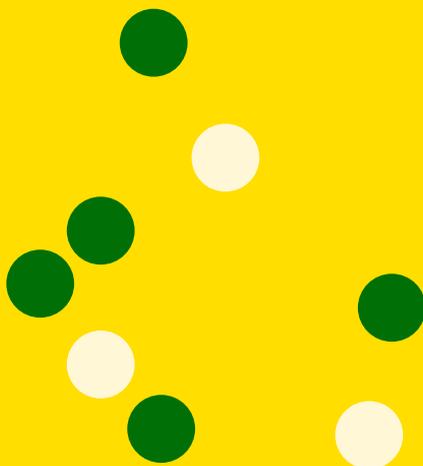
La vie mode d'emploi de Georges Perec est comme un puzzle et sa dynamique obéit aussi au déplacement du cavalier sur un jeu d'échecs.

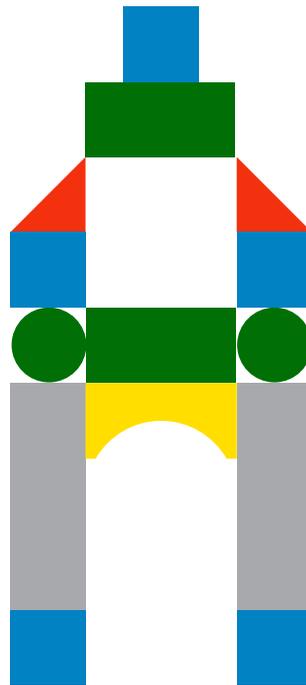
Dans La Distribution de Marc Saporta, les personnages sont comme les pièces d'un jeu d'échecs. Dans Le Furet, livre de ce même auteur, c'est le jeu du furet qui guide l'écriture.

Nous avons vu déjà que le jeu de l'oie inspira Jules Verne pour l'écriture de certains de ses romans. (Voir aussi : page 32 – Jeux de cartes.)

Et toi, sais-tu jouer au go ?

Que tu connaisses les règles ou non, tu peux t'inspirer des exemples ci-contre pour écrire ce que tu veux, en dessinant des pions sur la grille de go.





comme

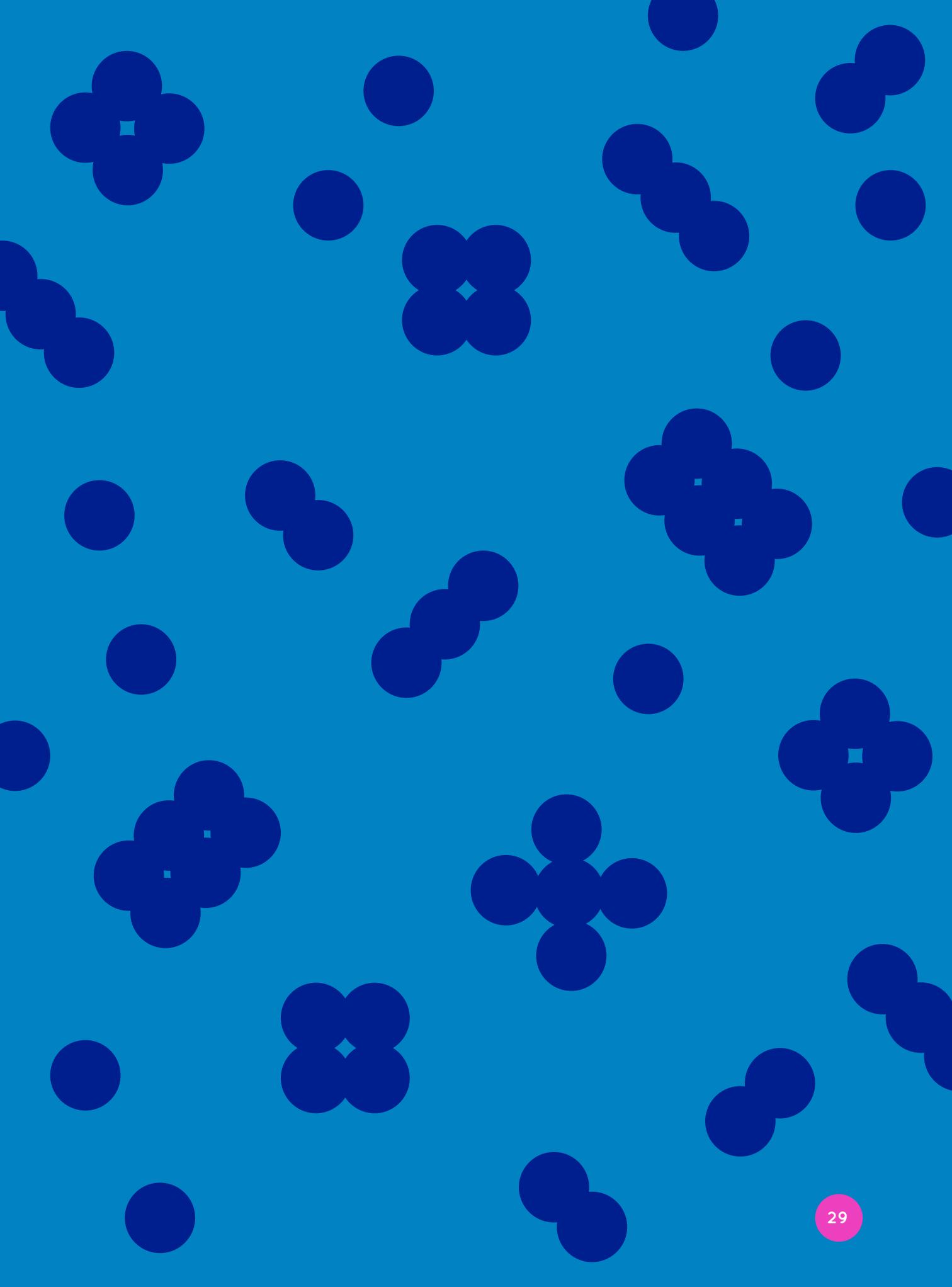


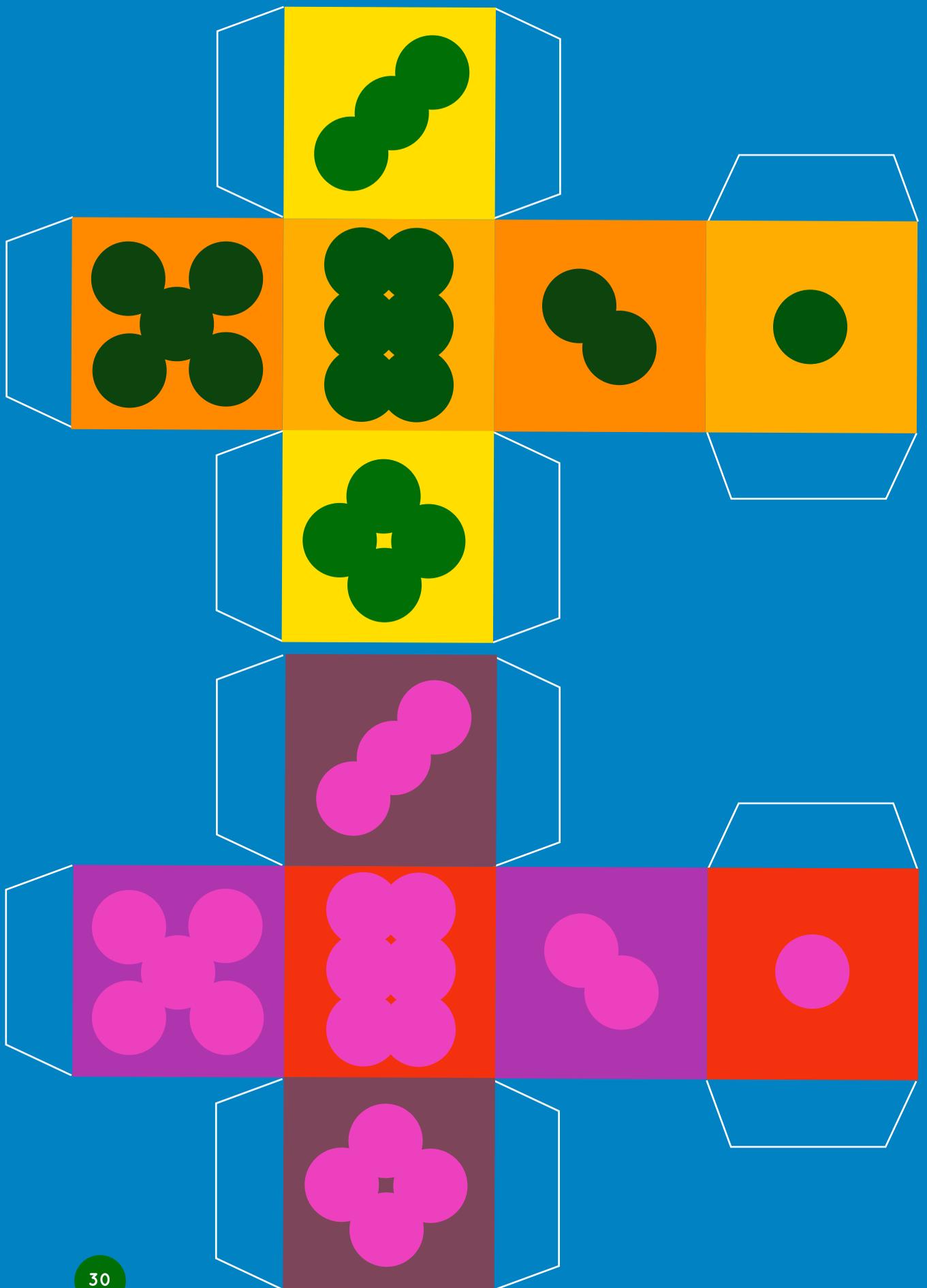
L'univers d'Alice au Pays des Merveilles et de sa suite, De l'autre côté du miroir, écrits par **Lewis Carroll** à la fin du XIX^e siècle, est peuplé de jeux : on y trouve des rébus, des doublets, des énigmes, le jeu de « Faisons semblant », des jeux de mots, des casse-têtes... Alice, l'héroïne, évolue sur un terrain de croquet ou un échiquier et les personnages qu'elle rencontre peuvent être des cartes à jouer qui peignent des roses blanches,

des reines de cœur ou des reines rouges...

Tout est jeu pour Lewis Carroll et cela commence dès son nom : Lewis Carroll s'appelait en réalité Charles Lutwidge Dodgson. Pour inventer son pseudonyme, l'auteur d'Alice a traduit ses prénoms en latin, ce qui lui a donné Carolus Ludovicus, puis en anglais, Carol Lewis — qu'il a ensuite inversé et transformé pour obtenir enfin : Lewis Carroll.

Et si tu t'inventais un pseudonyme en traduisant ton nom dans la langue de ton choix et en l'arrangeant ensuite à ta guise ?





Lance deux ou trois dés : ils te donneront le numéro d'une page d'un livre de poésie pris au hasard. Lance à nouveau deux dés : ils te donneront la ligne que tu dois lire dans la page.

Si le nombre est plus grand que le nombre de lignes, additionne les deux chiffres des dés.

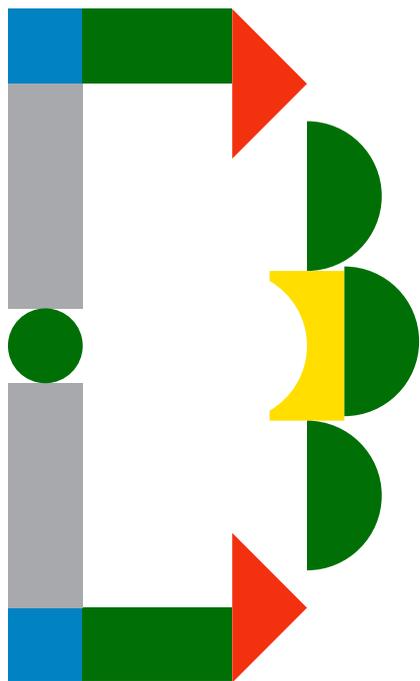
La ligne trouvée que tu liras alors répondra à la question très importante sur ta vie que tu t'es posée en lançant les dés.

On appelle cela la bibliomancie : une pratique divinatoire qui consiste à ouvrir un livre au hasard pour y trouver une sorte de prédiction ou de conseil.

Collectionne toutes les phrases que tu trouveras au fil du temps dans un carnet, puis imagine un texte à partir d'elles.

Dans le roman Le Maître du Haut Château de l'écrivain de science-fiction **Philip K. Dick**, les personnages ont fréquemment recours au Yi King qui est le Livre des mutations de la tradition chinoise, une méthode de divination.

Dans ce cas, on lance non pas des dés, mais des baguettes. Leur agencement est ensuite à interpréter comme des oracles qui guident les personnages. Dans ce livre, le Yi King est le fil rouge de l'histoire.



comme

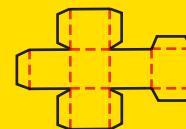


Comment fabriquer tes dés pour la bibliomancie et le jeu de l'oie (pages 14-15) :

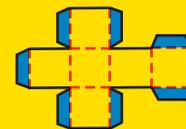
1. Découpe le patron du dé.



2. Plie les faces et les languettes.

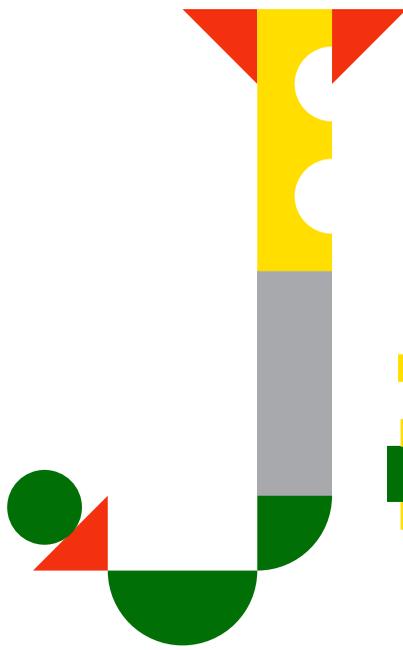


3. Mets de la colle sur les languettes.



4. Colle les languettes l'une après l'autre pour former le dé.





comme

JEU DE CARTES

Juego de Cartas est une œuvre originale de l'auteur mexicain **Max Aub**, publiée en 1964. Il s'agit d'un jeu de 108 cartes.

Au recto de chacune, figure un dessin d'un certain Jusep Torres Campalans, peintre créé auparavant par Max Aub. Au verso, une lettre, au sens de texte épistolaire (en espagnol, le mot *carta* peut désigner autant une lettre qu'une carte à jouer).

Chaque lettre / carte signée de différentes personnes évoque le personnage de Máximo Ballesteros: son caractère, les circonstances de sa mort, ses histoires d'amour.

Le jeu consiste à deviner qui fut exactement Máximo Ballesteros.

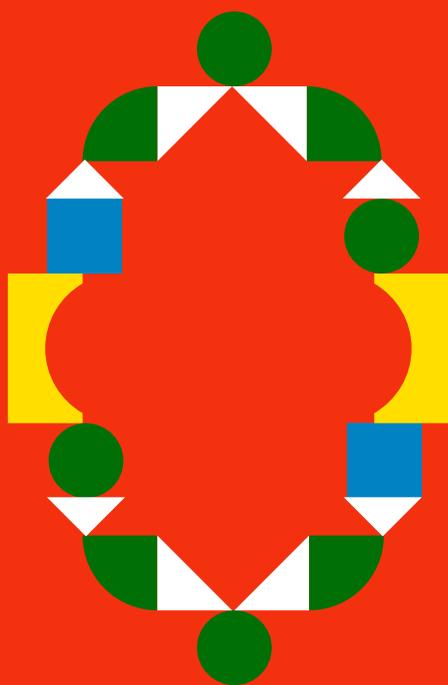
On peut jouer seul ou à plusieurs. Le lecteur, ici, devient enquêteur.

Pour Max Aub, le jeu et ses hasards étaient une façon de donner une représentation de l'existence et du monde. Mais à ce jeu, on se demande qui peut vraiment gagner...

Une chanson pour Don Juan de **Michel Butor** est aussi un coffret de jeu de cartes, réalisé avec le plasticien **Pierre Alechinsky** en 1977, qui crée de nouveaux jeux de lecture.



Max Aub, *Juego de Cartas*, 1964.
© Editorial Finisterre, Mexico.



comme

OuLiPo

L'OuLiPo — Ouvroir de Littérature Potentielle — est un groupe d'écrivains et de mathématiciens fondé en 1960 par **François Le Lionnais** et **Raymond Queneau**.

Leur objectif ?

S'amuser avec le langage.

Leur terrain de jeu ?

Toute la littérature.

Comment ?

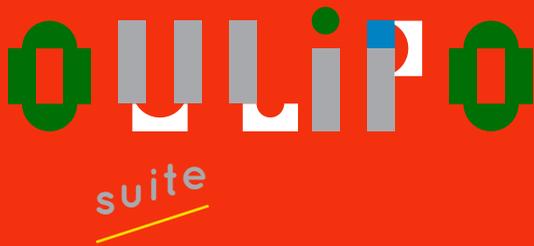
En imaginant leurs propres règles, en s'imposant de nouveaux défis.

Ils ont mené parfois loin leurs explorations et leurs prouesses sont remarquables : **Georges Perec** a écrit La Disparition, un roman de 300 pages sans utiliser la lettre E.

Raymond Queneau a signé Exercices de Style, un livre qui raconte 99 fois le même épisode dans un bus, de 99 façons différentes.

Plus près de nous, **Hervé Le Tellier** a écrit Joconde jusqu'à cent, proposant cent points de vue différents sur le fameux tableau.

Dans Sphinx, **Anne F. Garréta** raconte une histoire d'amour entre deux personnages sans qu'on puisse identifier leur genre en raison de l'absence d'indicateurs.



Voici le début d'un texte produit par une méthode oulipienne. Il résulte de la transformation d'un écrit suivant un simple procédé. Sauras-tu reconnaître le texte d'origine (très connu) et le processus de création ?

Le Cordier et le Rendez-vous

Major Cordier, sur son arceau percutant,
Tenait en son bec-de-lièvre un front.
Major Rendez-vous, par l'œillette allergique,
Lui tint à peu près ce lantana :
Hé ! bonobo, Montaniste du Cordier,
Que vous êtes jouissif !
 que vous me semblez bégayant !
Sans mentir, si votre ramdam
Se rapporte à votre plumier,
Vous êtes le phénoménologue
 des hourvaris de ces boîtiers.

Il s'agit du début de la fable « Le Corbeau et le Renard » de Jean de La Fontaine créé grâce à la méthode S et A + 7 : chaque mot et chaque adjectif du texte d'origine a été remplacé par le septième substantif (nom) ou adjectif qui le suit dans un dictionnaire.

Bayamus est un roman publié en 1945 par Stefan Themerson, né en Pologne en 1910, qui vécut à Londres après la Seconde Guerre mondiale, jusqu'à la fin de sa vie en 1988.

On peut considérer qu'il est l'inventeur de la littérature sémo-définitionnelle (LSD). Il en a fait grand usage dans Bayamus et c'est une façon d'interroger le monde par le langage.

La méthode de la littérature sémo-définitionnelle consiste à substituer à chaque mot d'une phrase sa définition (trouvée dans le dictionnaire, par exemple).

Ainsi, dans Bayamus, ces deux lignes de « Buvant seul sous la lune » du poète chinois Li Po,

« un pichet de vin
au milieu des fleurs,
je bois seul,
sans compagnon »

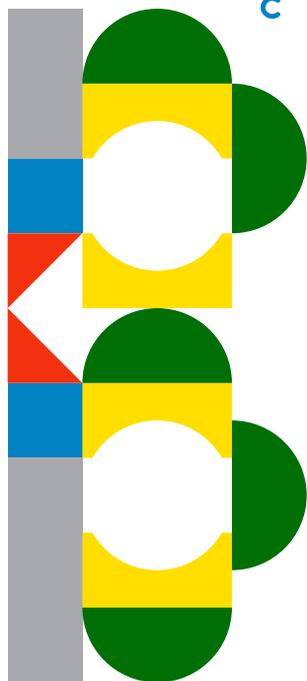
deviennent,
traduites en LSD :

Le jus de raisin
fermenté
au milieu
des parties
reproductives
de
plantes à graines

Ô ! Je suis
conscient
de mon état
d'isolement
face aux autres

BAYAMUS

comme



Tu peux explorer à ton tour les potentialités de cette méthode sur des proverbes par exemple.

Sauras-tu reconnaître ces deux proverbes transcrits en LSD ?

1. Avoir un filament apparaissant sur la peau de certaines parties du corps humain dans l'organe terminal du membre supérieur, formé d'une partie élargie articulée sur l'avant-bras et terminé par cinq appendices.
2. C'est le végétal ligneux, de taille variable, dont le tronc se garnit de branches à partir d'une certaine hauteur qui cache la vaste étendue de terrain couverte d'arbres.

1. Avoir un poil dans la main.
2. C'est l'arbre qui cache la forêt.



comme **LETTRES**

En littérature, le jeu peut commencer au pied de la lettre. Car on peut s'amuser avec les mots mais aussi avec les lettres elles-mêmes. Car une lettre, ça peut tout changer.

Enlève par exemple le **E** de certains mots féminins comme :

Loupe et...
tu trouveras...un **loup** !

Cabane :
tu trouveras un **caban**.

Porte :
tu trouveras un **port**...

Cape :
tu trouveras un **cap**...

Machine :
un **machin**...

Cherches-en d'autres, et si tu veux, essaie de donner forme par des dessins à tes trouvailles.

Autre jeu :

Dans Feu pâle (1962), le livre de l'Américain d'origine russe, Vladimir Nabokov, les deux personnages du nom de Kinbote et Shade se livrent à une sorte de ping-pong verbal. Ils s'amuse à aller en un certain nombre de coups d'un mot à un autre, en changeant chaque fois juste une lettre, l'ordre des lettres pouvant être bouleversé.

Exemple :

Aller de **PÂLE** à **MORT**
en quatre coups, soit :
PÔLE - MÔLE - TOME - MORT.

Dans le jeu qui suit, Les 400 coups, on doit aussi passer d'un mot à l'autre, en modifiant juste une lettre (l'ordre des lettres peut changer).

Mais on ne joue pas en plusieurs coups, on joue seulement en un coup !... du sort, de crayon, de baguette, de vache, de gomme...

Comme de LOUPÉ à PLOUF en un coup d'épée dans l'eau. Le nom du coup donne comme un indice !

1.

de T O U R

à _ _ _ _

en un coup de baguette

3.

de G I V R E

à _ _ _ _

en un coup de froid

2.

de B O F

à _ _ _

en un coup de chance

4.

de È C E

I _ _

P _ _

à _ _

en un coup monté

5.

de P É P È R E S

à _ _ _ _

en un coup d'accélérateur

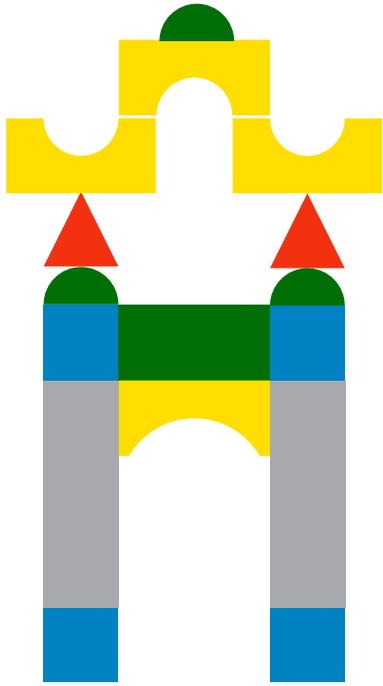
d' I M P R É V U

6.

à _ _ _ _

en un coup de sang

- 1. four
- 2. bol
- 3. hiver
- 4. piège
- 5. speeder
- 6. vampire



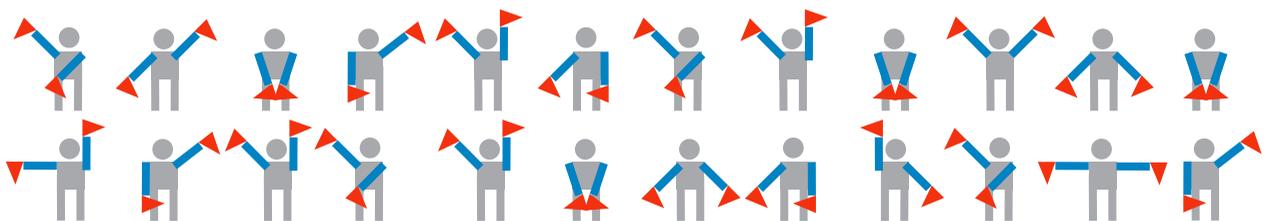
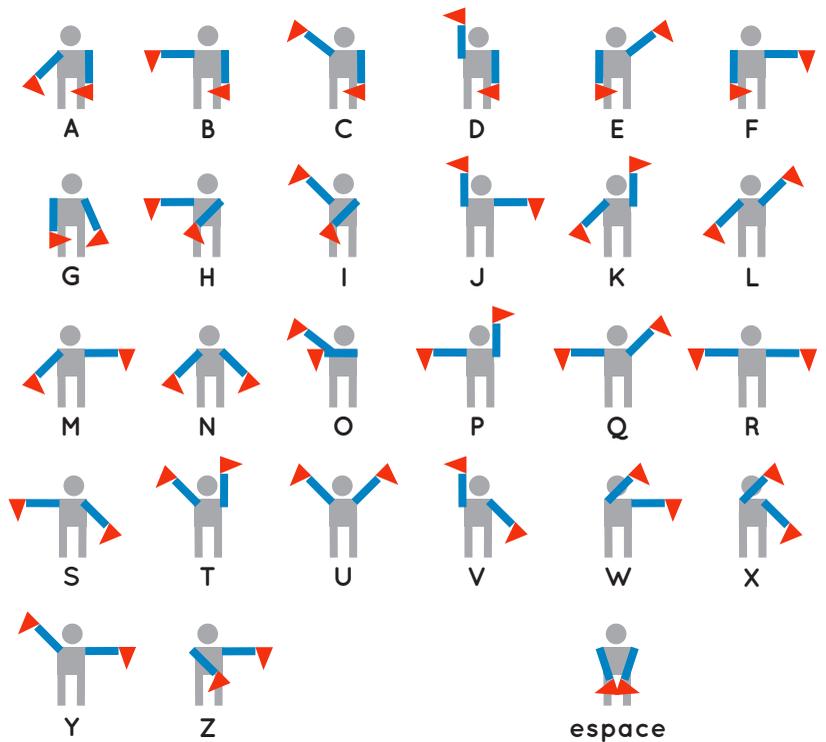
ALPHABET SÉMA- PHORE

comme

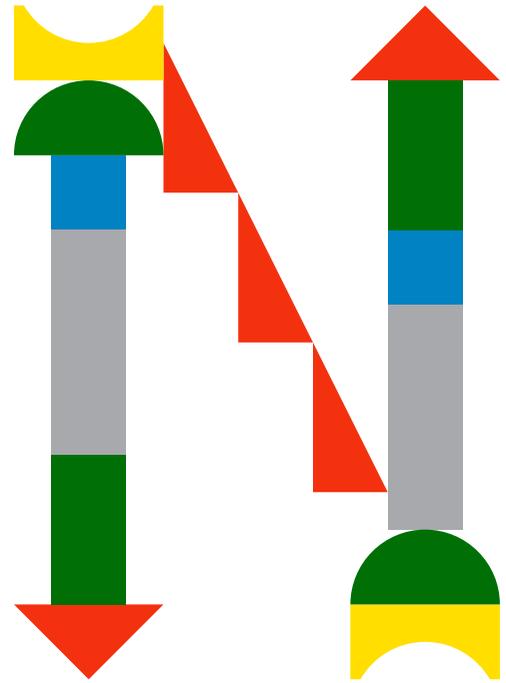
L'alphabet sémaphore, appelé aussi signaux à bras, est un moyen de communication visuel utilisé entre les navires. Chaque lettre est traduite par un mouvement des bras.

Pourquoi ne pas t'exercer à l'utiliser pour convertir n'importe quel texte que tu voudras — une chanson par exemple — en faisant ces mouvements ?

Voici ainsi la transcription du début d'une chanson très connue. C'est comme une partition que tu n'as plus qu'à interpréter.



« Plume déjeunait
au restaurant, quand le
maître d'hôtel s'approcha,
le regarda sévèrement
et lui dit d'une voix basse
et mystérieuse :
"Ce que vous avez là
dans votre assiette ne
figure pas sur la carte". »



comme

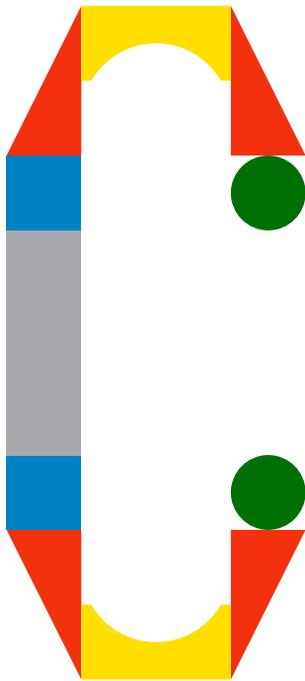
NONSENSE

Voici le début de Plume
au restaurant paru en 1930
de l'auteur belge
Henri Michaux, un bon
exemple de *nonsense* tel
qu'ont pu le pratiquer
des auteurs britanniques,
comme **Laurence Sterne**,
Edward Lear, **Lewis Carroll**,
qui aimaient se jouer
de la logique, la renverser,
la pousser.

C'est en somme le dévelop-
pement d'une logique...
illogique... C'est une sorte

d'entre-deux qui surprend,
on ne sait plus trop où on
est... Ce n'est pas toujours
facile à saisir, c'est un peu
un 6^e, voire un 7^e sens...

C'est savoir rire de soi
et de notre condition sur
Terre. C'est une façon de
minimiser la réalité, de jouer.



comme

CORBILLON

Le corbillon est un ancien jeu d'enfant où on s'exerce à rimer en **-on**. « Corbillon, qu'y met-on ? » Il faut alors répondre par un mot finissant par **-on**. À tour de rôle, les joueurs répondent : « Dans mon corbillon, j'y mets un pantal**on** » par exemple. On est éliminé dès lors qu'on ne trouve pas un nouveau mot en **-on**. On peut changer de son et jouer par exemple aux mots en **-ette**.

Tu peux t'amuser ici à compléter le texte ci-dessous avec tes propres mots en **-ette** ou ceux qui sont proposés :
Molette. Poète. Cigarettes.
Couette. Achète. Galipettes.
Odelette. Arbalète.

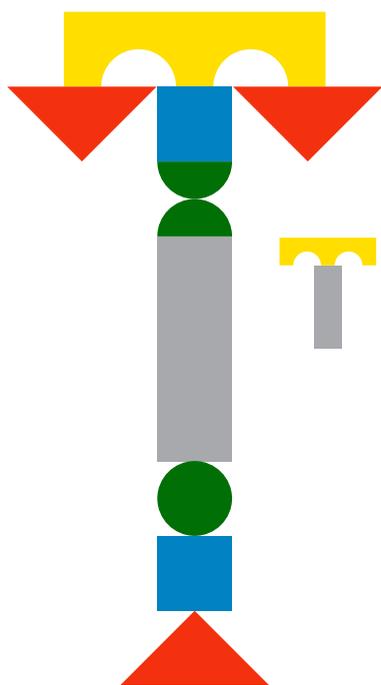
Avec malice, la plasticienne **Louise Bourgeois**, alors âgée de 84 ans, a chanté façon slam : **Otte**. Et ce qui n'est apparemment qu'un jeu avec la langue, est peut-être un peu plus que cela car il interroge les rôles féminins et masculins dans la société sur un mode ludique, très ironique.

Dis, t'entends pas comme un bruit
de _____
Ça doit encore être le _____
de l'autre jour avec sa p'tite _____
Va voir, j'te dis et prends l' _____
Ce n'est pas un temps à rester sous
la _____ J'en ai marre des _____
Pendant que t'y es, _____
aussi des _____

Pascale Petit, extrait de
Sharawadji - Manuel du jardinier platonique,
éditions de L'Inventaire.

Otte

Il découvre
un vaccin
Elle dégotte
un canapé à l'Hôtel des ventes
Il est un diseur, elle calembourgeotte
Il parle, elle parlotte
Il joue à la bourse, elle boursicotte
Il cuisine, mais elle popote
Il transporte, elle fourgotte
Il siffle, mais elle sifflotte
Il touche, elle touchotte
Il tousse, elle toussotte
Il bouquine, elle bouquinotte
Il vit, elle vivotte [...]



comme

TYPOGRAPHIE

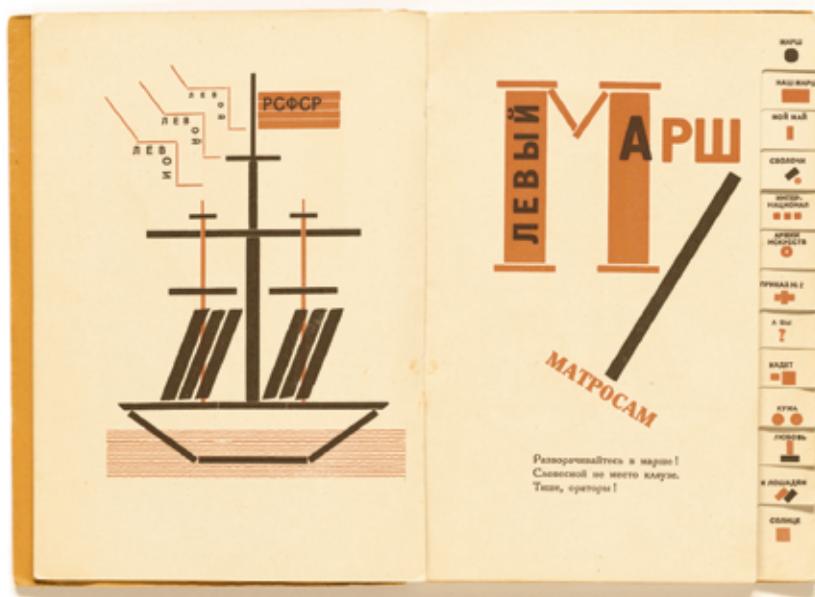
Il y a des livres qui sont faits pour être lus du début jusqu'à la fin, et puis il y en a d'autres qui sortent des sentiers battus, prennent des raccourcis ou font des détours... qui jouent avec le sens, avec la page, les mots, les lettres — leur forme, leur taille —, la couleur et les blancs. C'est tout l'art de la typographie qui peut aussi gagner d'autres espaces que celui du livre. Les typographes sont de précieux inventeurs.

Kurt Schwitters (voir p. 24 - Ursonate), expert en la matière, a énoncé cette règle :

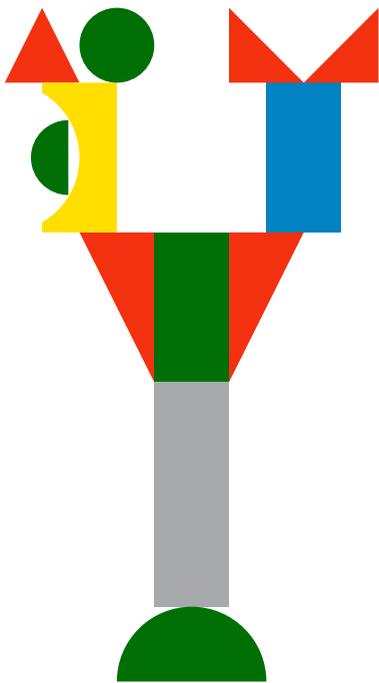
« Ne faites jamais comme quelqu'un d'autre a fait avant vous. Ou faites autrement ce que les autres ont fait. »

Avec juste l'initiale d'un mot, l'artiste russe **El Lissitzky**, contemporain de Kurt Schwitters, donnait l'idée du mot entier (comme ici ces Marins).

Prends un mot, comme youpi ou livre par exemple, et essaie d'en donner une idée, juste avec son initiale, comme El Lissitzky.



El Lissitzky, *Dlia galasa (Pour la Voix)*, 1923. Collection MoMA, New York.



Pour inventer une langue, il suffit parfois d'un rien, comme d'enlever la lettre **E** des mots par exemple...

« Chanter en yaourt », c'est fredonner quelque chose qui ressemble à de l'anglais mais qui n'est pas de l'anglais. C'est comme inventer une langue.

On peut ainsi beaucoup s'amuser à la frontière des langues.

Typhaine Garnier, Christian Prigent et Bruno Fern

se sont ingénies à « craduire », c'est-à-dire à traduire approximativement en suivant le son, sans oublier cependant le sens, les pages roses des locutions latines du dictionnaire Larousse, dans Pages roses. Par exemple, le célèbre « Tu quoque mi fili » devient dans la craduction : « Tout coquet mon fiston ! »

Histoir d'ouf

Qui d'l'ouf ou d'la gallinac apparut d'abord ?

Qui tait là avant ?

La qustion a son importanc.

D'forts nombrux zoologus ou historins l'ont tudi,

Monopolisant tout lur facult ou ingnosit

Pour fournir à nos sprits un solution qui nous convainc.

On vitra nanmoins l'numration fastidius

d'lurs lucubrations tarabiscots.

Car d'aucuns ainsi ont d'abord voulu savoir

S'il s'agissait bin d'un ouf d'gallinac

Ou bin d'ortolan ou bin d'garouda ou bin d'dindon.

Or, nous savons, nous, qu'il s'agit bin d'un ouf, qu'il s'agit bin d'la gallinac.

Donc n'cartons pas davantag la qustion qui nous tarabust :

Qui d'l'ouf ou d'la gallinac apparut d'abord ?

Qui tait là avant ?

Si on dit « la gallinac », on s'dit aussitôt :

« Mais d'où vint l'ouf ? »

Or, si on dit « l'ouf », on s'dit alors :

« Mais la gallinac vint bin d'un ouf, non ? »

On va donc ainsi d'la gallinac à l'ouf

Puis d'l'ouf à la gallinac à l'infini fallaciux

Trouvant fort malais d'bin voir l'origin,

Voyant mal la sparation, tour à tour

Tournant ouf, stimant gallinac :

La raison chou, on n'voit jamais

l'bout du rond.

Le pangramme est une phrase courte où apparaissent toutes les lettres de l'alphabet. Celui ci-dessous, très célèbre, est aussi un alexandrin (un vers de 12 syllabes) :

PORTEZ CE VIEUX WHISKY
AU JUGE BLOND QUI FUME.

Plus fort, parce que
avec moins de lettres,
mais plus loufoque :

(soit 37 lettres).

WHISKY VERT : JUGEZ
CINQ FOX D'APLOMB.

(seulement 29 lettres !)

Un autre pour la route :

BOIS CE THÉ DE MON VIF
JOYEUX KHIRGIZ
QUI PARLE WU.

(40 lettres)

En voici un en anglais :

THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER
THE LAZY DOG.

(35 lettres)

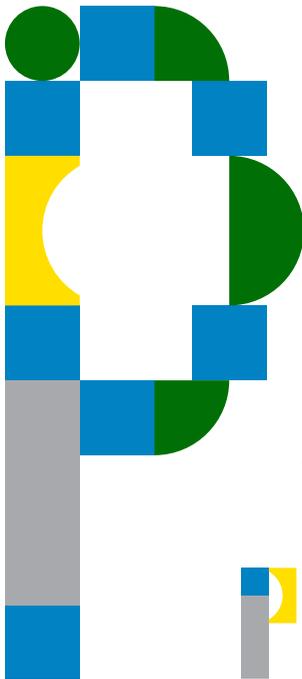
As-tu repéré le pangramme
qui s'était invité dans ce
livret ? C'est lui qui a donné
l'ordre des lettres que nous
suivons au fil des pages :

RÊVEZ,
FAUX MOHAWKS,
AU GADJO BLANC
TYPIQUE.

(35 lettres)

À ton tour d'essayer d'en écrire un !

comme



PANCRABBLE

suite

Proposition de variante : le panscrabble-gramme. Il s'agit cette fois de créer un texte avec les 102 lettres du jeu de Scrabble avec ou sans joker — soit :

A × 9	B × 2	C × 2	D × 3	E × 15	F × 2
G × 2	H × 2	I × 8	J × 1	K × 1	L × 5
M × 3	N × 6	O × 6	P × 2	Q × 1	R × 6
S × 6	T × 6	U × 6	V × 2	W × 1	X × 1
Y × 1	Z × 1	jokers × 2			

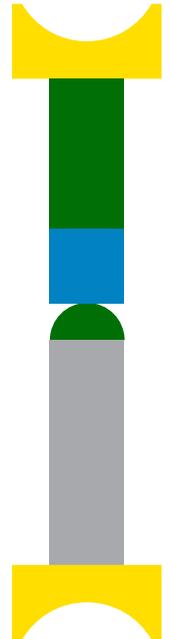
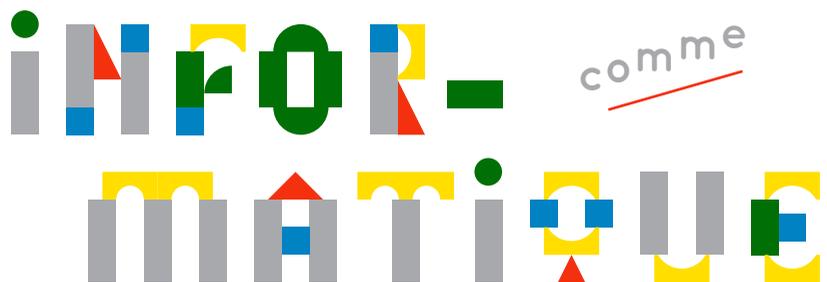
L'outil informatique peut s'avérer être un excellent partenaire de jeu en matière de création littéraire.

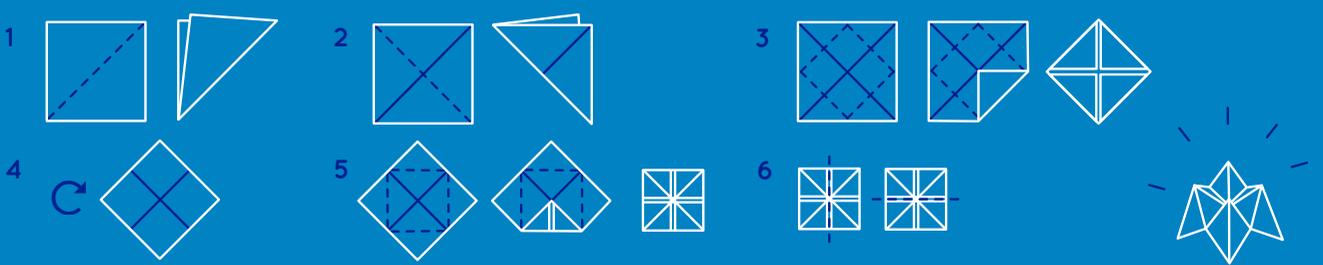
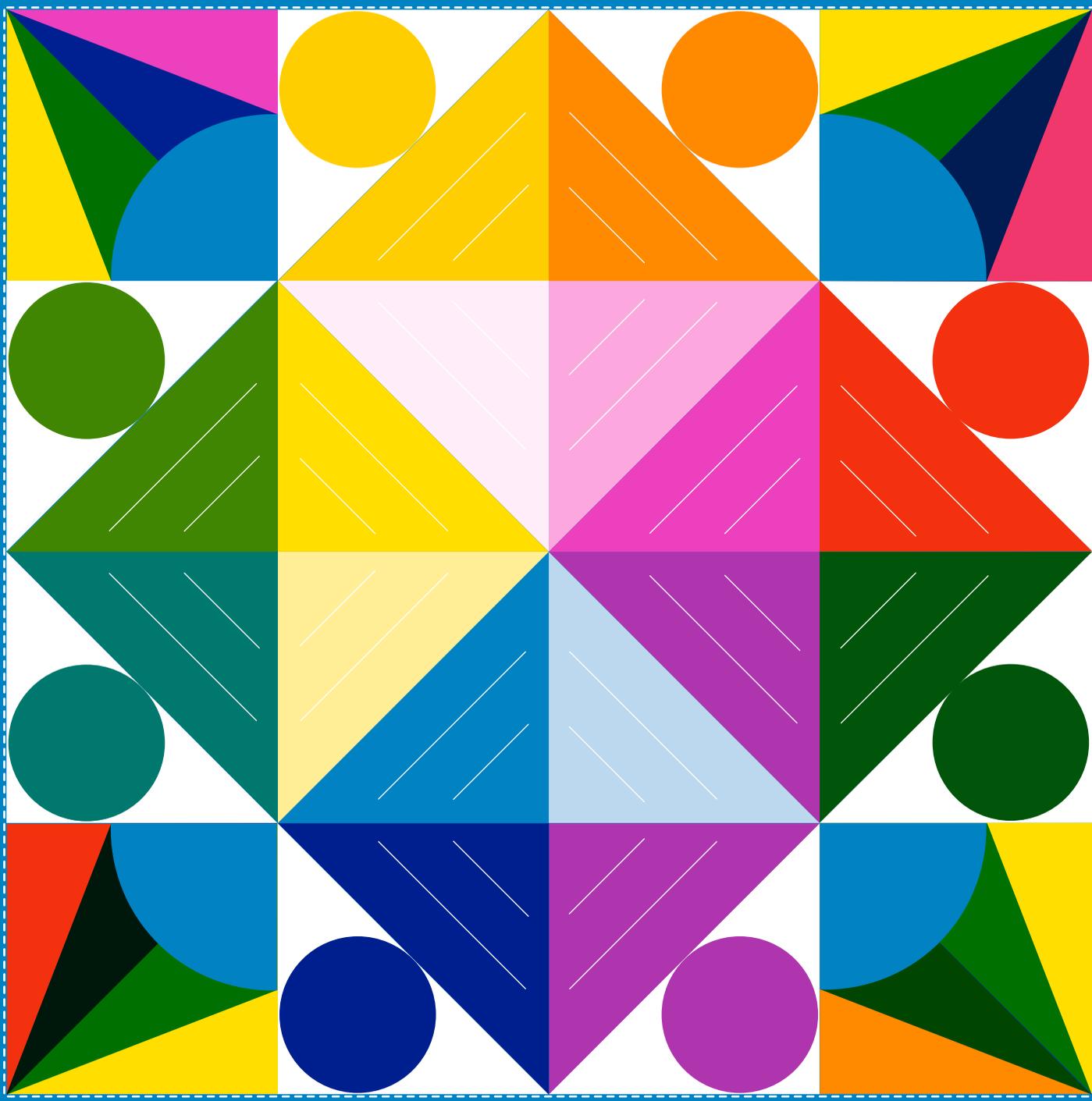
Souvenons-nous que l'idée d'une machine produisant des textes existait dans Les Voyages de Gulliver de Jonathan Swift : en 1726 !

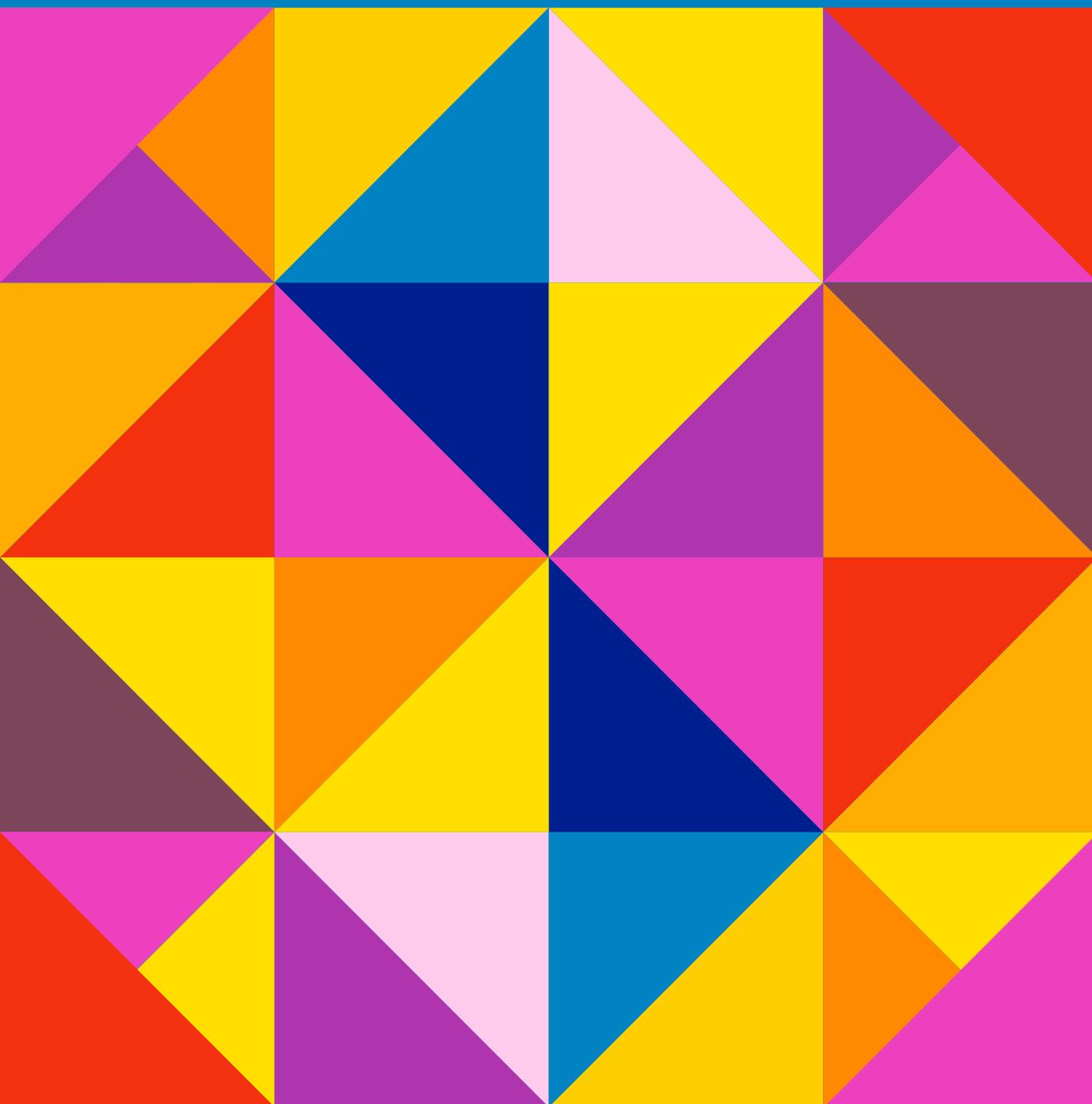
C'est l'un des pionniers de l'informatique, Alan Turing, qui a ouvert la voie pour donner réalité à ce projet. Dès 1945, il imagine qu'une machine pourrait très bien produire des phrases comme celles des cadavres exquis surréalistes.

Avec Christopher Strachey, il programme un ordinateur pouvant générer des lettres d'amour...

Ce seront ensuite les poètes, notamment les Brésiliens du groupe Noigandres ou bien les Français du groupe Alamo, qui s'empareront de ce nouveau terrain de jeu où le hasard est roi. Puis, grâce à internet, ce sera au lecteur de jouer...



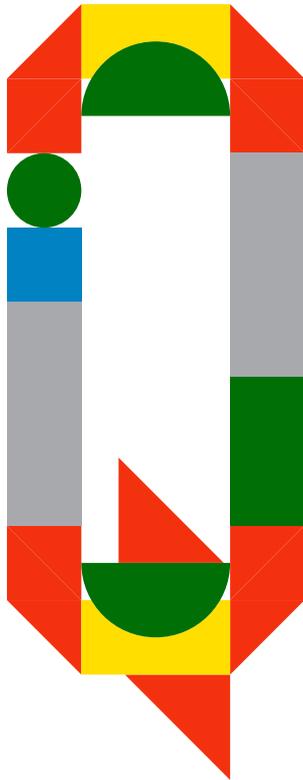




Voici une cocotte à découper et à plier. Tu pourras ensuite y écrire les questions de ton choix. (Elles doivent toutes commencer par la même

tournure interrogative.) Sur ce même mode, confectionne toi-même une cocotte pour les réponses (qui doivent aussi commencer par la même

tournure). Trouve ensuite un partenaire et à chacun sa cocotte pour jouer avec le hasard des questions et des réponses.



Les surréalistes ont beaucoup joué à des jeux de questions.

Le jeu le plus simple : le premier joueur écrit une question (qui commence par « **qu'est-ce que** ») et le deuxième écrit la réponse (qui commence par « **c'est** ») en ignorant tout de la question.

- **Qu'est-ce qu'une étoile ?**
- **C'est plein de petits chevaux qui tournent en rond.**

comme

QUESTIONS

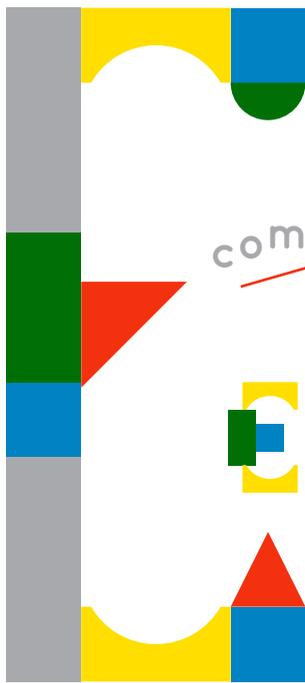
On peut tout à fait s'amuser à préparer des cocottes en papier, les unes de questions, les autres de réponses, pour jouer à ce jeu.

Une variante est aussi possible avec des **si** ou des **quand** : le premier joueur écrit une proposition qui commence par **si**. Le deuxième y répond :

**Si les oiseaux
mangeaient des bananes
J'élèverais
des papillons de nuit.**

Un autre jeu de questions appelé « Mariage chinois » est tout aussi ludique : chacun répond à une des questions ci-dessous. Le principe est toujours le même. On ignore tout des réponses des autres.

De qui/quoi s'agit-il ?	Le vent
Où ?	dans les mains
Quand ?	du jour au lendemain
Que fait-il ?	peint en rouge sa porte.
Qu'en pensent ou que font les gens ?	Les clients montent et descendent.
Conclusion (qui peut être un proverbe plus ou moins déformé).	Pas de quoi en faire un feu.



Le « langage cuit », c'est-à-dire les formules usées ou figées, les proverbes, etc. peut offrir matière à jouer. On doit cette désignation à **Robert Desnos** qui fit paraître « Langage cuit » dans le recueil Corps et biens en 1929. Le poète surréaliste s'y amuse formidablement des tournures idiomatiques.

EXPRESSIONS

Réalise ton autoportrait avec de telles expressions toutes faites, mélange tout ça si le cœur t'en dit — tu peux avoir la tête dans ta poche... — et tu obtiendras un portrait qui te ressemblera...

skeatram

Avoir les yeux plus gros
que le ventre
Dormir sur ses deux oreilles
Avoir le bras long
Prendre ses jambes à son cou
Obéir au doigt et à l'œil
Avoir le cœur sur la main
Avoir la tête sur les épaules
Ne pas avoir la langue dans sa poche
Manger sur le pouce
Avoir bon dos
Se lever du pied gauche
Être une tête de mule
Savoir par cœur / sur le bout des doigts
Un coup de tête / un coup de pouce
Tomber comme un cheveu sur la soupe
Avoir la tête dans la lune
Les murs ont des oreilles
Avoir l'eau à la bouche
N'avoir rien dans le ventre
Faire des pieds et des mains
Les bras m'en tombent
Les yeux fermés
Ça coûte les yeux de la tête
Sortir par les yeux
Être armé jusqu'aux dents

bibliographie

- MAMOU – p. 12
Source des mamous cités :
revue La Brèche. Action surréaliste
- OIE – p. 13
Jules Verne, Le Testament d'un excentrique
et Le Tour du monde en quatre-vingts jours,
disponibles sur gallica.bnf.fr
- HASARD – p. 16
– Marc Saporta, Composition n° 1, éditions du Seuil
– Bryan Stanley Johnson,
Les Malchanceux, éditions Quidam
– Raymond Queneau,
Cent mille milliards de poèmes, éditions Gallimard
- ANAGRAMME – p. 17
Michelle Grangaud, Stations, éditions P.O.L.
- ARBRE – p. 22-23
Anne Carson,
Autobiographie du rouge, L'Arche éditeur
- GO – p. 26-27
– Pierre Lussan, Georges Perec et Jacques Roubaud,
Petit traité invitant à la découverte
de l'art subtil du go, éditions Christian Bourgois
– Georges Perec,
La vie mode d'emploi, éditions Le Livre de Poche
– Marc Saporta,
La Distribution et Le Furet, éditions du Seuil
- ALICE – p. 28
Lewis Carroll, Alice au Pays des Merveilles et
De l'autre côté du miroir, éditions Gallimard / Folio
- DÉ – p. 31
Philip K. Dick,
Le Maître du Haut Château, éditions J'ai Lu
- OULIPO – p. 33-34
– Georges Perec, La Disparition, éditions Gallimard
– Raymond Queneau,
Exercices de Style, éditions Gallimard / Folio
– Hervé Le Tellier,
Joconde jusqu'à cent, éditions Le Castor Astral
– Anne F. Garréta, Sphinx, éditions Grasset
- BAYAMUS – p. 35
Stefan Themerson, Bayamus, éditions Allia
- LETTRES – p. 36-37
– Vladimir Nabokov, Feu pâle, éditions Gallimard / Folio
– Pascale Petit, Les 400 coups, éditions du Centre
de Créations pour l'enfance de Tinqueux
- NONSENSE – p. 39
Henri Michaux, Plume, éditions Gallimard
- CORBILLON – p. 40
– Pascale Petit, Sharawadji - Manuel du jardinier
platonique, éditions de L'Inventaire
– Louise Bourgeois, Otte, disque édité par Delabel
- YAOURT – p. 42
– Typhaine Garnier, Christian Prigent et Bruno Fern,
Pages roses, éditions Les Impressions Nouvelles
– Pascale Petit, Histoïr d'ouf (extrait) dans POOL !,
Éditions du Rouergue, illustrations de
Renaud Perrin. Éditions L'École des loisirs pour la
version complète
- INFORMATIQUE – p. 44
Jonathan Swift, Les Voyages de Gulliver,
disponible sur gallica.bnf.fr
- ULYSSE – p. 48
James Joyce, Ulysse, éditions Gallimard / Folio
- EXPRESSIONS – p. 49
Robert Desnos, Corps et biens, éditions Belin

colophon

- Achévé d'imprimer en décembre 2022 sur un
Beau papier offset Coral 120g. En tout,
Cinquante-deux pages de jeux et de défis
Données aux élèves par la Métropole Aix-Marseille-
Provence, le Conseil départemental des Bouches-
du-Rhône et l'Agence Régionale du Livre
En région Provence-Alpes-Côte d'Azur.
- Font partie de l'aventure :
- Gaby Bazin à la typographie et à la maquette,
 - Huit cent sept (c'est le petit nom de l'encre fluo),
 - Imprimerie Ceyde en Espagne.
 - Joker pour le J !
 - Kifkif pour le K.
 - Laetitia Le Moine & Antoine Ullmann
à la coordination chez DADA...
 - Mais n'oublie-t-on personne ?
 - Naturellement,
 - Oui :
 - Pascale Petit pour le texte et les casse-têtes.
Quelle équipe !
 - Rajoutons :
 - Singer : c'est le nom de cette reliure cousue,
 - Typographie : Quicksand (Andrew Paglinawan),
 - Un noir pur, trois tons directs,
 - Vingt-sept fois vingt centimètres pour le format,
What else ?
 - Xième jeu de ce livret : ce colophon.
 - Y : il y en a quatre-vingt-dix-neuf dans ce livret
(si tu t'ennuies, tu peux les compter).
- Zou ! À toi de jouer.

Ce livret baptisé Esartulinoc permettra à tous, petits et grands, de découvrir un panorama du jeu dans la littérature. Il est organisé selon un parcours original et invite à s'adonner à des expériences ludiques et créatives.

Ce cahier éducatif a été publié dans le cadre de Lecture par Nature, un événement culturel de la Métropole Aix-Marseille-Provence et du Conseil départemental des Bouches-du-Rhône exclusivement dédié aux médiathèques, coordonné par l'Agence régionale du livre Provence-Alpes-Côte d'Azur.

Il a été imaginé et conçu par l'équipe de DADA, la première revue d'art pour toute la famille, en collaboration avec l'autrice Pascale Petit et l'illustratrice Gaby Bazin.

Pour la sixième édition de Lecture par Nature, jeu et littérature sont à l'honneur. Hervé Le Tellier, prix Goncourt en 2020, membre de l'OuLiPo (Ouvroir de Littérature Potentielle), est le parrain de cette manifestation.

DADA

LECTURE
PAR NATURE

AGENCE
RÉGIONALE
DU LIVRE
PROVENCE
ALPES
CÔTE D'AZUR

LA METROPOLE
AIX-MARSEILLE-PROVENCE

LE DÉPARTEMENT
DES BOUCHES
DU RHÔNE