

NOÉMIE BARRONIE

Auteure passionnée et engagée

RÊVER, CRÉER,
PARTAGER

SAINT-ANDRÉ-DE-CUBZAC - HAUTE GIRONDE

Ateliers d'écriture créative et d'expression

PORTFOLIO



Stimuler la créativité



Développer le goût littéraire



Enrichir le vocabulaire



Renforcer la confiance en soi



EXPLORATION ARTISTIQUE
ÉCRITURE INTUITIVE

WWW.NOEMIEBARRONIEAUTEUR.COM

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES **02**

LES ATELIERS **03**

**PRÉSENTATION DE
L'AUTEURE** **05**

ENGAGEMENT **06**

TRANCHES D'ÂGE **07**

ÉCRITURE INTUITIVE **08**

ÉCRITURE CRÉATIVE **10**

EXPLORATION **12**

**EXPLORATION
ARTISTIQUE** **13**

LES COURS **14**

**LES OUTILS
PÉDAGOGIQUES** **18**

MILLE ET UNE IDÉES **23**

LES FORFAITS **24**

LES ROMANS **25**

**RENCONTRE ET
CONTACT** **26**



L'ÉCRITURE APPORTE DE NOMBREUX AVANTAGES, SUR LE PLAN COGNITIF ET SOCIAL.

- Un moyen d'exprimer leur créativité, d'**explorer leur imagination**.
- Encourage à développer leurs idées, leurs histoires et donner vie à leurs personnages.
- Écrire permet de travailler **la réflexion, la logique**, de développer le mémoire et d'améliorer la **concentration**.

Pages 12, 13



PARTAGE
PARTAGE
PARTAGE
PARTAGE

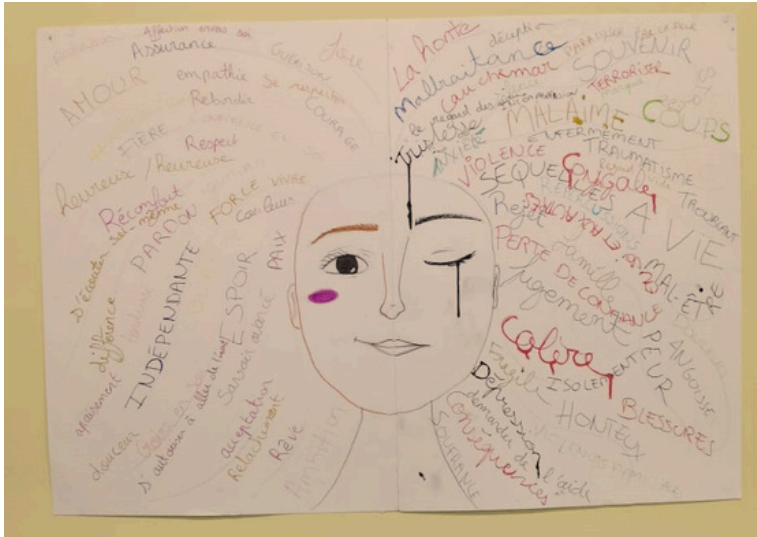


Des outils pédagogiques pour permettre aux enfants d'**enrichir leur vocabulaire**, d'organiser leurs pensées, de **renforcer l'estime de soi**, tout en s'amusant.

Pages 20, 21, 22, 23, 24



L'ÉCRITURE INTUITIVE ET LA GESTION DES ÉMOTIONS



ENTRAÏDE

- **Exprimer et gérer** les émotions à travers l'écriture intuitive.
- Offrir un moment "bulle à soi" pour canaliser les sentiments.
- **Réduire le stress**
- Développer le **bien-être émotionnel**.

Pages 10, 11

EXPLORATION ARTISTIQUE

- **Écrire à la manière "de"**, découvrir les différents styles d'écriture.
- L'écriture sous **toutes ses formes** : article, scénario, poésie, pièce de théâtre.
- Utiliser la plume, l'encrier et **les outils d'autrefois**.

Pages 14, 15

QUI SUIS-JE



Noémie BARRONIE

Une jeune fille discrète, timide, qui cherchait toujours à passer inaperçue, c'est moi Noémie, une conteuse d'histoire dans l'âme. Amoureuse des mots, je n'ai jamais cessé de créer, d'imaginer, de raconter, le plus souvent dans ma tête, pour un jour réussir à poser sur le papier les premiers chapitres d'un roman.

Je créais des histoires pour m'évader, malgré les défis de la dyslexie et le manque de confiance en moi. Les mots des professeurs me décourageaient, mais j'ai continué à écrire en secret avec le soutien de rares amis qui croyaient en moi.

Quand l'écriture ne nous quitte jamais

Après des années dans le commerce et une carrière où j'ai gravi les échelons jusqu'à devenir adjointe de direction, un tournant en 2020 m'a ramenée à ma passion première : l'écriture.

Un changement de direction et un début de grossesse. Une équation impossible ! C'était le début de la descente aux enfers.

J'ai tout perdu ! Mes responsabilités, la gestion du magasin, la reconnaissance et en prime, l'estime de soi qui s'est écroulée. C'est alors que l'écriture m'a sauvée, me permettant de me reconstruire et de retrouver ma voie.

ARTISTE ENGAGÉE

LE PARTAGE, UNE MISSION

En 2022, j'ai publié mon premier roman "Combats d'une vie", suivi d'un deuxième tome en 2023. Malgré les doutes et le syndrome de l'imposteur, les retours positifs de mes lecteurs m'ont confirmé que j'avais trouvé ma place.

Inspirée par des parcours d'auteurs comme JK Rowling et Stephen King, j'ai appris que la persévérance est la clé du succès.

Aujourd'hui, c'est une mission pour guider les enfants par des valeurs de partage et de bienveillance.

C'est d'offrir aux jeunes un espace où ils peuvent s'exprimer librement, développer leur créativité et croire en leur potentiel.

À travers ces ateliers, je souhaite transmettre ma passion pour l'écriture et montrer que chacun peut réaliser ses rêves.



Partage



Bienveillance



Entraide

De croire en eux et de s'écouter.

LES TRANCHES D'ÂGE

7 - 12 ANS



Les ateliers sont conçus pour **nourrir leur curiosité et développer leur imagination**. Adaptés à leur âge, ils offrent des activités ludiques et interactives, favorisant l'expression créative et **l'apprentissage par le jeu**.

13 - 18 ANS



Les ateliers sont conçus pour **stimuler leur esprit critique** et approfondir leurs compétences en écriture. Adaptés à leur maturité, ces ateliers offrent des défis intellectuels et **des projets collaboratifs**.

ÉCRITURE INTUITIVE

INTERVENTION À LA MFR DU BLAYAIS AVEC DES ÉLÈVES DE PREMIÈRE

**LA MISSION : SENSIBILISER SUR LES VIOLENCES
INTRAFAMILIALES À TRAVERS L'ART.**

**LE BUT : APPORTER DES OUTILS POUR EXPRIMER ET POUR
LIBÉRER LA PAROLE PAR L'ÉCRITURE ET LE DESSIN.**

DÉCOUVERTES DES OEUVRES ARTISTIQUES



Projection d'œuvres d'art, d'extraits filmographiques et de chansons. Lecture de poème et d'extraits de romans, mangas, BD.

Le point commun : toutes ces œuvres évoquent les violences intrafamiliales et des moyens de retrouver l'estime de soi
Le but : identifier des moyens artistiques qui permettent d'extérioriser ses émotions.

DÉCOUVERTES DE LA SIGNIFICATION DES COULEURS

Explorer l'énergie et les émotions que dégage une illustration, une image, une peinture grâce aux couleurs employées.



ÉCRITURE CRÉATIVE

PLONGER AU CŒUR DE L'ACTION ET VIVRE LES ÉMOTIONS AVEC LES HÉROS.
(ATELIER D'1 HEURE)

LE BUT : COMPRENDRE L'IMPORTANCE D'UTILISER LES 5 SENS
DANS UNE HISTOIRE POUR IMMERGER LES LECTEURS.

REDÉCOUVRIR LES 5 SENS



- **Vue :** Observer des images ou des paysages pour développer leur sens de la description.
- **Ouïe :** S'imprégner de différents sons et musiques pour éveiller des émotions variées et apprendre à retranscrire des ambiances sonores dans leurs histoires.

- **Toucher :** Manipuler diverses textures et objets à l'aveugle pour affiner leur capacité à décrire les sensations tactiles et créer des scènes plus immersives.
- **Goût :** Goûter des aliments pour explorer comment les saveurs peuvent influencer les émotions
- **Odorat :** Sentir différents arômes pour développer leur sens olfactif et enrichir les descriptions.

RÉALISATION D'UNE ŒUVRE COLLECTIVE

Création d'une œuvre où chaque pétale représente une sensation vécue et exprimée par écrit, fusionnant leurs expériences sensorielles immersives.

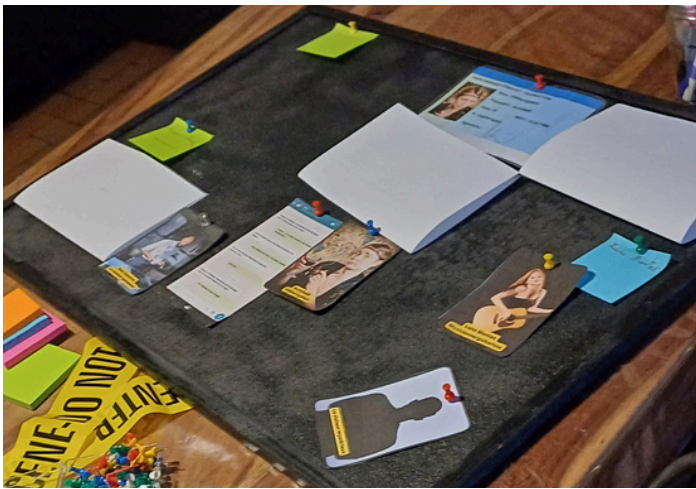


ÉCRITURE CRÉATIVE

DES ÉNIGMES POUR STIMULER LA LOGIQUE,
LA CRÉATIVITÉ ET L'ESPRIT D'ÉQUIPE.

LE BUT : COMPRENDRE LES MÉCANISMES DERRIÈRE LES ESCAPE GAMES TOUT EN DÉVELOPPANT LES COMPÉTENCES ANALYTIQUES ET LA CAPACITÉ À RÉSOUDRE DES PROBLÈMES.

RÉSOUTRE UNE ÉNIGME



Logique : Résoudre des énigmes pour renforcer la pensée critique et la capacité à analyser des situations complexes.

Découverte des mécanismes : Apprendre comment sont construits les escape games, de la conception des énigmes à l'agencement des pièces, pour comprendre les ressorts narratifs.

Persévérance : Développer la patience face aux défis, encourageant une attitude positive devant les obstacles.

COLLABORATION

Travailler en équipe pour trouver des solutions, favorisant la coopération, la communication et le partage d'idées.



EXPLORATION

DÉVELOPPER L'ASPECT CRITIQUE

(ATELIER 2X 1 HEURE)

LE BUT : FORMULER DES CRITIQUES RÉFLÉCHIES ET ARGUMENTÉES, TOUT EN CULTIVANT LE GOÛT DE L'ART ET DE LA CULTURE.

FAIRE LA CRITIQUE D'UNE ŒUVRE CONNUE

HARRY POTTER ET SON UNIVERS



Analyse : Examiner une œuvre en profondeur pour identifier les thèmes, les techniques et les intentions de l'auteur, renforçant leur capacité d'analyse critique.

Expression : Développer leur aptitude à exprimer clairement et de manière convaincante leurs impressions et opinions sur une œuvre.

Écoute et débat : Apprendre à écouter et respecter les points de vue des autres, et participer à des débats constructifs.

FAIRE LA CRITIQUE DE SON ŒUVRE FAVORITE

Évaluation : Comprendre les critères d'évaluation d'une œuvre, qu'elle soit littéraire, visuelle, musicale ou cinématographique, pour développer un jugement plus éclairé et nuancé.

SOUS FORME DE JEU



EXPLORATION ARTISTIQUE

L'ÉCRITURE D'AUTREFOIS

LE BUT : PARTIR À LA DÉCOUVERTE D'OUTILS D'AUTREFOIS.

DÉCOUVERTE HISTORIQUE



Exploration : Explorer les outils d'écriture anciens pour comprendre leur usage et l'évolution des techniques d'écriture au fil du temps.

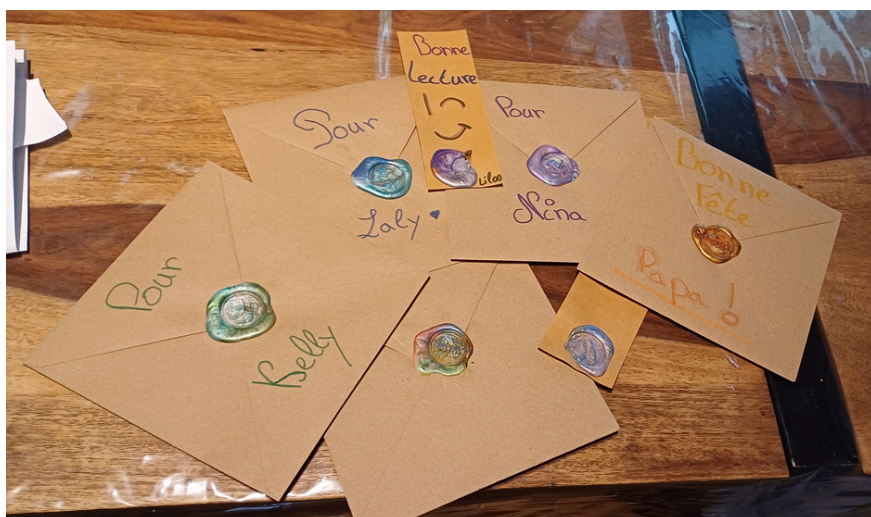
Maîtrise des techniques : Apprendre à utiliser la plume et l'encre, à sceller des documents avec de la cire, et à écrire sur du parchemin.

Créativité : Stimuler leur imagination en créant des œuvres artistiques à l'aide de ces outils.

Appréciation culturelle : Valoriser le patrimoine culturel et littéraire en découvrant les pratiques d'écriture anciennes.

EXPRESSION PERSONNELLE

Encourager l'expression de soi à travers des projets artistiques personnalisés.



LA TRANSMISSION

LES ENFANTS RENTRENT CHEZ EUX AVEC LE RÉCAPITULATIF DES ATELIERS

COMMENT CRÉER DES PERSONNAGES ?

À l'écoute

Ouvre grand les oreilles pour attraper des bouts de conversations. Ils pourront t'inspirer pour créer ton personnage.



Inspire-toi des personnes qui t'entourent.

Ta maman qui a une expression favorite, ton petit frère qui a une mauvaise habitude...
Observe les personnes que tu connais. Leurs habitudes bonnes ou mauvaises, leurs caractères, leur apparence physique.



Inspire-toi de tes personnages préférés

Qu'est-ce qui te fascine chez ce personnage : son passé ? Son intelligence ?
Sa gentillesse ?
Ou qu'est-ce qui t'agace : son caractère ?
Sa façon de parler ?

Le héros, pas si parfait...

Un héros bien qu'il soit le « gentil » n'est pas parfait.
Un héros trop parfait, trop intelligent, très beau, est ennuyeux et ne reflète pas la réalité.
Il a aussi des faiblesses, des peurs, des défauts qu'il sera amené à les combattre pour arriver à son but.



Tout ce qui est autour de nous est une source d'inspiration.

Films, séries, dessins animés, romans, Bd, musée, tableaux... n'hésite pas à enregistrer des idées qui pourront te servir dans ta future histoire. Mais aussi sers-toi de tes aventures ou de celles de tes amis. Un chat égaré que tu as trouvé sur le bord d'une route, un camarade qui arrive en retard à l'école...



LA TRANSMISSION

LES ENFANTS RENTRENT CHEZ EUX AVEC LE RÉCAPITULATIF DES ATELIERS

LES FICHES PERSONNAGES

Nom :

Âge:

La ville où il est né :

La ville où il vit :

Son apparence (taille, corpulence, peau, cheveux) :

Élément particulier (cicatrices, tatouages, allergies...) :

La classe où il est (ou quelles sont ses études) :

Quelle est son ambition ?
Son but ?

Quels sont ses rêves, ses valeurs ?

Qu'est-ce qu'il aime ? Qu'est-ce qu'il déteste ?

A-t-il des secrets ? Des peurs ?

Quelles sont ses qualités, ses défauts ?

De quoi a-t-il honte ?

Quel est son métier ?

Est-il riche ou pauvre ?

A-t-il un animal de compagnie ?

Un objet fétiche ? un lieu préféré ?

Dans quel domaine excelle-t-il ?

Dans quel domaine il n'est pas doué du tout ?

Ses loisirs ? Ses passions ? La musique qu'il aime ?

Fait-il du sport ? Dans quelle discipline ?

LA TRANSMISSION

LES ENFANTS RENTRENT CHEZ EUX AVEC LE RÉCAPITULATIF DES ATELIERS

LES 3 GRANDS TYPES D'ANTAGONISTES

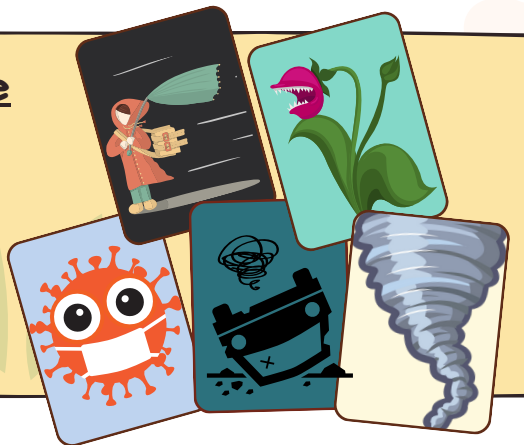


Un personnage central

Il peut être un humain normal ou avec des pouvoirs particuliers
Ou une créature surnaturelle.
Ou non-humain sous forme d'intelligence artificielle (un robot).

Une force/un élément de la nature

Une tornade, une catastrophe naturelle, une nouvelle planète hostile.
Un accident, une pandémie.



Le héros peut être aussi l'antagoniste.

Une part d'ombre, une maladie, une peur, une faiblesse à combattre.

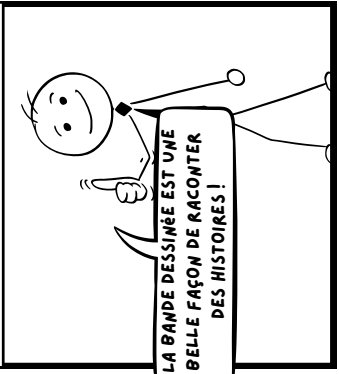


Un méchant, pas si méchant...

Comme pour le héros qui n'a pas que des qualités, le méchant n'a pas que des défauts. Il a aussi des qualités : le sens de la famille, une intelligence...

LA BANDE DESSINÉE

DES BULLES COMME CELLE-CI SERVENT À DONNER DES INDICATIONS SUR LE LIEU ET LE TEMPS.



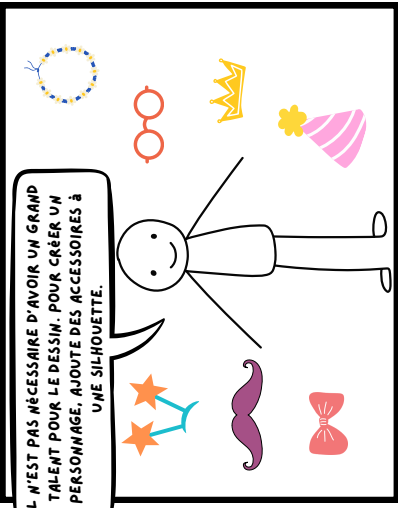
LA BANDE DESSINÉE EST UNE BELLE FAÇON DE RACONTER DES HISTOIRES !

DANS UNE BD, LES BULLES, COMME CELLE-CI, SERVENT À ÉCRIRE LES DIALOGUES.

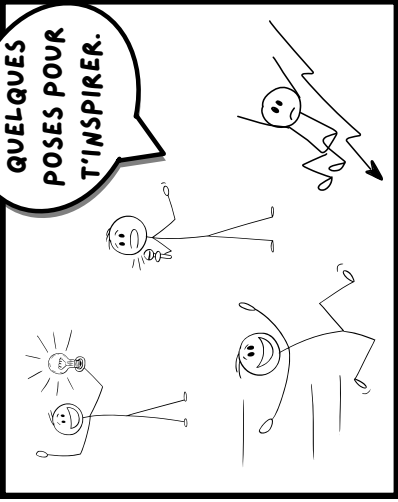


LES PENSÉES S'ÉCRIVENT DANS UNE BULLE EN FORME DE NUAGE

IL N'EST PAS NÉCESSAIRE D'AVOIR UN GRAND TALENT POUR LE DESSIN. POUR CRÉER UN PERSONNAGE, AJOUTE DES ACCESSOIRES À UNE SILHOUETTE.



QUELQUES POSES POUR T'INSPIRER.



LES EFFETS SONORES ACCENTUENT L'ACTION.



OH ! ET LES CASES D'UNE BD S'APPELLENT DES VIGNETTES !



Début



PRÉSENTE LES PERSONNAGES ET LE DÉCOR (OÙ ÇA SE PASSE ?)

Milieu



OH NON !!! (DU SUSPENSE...)

Solution



LE PERSONNAGE RÉSOUT LE PROBLÈME.

Développement



IL ARRIVE QUELQUE CHOSE QUI CHANGE LE QUOTIDIEN.

climax



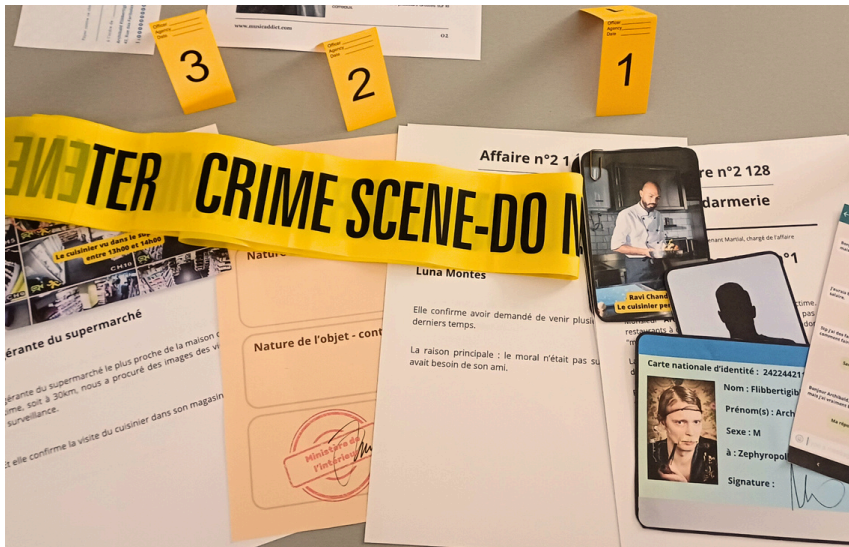
LE PERSONNAGE AFFRONTÉ LE PROBLÈME. LA GRANDE BATAILLE.

Fin



TOUT REDEVIENT COMME AVANT.

LES OUTILS PÉDAGOGIQUES ADAPTÉS POUR CHAQUE ATELIER



**Outils réalisés pour
chaque atelier**

**Des mini-jeux afin de
trouver l'inspiration et
démarrer une histoire sur
une bonne base.**

**Des cartes artisanales
pour les accompagner
dans leur projet d'écriture.**

LUDIQUÉ EST LE MOT D'ORDRE

COMBINAISONS DÉES ET CARTES

JEU 1

LANCE
3
CRÉE UN PERSONNAGE
à partir des
symboles obtenus.



LANCE
9
RACONTE UNE HISTOIRE
avec le personnage
que tu as créé.



JEU 2

PIOCHE UNE CARTE
Dans chaque
catégorie



LANCE
9
RACONTE UNE HISTOIRE
À L'AIDE
des symboles et
des cartes



LUDIQUÉ EST LE MOT D'ORDRE

CRÉER ET APPROFONDIR SON PERSONNAGE EN LANÇANT LES DÉS

CRÉER SON PERSONNAGE

	SON IDENTITÉ	VIE PROFESSIONNELLE	APPARENCE	SIGNES PARTICULIERS	SON QUOTIDIEN
	12.08.2530	Scientifique 	Cheveux bleus	Cicatrice sur la joue	Un caméléon le suit partout
	Zourik	Maitre dragon 	Yeux dorés	Bégaie en public	Il va au même restaurant tous les midis
	488 ans	Professeur 	La peau violette	Accent étranger	Se déplace sur tapis volant
	Martien	Brigadier anti-bêtise 	Des canines prononcées	Allure speed	Extrêmement riche
	Surnom : Crevette	Musicien 	Les yeux qui s'illuminent en même temps que les cheveux	Voix grave	Se lève très tôt
	Nom de famille : MARBESOONE	Cultivateur de baies magiques 	La peau qui brille au soleil	Expression favorite	Travaille dans le secret

LUDIQUE EST LE MOT D'ORDRE

CRÉER ET APPROFONDIR SON PERSONNAGE EN LANÇANT LES DÉS

LA PERSONNALITÉ DU PERSONNAGE

	SA PERSONNALITÉ	SES MOTIVATIONS	SON PASSÉ	SON ENTOURAGE	OBJET FÉTICHE
	Peur de l'eau	Le pouvoir	Orphelin	Son meilleur ami est un centaure	
	Altruiste	Devenir le plus fort de l'univers	Un accident de voiture	Un frère qu'il déteste	
	Blagueur	Sauver le village	Un parent violent	Élevé par ses grands-parents	
	Les élèves populaires	Secourir son meilleur ami	Remporte un championnat	Son meilleur ami est devenu son ennemi	
	Il sa bat pour la tolérance	Conquérir tous les pouvoirs	Une maladie	Il n'a jamais connu sa mère	
	Agilité	Découvrir toutes les créatures magiques	La perte d'un match	Il est amoureux	

LUDIQUE EST LE MOT D'ORDRE

LA BOÎTE À IDÉES

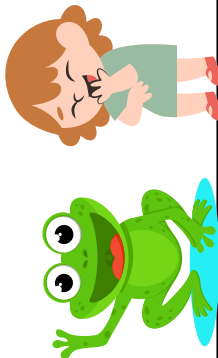
DES BRUITS ÉTRANGES SURGISSENT
DANS LA CHAMBRE DU HÉROS



DEUX AMIES DÉCOUVRENT UN
CLÉ MYSTÉRIEUSE



UN ENFANT RENCONTRE
UNE GRENOUILLE



HÉROS AUX SUPERS
POUVOIRS



L'HÉROS TROUVE UN JOUR
UN TRÉSOR



UN GRIMOIRE MAGIQUE EST
DANS LA BIBLIOTHÈQUE.



L'HÉROÏNE PARTICIPE À UN
CONCOURS



UN NOUVEAU VOISIN
S'INSTALLE À CÔTÉ DU HÉROS



DEUX AMOUREUX SE
BALADENT



LE HÉROÏNE TROUVE UN
ANIMAL BLESSÉ



UN CAMARADE À
DISPARU




UN GROUPE DE COPAINS VA À
UNE FÊTE D'ANNIVERSAIRE



MILLE ET UNE IDÉES

- 
- ★ PARLE-MOI DE TOI
 - ★ CONSTRUIRE SON UNIVERS
 - ★ CRÉER LA CARTE DE TON UNIVERS
 - ★ COMMENT ÉCRIRE UN DIALOGUE ?
 - ★ LE RETOUR EN ARRIÈRE
 - ★ L'EFFET DOMINO
 - ★ SI J'AVAIS LE POUVOIR DE....
 - ★ CRÉER SA COUVERTURE DE LIVRE

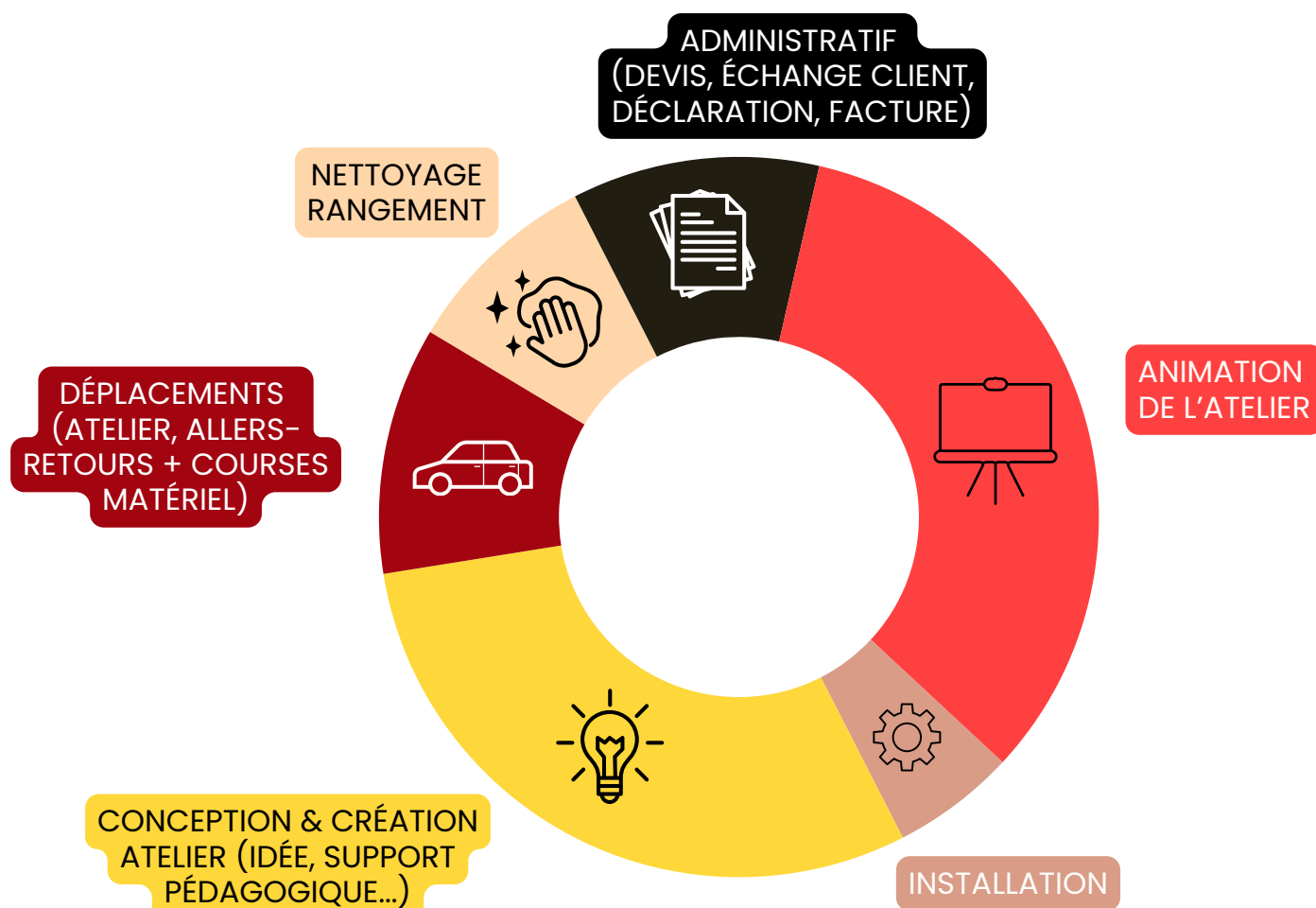
- 
- ★ COMMENT ÉCRIRE UN SCÉNARIO
 - ★ ÉCRIRE UNE CRITIQUE D'UNE OEUVRE
 - ★ ÉCRIRE UNE PIÈCE DE THÉÂTRE
 - ★ LE POIDS DES MOTS ET LES RÉSEAUX SOCIAUX
 - ★ TENIR UN BLOG
 - ★ METS TOI DANS LA PEAU D'UN JOURNALISTE
 - ★ TROUVER UN TITRE ACCROCHEUR
 - ★ LES MÉTIERS DU LIVRE

En explorant des univers variés, les ateliers invitent les enfants à s'immerger dans **des sujets enrichissants et stimulants**.

Chaque thème est conçu **pour inspirer et développer leur créativité** tout en favorisant une meilleure compréhension d'eux-mêmes et du monde qui les entoure.

LES FORFAITS

UN ATELIER/UNE INTERVENTION DANS SA GLOBALITÉ



LES FORFAITS

250€*

LA DEMI-JOURNÉE

400€*

LA JOURNÉE

La durée d'un atelier est en moyenne de 45minutes/1 heure

Une majoration est à prévoir pour les interventions au delà de 20 km.

**Tarifs à titre indicatif. Ils peuvent varier si l'atelier nécessite des achats particuliers, ou la création d'un support comme un livre par exemple.
Un devis sera rédigé pour les ateliers et les interventions.*

LES ROMANS

UN UNIVERS ENTRE LE MANGA ET LE ROMAN

ROMANCE, SUSPENSE,
PSYCHOLOGIE

-10%
sur la première
commande sur le site
internet.

Une saga où la passion de la boxe se mêle au passé, aux combats intérieurs et **à la quête d'acceptation de soi.**

Une plongée dans un univers **où les poings se croisent avec le destin**, où chaque combat révèle des luttes personnelles.



DÉCOUVRIR L'UNIVERS



WWW.NOEMIEBARRONIEAUTEUR.COM

RENCONTRE ET CONTACT

Arts et Canailles à Marcenais (33620)

J'interviens régulièrement à l'association Arts et Canailles, nous participons au forum des assos à Cézac et nous organisons une matinée Portes Ouvertes en septembre.

Cavignac et la Lande de Fronsac (33240)

Je participe tous les ans au Salon de Cavignac (autour du 10-12 mars), de la Lande de Fronsac (fin mars) et aux divers marchés organisés au cours de l'année.

Toutes les informations sont communiquées sur les réseaux sociaux



**Envie d'un
projet fun ?**



06.14.16.43.24



noemiebarronie.auteur@gmail.com



Saint-André-de-Cubzac - Haute Gironde (33)



www.noemiebarronieauteur.com



noemiebarronieauteur