

Drôle de poésie! OULIPO

Oulipo est l'acronyme d'« ouvrir de littérature potentielle ». Ce nom correspond à une association de passionnés de littérature fondée en 1960 par l'écrivain Raymond Queneau et le mathématicien François Le Lionnais.

Ce jeu d'écriture est amusant et te fait travailler la grammaire

et l'utilisation du dictionnaire!

Il consiste à remplacer dans un texte, certains mots par ceux qui suivent sur le dictionnaire.

Mais attention pas par n'importe quel mot. Celui qui suit à une distance donnée par exemple mot choisi + 4 ou +7.

Prenons un exemple. Choisissons de remplacer les noms et de prendre pour consigne +4.

Pour commencer, dans le texte que tu as choisi, tu soulignes tous les noms.

Tu prends ensuite ton dictionnaire et tu cherches les noms que tu as soulignés.

Pour t'aider tu écris sur une feuille les noms de ton texte en colonne.

Si par exemple ton premier nom est **chat**,

tu cherches le mot chat dans le dictionnaire

et tu cherches ensuite le **4ème nom qui arrive après chat**. (château), tu l'écris à côté de chat.

Et ainsi de suite pour tous tes noms.

Tu recopies ensuite ton nouveau texte en remplaçant les mots du texte initial pour les nouveaux mots.

Tu vas obtenir un nouveau texte complètement insolite!

Amuse-toi ensuite à l'illustrer.

A toi de jouer!

- Matériel:**
- une poésie de ton choix
 - un dictionnaire, un stylo
 - une feuille de papier
 - des crayons de couleurs, feutres



Pour bien mettre en valeur la transformation du texte, je te propose d'écrire sur ta feuille les deux textes, celui de départ et celui créé.

Ensuite à toi de laisser part à ton imagination pour illustrer les deux textes.

L'idée c'est de jouer sur les changements de mots et donc de sens.

Tu peux t'amuser à créer des dessins qui mélangent les deux mots par exemple un château chat.

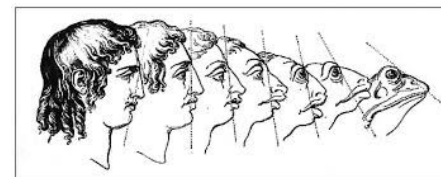
Tu peux jouer avec les lignes, les silhouettes, les formes...

Il ne faut pas hésiter à superposer tes images, à utiliser du papier calque pour composer de nouvelles formes complètement imaginaires.

Bien sûr, tu n'es pas obligé de représenter tous les mots. C'est à toi de créer une illustration insolite.

Tu peux aussi réaliser des métamorphoses.

Amuse-toi bien!



... autre, autre, qui lui échappe sans cesse. 4. Anc. Chat à neuf queues : fouet à neuf lanières, garnies de pointes de fer.

2. **CHAT** [ʃat] n.m. (mot angl., *baravade*). INFORM. Communication informelle entre plusieurs personnes sur le réseau Internet, par échange de messages électroniques. Recomm. off. : *causette*. (Au Québec, on dit *clavardage*.)

CHÂTAIGNE n.f. (lat. *castanea*). 1. Fruit du châtaignier, riche en amidon, à l'amande divisée, aussi appelé *marron*, spécial, chez certaines variétés cultivées dont l'amande est entière. 2. *Châtaigne d'eau* : fruit de la macre, dont l'amande est comestible. — *Châtaigne de mer* : oursin. 3. *Fam.* Coup de poing.

CHÂTAIGNERAIE n.f. Terrain planté de châtaigniers.

CHÂTAIGNIER n.m. Arbre des régions tempérées de l'hémisphère Nord, à feuilles longues et dentelées, à fleurs en chatons, dont les fruits (*châtaignes*), entourés d'une cupule épineuse (*bogue*), sont comestibles, et dont le bois est utilisé pour les charpentes et les parquets. (Jusqu'à 35 m de haut, genre *Castanea*, famille des fagacées. Certaines variétés sont cultivées pour leurs fruits.)



châtaignier

CHÂTAIN adj. et n.m. (de *châtaigne*). Se dit de cheveux brun clair. Des cheveux châtain, châtain clair.

CHÂTAIRE n.f. → CATAIRE

CHÂTEAU n.m. (lat. *castellum*). 1. Demeure féodale fortifiée, au Moyen Âge, également appelée *château fort*. 2. Demeure seigneuriale ou royale, avec ses dépendances, ses jardins, son parc. *Les châteaux de la Renaissance. Le château de Versailles.* ◊ *Fam.* Le *Château* : le lieu abritant les instances suprêmes d'un organisme ; *spécial.*, en France, le palais de l'Élysée. 3. À partir du XIX^e s., grande et belle demeure de campagne. ◊ *Une vie de château* : une existence passée dans le luxe et l'oisiveté. — *Bâtir des châteaux en Espagne* : faire des projets irréalisables, avoir des espoirs chimériques. — *Château de cartes* : construction qu'on fait avec des cartes à jouer ; *fig.*, chose précaire, fragile.

4. *Château d'eau* : réservoir d'eau exhaussé. 5. Superstructure placée au milieu d'un navire, sur toute sa largeur, pour le logement des passagers et de l'équipage.

CHATEAUBRIAND ou **CHÂTEAUBRIANT** n.m. Épaisse tranche de filet de bœuf grillé ou poêlé.