



Document réalisé en mars 2025 en collaboration avec l'Accélérateur d'Innovations Pédagogiques du réseau CANOPÉ.

Présentation :

Le jeu Dé-mots est à l'origine un jeu familial conçu pour 3 à 8 joueurs. Son concept repose sur l'écriture d'un court texte dans un temps limité, et en étant contraint par des consignes apportées par des cartes et le plateau de jeu.

La version alternative des règles présentée ici a été développée par Réseau Canopé pour adapter le jeu à un groupe classe du cycle 3.

Cette adaptation peut s'inscrire dans de nombreuses situations pédagogiques : cours, club de jeux, atelier d'écriture, etc.

Elle peut être mise en œuvre par l'enseignant ou tout autre intervenant souhaitant proposer une activité ludique autour de l'écriture. La règle version "classe entière" est une alternative à la règle de base, qui est utilisable pour des petits groupes d'élèves.

Dans cette version alternative des règles, les élèves sont répartis en équipes et doivent rédiger des phrases ou de courts paragraphes pour décrire des cartes « Image » qu'ils ont piochées.

Les productions écrites et les cartes « Image » sont ensuite confiées à une autre équipe, chargée d'associer chaque texte à l'image correspondante.

Chaque association correcte permet au groupe de faire avancer son pion sur le plateau de jeu. Si le pion s'arrête sur une case « Surprise » ou « Image », des effets spéciaux viennent pimenter la manche suivante.

L'équipe qui atteint la case d'arrivée en premier remporte la partie !

Niveau : Cycle 3

Nombre de joueurs : Classe entière

Durée d'une manche : ~ 30 minutes*

**Sur la base de groupes de 6 élèves, la manche sera plus longue si les groupes sont plus importants et/ou si les textes à associer sont difficiles.*

Plus-value pédagogique :

L'objectif du jeu est d'amener les élèves à produire un court écrit, dans l'intention d'être lu et compris par les élèves d'un autre groupe.

Cette activité permet donc d'articuler des compétences de production et de réception de l'écrit et favorise donc le développement de plusieurs compétences du domaine 1 du socle commun de connaissances, de compétences et de culture :

Écrire :

- Écrire à la main de manière fluide et efficace : automatiser les gestes de l'écriture cursive par un entraînement régulier.
- Rédiger des écrits variés.

Lire et comprendre des textes :

- Lire avec fluidité
- Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome.



Mise en place avant la séance :

Nous recommandons à l'enseignant de bien se familiariser avec les règles du jeu ainsi qu'avec le contenu des cartes "Image", "Surprise" et "Défi".

Il est possible de sélectionner les cartes en lien avec un thème travaillé en classe, que ce soit une thématique spécifique (animaux, nourriture, etc.) ou un type d'écrit (poème, recette, etc.).

Dans cette variante, le nombre de groupes peut varier, mais il est préférable d'avoir un nombre pair. Chaque groupe doit en effet avoir un groupe miroir chargé de lire et d'associer ses productions écrites aux cartes "Image".

Les groupes doivent être composés de 6 élèves minimum pour encourager la collaboration, et de 10 élèves maximum afin que la phase de lecture reste fluide et dynamique.

Un espace fixe dans la salle de classe doit être aménagé pour installer le plateau de jeu. Le plateau est conservé dans la salle de classe tant que la partie n'est pas terminée.

Enfin, il est nécessaire de retirer les cartes "Surprise" ne correspondant pas à cette variante (cf. sélection indiquée dans les règles du jeu).

Avant le jeu :

Il est important d'introduire le jeu en précisant aux élèves qu'ils vont produire des écrits destinés à être lus par leurs camarades. Cette consigne permet d'insister sur l'importance de la lisibilité et de la qualité de l'écriture.

Avant de commencer, il est utile de rappeler les règles du travail collectif : chaque élève a le droit de s'exprimer, d'argumenter et de donner son avis. L'écoute, le respect de la parole de chacun et la prise de parole à tour de rôle doivent être encouragés.

Pendant le jeu :

Il faudra entre 3 et 5 manches pour terminer la partie. Chaque manche dure environ 30 minutes, selon le nombre d'élèves dans le groupe, et se compose de 3 phases décrites ci-dessous.

La durée indicative est prévue pour des groupes de 6 élèves.

Phase 1 : Écriture créative

Durée : 10 minutes.

Dans chaque groupe, chaque élève pioche une carte "Image" et rédige un court texte en lien avec l'illustration. Lors de la première séance, il est recommandé de prévoir un tour d'essai simplifié, en demandant aux élèves d'écrire une seule phrase pour se familiariser avec le jeu.

Pour les manches suivantes, laisser 6 minutes pour la rédaction d'un texte plus développé. L'enseignant peut utiliser le sablier fourni dans la boîte du jeu. Lorsque le sablier est vide, la moitié du temps s'est écoulée, l'enseignant l'annonce afin d'aider les élèves à mieux gérer leur temps. Selon le niveau des élèves, ce temps pourra être allongé.

À l'issue de cette phase, le groupe doit obtenir un texte associé à chaque image.

Si les textes sont difficiles et le choix sujet à discussion, cette étape pourra être plus longue.



Points de vigilance : Les élèves comprendront vite qu'ils peuvent réaliser une production qui pourra être plus difficilement associable à l'image, pour induire en erreur le groupe miroir. L'enseignant doit donc s'assurer que les textes restent cohérents avec l'image.

L'enseignant numérote chaque texte et note sur une feuille quelle image correspond à quel texte (pour faciliter la correction).

Il est également possible de prendre une photo des images associées aux textes, afin de pouvoir la projeter lors de la correction collective.

Mélanger les textes et les images et les donner au deuxième groupe.

Phase 2 : Lecture et association

Durée : 15 minutes

Les élèves découvrent les textes et les images produits par l'autre groupe. En collaboration, ils doivent discuter et associer chaque texte à l'image qui leur semble correspondre.

Cette phase encourage l'argumentation et la prise de décision collective.

L'enseignant doit encourager les élèves à justifier leurs choix à l'oral avant de valider une association, afin de renforcer la compréhension et la réflexion sur les indices textuels.

Phase 3 : Correction

Durée : 5 minutes

Distribuer la correction aux groupes en révélant les bonnes associations.

Chaque bonne association permet de faire avancer le pion de son équipe sur la case suivante. Ainsi, si mon équipe a réussi à associer 6 textes à 6 images, le pion progressera de 6 cases sur le plateau.

Si le pion s'arrête sur une case "Surprise" :

L'enseignant pioche une carte et impose une contrainte lors de la manche suivante.

Si le pion s'arrête sur une case "Défi" :

L'équipe gagnante du tour pioche une carte "Défi" pour la classe. Le défi sera réalisé en dehors du jeu lors d'une séance d'écriture.

Si le pion s'arrête sur une case "Image" :

La carte "Image" ne sera pas imposée mais les élèves pourront la choisir dans une sélection.

Rôle et place de l'enseignant

L'enseignant s'assure que chaque élève réalise une production en lien avec l'image.

Il note les associations pour la phase de correction puis donne les productions et images aux groupes miroirs pour la partie d'association. Il supervise le moment de correction et fait avancer les pions sur le plateau.

L'enseignant sera dans une posture d'accompagnement pendant le travail de groupe : il vérifie que les élèves respectent les consignes mais n'intervient pas directement sur les décisions du groupe.



Après le jeu :

À la fin de la séance ou à la fin de la partie, l'enseignant peut demander aux joueurs ou aux joueuses leur ressenti par rapport au jeu.

On pourra proposer une prise de parole « libre » sur un système « Tête – main – cœur » correspondant à :

- Qu'est-ce que j'ai appris ? (tête)
- Qu'est-ce que j'ai fait ? (main)
- Qu'est-ce que j'ai ressenti ? Aimé ? (cœur)

Ce débriefing est important pour que les élèves prennent conscience de leurs apprentissages par l'intermédiaire du jeu, et puisse s'exprimer.

Valorisation des productions :

L'enseignant peut ramasser les productions à chaque manche. Elles pourront être corrigées, conservées et rassemblées à la fin du jeu.

Une sélection par vote pourra alors être proposée pour conserver les « meilleures productions » dans le carnet.

Variantes :

Contrainte supplémentaire : Il est possible d'ajouter la contrainte de style imposée par le nom des rues sur lesquelles tombent les élèves.

Proposer une production numérique en tapant les textes ou en s'enregistrant. Utiliser un mur collaboratif pour partager les textes et les associer aux images.