

À partir  
du niveau  
**A1**

- Cette fiche pédagogique permet de mettre en place deux ateliers d'écriture en lien avec la lecture de *À la rencontre de Saint-Exupéry*. Ces propositions d'écriture se veulent ludique (la première) et créative (la seconde), afin de montrer aux apprenant(e)s que même avec un niveau débutant, on peut s'amuser avec la langue, produire des courts textes qui font appel à l'imaginaire, et utiliser les mots autrement.

### Jeux de lettres et syllabes

Les manipulations de lettres et de syllabes sont utilisées par deux fois dans le roman. Par l'autrice Marie-Noëlle Cocton, pour créer une coïncidence troublante entre la vie de Jérôme et celle d'Antoine, ainsi que par Nelly, protagoniste de la vie d'Antoine, pour immatriculer son avion. Dans les deux cas, il s'agit de nommer quelque chose ou quelqu'un.

- Dans le chapitre 4 (page 19)  
« Jérôme écrit ce nom de famille sur une page :  
*Daurat – Daurat – Daurat – Daurat – Daurat...*  
*C'est amusant, pense Jérôme. À l'envers, Daurat = Taraud. C'est le nom de famille de Jérôme. »*
- Et dans le chapitre 8 (page 36)  
« Une amie, Nelly, lui achète un avion, un *Simoun37*, immatriculé : *F-ANRY*, comme Antoine de Saint-Exupéry. Chic et cher. »

Nous allons, dans cette proposition d'atelier, jouer avec les lettres de noms pour créer des noms et des immatriculations, à l'aide des deux techniques utilisées dans le livre.

#### A. Nommer un personnage de fiction.

Nous allons jouer avec les lettres de noms de famille pour créer le nom d'un personnage.

1. **Invitez vos apprenants à écrire 4 noms de famille de célébrités ou de personnages de films importants pour eux, ou qu'ils aiment bien.**  
*Ex : Ronaldo, Chaplin, Wonderwoman, RuPaul*
2. **Demandez aux apprenants d'écrire les 4 noms de famille en lettres majuscules, et d'en déplacer les lettres (ou les syllabes) jusqu'à obtenir un nom qui leur plaise (qui sonne bien à leur oreille)**  
*Ex : DROLANO, NIPLACH, MADER WON-WON, UPRALU*

3. Chaque apprenant choisit un seul nom parmi les combinaisons créées, et remplit une fiche d'informations (matériel sur la fiche de l'apprenant), pour présenter son personnage.

Ex :

|   |
|---|
| <p><i>NOM ; WON-WON</i><br/> <i>prénom : Mader</i><br/> <i>âge : 356 ans</i><br/> <i>profession : sauver le monde</i><br/> <i>adresse : le ciel</i></p> |
|---|

4. Invitez chaque apprenant à présenter son personnage à la classe. Les autres peuvent deviner quel était le nom « matériel » d'origine.

Pour aller plus loin, on peut aussi imaginer que le protagoniste créé aura une histoire et une vie pleine de coïncidences avec le personnage de base, comme celle de Jérôme avec la vie d'Antoine, et inviter les apprenants à formuler ces coïncidences sous la forme d'une liste.

Ex : *Drolano vient de Funchal, comme Ronaldo.*

## B. Immatriculer des objets réels

Nous allons donner à des objets une immatriculation signifiant leur utilisateur et/ou leur propriétaire.

1. Montrez aux apprenants le détail de l'illustration du chapitre 8 suivant, et demandez-leur s'ils se souviennent de la signification des lettres sur l'avion.



La technique utilisée par Nelly est l'utilisation de la première et de la dernière syllabe du nom **AN**toine de Saint-Exupé**RY**

Invitez les apprenants à imaginer ce que désigne la lettre F. Très certainement, il s'agit ici de la France.

2. Invitez les apprenants à créer des immatriculations sur le même système codé à partir de leur prénom et de leur nom de famille.

*Ex : Pablo Martinez = PA-NEZ*

Invitez à ajouter la première lettre de la nationalité (ou du pays fétiche) suivie d'un tiret, pour compléter l'immatriculation, et/ou un chiffre fétiche à la fin, précédé d'un tiret.

*Ex : E-PANEZ, PANEZ-9*

3. Invitez les apprenants à écrire la liste des objets personnels qu'ils voudraient immatriculer.

*Ex :*

*mon téléphone portable*

*mon stylo*

*mon skate*

*mon ordinateur*

*mes baskets*

...

Pour aller plus loin, on peut imaginer que les immatriculations créées sont en réalité des sigles, et inviter les apprenants à imaginer les significations derrière chaque lettre.

*Ex :*

*F-ANRY = Avion National Rempli de Yaourt.*

*E-PANEZ = Panda Amazonien Né En Zambie.*

## Voyages de rêves, rêves de voyages

Antoine et Jérôme ont, dans le récit, de multiples points communs, parmi lesquels le goût du voyage et de l'écriture. On lit ainsi, page 24 :

*« Et comme Saint-Exupéry, face à la solitude, il écrit. Il écrit pour voyager, pour découvrir de nouveaux paysages et de nouveaux mots. »*

Dans cette proposition, nous allons faire écrire une liste de rêves de voyages, grâce à la technique combinatoire aléatoire, un vieux billet de banque, un dé et le squelette d'un texte inspiré d'un extrait du roman :

*« Devant la Terre, Jérôme se met à rêver. Où aller en premier ?*

*En Argentine, pour marcher sur la Cordillère des Andes ?*

*En Patagonie, pour découvrir la Terre de feu ?*

*Ou peut-être, au Brésil pour photographier un baobab africain ? »* page 30 :

Le rêve et le voyage sont possibles grâce à l'écriture. (On notera au passage que le réalisme absolu n'est pas la règle, car un baobab africain au Brésil semble un paradoxe)

**1.** Créer une boîte à mots.

Invitez les apprenants, en groupes de 3, à remplir le tableau (sur la fiche de l'apprenant).

Ex :

| Actions en voyage   | prépositions | Choses et lieux             |
|---------------------|--------------|-----------------------------|
| 1 <i>marcher</i>    | 0            | 1 <i>des baleines</i>       |
| 2 <i>marchander</i> | sur, sous    | 2 <i>un volcan</i>          |
| 3 <i>bronzer</i>    | dans         | 3 <i>une jungle</i>         |
| 4 <i>visiter</i>    | avec, sans   | 4 <i>un petit singe</i>     |
| 5 <i>se reposer</i> | pour         | 5 <i>souvenirs kitchs</i>   |
| 6 <i>regarder</i>   |              | 6 <i>plage de sable fin</i> |

**2.** Demandez aux apprenants de lister au moins 6 continents et pays qui n'apparaissent pas sur l'ancien billet de banque français ci-dessous (zone blanche, et zone cachée par le visage de Saint-Exupéry).



4

Billet 50 euros : Monnaie de Paris (banknote), Banque de France (photograph), Banque de France (banknote)/Wikimedia Commons

Ex : *L'Inde, la Chine, l'Amérique, l'Australie, le Japon, le Pérou, le Canada*

Faites numérotez les lieux de 1 à 6.

3. Nous allons remplir le squelette de rêves de voyages (sur fiche apprenant). Pour conserver un aspect onirique aux idées de voyages et rendre les idées plus aléatoires, nous allons utiliser un dé à 6 faces pour compléter la structure du texte. On insistera sur le respect des prépositions *en* et *au*, et donc la nécessité d'avoir au moins deux pays masculins.  
(Les prépositions centrales du tableau sont des propositions, pas des obligations)

Ex :

« Où aller en premier ?

*En Inde, pour bronzer dans un volcan ?*

*En Australie, pour regarder des souvenirs kitch ?*

*Ou peut-être, au Japon pour visiter une plage de sable fin ?*

*En Chine pour se reposer dans une jungle ?*

*En Amérique, pour marchander avec des baleines ?*

*Ou peut-être, au Pérou pour marcher avec un petit singe ?»*

## Pour aller beaucoup plus loin

On propose ici un jeu autour du mot *Baobab*, qui revient par deux fois dans le roman.

En littérature, l'épanadiplose est une figure de style consistant en la reprise, à la fin d'une phrase ou d'un texte, du même mot que celui situé en début de la phrase ou du texte. Par exemple : « L'enfance sait ce qu'elle veut. Elle veut sortir de l'enfance. » Jean Cocteau, dans *La difficulté d'être*.

Il existe des épanadiploses poétiques, lorsque le même vers commence et termine un poème, et narratives, lorsque la même scène se répète au début et à la fin d'une œuvre. Le mot *Baobab*, qui commence et finit par la même lettre, est une forme de petite épanadiplose.

Vos apprenants sauront-ils en retrouver d'autres dans cette grille de mots mêlés ?

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| P | I | N | U | P | T | Y | U | I | A |
| E | I | E | R | K | J | R | G | O | N |
| E | C | B | U | M | I | A | M | H | A |
| E | O | N | J | U | J | D | U | O | C |
| R | U | H | N | T | N | A | F | L | O |
| L | I | O | N | E | L | R | D | P | N |
| G | C | Q | S | K | C | E | S | I | D |
| B | K | A | Y | A | K | A | N | Q | A |
| N | V | C | X | L | D | A | V | I | D |
| A | N | N | A | M | W | C | R | A | C |

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| P | I | N | U | P | T | Y | U | I | A |
| E | I | E | R | K | J | R | G | O | N |
| E | C | B | U | M | I | A | M | H | A |
| E | O | N | J | U | J | D | U | O | C |
| R | U | H | N | T | N | A | F | L | O |
| L | I | O | N | E | L | R | D | P | N |
| G | C | Q | S | K | C | E | S | I | D |
| B | K | A | Y | A | K | A | N | Q | A |
| N | V | C | X | L | D | A | V | I | D |
| A | N | N | A | M | W | C | R | A | C |

Pour aller plus loin, une réflexion de phonie-graphie peut être mise en place, en invitant les apprenants à proposer des mots épanadiploques autour des lettres suivantes. On attirera leur attention sur le fait que ces lettres ne se prononcent pas en fin de mot.

**T            D            S**

*Ex : Le toit, ça dépend, je suis, je sais, ça détend, ils travaillent*