



VICE-RECTORAT
DE LA NOUVELLE-CALÉDONIE
DIRECTION GÉNÉRALE
DES ENSEIGNEMENTS



concours d'écritures et de créations collaboratives

ÎLES LETTRÉES

3^{ème} édition

INCLUSIVE!



2022

« JEU, TU, ÎLES... »



Après l'édition 2021, collaborative, l'édition 2022 sera **inclusive!**

Cette édition 2022 met à l'honneur :

- ✓ un thème : **le jeu**
- ✓ un genre : **la nouvelle**
- ✓ un objectif inclusif : **la sensibilisation au handicap visuel**

L'édition 2022 poursuit deux objectifs :

- ✓ Création d'un **recueil de nouvelles « Îles Lettrées » 2022**
- ✓ Enregistrement d'**audio-livres destinés à la bibliothèque sonore de l'association Valentin Haüy** pour les personnes aveugles ou malvoyantes.

ACCÈS

Concours ouvert à tous les élèves des :

- ✓ établissements français : de la 6^{ème} à la terminale, toutes filières confondues,
- ✓ établissements scolaires du Pacifique enseignant le français : de year 6 à year 12,
- ✓ alliances françaises, universités ayant des apprenants en FLE débutants ou autres structures.



CALENDRIER

INSCRIPTIONS AVANT LE 30 MAI 2022

Téléchargez, complétez et déposez votre bulletin d'inscription sur le padlet :
<https://fr.padlet.com/dareic2/tajrrmp205wn9duj>

DÉPÔT DES TRAVAUX AVANT LE 26 AOÛT 2022

Déposez les travaux de vos élèves sur le même Padlet dans la colonne réservée pour votre établissement.

Les documents écrits doivent impérativement être sous Microsoft Word®.

REMISE DES PRIX ET MANIFESTATION FINALE (date à définir)

MODALITÉS

Écrire une nouvelle en français

(*relato corto* en espagnol, *short story* en anglais et *tanpen shosetsu* en japonais)

La nouvelle que vous allez écrire devra :

✓ Respecter les caractéristiques du genre

- **Un cadre stimulant et contraint** pour s'engager dans l'écrit, apprendre la langue française et éloigner de l'illettrisme.
- **Brièveté et concision** : (3 pages maximum, en Arial 11), peu de personnages, un événement unique et intensément révélateur, un dénouement rapide, de brèves descriptions pour créer une atmosphère singulière, quelques dialogues pour rendre le récit vivant et l'audio-livre plaisant à écouter.
- **Une fin au choix** : à chute avec un renversement de situation à la fin pour surprendre le lecteur **OU** une fin ouverte pour le faire réfléchir à partir de cet événement fortement signifiant et intensément révélateur.
- **Un registre au choix** : réaliste ou fantastique, humoristique ou satirique, aventure, policier etc.

✓ Porter sur le thème du JEU :

- Propre à susciter les échanges interculturels et/ou la réflexion.
- Il sera sans doute utile de travailler sur le mot « jeu » en cherchant des expressions qui le contiennent et en notant les évocations qu'il suggère.
- Le récit peut intégrer un jeu traditionnel océanien ou appartenant à la culture de votre environnement.
- Il peut être autobiographique et évoquer le jeu que vous préférez ou détestez le plus, aujourd'hui ou quand vous étiez plus jeunes. Vous pouvez vous inspirer de jeux traditionnels, de jeux vidéo ou autres (chasse aux trésors, jeu de rôles...).
- Il peut s'agir d'un jeu dont vous inventez les règles ou d'un jeu dangereux.

✓ Intégrer au moins 5 des 10 mots de « Dis-moi dix mots » 2022 :

- Une contrainte propice à l'enrichissement du lexique, indispensable pour prévenir l'illettrisme et apprendre le français (langue étrangère, seconde ou maternelle).
- Le thème 2022, « *Dis-moi dix mots qui (d)étonnent* » s'ajuste particulièrement bien au genre de la nouvelle qui doit surprendre ! Vous choisirez au moins 5 mots parmi :

kaï, farcer, divulgâcher, tintamarre, pince-moi, saperlipopette, médusé, décalé, ébaubi, époustouflant

<https://www.culture.gouv.fr/Regions/Drac-Hauts-de-France/Evenements-nationaux/Dis-moi-dix-mots-2021-2022>

✓ S'adresser entre autres à des personnes aveugles ou malvoyantes

- Une production destinée à un lectorat ciblé, en situation de handicap, pour motiver l'écriture et sensibiliser à la situation de ces personnes.
- Une attention particulière devra donc être apportée aux descriptions visuelles, qui bien que succinctes devront stimuler les représentations mentales des personnages, des lieux, des objets chez les lecteurs-auditeurs aveugles et malvoyants.

Enregistrer et créer un audio-livre

De la simple lecture avec intonation, à la création d'audio-fictions scénarisées qui se penchent sur les façons d'incarner les différents personnages, de créer des paysages sonores, d'évoquer une atmosphère, de suggérer les émotions, etc.

✓ Intérêt pédagogique de la fiction sonore :

- un travail de lecture-écriture préalable pour développer des compétences d'écriture, de compréhension et d'interprétation du texte écrit.
- un travail de mise en voix : pour développer l'écoute et l'expression orale, l'intonation et le volume, l'orchestration de plusieurs voix, la gestion des silences, etc.
- Casting de voix : quel élève incarnera le mieux par sa voix, tel personnage ou tel autre lors des dialogues ? Qui prêtera sa voix pour le narrateur ou la narratrice pour le récit ?
- un travail de mise en scène sonore : pour développer des compétences de créativité et d'interprétation. Comment par exemple rendre un monologue intérieur, un aparté ? Quel fond musical pour traduire une atmosphère ? Quels bruitages pour évoquer des actions (grincement de porte, orage, repas, etc.) ? Comment agencer l'ensemble pour ne pas saturer l'espace sonore et favoriser la compréhension de l'auditeur ?

✓ Outils pour créer des audio-livres

Un simple enregistreur de smartphone ou l'éditeur audio gratuit Audacity, à la fois complet et simple d'utilisation qui permet de manipuler les fichiers au format WAV, AIFF, OGG ou MP3 pour la création d'audio-livres élaborés : <https://www.audacityteam.org/download/>

VALORISATION

Un recueil des meilleures productions écrites et audio sera mis en ligne sur les sites du vice-rectorat et du CREIPAC.

Une manifestation de remise des prix aura lieu en fin d'année.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES POUR LES ENSEIGNANTS

- ✓ L'audio-livre en cours de français :
<https://lettres-hg-lp.ac-noumea.nc/spip.php?rubrique9>
<https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/lettres/bibliotheque/livres-audio-en-cours-de-francais-822537.kjsp>
- ✓ Compte rendu de deux ateliers « *Mise en voix, mise en scène* » et « *Mise en scène radiophonique d'un extrait du Bourgeois Gentilhomme de Molière en 5e* » :
<https://eduscol.education.fr/cid87085/atelier-13-mises-en-voix-mises-en-scene.html>
- ✓ L'atelier « *Fictions jeunesse* » de France Culture offrira des modèles inspirants et inspirés, propres à séduire les jeunes : <https://www.franceculture.fr/fictions/jeunesse>. Deux fictions sonores particulièrement stimulantes pour trouver des idées, analyser les divers ressorts de l'audio, etc. (**Attention**, il ne s'agit pas de nouvelles mais de séries !)
 - « *L'appel des abysses* » de Cyril Legrais et Juliette Rose, réalisée par Baptiste Guiton.
Après la catastrophe, deux mondes s'affrontent pour leur survie...
<https://www.franceculture.fr/emissions/l-appel-des-abysses>
 - « *La force de Coriolis* »
Quelque part dans l'océan Pacifique, une tempête tropicale grossit à mesure qu'elle avance...
<https://www.franceculture.fr/emissions/fictions-le-feuilleton/la-force-de-coriolis-de-katell-guillou-0>

