

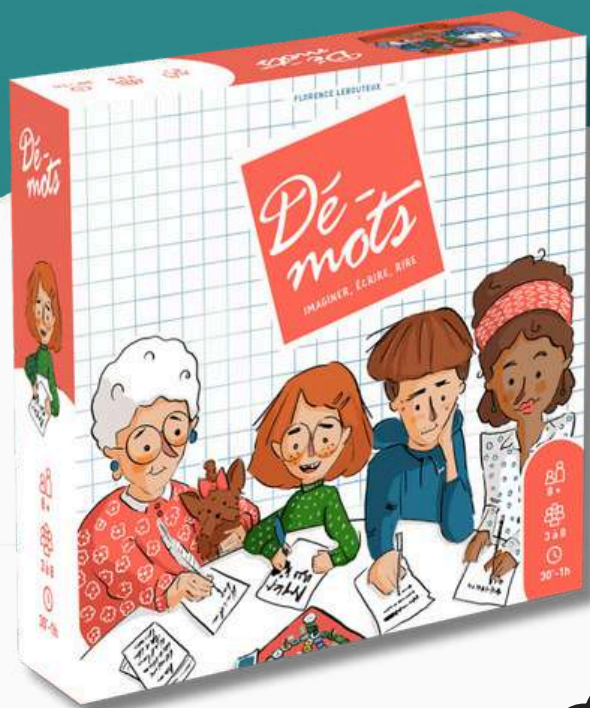


IMAGINER, ÉCRIRE, RIRE

LIVRET PÉDAGOGIQUE

Dé-mots est un jeu de société qui allie le ludique à la pratique de l'écriture.

Conçu pour faire jouer des participants de tous âges, Dé-mots est un outil efficace pour donner le goût de l'écriture.



JEU ACCOMPAGNÉ PAR
L'ACCÉLÉRATEUR
D'INNOVATION
PÉDAGOGIQUE
DE RÉSEAU CANOPÉ

UN JEU DE FLORENCE LEBOUTEUX

ÉDITIONS COURSE EN SAC

SOMMAIRE

P. 1, 2	LE JEU EN BREF.
P. 3	JOUER AU DÉ-MOTS EN CLASSE : POURQUOI ?
P. 4	JOUER AU DÉ-MOTS EN CLASSE : COMMENT ?
P. 5	RÉSEAU CANOPÉ : L'ÉVALUATION.
P. 6	RÉSEAU CANOPÉ : L'ACCOMPAGNEMENT
P. 7	L'ADÉQUATION AVEC LE PROGRAMME DU CYCLE 3
P. 8	L'ADÉQUATION AVEC LE PROGRAMME DU CYCLE 4
P. 9	TÉMOIGNAGES D'ENSEIGNANTS
P. 10	TÉMOIGNAGES D'ÉLÈVES
P. 11	SE PROCURER DÉ-MOTS
P. 12	NOUS CONTACTER

LE JEU EN BRIEF

Dé-mots est un jeu de société, de 3 à 8 joueurs, accessible dès 8 ans et ouvert à tous.

Sa particularité : faire écrire, en trois minutes, des textes de toutes formes (histoires, poèmes, lettres, recettes...) en combinant des contraintes issues du plateau et de trois types de cartes : IMAGE, DÉFI et SURPRISE.



En faisant progresser son pion sur le plateau chaque joueur propose à son tour différentes ambiances ou thèmes (le Paradis, le Crime, les Mots Doux, la Poésie etc.) ; ces ambiances sont à associer aux images.

Après écriture, chaque joueur est invité à lire son texte à voix haute et les lectures sont suivies d'un vote. Le lauréat du tour gagne un bonus. Il fait progresser son pion et pioche une carte SURPRISE.

Dé-mots s'adresse aussi bien aux enfants qu'aux adolescents ou aux adultes. C'est un jeu parfaitement intergénérationnel.

La règle est facile à comprendre et rapide à lire. Une grande partie de la mécanique de jeu est apportée par les cartes SURPRISE.

Dé-mots en milieu scolaire

Au cours de la création du jeu, l'autrice a été accueillie en résidence d'artiste en territoire scolaire pour travailler l'écriture, en intervenant en particulier auprès de trois classes de CM1, 6^{ème} et 4^{ème}.

Les séances avec les élèves, inspirées par l'esprit Dé-mots, mais allant jusqu'à l'écriture de nouvelles, se sont déroulées pendant huit semaines. L'engagement, les progrès et les productions des élèves ont été remarquables.

Dé-mots donne aux élèves l'envie et le plaisir d'écrire.

LES CARTES, SOURCES D'INSPIRATION INFINIE

LES CARTES IMAGE

Elles sont à associer aux thèmes donnés par le plateau.

Des manchots et le thème du crime, le Sahara et le thème du fromage, de quoi créer des histoires multiples et originales!



LES CARTES DÉFI

Elles proposent un début d'histoire, une phrase à inclure, un titre saugrenu...

Elles font sortir les joueurs de leurs univers "classiques", les poussent à la créativité.

LES CARTES SURPRISES

Elles "pimentent" le jeu de plusieurs façons :

- elles donnent des consignes particulières de lecture (mime, voix ...)
- elles donnent des consignes additionnelles d'écriture (inclure un mot, un son, donner une époque ...)
- elles jouent sur la mécanique du jeu (déplacement, interaction entre les joueurs ...)



UTILISER DÉ-MOTS EN CLASSE POURQUOI?

Donner l'envie d'écrire

ÉCRITURE &
LECTURE !

Avec Dé-mots l'écriture est une activité ludique et engageante. L'aspect du jeu et son mécanisme font entrer spontanément les élèves dans l'écriture, du CMI au lycée.

Dépasser les blocages et progresser pas à pas

Lever les inhibitions

CRÉATIVITÉ !

Les principaux freins à l'écriture sont la crainte des fautes et du manque d'inspiration.

- Dans Dé-mots, les fautes d'orthographe ne "comptent" pas : il suffit d'arriver à se relire.
- L'inspiration est apportée par le jeu; par exemple, associer la photo d'une fourmi, le thème des mots doux et placer l'histoire sur la lune, va forcément engendrer un début d'histoire.

Se confronter à ses propres écrits

ORALITÉ !

Dans Dé-mots, chaque élève est son premier correcteur. En lisant son texte à voix haute, il repère très vite ses incohérences, oublis ou erreurs, et améliore son écriture au fil des parties.

Un apprentissage progressif :

RÉSPÉCT &
ÉCOUTE

En jouant régulièrement, les élèves gagnent en rapidité, en fluidité et en qualité d'écriture. Le vocabulaire s'élargit et est rapidement réemployé, de même que certaines tournures stylistiques.

Les élèves gagnent également en aisance orale et en écoute respectueuse, nécessaires pour la phase de vote.

“

J'ai pu remarquer que les différences de niveaux ne posent aucun problème. En plus des compétences sociales du jeu telles qu'accepter le résultat, respecter les textes des pairs et prendre confiance en soi pour présenter son texte, ce jeu développe l'imaginaire, le plaisir d'écrire, la vitesse d'écriture et la lecture orale.

”

Pauline L.R., professeure des écoles à Strasbourg



UTILISER DÉ-MOTS EN CLASSE, COMMENT?

Dé-mots a été imaginé pour des joueurs de tout âge, à partir de 8 ans, avec des parties rassemblant entre 3 et 8 joueurs. Dans une classe, la configuration est différente. Vu l'intérêt que peut représenter le principe du jeu, nous avons travaillé sur des utilisations alternatives.

MODE 1 : UNE ACTIVITÉ HEBDOMADAIRE EN PETIT GROUPE

L'enseignant organise sa classe en groupes de 6 à 8 élèves pour des temps de travail en ateliers; chaque groupe a un créneau dans la semaine pour jouer au Dé-mots en autonomie.

.....

MODE 2 : UN RITUEL COLLECTIF QUOTIDIEN

Nous conseillons :

- de conserver un côté ludique à l'exercice : tirage au hasard des cartes, utilisation du plateau, lancement de dé...
- de projeter les cartes utilisées (image ou texte) pour que chaque élève puisse les observer sans difficulté

Pour la lecture : un tirage au sort peut définir les élèves qui liront leur texte à voix haute.

.....

MODE 3 : ADOPTER UNE RÈGLE ALTERNATIVE "CLASSE ENTIÈRE"

Les Éditions Course en Sac ont travaillé avec l'ACCÉLÉRATEUR D'INNOVATIONS PÉDAGOGIQUES DE **RÉSEAU CANOPÉ** pour créer deux règles alternatives permettant de jouer au Dé-mots en classe entière; elles sont présentées en page 6.

.....

MODE 4 : CRÉER UN TEXTE COMPLEXE, ÉCRIRE UNE NOUVELLE... "E"

Des consignes complémentaires sont apportées par l'enseignant : trame d'une nouvelle, d'un conte etc. Le jeu va permettre d'alimenter le récit, avec la combinaison des cartes et des ambiances des différentes zones du plateau. Dans un deuxième temps, les textes peuvent être retravaillés pour améliorer la syntaxe, la cohérence, l'orthographe...

Le jeu peut être utilisé selon bien d'autres modes. On peut considérer la richesse de ses propositions (plateau thématique + cartes) comme une matière première que les enseignants peuvent combiner selon leurs souhaits, en inventant leurs propres pratiques.



UN JEU ANALYSÉ PAR L'ACCÉLÉRATEUR D'INNOVATIONS PÉDAGOGIQUES DU RÉSEAU CANOPÉ

Un rapport d'analyse de 13 pages, réalisé en 2024, décrit la pertinence de Dé-mots pour une utilisation en milieu scolaire.

Il met en évidence
la valeur ajoutée au niveau pédagogique ou éducatif, l'adéquation aux programmes officiels et la possibilité d'une **utilisation à l'échelle nationale**.

Il souligne l'intérêt du **vote** qui pousse à améliorer les productions et du **temps d'écriture limité** qui permet que les productions, courtes, soient assez comparables pour l'étape du vote.

Nous en reproduisons quelques extraits; l'intégralité du rapport est disponible sur simple demande.

DOMAINE PÉDAGOGIQUE

- Le jeu permet de travailler diverses compétences en français citées dans les programmes scolaires, du cycle 2 au lycée.
- **La variété des propositions** permet de travailler différents types de textes (narratif, biographique, poèmes, recette de cuisine...) et styles de phrases (figures de style, expressions, proverbes...) ainsi que l'oralité.
- **Les productions écrites peuvent servir de support pour travailler différents domaines** (grammaire, vocabulaire, orthographe...)
- Possibilité pour l'enseignant d'**enrichir les propositions d'écriture**.
- L'utilisation régulière du jeu permet de suivre la **progression des élèves** sur une période ou une année.

DOMAINE TECHNIQUE

- Le fonctionnement du jeu est simple et son installation ne demande que cinq minutes.
- Possibilité de jouer avec ou sans plateau, de trier les cartes en fonction du public.
- Possibilité de jouer dans diverses langues.

DOMAINE ÉTHIQUE

- Il serait intéressant que ce jeu fasse l'objet d'une expérience scientifique avec des groupes d'élèves, sur plusieurs mois, pour mesurer l'impact (...)



N'hésitez pas à demander dès maintenant le rapport CANOPÉ sur simple demande à **contact@le-de-mots.com** ; il propose de nombreuses pistes pour l'utilisation de Dé-mots en milieu scolaire.

UN JEU ACCOMPAGNÉ PAR L'ACCÉLÉRATEUR D'INNOVATIONS PÉDAGOGIQUES DU RÉSEAU CANOPÉ

CO-CONCEPTION DE CONTENUS

Suite à l'analyse menée en 2024, une collaboration a été mise en oeuvre pour concevoir des règles alternatives facilitant l'**utilisation en classe entière**.

Ces règles n'utilisent pas le jeu dans son intégralité, mais permettent de faire participer tous les élèves d'une classe, regroupés en équipes, tout en conservant un point fondamental : **à chaque tour de jeu, chaque élève écrit individuellement**.

RÈGLE ALTERNATIVE CYCLE 3

- La classe est divisée en groupes de 6 à 10 élèves
- Dans un temps limité chaque élève rédige un texte à partir d'une image (chacun la sienne), puis les textes et images sont mélangés et donnés à un autre groupe, qui devra associer images et textes.
- Les bonnes associations permettent de gagner des points
- Les consignes peuvent se complexifier au fil des parties, en utilisant les ressources du jeu Dé-mots et/ou les apports de l'enseignant.
- Cette règle introduit deux dimensions supplémentaires : **écrire pour être compris par les autres** et **coopérer**.

RÈGLE ALTERNATIVE CYCLE 4

- La classe est divisée en groupes de 6 élèves.
- **La règle associe l'écriture individuelle à l'écriture collaborative** (en plusieurs temps)
- Elle fait appel au hasard pour définir les modalités d'écriture et les élèves chargés de représenter les groupes (au moment de la lecture).
- Un système de vote et de points renforce les aspects ludiques et engageants.
- Les consignes peuvent se complexifier au fil des parties, en utilisant les ressources du jeu Dé-mots et/ou les apports de l'enseignant.

N'hésitez pas à demander dès maintenant les règles alternatives Cycle 3 et Cycle 4 sur simple demande à **contact@le-de-mots.com**



UN JEU EN ADÉQUATION AVEC LES RÉFÉRENTIELS DE L'ÉDUCATION NATIONALE

En rendant l'écriture accessible et divertissante, Dé-mots aide à combattre les inhibitions liées à l'orthographe, la grammaire ou l'absence d'inspiration, en mettant l'accent sur la créativité et l'expression personnelle.

CYCLE TROIS – LE CYCLE DE CONSOLIDATION

Extraits du programme officiel d'après les BOEN no 31 du 30/07/2020 et no 25 du 22/06/2023		Dé-mots
Spécificité du cycle (volet 1)	Consolider l'acquisition des savoirs fondamentaux : lire, écrire, compter, respecter autrui	Le jeu permet de travailler lecture, écriture, respect d'autrui.
Contributions essentielles des différents enseignements au socle commun (volet 2)	Comprendre, s'exprimer, en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit	Le jeu permet de pratiquer la langue française à l'oral et à l'écrit.
	Comprendre, s'exprimer, en utilisant une langue étrangère ou régionale	Les textes peuvent aussi être rédigés et lus en langue régionale.
	Développer la confiance en soi et le respect des autres .	Le jeu valorise tous les joueurs, développe leur confiance en soi et enseigne le respect.
Les enseignements du cycle 3 (volet 3)	Assurer à tous les élèves une autonomie suffisante en lecture et en écriture pour aborder le cycle 4	Le jeu permet de progresser en lecture et écriture pour aller vers l'autonomie.
	Le langage oral doit être travaillé en étroite relation avec le développement de la lecture et de l'écriture.	Chaque joueur doit être capable de lire à haute voix le texte qu'il a rédigé. C'est une tâche très difficile pour beaucoup. La faire passer par le jeu permet de progresser.
	Parler en tenant compte de son auditoire	
	Automatiser les gestes de l'écriture cursive par un entraînement régulier.	Le jeu peut servir de base à une routine régulière et ludique.

CYCLE QUATRE : LE CYCLE DES APPROFONDISSEMENTS

Extraits du programme officiel d'après le BOEN n° 31 du 30 juillet 2020		Dé-mots
Spécificité du cycle (volet 1)	Prise en compte des spécificités de l'adolescence (...) Créer un climat de confiance et développer la créativité	Le côté imaginaire et "farfelu" du jeu plaît beaucoup aux adolescents et développe leur créativité. Le vote n'engendre pas de remarques négatives sur les textes qui ont tous leur propre intérêt.
Contributions essentielles des différents enseignements au socle commun (volet 2)	L'enseignement du français au cycle 4 vise la compréhension de textes variés (...); la réalisation d'écrits divers dans des intentions et des contextes particuliers; une expression orale claire et adaptée aux situations de communication.	Les épreuves d'écriture, très variées, permettent de réutiliser des styles, des codes, des champs lexicaux, des types d'écrits différents.
Les enseignements du cycle 4 La maîtrise du français LECTURE, ECRITURE ORALITÉ (volet 3) La maîtrise du français a un rôle décisif dans la réussite scolaire. Les compétences d'expression orale et écrite, en réception et en production, doivent être développées	Des moments spécifiques doivent être consacrés à l' oralité en lien avec les activités de lecture et d'écriture.	Dé-mots permet de travailler l'oralité; les textes doivent être lus à haute voix.
	Les élèves explorent les différentes fonctions de l'écrit et apprennent à enrichir leurs stratégies d'écriture .	Dé-mots permet de tester différents types d'écriture.
	Il convient d'accorder une place aux activités d'entraînement pour automatiser certaines dimensions de l'écrit (...), d'avoir une pratique diversifiée de l'écriture (...) en proposant des consignes qui développent l' imagination alternant écrits courts/écrits longs (invention, argumentation, imitation...)	Les écritures proposées par Dé-mots sont autant d'entraînements permettant d'explorer des modes d'écriture et des champs lexicaux variés. Le jeu utilisé régulièrement peut servir de rituel d'écriture et permet de développer / consolider les compétences.
	Organiser des rituels d'écriture.	
	Enrichir et structurer le lexique	Les consignes données par les cartes DÉFI et SURPRISE aident au développement du lexique

TÉMOIGNAGES D'ENSEIGNANT.E.S

J'enseigne le français au collège. La plupart de mes élèves ont énormément de mal à se mettre à écrire, et surtout accordent très peu d'intérêt à ce qu'ils écrivent. Ils pensent que ça ne peut pas être intéressant. Quand j'ai commencé à utiliser Dé-mots, ils se sont réveillés. Il y avait de l'intérêt : écrire des histoires loufoques, faire rire les autres. Depuis je constate des progrès dans leurs exercices plus scolaires.

Alexandre

Tous mes élèves de CM2 jouent au moins une fois par semaine au Dé-mots, par groupe de 8. A la fin de la semaine, toute la classe vote pour "le texte de la semaine", qui est ensuite recopié au propre et illustré par son auteur ou son autrice, et affiché dans le couloir pour en faire profiter toute l'école.

Emmanuelle

Je suis professeur d'anglais au lycée et j'utilise Dé-mots. Allez savoir pourquoi, les élèves se passionnent quand il s'agit de traduire au plus vite "hamster", "accordéon" ou "un petit air coquin" pour rédiger leurs textes !

Thierry

Enseignante en CE2, mes élèves et moi avons récemment adopté ce jeu dans la classe sous forme d'atelier. Ils ont adoré et moi aussi. L'écriture sans jugement de façon très ludique où l'imagination joue une place importante, quoi de mieux pour faire écrire des auteurs en herbe?! Je recommande fortement en classe mais aussi ailleurs entre amis, en famille. J'en parle tout autour de moi et certains collègues trouvent également ce jeu très intéressant.

Danilla

Utilisé en milieu scolaire, Dé-mots révèle son potentiel pédagogique. En jouant régulièrement au Dé-mots, les élèves progressent :

- en **écriture** (qualité, vitesse),
- en **attention**, en **créativité**,
- en **vocabulaire**, **syntaxe** et en **oralité**.

L'enseignant.e. peut s'organiser à sa guise, et ajouter, s'il le souhaite, ses propres éléments, liés à un thème ou un événement particulier.

TÉMOIGNAGES D'ÉLÈVES

"Tous les CDI devraient avoir ce jeu. Il est génial. Dès que j'ai une heure de permanence je vais y jouer avec mes amis "

Lou-Anne, 13 ans



"Je n'aime pas écrire, mais ce jeu, il est super."

Julien, 19 ans, en stage de remise à niveau



"Au début je me suis dit : « c'est nul, c'est pas un jeu, il faut écrire. » et puis j'ai quand même essayé, je n'avais pas le choix. Et c'est GÉNIAL. Les temps sont très courts, j'ai toujours envie d'écrire plus longtemps. Du coup, je me suis mis à écrire des textes et je suis allé découvrir l'atelier SLAM du lycée."

Habib, 16 ans



"Moi j'adore lire et j'adore écrire des histoires. Quand notre professeur nous a fait découvrir Dé-mots j'ai compris que ça allait m'aider à être plus créative dans mes histoires. J'apprends à utiliser astucieusement des contraintes. C'est génial. Et j'ai commandé un Dé-mots pour y jouer avec mes amis et ma famille. "



Marina, 16 ans



"J'aime bien écrire des histoires avec Dé-mots, mais ce que je préfère c'est écouter les histoires des autres. Avec ma classe on a eu beaucoup de chance, madame Lebouteux, qui a inventé le jeu, est venue jouer avec nous! "

Nelly, 10 ans

"Mon prof d'anglais nous fait jouer à Dé-mots en anglais. La grande rigolade! Et mine de rien, on apprend plein de vocabulaire, de tournures de phrases. It's really good! "



Maxime, 15 ans



« C'est samedi soir, dans une chapelle du 9.3. Ce soir-là, Myla doit être baptisée par le père Augusto. C'est un grand jour pour Myla et sa famille. Quand le père Augusto verse l'eau bénite sur Myla, elle devient toute rouge. Personne ne comprend. Quelques minutes plus tard, Myla meurt. Elle est allergique à l'eau. Le beau jour a tourné au cauchemar »



Texte de Louisa, élève de 4ème;
les consignes étaient : cette image + le thème du crime

COMMENT SE PROCURER DÉ-MOTS?

Dé-mots est disponible :

- dans les librairies de La Réunion (versions coffret et poche)
- dans les librairies de Suisse romande (version coffret)
- sur le site <https://le-de-mots.com>
- Pour les établissements, les achats se font via devis, bon de commande et facturation, avec paiement par virement ou mandat administratif

LE COFFRET

(en vente sur le site)



Un plateau de jeu
220 cartes "Image"
110 cartes "Défi", 110 cartes "Surprise"
Un dé, 8 pions, 16 jetons
Un sablier de 3 minutes,
Une réglette de vote
Un lot de 8 stylos & un bloc papier
La règle du jeu, un livre d'or

LA VERSION POCHE

(en vente sur le site)

Un plateau de jeu
60 cartes "Image"
25 cartes "Défi"
25 cartes "Surprise"
Un dé, 8 pions, 16 jetons
Une réglette de vote
La règle du jeu





LES ÉDITIONS COURSE EN SAC



62 rue Adrien Lagourgue,
97424 Saint-Leu, La Réunion



contact@le-de-mots.com
06.92.31.28.33



<https://le-de-mots.com>

Présidente : Florence LEBOUTEUX
Directeur Général : Marin LE RENARD