

Production d'un texte à partir du jeu des « cadavres exquis »

Flore Gervais and Monique Noël-Gaudreault

Number 80, Winter 1991

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/44765ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (print)

1923-5119 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Gervais, F. & Noël-Gaudreault, M. (1991). Production d'un texte à partir du jeu des « cadavres exquis ». *Québec français*, (80), 58–62.

Production d'un texte à partir du jeu des «cadavres exquis»

Description sommaire

Degrés suggérés :
2^e cycle du primaire
1^{er} et 2^e cycles du secondaire

Préparation immédiate

Prévoir l'utilisation d'un dictionnaire
et d'un code grammatical.

Matériel utilisé

Papier et crayons, tableau et craie.

Durée approximative

Trois séances d'une demi-heure
chacune

La démarche proposée ici réunit lecture, métalangage et production. Le métalangage en est l'élément déclencheur.

Mise en situation

L'enseignante annonce aux élèves qu'ils vont d'abord jouer à un jeu puis, à partir des résultats de ce jeu, écrire un texte de fiction.

Elle annoncera aussi que les textes feront l'objet d'une lecture dans les autres classes du même niveau. Enfin, elle précisera que, selon elle, c'est une façon très agréable d'exercer son habileté à écrire.

Démarche proposée

A) Première séance :

1^{re} étape : écriture

- L'enseignante explique l'origine du jeu des *cadavres exquis* : <Voir en marge en page 62 : **Pour en savoir plus**>

En équipe de 5, les élèves jouent aux «cadavres exquis» : à tour de rôle, ils écrivent chacun un mot sur une même feuille de papier qu'ils plient au fur et à mesure, de haut en bas de façon à cacher le mot précédent. Après chaque mot, l'élève qui vient d'écrire passe à son voisin le papier dûment plié. (1)

Les mots devront se présenter dans l'ordre ci-dessous :

- | | |
|------------------|----------------|
| 1) un nom commun | 4) un nom |
| 2) un adjectif | 5) un adjectif |
| 3) un verbe | |

2^e étape : lecture-analyse de phrases

- Les élèves déplient le papier et un membre de l'équipe lit la phrase farfelue obtenue.
- L'enseignante écrit au tableau telles quelles deux phrases obtenues (au hasard). Par exemple : hommes belle déballer narines bleu.
- Avec les enfants, elle analyse leur construction et, en utilisant le métalangage, elle fait ressortir les éléments qui manquent et les indices que chacun aurait dû donner à son voisin pour que ces phrases soient grammaticales.

D'une part, les *éléments* comme les déterminants qui auraient dû précéder les noms, les prépositions qui auraient dû suivre les verbes intransitifs et le mode personnel auquel les verbes auraient dû être conjugués.

D'autre part, les *indices* comme le genre et le nombre du nom ou encore le nombre du verbe. Soit dans l'exemple ci-dessus, l'article «les» devrait précéder «hommes», et «narines».

Par ailleurs, le premier scripteur aurait dû préciser à son successeur que le nom commun qu'il avait écrit était au masculin pluriel – cela entraîne automatiquement l'accord de l'adjectif. La même règle s'applique dans le cas de «bleu» et de «narines». De plus, le deuxième scripteur aurait dû signaler que le verbe devait être à la troisième personne du pluriel. Quant au troisième, si son verbe était intransitif, il aurait dû écrire lui-même la préposition exigée par le verbe.

- L'enseignante, aidée des élèves, réécrit correctement au tableau les deux phrases en tenant compte des remarques apportées au préalable.

3^e étape : écriture de phrases

- La classe recommence à jouer, mais cette fois, le joueur 1 n'oublie pas le déterminant et indique au joueur 2 le nombre et le genre du nom qu'il a choisi

le joueur 2 dit au joueur 3 le nombre du groupe nominal qui précède le verbe

le joueur 3 n'oublie pas d'inscrire la préposition s'il s'agit d'un verbe intransitif

le joueur 4 dit au joueur 5 le nombre et le genre du mot qu'il a choisi

- Un membre de chaque équipe inscrit au tableau la phrase de l'équipe.

4^e étape : lecture-sélection de phrases

- Chaque élève lit les phrases écrites au tableau et en retient trois à partir desquelles il créera un texte de fiction où l'on devra retrouver intégrées, autant que possible telles quelles, les trois phrases qu'il aura soulignées. Il peut changer cependant le temps du verbe et ajouter une locution conjonctive ou un relatif pour plus de cohésion.

B) Deuxième séance :

Une seule étape : écriture du texte

- La rédaction du texte (au maximum 200 mots) peut se faire pendant une période de classe ou comme devoir à la maison.

C) Troisième séance :

1^{re} étape : lecture-évaluation du texte

- En équipe de deux, les élèves s'échangent leur texte. Silencieusement, chacun lit le texte de l'autre et donne, par écrit, son appréciation à l'aide des questions suivantes que l'enseignante aura au préalable préparées sur une affiche cartonnée. Cette série de questions pourra servir à analyser d'autres textes poétiques-ludiques.

a) Les impressions et les effets produits par le textes

Quels sont les éléments attachants ou déplaisants de ce texte (choix des idées, des phrases, des expressions et des mots : style imagé, comparaisons, métaphores, impression de fluidité, vocabulaire visuel, effet de surprise, de réalisme ou d'émotions, effet évocateur, percutant ou comique, etc.) ? (3)

Objectifs poursuivis

1) amener les enfants à :

- a) faire des liens forcés entre des éléments du discours,
- b) produire des textes de fiction,
- c) respecter la cohésion/cohérence dans le récit poétique-ludique.

2) amener les enfants à :

- a) lire un texte de fiction,
- b) élaborer une grille d'évaluation de ce texte au niveau du contenu, de son organisation et du code orthographique,
- c) évaluer ce texte au moyen de cette grille.

3) amener les enfants à :

- a) accroître leur vocabulaire métalinguistique,
- b) reconnaître l'importance des règles d'accord en français écrit pour la compréhension et la cohérence du texte.

Définition et utilité du métalangage

- Qu'est-ce que le métalangage ?

a) Langage utilisé pour parler du langage. Mots qui désignent les réalités grammaticales : verbes, sujet, complément, le genre et le nombre, etc.

b) Langage utilisé pour désigner l'activité du scripteur : planifier, rédiger, réviser, faire des liens, choisir des synonymes, etc.

- À quoi sert le métalangage à l'école ?

À objectiver la langue et sa structure, à en mieux comprendre et utiliser les mécanismes et, par conséquent à faciliter la structuration de sa pensée à l'oral et à l'écrit.

b) L'organisation du texte

Le texte vous paraît-il bien ou mal construit ? Pourquoi (logique de l'argumentation, logique des indices de temps et d'espace, logique des événements, clarté de la présentation matérielle (découpage, mise en page), pertinence des mots de transition : mais, pourtant, cependant, etc.) ? (2)

c) Le respect du code

Quels éléments du code sont bien maîtrisés (les règles d'orthographe d'usage et grammaticale ? La syntaxe ? La place des mots ? L'emploi des subordonnants, des référents, etc.) ? (2)

- L'élève souligne à la mine les erreurs relevées dans le texte de son coéquipier ; il trace un «X» dans la marge vis-à-vis de l'erreur ; au bas du texte, il rédige un commentaire positif sur un ou plusieurs aspects ; il signe son commentaire. (4)

- Il remet la copie corrigée à son auteur et chaque élève de la classe prend connaissance d'autres textes.

2^e étape : l'objectivation de la pratique

- Les réponses aux questions ci-haut mentionnées sont mises en commun oralement et l'enseignante les note au tableau. Elle fait prendre conscience que ce sont là à la fois des critères de correction et des facteurs à considérer pour les productions futures.

Notes et références

1. Mises en garde avant de commencer l'activité :

- Pas de noms propres pour éviter des phrases qui portent préjudice à des personnes connues.
- Donner clairement la consigne de ne pas dire des grivoiseries ni d'employer des mots scatologiques. (En passant, on peut enrichir le vocabulaire des enfants de ces termes plus abstraits pour dire des choses si concrètes !)
- Cependant malgré cet avertissement, il s'en glisse toujours un ou deux. Selon son humeur, on peut les tolérer dans la première phase de libération mais on avertit qu'on arrête le jeu (et on s'exécute, quitte à reprendre l'activité le lendemain), si cette tendance se poursuit lors de la deuxième phase.
- Tolérer les rires.

2. Selon le niveau scolaire, l'enseignante verra à expliquer, en des termes plus simples, le métalangage utilisé ici.

3. Voir Jacques Charpentreau, *le Mystère en fleur*, Éditions ouvrières, Paris, 1979, p. 30

4. On a trop souvent tendance à ne discerner que les défauts d'un texte. Sans nier l'importance de la mise en relief des erreurs pour amener l'élève à l'améliorer, on peut parfois considérer les choses autrement et lui faire voir les points forts de son travail. Cela dans le but de lui donner un sentiment de réussite, ne serait-ce que sur quelques éléments du texte.

**Flore Gervais et Monique Noël-Gaudreault
d'après une idée de Colette Noël**

Phrases issues du jeu des «cadavres exquis»

Membres de l'équipe : Elyssa 10 ans, Benoît 11 ans, Nicolas 12 ans, Marie-Emmanuelle 13 ans, Sophie 14 ans.

Pour commencer la séance, les enfants ont joué selon la formule type : *dét. + nom + adj. + verbe + dét. + nom + adj.*

En voici les premiers résultats.

Les hommes beaux déballaient les narines bleues.

La valise bleue mange la barbe rouge.

Le brontosaurus retardataire reniflait une eau monstrueuse.

La voiture verte roule dans la lumière glacée.

La chaise berceuse pendait à la mer orageuse.

La chaise brisée égratigne la nappe tachée.

La pomme verte avalait de la morphine périodique.

Les pattes brunes consolait un soulier dévorant.

Pour faire durer le plaisir... jouer à enrichir la phrase.

Après avoir joué un certain temps, avec la consigne de base *Dét. + Nom + Adjectif + Verbe + Dét. + nom + Adjectif*, les jeunes ont senti le besoin de se libérer du modèle et de modifier les consignes à chaque phrase.

Ils ont convenu que LE GROUPE SUJET pouvait être «aussi long» qu'ils le voulaient, qu'ils feraient suivre LE VERBE d'un ADVERBE (et d'une PRÉPOSITION si le sens du verbe l'exigeait) et qu'ils ajouteraient, pour faire plus «drôle», une CIRCONSTANCE.

Voici les phrases que cette nouvelle consigne a fait surgir.

La perruque du talentueux Wolfgang Amadeus Mozart volait une pomme délicieuse dans la lettre d'amour que Mémé adressait à Pépé par une nuit sans lune.

La caméra du photographe aveugle nettoyait vigoureusement un branlant tabouret dans une souricière.

Cubitius, le dévoreur de frigos, brûlait l'air limpide d'un soir d'été devant un auditoire scandalisé.

La taupe du machin vert déambulait sur l'objet de son complément lorsqu'elle pensa à ses carottes qu'elle avait oubliées sur le feu.

La porte partageait les dés transparents en mangeant des pois verts.

Le caillou avalait le crayon pour rendre sa mâchoire plus élastique.

Obélix le Gaulois dévorait des feuilles de laurier en sifflant une cantate de Bach.

Rentabilité

- Qu'est-ce que ce jeu des «cadavres exquis» et la rédaction du texte de fiction permettent d'acquiescer ?

a) en termes d'habiletés ?

- forcer des liens entre des phrases qui n'en présentaient aucun
- construire un discours logique, cohérent

b) en termes de connaissances ?

- quelques éléments de métalangage : le genre, le nombre, le verbe, l'adjectif, l'article, le déterminant, etc.
- les règles d'accord de l'adjectif et du verbe
- l'orthographe comme moyen de clarifier la communication

- la place de l'adjectif qui vient plus souvent avant qu'après le nom mais qui peut être placé après

- la possibilité pour la syntaxe d'être fantaisiste mais non pour l'orthographe

- l'effet poétique qui peut venir de la rencontre fortuite des mots

- démarche qui permet une écriture créative

- etc.

c) en termes de culture littéraire ?

- l'existence des surréalistes comme André Breton, Paul Éluard, Louis Aragon et l'écriture automatique.

Pour en savoir plus

«Ce jeu appelé aussi «jeu des petits papiers», est le premier d'une série de jeux pratiqués par les surréalistes vers 1927. Mais peut-être sans le savoir, ils se plaçaient ainsi dans une tradition de jeux poétiques remontant au Moyen Âge où l'on cultivait déjà l'insolite, l'absurde, le cop-à-l'âne. On aurait joué dès le Moyen Âge au jeu des « propos interrompus » qui utilisaient déjà le truchement d'un support où on écrivait des morceaux de phrases». (2)

C'est leur principal représentant, André Breton, qui, grâce à une de ses phrases obtenues en s'adonnant à ce jeu, l'a rendu célèbre sous ce nouveau vocable « le cadavre exquis boira le vin nouveau ».

Textes issus du jeu des «cadavres exquis»

a) Texte produit en équipe

Le pique-nique

Par un matin d'été, pendant que *la valise bleue mangeait la barbe rouge* du maïs étendu par terre, ma mère s'est écriée : «Attention Paul ! *la chaise brisée égratigne la nappe tachée*. Notre pique-nique va tomber à l'eau, si tu ne viens pas les réparer tout de suite ! »

Quand la chaise fut réparée et la nappe recousue, nous avons pu aller à notre pique-nique. Mais en cours de route, nous avons été arrêtés par *les pattes brunes qui consolait un soulier dévorant*.

Devant un tel spectacle, nous sommes revenus à la maison regarder «Passe-Partout».

b) Texte produit par un enfant seul

La chaise berceuse

Par cette belle soirée du 24 décembre, je faisais du pouce depuis déjà deux heures qui m'avaient semblé interminables à certains moments. La grève des transports en commun et ma panne d'automobile étaient bien mal tombées. Or c'était ce soir qu'il me fallait me rendre à cette fête de bureau où le directeur allait nous parler des projets d'avenir de la compagnie. J'imaginai déjà les collègues en train de boire du champagne — la boisson préférée du patron — ou de ronfler aux propos de ce dernier. Étant toujours perdu dans mes pensées, c'est à peine si je remarquai le klaxon sonore d'une fourgonnette, et la voix bourrue de son conducteur qui criait : «Eh ! Où allez-vous ?» Lorsqu'il fut informé, il me fit embarquer.

La voiture verte roulait dans la lumière glacée de la nuit depuis un certain temps déjà lorsque je commençai à m'intéresser à la cargaison que transportait le véhicule. Il y avait là un monticule d'objets hétéroclites, la plupart usés au point de ne plus être réparables.

Un objet seulement attira mon attention. C'était une chaise berceuse relativement bien conservée. Son aspect me surprit d'abord à cause du contraste avec le reste du bric-à-brac. Étrange, mais, après quelques kilomètres (les bureaux étaient très loin), je ressentis une grande fatigue puis des maux de tête. Je regardais toujours cette chaise et, si invraisemblable que cela puisse paraître, on aurait dit qu'elle cherchait à communiquer avec moi. *La chaise berceuse pensait à la mer orageuse*. Cette pensée apparut dans mon cerveau. Il faisait tempête. Les vagues étaient violentes et des éclairs venaient de temps à autre déchirer le ciel noir. Elle était là, flottant au milieu de planches de bois qui avaient jadis formé un navire appelé «l'Ouragan». Si miteuse qu'elle fut, la cale de ce vaisseau avait abrité de nombreux asticots, vers de terre, etc. qui, comme bon nombre de marins, s'étaient noyés bien à regret.

Les images venaient toujours dans mon cerveau. Finalement, tout s'assombrit et j'eus une nouvelle vision. Un ver s'enroulait autour d'un barreau de la chaise berceuse, laquelle flottait toujours dans les eaux noires. Les marins consommaient de la morphine pour faire de doux rêves la nuit. Ils cachaient en ce temps-là leur provision de drogue à l'intérieur des fruits. Sans le savoir, le ver, en se promenant dans *la pomme verte, avalait de la morphine périodiquement*. La mélancolie se répandait doucement dans mon esprit. —«Vous êtes arrivé, monsieur. Dépêchez-vous, je n'ai pas de temps à perdre.» Cette voix bourrue me fit tressaillir. Je fus vite ramené à la réalité ; les flocons tombaient toujours lentement pour aller rejoindre leurs compagnons étalés sur le sol.

Nicolas, 12 ans.