

Jeu d'écriture - proposé par la bibliothèque de Cormoz

1. Participez en famille ou entre amis (par téléphone), le jeu est accessible aux petits et aux grands

2. Voici un petit texte pour entrer dans l'univers de ce jeu d'écriture :

Par cette chaude après-midi d'été, Alice écoute d'une oreille distraite la leçon d'histoire que lui lit sa sœur Anne. Elle préfère confectionner une couronne de fleurs pour Dinah, sa chatte, et rêver à un monde fabuleux où les animaux parleraient. « Comme j'aimerais connaître un jour ce pays merveilleux ! » songea-t-elle.

3. Suivez les étapes : remplissez le tableau ou écrivez sur une feuille les éléments demandés en vous amusant, sans trop réfléchir, avec un maximum de détails

1. Choisissez un lieu où vous aimeriez aller (exemples : la boulangerie, ton grenier, une forêt, une plage paradisiaque, un pays, chez ta mamie, chez ton copain Henri...) et expliquez comment est le lieu, comment vous le voyez...	
2. Choisissez un personnage que vous aimez particulièrement. Il peut être imaginaire ou non (exemples : un homme politique, ton chanteur préféré, un youtubeur, Picsou, Astérix, Maman, ta sœur, ton poisson rouge...).	
3. Décrivez votre personnage avec précision :	
- Ses traits physiques (exemples : Il est grand, il a les jambes fines, avec des cheveux longs et bouclés, il porte toujours un chapeau, il est laid...)	
- Ses traits de caractère (exemples : il est gentil, furieux, malicieux, en colère, radin, il dit plein de gros mots...)	
- Ce qu'il aime (exemples : les frites, faire la fête, la musique, le football, les filles, les bêtises...)	
4. Choisissez un animal qui a une fourrure :	
- faites lui porter un vêtement ou un accessoire (exemples : un chapeau, une écharpe, des chaussettes, une bague...)	

<p>- Précisez comment est le vêtement ou l'accessoire (<i>exemples : un chapeau rouge et bleu, une bague étincelante, une canne magique, un cartable en cuir, un pantalon troué...</i>)</p> <p>Par exemple ça pourrait donner : « le chat porte une écharpe multicolore et qui sent la lavande »</p>	
<p>5. Votre animal a perdu un objet. Décrivez l'objet avec au moins deux mots. Qu'est-ce qu'il a perdu ? (<i>exemples : une voiture de luxe rouge, un petit dentier abîmé, ta console de jeu ancienne génération de collection, une paire de ciseaux en or et en argent, une casserole sale et poisseuse...</i>)</p>	

4. Grâce aux éléments que vous avez choisis : écrivez une petite histoire (de quelques lignes à deux pages maximum)
 - qui commencera par : « Par cette chaude après-midi d'été, »
 - qui finira par l'animal qui a retrouvé son objet perdu.
5. Donnez un titre à votre histoire et signez-la (nom, pseudonyme ou mention : anonyme)
6. Pour finir, si vous le souhaitez, vous pouvez illustrer votre histoire avec un dessin, une photo, un collage ou toute autre création artistique.
7. Prenez un moment pour partager vos histoires en famille ou entre amis : vous verrez ça peut être étonnant !
8. Scannez-nous votre histoire et transmettez à : bibliocormoz@gmail.com, ou déposez-la dans la boîte aux lettres de la bibliothèque dans une fiche en plastique **jusqu'au 11 mai 2020...**

Amusez-vous bien...