Sommaire

Avant-propos
Méthode d'utilisation
Conseils à l'animateur1
OHADITOE I D
CHAPITRE I - Des jeux pour débloquer l'écriture
Généralités sur les jeux d'approche
Jeu 2 : Le cadeau nom
Jeu 3 : Histoire de mémoire1
Jeu 4 : Pourquoi la mer est-elle salée ?
Jeu 5 : J'ai peur Mais je suis heureux quand
Jeu 7 : Des images
Jeu 8 : La fleur
Jeu 9 : Je me sens fort et heureux quand2
Jeu 10 : À la manière de Jacques Prévert2
CHAPITRE II - Écrire un poème
Quelques généralités sur la poésie3
Jeux autour des rimes
Jeu 1 : La petite marina (rimes plates)
Jeu 2 : Le roi lion (rimes croisées)
Jeu 3 : Le grand soleil (rimes embrassées)3
Jeu 4 : Mille feux et feux follets (rimes enchaînées)

Jeux autour des vers41Jeu 5 : Bijou, hibou, joujou (mètres simples)46Jeu 6 : Pieds mêlés (mètres simples)47Jeu 7 : Les autres (mètres complexes)48Jeu 8 : La nature (alexandrins)50Jeu 9 : Courage (le e muet)52
Jeux autour de la forme du poème 53 Jeu 10 : Pour maman (triolet) 57 Jeu 11 : Ma maison (tercet) 58 Jeu 12 : La promenade (quatrain) 59 Jeu 13 : La montagne (sonnet) 59 Jeu 14 : Vision fugitive (haïku) 61 Jeu 15 : J'écris un poème en vers libres 62 Jeu 16 : La boule de neige (calligramme) 64 Jeu 17 : L'arbre (calligramme) 65
Jeux autour du contenu des poèmes
CHAPITRE III - Écrire un conte
Quelques généralités sur le conte
Projets d'écriture autour du conte