

Jouer avec les mots

En ce début d'année 2015, la liberté d'expression est bien plus qu'un jeu, surtout lorsque le travail de dessinateur satyrique est devenu un exercice dangereux... Je vous invite à jouer écolo, en jouant et en vous exprimant simplement avec les mots.

Jouons avec des devinettes, des calligrammes, des cadavres exquis ; racontons des contes, des fables, des contrepèteries, chantonnons des comptines... Le langage est une porte vers l'imaginaire et un monde différent, avec une richesse de saveurs à partager. Les dictatures se sont d'ailleurs toujours méfiées des poètes et des libres penseurs.

Les mots peuvent être utilisés de manière ludique par l'écrit. Le **calligramme** est une composition poétique, où le texte est disposé d'une manière évoquant son sujet. Le poète Guillaume Apollinaire a fait un très beau livre de calligrammes, intitulé du même nom, où les textes deviennent des images et des paysages comme la pluie, une fontaine, un visage...

Le **cadavre exquis** est un jeu inventé par les poètes surréalistes. En pliant une feuille, chaque participant écrit à tour de rôle une partie d'une phrase, dans l'ordre du sujet-verbe-complément, sans savoir ce que le précédent a écrit. La première phrase inventée par ce jeu lui a laissé son nom puisque c'était : "Le cadavre - exquis - boira - le vin - nouveau."

C'est aussi et surtout dans l'oralité que l'on peut jouer avec les mots. Les enfants d'autrefois fabriquaient leurs jouets buissonniers avec les végétaux qu'ils ramassaient. Avant de mettre en jeu leur travail, ils fredonnaient une petite comptine, à la manière d'une formule magique. Christine Armengaud en a collecté un certain nombre qu'elle relate dans ses livres. En voici une parmi tant d'autres : "Sonnette, Sonnette, Si tu dis, Je te donnerai du pain et du lait, Si tu ne dis pas, Je te couperai", dite lors de la fabrication d'une anche de chalumeau en paille.

Selon l'ethno-botaniste Pierre Lieutaghi dans son livre *La Plante Compagne*, les publicitaires ont repris cette technique de la comptine, pour mieux nous imposer leurs images. Autant reprendre ces jeux de mots et ne pas leur laisser...

Jouer avec les mots, c'est aussi se raconter une histoire. Les **contes** ouvrent les portes du merveilleux, de l'inattendu et de l'imagination. Les contes des origines permettent d'imaginer l'origine des choses. Ils peuvent aussi faire comprendre l'usage de certaines plantes, tout en leur donnant des pouvoirs magiques.

Dans le même esprit, les **fables** sont de courts récits, dont le but est de nous faire réfléchir sur nous-mêmes, à travers des allégories.

Le comédien ardéchois "le Pistil" en crée et en joue en spectacle, pour parler avec humour et esprit de la nature.

Les enfants adorent aussi les **devinettes**, qui sont un très bon stimulant pour l'esprit. Ce type de jeux peut leur faire découvrir dans l'amusement et le plaisir les fruits, les légumes, les plantes sauvages et d'autres éléments de la nature. Il suffit de prendre des indices sur les couleurs, les formes, les odeurs, l'environnement, etc. Avec de jeunes enfants, on peut leur faire deviner le citron en leur donnant progressivement des indices : sa couleur jaune, son caractère comestible, son goût acide, les climats chauds dans lesquels il pousse, etc. Il existe de nombreux autres jeux de langage, jouant avec plus ou moins de subtilités sur des double-sens, des sens cachés : les contrepèteries, les anagrammes, etc. Ces jeux permettent de partager, réfléchir, inventer, rire et se détendre ensemble. Les mots ne sont pas neutres, alors autant les utiliser...

Si vous souhaitez m'aider dans ma rubrique sur les jeux écolos, n'hésitez pas à m'envoyer vos souvenirs, vos remarques :

Michel Scrive

42 rue Hoche, 93500 Pantin, mishelu@riseup.net

Pour aller plus loin

- ♦ Apollinaire Guillaume, *Calligrammes*, éditions Gallimard, 1966.
- ♦ Armengaud Christine, *Jouets de Plantes*, éditions Plume de Carottes, 2014.
- ♦ Lieutaghi Pierre, *La Plante Compagne*, éditions Actes Sud, 1999.
- ♦ Le Pistil : <http://lepistil.fr/>

