

*L'association BookHoof présente*

## ATELIER D'ÉCRITURE DE LIVRES POUR ENFANTS

Le projet associatif « BookHoof » a pour objectif de mettre en synergie des auteurs illustrateurs bénévoles et des publics d'apprenants et de lecteurs. Les livres sont produits dans le cadre d'ateliers créatifs et sont mis en ligne gratuitement sur [bookhoof.org](http://bookhoof.org), afin qu'ils soient accessibles à tous, notamment à ceux qui n'ont pas les moyens financiers de s'offrir des livres. Le projet, soutenu par EnJeu[x], est le fruit d'une collaboration avec l'association Culturati Factory qui se spécialise non seulement dans la conduite d'atelier mais dans la transmission de savoirs pour la conduite d'ateliers et l'organisation d'événements culturels.



BookHoof



**UNIVERSITÉ  
RENNES 2**



# LES DIFFÉRENTES ÉTAPES DE L'ATELIER

En tant que participant, vous aurez l'opportunité de participer vous même à la création d'une oeuvre qui pourra être publiée sur notre site web. Pour ce faire, les animateurs d'ateliers sont à votre disposition pour vous aider au cours des 3 étapes clés nécessaires à la rédaction d'un livre pour enfant.

I M A G I N E R

C R É E R

É D I T E R

Aux cours de ces différentes étapes, les animateurs vous demanderont régulièrement de partager l'avancement de vos travaux afin de vous apporter leur aide pour la correction, la relecture et la traduction de vos scripts.

Retrouvez toutes ces informations  
et plus encore sur le site officiel  
de l'association : [bookhoof.org](http://bookhoof.org)

À VOUS DE VOUS METTRE DANS LA PEAU D'UN CONTEUR POUR CETTE PREMIÈRE ÉTAPE.  
LES SEULES LIMITES QUI S'IMPOSENT À VOUS SONT CELLES DE VOTRE **IMAGINATION**.

Cela peut d'ailleurs être un tantinet perturbant : lorsqu'on part de zéro et que l'on est libre d'écrire ce que l'on veut, on peut vite ressentir les symptômes caractéristiques de ce qu'on appelle communément "l'angoisse de la page blanche".

« Mais qu'est-ce que je vais bien pouvoir raconter ? »

Cette fiche est là pour vous aider à vous poser les bonnes questions tout autant que pour vous donner quelques conseils.

## PREMIÈREMENT :

### PARTEZ DE CE QUI EXISTE

N'hésitez pas à consulter des ouvrages existants. Si vous n'en avez pas sous la main, vous avez probablement un smartphone dans votre poche, et peut-être même un ordinateur à portée de main : Internet est votre ami, et vous pourrez y trouver de nombreuses informations.

## DEUXIÈMEMENT :

### JOIGNEZ VOS FORCES

Plusieurs cerveaux valent mieux qu'un, échangez au sein de votre groupe ! Une étape de «**brainstorming**» collective se révélera être fructueuse pour partir d'une simple idée et l'emmener plus loin / la développer.

## TROISIÈMEMENT :

### STRUCTUREZ VOS IDÉES

À l'aide des exemples observés au tout début de cet atelier et de vos idées, il va falloir organiser les grandes étapes de votre histoire. Pensez à la chronologie, aux péripéties et à la direction dans laquelle vous voulez emmener votre histoire.

ET N'HÉSITEZ PAS À DEMANDER DES  
CONSEILS AUX ANIMATEURS DE CET  
ATELIER, ILS SONT LÀ POUR ÇA.

# CRÉER

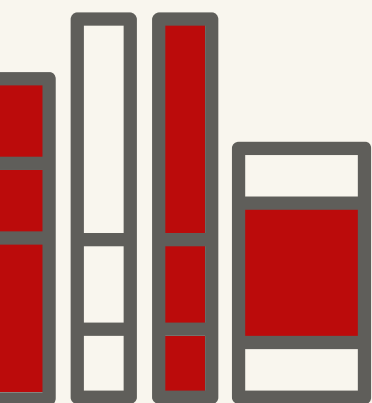
Vous voilà maintenant dans une position plus que satisfaisante. La magie du cerveau collectif a opéré lors de vos concertations. Vous avez échangé à propos de vos aspirations et de vos attentes, vous avez débattu et vous voilà d'accord pour travailler à partir d'une **idée commune.**

Cette idée d'histoire, à l'instar d'un diamant brut, va devoir être travaillée. Ainsi, vous allez dorénavant œuvrer dans le but de **donner vie à cette histoire** qui, pour l'instant, flotte dans les têtes des membres de votre groupe. Pour se faire, ce livret propose de vous aider en découpant le travail de création en **trois activités clés.**

ORGANISER LA STRUCTURE

ÉCRIRE L'HISTOIRE

DESSINER



## ORGANISER LA STRUCTURE DE VOTRE LIVRE À L'AIDE D'UN STORYBOARD.

Un plan correspondant à la structure de livre conseillée par *BookHoof* vous a été remis. Il serait judicieux de vous approprier ce document et de gribouiller dessus. C'est la première page blanche à partir de laquelle vous partirez, et vous pourrez la compléter au fur et à mesure de vos avancées. Réfléchissez conjointement à la chronologie de votre histoire, et mettez en relation vos textes et vos dessins. Ce que vous créerez à l'aide de ce storyboard n'est autre que le squelette de votre ouvrage.

## ÉCRIRE VOTRE HISTOIRE.

À partir de votre idée, il faut maintenant choisir les mots avec lesquels vous vous adresserez aux lecteurs. Pas les grandes lignes, pas les résumés, mais bel et bien le texte qui figurera en définitif sur les pages de votre livre. Exercices de style, rimes, procédés littéraires, etc. ; n'hésitez pas à user de certaines techniques pour rendre votre histoire aussi vivante que dans votre imagination.

## DESSINEZ VOS CHEFS-D'ŒUVRE.

Difficile d'imaginer un livre pour enfant sans illustrations. Vous avez la chance de pouvoir consacrer votre temps à l'art du dessin au cours de cet atelier. Quand avez-vous pris le temps d'ouvrir une boîte de crayons de couleur pour la dernière fois ? C'est l'occasion de vous amuser, d'être créatifs. Saisissez cette chance et osez travailler sur tous les formats que vous voulez.

En tout cas, cette partie du travail va vous demander de réfléchir intelligemment à une autre modalité du travail en groupe. Plutôt que de cumuler vos forces, il va falloir ici vous **répartir les tâches** en fonction des affinités de chacun. La contrainte de temps étant bel et bien réelle, il faudra travailler de concert tout en déléguant. **Faites-vous confiance.**

AVANT DE COMMENCER VOS TRAVAUX SUR SCRIBUS OU INDESIGN, IL VA FALLOIR CONSTITUER UN DOSSIER SELON LES NORMES SUIVANTES :

Premièrement, il faut créer un dossier nommé d'après le titre de votre livre sur votre bureau →



Texte de votre œuvre

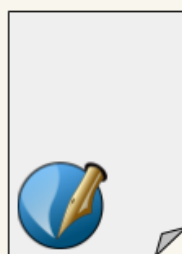
À l'intérieur de ce dossier vous devez impérativement inclure les éléments suivants :



Images



Texte



Fichier scribus  
en .sla



Fichier exporté  
en .pdf

- Un sous dossier contenant tous les fichiers images dont vous allez vous servir.
  - Un fichier texte (word, office writer, etc) sur lequel se trouve l'intégralité des textes de votre ouvrage (et si possible, précisez le nom des polices que vous utilisez pour l'édition).
- Le fichier projet scribus en .sla ou le fichier projet InDesign.
  - Un fichier .pdf exporté depuis le logiciel avec lequel vous avez édité (qui sera représentatif de l'avancée de vos travaux à la fin de l'atelier et permettra à l'association de continuer à éditer si besoin).

NOUS VOUS DONNERONS ENSUITE UNE ADRESSE  
SUR LAQUELLE METTRE EN LIGNE VOS DOSSIERS.