IMAGINER

La pluie immobile

Un matin, les gouttes de pluie restent suspendues dans l'air. Racontez votre sortie dans ce monde étrange et l'événement qui remet soudain les choses en mouvement.

01

IMAGINER

L'ombre en fugue

Votre ombre décide de mener sa propre vie. Racontez sa première escapade, votre réaction et la manière dont vous tentez de la convaincre de revenir auprès de vous.

02

IMAGINER

Le mot disparu

Un mot courant disparaît. Choisissez-le, puis racontez un incident causé par sa disparition et la découverte qui permet de le retrouver.

03

IMAGINER

Le train secret

Chaque nuit, un train s'arrête devant votre fenêtre alors qu'aucune voie ne traverse la rue. Racontez ce qui se passe le soir où vous montez à bord.

04

IMAGINER

La voix des objets

Pendant une heure, les objets vous parlent. Racontez la dispute de deux d'entre eux et votre tentative pour les réconcilier.

05

IMAGINER

Le souvenir emprunté

Vous touchez une photographie et revivez le souvenir d'une autre personne. Racontez cette expérience et le détail qui révèle à qui appartient ce souvenir.

06

IMAGINER

La graine inconnue

Vous plantez une graine qui donne chaque matin quelque chose de différent. Racontez le jour où l'une de ses surprises provoque un problème inattendu.

07

IMAGINER

La minute volée

Une minute disparaît chaque jour de la vie des habitants. Vous êtes la seule personne à le remarquer. Racontez votre enquête pour comprendre ce phénomène.

08

IMAGINER

La chanson vivante

La chanson que vous fredonnez prend vie autour de vous. Racontez ce qu'elle transforme, la réaction des passants et votre tentative pour retrouver une vie ordinaire.

09











RACONTER ET DÉCRIRE

La fête inattendue

Un événement banal se transforme en fête improvisée. Racontez la scène, décrivez le lieu et montrez comment les personnages se laissent entraîner.

10

RACONTER ET DÉCRIRE

Le bruit du couloir

Vous entendez un bruit inhabituel dans un couloir désert du collège. Racontez votre progression vers son origine en faisant grandir l'attente avant de révéler ce qui se passe.

11

RACONTER ET DÉCRIRE

L'étal aux épices

Décrivez un marché animé à travers les impressions d'un personnage attiré par un étal surprenant. Faites appel à au moins trois sens.

12

RACONTER ET DÉCRIRE

Une place vide

Décrivez une pièce que quelqu'un vient de quitter. Faites deviner la personnalité de cette personne grâce aux objets, aux traces et à l'atmosphère, sans la présenter directement.

13

RACONTER ET DÉCRIRE

Mauvais destinataire

Une lettre arrive chez le mauvais destinataire. Écrivez sa réponse à l'expéditeur : faites comprendre le contenu de la lettre et le malentendu.

14

RACONTER ET DÉCRIRE

Le banc partagé

Deux personnes se disputent la dernière place libre sur un banc. Écrivez leur dialogue : une découverte inattendue les pousse peu à peu à faire connaissance.

15

RACONTER ET DÉCRIRE

Le premier essai

Racontez le premier essai d'un personnage dans une activité qu'il connaît mal. Faites sentir ses difficultés et ses émotions, puis montrez ce qui change entre le début et la fin.

16

RACONTER ET DÉCRIRE

L'instant décisif

Racontez une scène où un personnage hésite avant d'agir. Sans nommer ses émotions, faites-les comprendre par ses gestes et ses pensées.

17

RACONTER ET DÉCRIRE

Les yeux du chat

Racontez une matinée dans une famille du point de vue de son chat. Faites comprendre ce qu'il observe et ce qu'il interprète de travers dans les habitudes humaines.

18











DONNER SON AVIS

Trésors ordinaires

Collectionner des objets ordinaires est-il utile ? Défendez votre avis avec deux arguments et un exemple réel ou inventé.

19

DONNER SON AVIS

La pause des écrans

Une journée sans écran par semaine serait-elle souhaitable ? Justifiez votre avis par des exemples et précisez ce qui pourrait le nuancer.

20

DONNER SON AVIS

Le secret confié

Faut-il toujours garder un secret confié par un ami ? Justifiez votre avis et imaginez deux situations différentes pour montrer les limites de la réponse que vous proposez.

21

DONNER SON AVIS

Le droit à l'erreur

Peut-on apprendre sans se tromper ? Expliquez votre point de vue à l'aide d'exemples et précisez ce qui permet, selon vous, de transformer une erreur en progrès.

22

DONNER SON AVIS

Devant une œuvre

Peut-on apprécier une œuvre sans en saisir tout le sens ? Justifiez votre avis par un exemple et expliquez ce que signifie pour vous « apprécier ».

23

DONNER SON AVIS

Décider à plusieurs

Vaut-il mieux prendre une décision seul ou à plusieurs ? Justifiez votre avis à partir de situations précises et expliquez ce qui peut faire varier votre réponse.

24

DONNER SON AVIS

Souvenirs en ligne

Faut-il partager les moments heureux de sa vie sur les réseaux sociaux ? Justifiez votre avis et expliquez ce qui pourrait vous faire choisir de publier ou de garder un souvenir privé.

25

DONNER SON AVIS

Le temps de l'ennui

L'ennui peut-il être utile ? Justifiez votre avis par des exemples et comparez plusieurs situations où une personne a l'impression de ne rien avoir à faire.

26

DONNER SON AVIS

L'habit et la personne

Une tenue révèle-t-elle la personnalité ? Justifiez votre avis en imaginant une rencontre et expliquez ce que vous pourriez comprendre ou mal interpréter.

27



















CONVAINCRE

Une cour à imaginer

Votre collège peut aménager un seul espace de la cour. Choisissez un projet et écrivez aux délégués pour les convaincre de le défendre auprès de la direction.

28



CONVAINCRE

Un plat à découvrir

Choisissez un plat à proposer à la cantine. Écrivez aux élèves pour les convaincre de le goûter, en développant deux arguments.

29



CONVAINCRE

Un club inédit

Vous proposez un nouveau club au collège. Écrivez au conseil de la vie collégienne : donnez deux arguments et une solution à une difficulté d'organisation.

30



CONVAINCRE

Au musée du quotidien

Un musée prépare une exposition consacrée aux objets du quotidien. Choisissez un objet et écrivez au responsable pour le convaincre que cet objet mérite une place dans l'exposition.

31



CONVAINCRE

Une nouvelle vie

Une vieille chaise doit être jetée. Vous proposez de lui donner un nouvel usage. Écrivez à son propriétaire pour le convaincre en expliquant l'intérêt et les limites de votre proposition.

32



CONVAINCRE

À voix haute

Rédigez un discours pour convaincre votre classe de pratiquer la lecture à voix haute. Donnez deux arguments et répondez à une objection possible.

33



CONVAINCRE

À vous de jouer

Présentez un jeu à des camarades qui ne le connaissent pas. Rédigez un court discours pour les convaincre d'y jouer, sans vous limiter à expliquer les règles.

34



CONVAINCRE

Silence ou musique

Pour travailler, votre groupe hésite entre silence et musique. Rédigez un message pour défendre votre préférence avec deux arguments et proposer un compromis.

35



CONVAINCRE

Tout près d'ici

Proposez une sortie près du collège. Écrivez à votre professeur : défendez le choix du lieu avec deux arguments et proposez une activité sur place.

36



















