



GÉNÉRER DES IDÉES – JEUX DÉCLENCHEURS

Ce document a pour but d'inspirer la création en proposant une variété d'approches ou de stratégies pour générer des idées. Vous trouverez des jeux déclencheurs ainsi que des activités pour inspirer l'écriture et activer l'imagination des élèves pour les motiver dans la création.

Ces jeux et ces exercices invitent à dire :

« **OUI** » afin d'explorer les possibilités, de s'essayer et de prendre des risques;

« **OUI, ET...** » pour accepter les idées des autres et en ajouter ou bâtir sur celles-ci;

Et découragent à dire :

« **NON** » pour ne pas refuser les idées des autres ni bloquer le processus créatif.

Au début de la création, toutes les idées sont bonnes parce qu'elles peuvent toujours en inspirer d'autres tout au long du processus.



JEUX DÉCLENCHEURS

Dans un processus de génération d'idées, il est recommandé de favoriser d'abord des jeux simples qui créent un climat favorisant la prise de risque, l'exploration et l'acceptation de toutes les idées proposées, sans jugement ni restriction. Les jeux déclencheurs servent à stimuler l'imagination et invitent les élèves à « sortir de la boîte ».

- Boule de pâte à modeler imaginaire
- Ceci n'est pas...
- Histoires de bouche à oreille

LA BOULE DE PÂTE À MODELER IMAGINAIRE



En cercle et à tour de rôle, les participants façonnent une boule de pâte à modeler imaginaire pour la transformer en n'importe quel objet et le faire deviner par les autres. L'objet choisi n'a aucune limite physique et doit mener à une action ou un mouvement (p. ex. : arc et flèche, ballon, voiture, banane).

- Façonner d'abord la pâte à modeler pour suggérer la forme de l'objet.
- Mimer une façon d'utiliser l'objet imaginaire.
- Ajouter des effets sonores (sans paroles) au besoin.
- Ajouter des détails ou de la précision dans les gestes pour aider à faire deviner l'objet.

CECI N'EST PAS...

Le but de ce jeu est d'inviter les élèves à imaginer diverses façons inhabituelles et créatives d'utiliser différents objets (p. ex. : chaise, papier, balai, coussin, vadrouille, cerceau).

- Présenter un objet au groupe et déclarer : "Ceci n'est pas un..." tout en nommant l'objet. (p. ex. : « Ceci n'est pas une chaise »).
- Inviter les élèves, de façon aléatoire, à imaginer une façon inhabituelle d'utiliser l'objet et à le démontrer aux autres sans nommer l'objet (en mimant, avec effets sonores, avec ou sans paroles).
- Faire deviner l'objet imaginé par les participants. Les inviter à le dire à voix haute, (p. ex. : « Ceci n'est pas une chaise, mais une tondeuse! »).
- Offrir d'autres indices pour clarifier la proposition pour aider les participants à bien deviner.
- Changer d'objet après avoir exploré suffisamment d'idées avec le premier objet.

Variante 1 : en cercle et à tour de rôle, les élèves se passent l'objet et déclarent « Ceci n'est pas un.e..., c'est un.e... » avant de démontrer la nouvelle façon d'utiliser l'objet.

Variante 2 : improviser individuellement ou en petits groupes une situation où l'objet est utilisé au moins de 3 à 5 différentes façons.



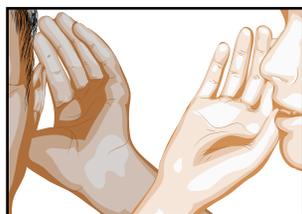
HISTOIRES DE BOUCHE À OREILLE

Créer une histoire en groupe où chaque participant, à tour de rôle, ajoute une phrase ou une partie de phrase de façon spontanée, par exemple :

- Julie – Dans une forêt lointaine...
- Mac – vivait un petit lutin...
- Siku – qui se nommait Puce.
- Hédi – Il voulait devenir grand.
- etc.

Variante 1 : faire le même exercice en utilisant un seul mot plutôt qu'une phrase ou partie de phrase, par exemple :

- Julie – Dans...
- Mac – une...
- Siku – forêt...
- Hédi – lointaine...
- etc.



Variante 2 : répéter le même exercice en proposant une intention ou des paramètres plus précis à intégrer à l'histoire, par exemple :

- Intégrer certains mots ou certaines phrases;
- Utiliser une métaphore ou une comparaison;
- S'inspirer d'un thème précis;
- Imposer un ou des personnages;
- Respecter le schéma dramatique;
- À l'oral, écrire une lettre à une personne connue : un artiste, un politicien, un personnage historique, etc.

Variante 3 : reprendre la variante 2, mais à l'écrit et en petits groupes. À tour de rôle, écrire une phrase à la fois. Faire la lecture à voix haute du texte et le partager avec les autres équipes.

ACTIVITÉS POUR INSPIRER L'ÉCRITURE

- Montre et raconte « réinventé »
- À partir d'une œuvre d'art
- À partir de l'actualité
- Le squelette d'une histoire
- À partir d'observations
- Écriture libre
- Création de personnages par décennie

MONTRE ET RACONTE « RÉINVENTÉ »

Le but de cette activité est de s'inspirer d'un objet ou d'une photo personnelle pour imaginer de nouvelles histoires et improviser une intrigue.

- Apporter un objet ou une photo.
- Inventer une histoire inspirée de l'objet ou de la photo en considérant les questions ci-dessous (réponses inventées seulement!) :
 - Quel est le nom de l'objet ou le sujet de la photo?
 - D'où vient l'objet ou la photo?
 - Qui te l'a donné ou qui a pris la photo?
 - Quelle est son utilité?
 - Quelle est son importance?
 - Que se passait-il avant et après la prise de la photo?

- Présenter l'histoire.

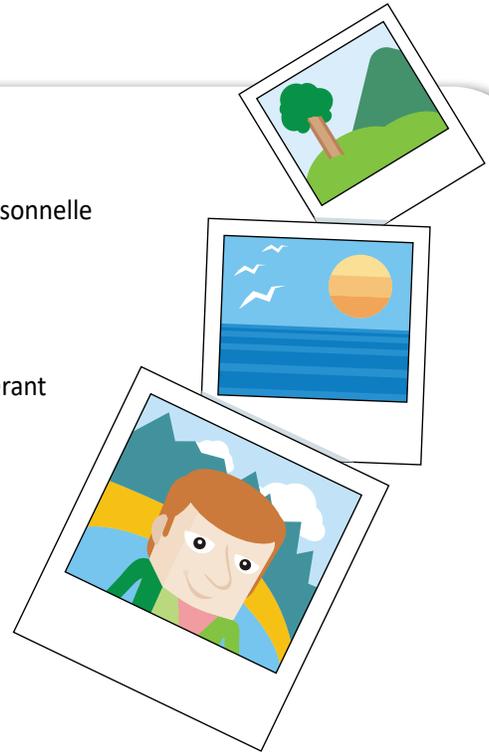
Variante 1 : partager la vraie histoire de l'objet ou de la photo. Déterminer les éléments de cette histoire qui pourraient inspirer une scène ou un scénario.

Variante 2 : raconter une histoire en incorporant une vérité et deux mensonges. Faire deviner quels sont les faits réels ou inventés.

Variante 3 : piger un objet d'un sac et improviser une histoire inspirée de l'objet.

Variante 4 : inventer et raconter l'histoire de la perspective de l'objet ou de la photo comme si c'était un personnage.

- Quelle est sa raison d'être?
- Quels sont ses émotions, ses sentiments?
- Quels sont ses désirs?
- Quels sont les obstacles qui l'empêchent d'atteindre ses désirs?
- Quelle est la relation entre l'objet et la personne qui l'a apporté?



À PARTIR D'UNE ŒUVRE D'ART

Le but de cette activité est de s'inspirer d'une ou de plusieurs œuvres d'art afin de générer des idées pour la création de situations dramatiques, de scénarios, de personnages, d'intrigues, etc.

- Rechercher et rassembler des œuvres d'art : peintures, sculptures, chansons, musiques, photos, etc.
- Présenter les œuvres proposées et dire pourquoi elles ont été choisies.
- Choisir une des œuvres présentées et répondre aux questions suivantes, tout en encourageant le partage de différents points de vue.
 - Qu'est-ce qui se passe dans l'œuvre?
 - Quels sont les éléments de l'œuvre qui incitent ce commentaire?
 - Qu'y a-t-il d'autre dans l'œuvre?
 - Qui est l'artiste et quelle pourrait être son intention?
- Co-imaginer les grandes lignes d'un scénario, d'une situation dramatique ou d'une intrigue inspirée de l'œuvre.
 - Quels thèmes pourraient être explorés?
 - Qui seraient les personnages?
 - Quelles seraient leurs relations?
 - Quels seraient leurs défis?
 - Quel serait le conflit principal?
 - Quelles seraient les actions importantes?
- Répéter le processus avec d'autres œuvres pour multiplier les possibilités.
- Choisir ensuite une des idées pour la développer. Pour le développement des idées, consulter les documents suivants : [Schéma narratif](#), [Fiche descriptive de personnages](#), [Un texte dramatique... Quoi? Pour qui? Pourquoi?](#) et [Intentions de l'auteur](#)



Variante 1 : imaginer la vie de l'artiste au moment où l'œuvre a été créée. Inventer l'histoire qui l'aurait poussé à créer cette œuvre.

Variante 2 : s'inspirer plutôt de concepts abstraits, scientifiques ou mathématiques, par exemple : la vérité, la théorie de l'évolution, le théorème de Pythagore ou un tableau de statistiques.

À PARTIR DE L'ACTUALITÉ

Le but de cette activité est de s'inspirer d'une manchette ou de publications sur les médias sociaux afin de générer des idées pour la création de situations dramatiques, de scénarios, de personnages, d'intrigues, etc.

- Explorer les manchettes de l'actualité pour en faire une sélection de plusieurs manchettes (p. ex. : journaux, revues, gazouillis ou autres publications sur les médias sociaux).
- En petits groupes, choisir une manchette.
- Co-imaginer les grandes lignes d'un scénario, d'une situation dramatique ou d'une intrigue inspirée de la manchette.
 - Quels thèmes pourraient être explorés?
 - Qui seraient les personnages?
 - Quelles seraient leurs relations?
 - Quels seraient leurs objets de désir, leurs défis?
 - Quel serait le conflit principal?
 - Quelles seraient les actions importantes?
- Présenter une courte saynète inspirée du titre.
- Répéter le processus avec d'autres manchettes pour multiplier les possibilités.
- Par la suite, choisir une des idées pour la développer. Pour le développement des idées, consulter les documents suivants : [Schéma narratif](#), [Fiche descriptive de personnages](#), [Un texte dramatique... Quoi? Pour qui? Pourquoi?](#) et [Intentions de l'auteur](#).



LE SQUELETTE D'UNE HISTOIRE

Le but de l'activité est d'amener les participants à créer le personnage principal, l'intrigue, et les éléments de base d'une histoire tout en considérant les composantes du schéma narratif.



- Compléter les phrases suivantes, à l'oral ou à l'écrit, individuellement ou en groupe.

Situation initiale :

- Il était une fois _____
personnage principal
- Il/elle/iel était bien connu(e) pour _____.
- Ce qu'il/elle/iel voulait plus que tout, c'était _____
objet de désir
- Mais ce qui l'en empêchait était _____
obstacle ou défi

Développement (péripéties) : introduire le problème ou l'élément perturbateur

- Mais un jour _____.
- Et donc il/elle/iel a décidé de _____, mais _____.
- Et puis il/elle/iel a découvert _____, mais _____.
- Mais quelque chose de terrible est arrivé _____.
- Et il/elle/iel était face à face avec _____
point culminant

Dénouement :

- Face à cette situation, il/elle/iel a décidé ou réalisé que _____

conséquence positive ou négative du point culminant

Situation finale :

- Et finalement _____
résolution

Variante : imaginer une conception visuelle et sonore possible pour cette situation.

À PARTIR D'OBSERVATIONS...

Le but de cette activité est d'observer le monde dans des situations réelles afin de générer des idées pour la création de personnages et de situations dramatiques.

- Choisir et visiter un lieu fréquenté (p. ex. : marché, parc, centre commercial, festival, salle d'attente, etc.).
- Observer les personnes et prendre en note leurs mouvements, vêtements, tics, actions, attitudes, relations avec les autres, etc. En lien avec ces observations, imaginer l'histoire de deux ou trois personnes observées.
 - Qui sont-elles?
 - D'où viennent-elles?
 - Pourquoi sont-elles ici?
 - À quoi pensent-elles?
 - Quels sont leurs objets de désirs?
 - Quels sont leurs défis?
 - Où vont-elles?
 - Etc.
- Imaginer et écrire un dialogue entre ces personnes.



Variante : répéter le même processus en observant des animaux, insectes, plantes, etc. pour inspirer la création de personnages.

ÉCRITURE LIBRE (SPONTANÉE)

Le but de cette activité est d'écrire spontanément et librement, sans jugement et sans censure, tout ce qui vous vient à l'esprit sur le sujet donné pour un temps déterminé. L'idée est de ne pas trop y réfléchir et de se laisser guider par le stylo sans prendre de pauses.

- Choisir individuellement quatre mots variés (qualificatif, objet, verbe, etc.).
- Afficher les mots de tous les participants au tableau.
- Sélectionner les quatre mots préférés du groupe.
- Inviter les participants à écrire librement à partir des mots choisis en respectant les intervalles de temps suivants : 5 min, 3 min, 1 min, 30 sec. (modifier les intervalles d'écriture au besoin).

Par exemple :

| | |
|---------|--------|
| Amusant | 5 min |
| Collier | 3 min |
| Épuisé | 1 min |
| Livre | 30 sec |



- Pour donner suite à l'écriture libre, relire le texte et mettre en évidence des mots ou des idées-clés qui pourraient servir de points de départ ou d'inspiration pour la création d'histoires.

Variante : à partir des mots ou des idées-clés, écrire un court monologue ou dialogue.

