

Pêche à la ligne de mots



RÈGLE DE L'ATELIER

Contenu

- papier cartonné A4
- feutres épais
- tableau ou grande feuille

Participants

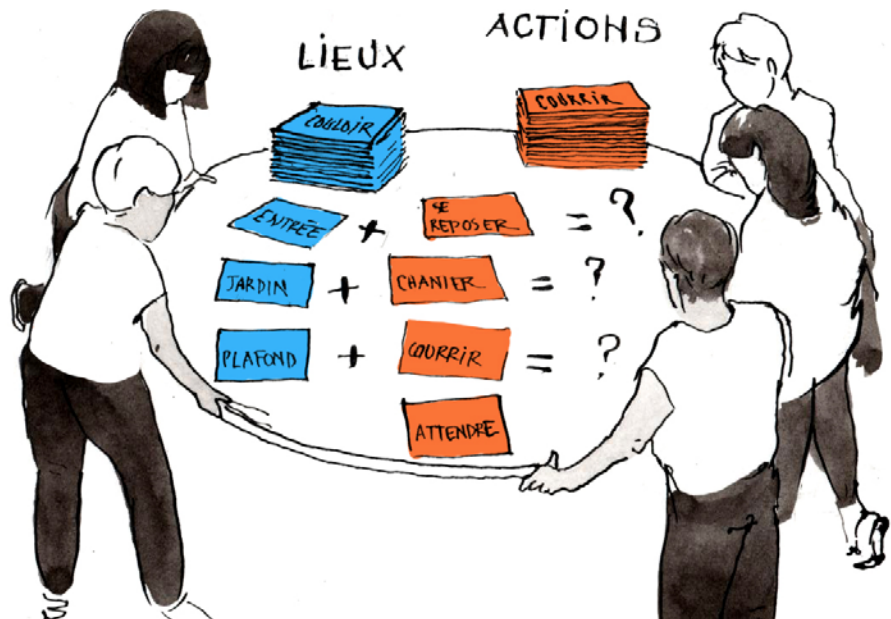
- de 4 à 15 participants
- à partir de 11 ans
- 1 intervenant CAUE par groupe
- 1 référent de la structure

Action et Temps

- 15min par participants

Préparation

- définir le lieu de l'étude avec les commanditaires



Objectif

Cette méthode correspond au cadre d'une recherche, d'une étape prospective. Elle convoque l'absurde comme étincelle d'un projet qui ensuite deviendra réaliste. Associer deux mots qui a priori n'ont rien à faire ensemble, puis imaginer ce que

cela provoque chez nous est une méthode de création efficace.

L'imaginaire que cela génère permet d'ouvrir le champ des idées et de détourner l'esprit des premiers réflexes souvent trop conventionnels et peu prospectifs.

Déroulement

Chaque joueur pioche aléatoirement un mot de chaque pile. Il a ensuite 5 minutes pour inventer une saynète ou imaginer quelque chose avec ces deux mots.

Par exemple :

"grille du collège" et "réfléchir". Le joueur, en associant ces deux mots peut penser aux "arbres aux rêves" (arbres où l'on accroche des petits mots à chaque branche) et proposer l'idée d'accrocher des petits mots à chaque barre de la grille en référence à ce type de pratique associant poésie, expression écrite, moments d'attentes...

"courir" et "plafond". Dans le cas d'un atelier à Evry, un élève avait ainsi pensé au fait qu'il ne faille pas regarder le plafond quand on court, nous avons alors travaillé sur l'idée qu'il faille plutôt attirer les regards vers les pieds.

L'accompagnant est invité à laisser les autres participants réagir sur les mots et l'idée. Prendre le temps d'explorer chaque duo de mots.

L'accompagnant note au fur et à mesure les duos de mots ainsi que les idées intéressantes qui en ressortent. En fonction du temps que prend chaque tour de piochage de mot, le jeu peut être envisagé avec plusieurs tours.

... Ou encore ...

EN SAVOIR +

www.caue91.asso.fr/nos-actions/pedagogie

REGARD CITOYEN

REGARD CRITIQUE ☐ QUESTIONNER

☒ EXPLORER

☐ COMPRENDRE

REGARD ENGAGÉ

☐ SE FAIRE UNE PLACE

☒ PROJETER

☐ AGIR SUR L'ESPACE