



IMAGINER
ÉCRIRE
ET RIRE

Règle alternative du jeu Dé-mots pour une utilisation en classe entière par les enseignants en cycle 4

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 de 24 collégiens.

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

Elle peut être mise en œuvre par différents personnels éducatifs : professeurs de lettres, professeurs documentalistes, professeurs principaux, CPE, 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 un petit texte, d'abord individuellement, puis collectivement, dans un temps imparti. La méthode détaillée ci-après permet d'impliquer l'ensemble des élèves tout en favorisant la coopération pour aboutir à une production commune.

À l'issue de chaque manche, les textes sont lus à voix haute, et les élèves sont invités à voter pour désigner le texte qui leur semble non seulement le plus beau ou intéressant, mais aussi le plus pertinent au regard des contraintes imposées par le jeu.

Une partie peut se dérouler en une ou plusieurs manches, sur une ou plusieurs séances. L'équipe gagnante de chaque manche remporte un point, symbolisé par une carte "Surprise" qui s'ajoute aux contraintes initiales lors de la manche suivante, enrichissant ainsi progressivement le défi d'écriture.

Niveau : Cycle 4

Nombre de joueurs : 4 groupes de 6 élèves

Durée d'une manche : ~25 minutes

Plus-value pédagogique :

Écriture collaborative et travail en équipe : les élèves s'engagent dans une production collective, en confrontant et en enrichissant leurs idées.

Orthographe et correction par les pairs : la relecture collective permet aux élèves d'échanger sur la langue et d'apprendre à s'auto-corriger.

Expression orale et théâtralisation : la lecture à voix haute des textes valorise la prise de parole et encourage une mise en voix expressive des productions.



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".

La salle est aménagée en quatre îlots pouvant accueillir chacun six élèves. Afin de faciliter les échanges lors des phases 2 et 3, il est préférable que les élèves soient installés en cercle.

Une pioche de cartes "Image" est disposée sur chaque îlot.

L'enseignant conserve avec lui le sablier, les cartes "Défi" et les cartes "Surprise". Il doit retirer au préalable les cartes "Surprise" faisant référence au plateau, puisque celui-ci n'est pas utilisé dans cette variante.

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.

La phase 1 repose sur une production individuelle, tandis que les phases 2 et 3 ont toujours une collaboration au sein du groupe. 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 :

Une partie complète peut se dérouler en une seule séance ou s'étaler sur plusieurs séances. L'équipe qui remporte le plus de manches gagne la partie. Chaque manche dure environ 25 minutes et se compose de 5 phases décrites ci-dessous.

Phase 1 : Écriture créative

L'enseignant révèle une carte "Défi" et la recopie au tableau. Si nécessaire, il explicite le vocabulaire ou clarifie le défi à la demande des élèves. Chaque groupe dévoile la première carte de sa pioche "Image" et l'enseignant retourne le sablier, il sera le gardien du temps.

Les élèves disposent de 3 minutes pour rédiger individuellement un court texte en s'appuyant sur les deux contraintes imposées par la carte "Défi" et la carte "Image". Cette phase permet à chaque élève d'exprimer ses idées de manière individuelle.

Phase 2 : Mise en commun (trinôme)

Les élèves se regroupent par trois, formant ainsi deux trinômes par îlot. L'enseignant relance le sablier pour une durée de 6 minutes (à retourner une fois).

Au sein de chaque trinôme, les élèves lisent leurs textes et sélectionnent ensemble celui qui répond le mieux aux contraintes tout en étant le plus réussi selon eux.

Si le temps le permet, ils peuvent améliorer et corriger ce texte en concertation.



Lorsque la moitié du temps s'est écoulée, l'enseignant l'annonce afin d'aider les élèves à mieux gérer leur temps.

Phase 3 : Mise en commun (par îlot)

De la même manière, les élèves disposent de 6 minutes pour mettre en commun les textes produits par chaque trinôme. Une fois les 6 minutes écoulées, chaque îlot aura un texte unique à présenter lors de la phase suivante.

Variante : Il est possible de réduire cette phase à 3 minutes. Cette option permet de dynamiser la séance tout en incitant les élèves à se concentrer sur le choix du texte à présenter.

Phase 4 : Lecture et vote

Un élève par îlot est désigné ou tiré au sort pour lire le texte produit. L'enseignant est invité à rappeler aux élèves qu'une lecture dynamique aidera forcément à la bonne réception de ce dernier. Les élèves votent ensuite pour le texte qu'ils ont préféré. Il est bien évidemment impossible de voter pour le texte produit par son groupe. L'enseignant peut choisir d'accorder une voix par îlot ou une par élève.

Variante : il est possible d'accorder 3 minutes supplémentaires aux élèves pour leur demander de préparer la lecture.

Les élèves peuvent se répartir le texte, faire des bruitages, lire en cœur une ou plusieurs phrases, se répartir les personnages s'il y a des dialogues, occuper l'espace classe, monter sur les tables, se grimer, etc.

Phase 5 : Compter les points

L'enseignant remet une carte "Surprise" au groupe ayant remporté le plus de suffrages. Les élèves de ce groupe devront composer avec cette contrainte supplémentaire lors de la manche suivante. Par exemple : "à la prochaine épreuve d'écriture, tous les joueurs écriront des textes se passant en Chine". Cette contrainte n'est valable que pour la manche suivante.

Rappel : Les cartes "Surprise" mentionnant le plateau sont inutiles dans cette version du jeu et ne doivent pas être distribuées aux élèves.

Ces cartes sont conservées par le groupe jusqu'à la fin de la séance et font office de jeton de victoire pour compter les points.



IMAGINER
ÉCRIRE
ET RIRE

Règle alternative du jeu Dé-mots pour une utilisation en classe entière par les enseignants en cycle 4

Après le jeu :

Il est intéressant de prévoir un temps pour débriefer l'activité. Cela permet aux élèves d'exprimer leur ressenti : ce qu'ils ont apprécié, ce qu'ils aimeraient améliorer, et s'ils souhaitent renouveler l'expérience. Ce temps d'échange offre à l'enseignant des retours précieux pour ajuster l'activité.

Au-delà de cet aspect, le débriefing remplit un objectif pédagogique essentiel : amener les élèves à prendre conscience que l'écrit et la lecture à voix haute jouent un rôle fondamental pour se faire comprendre par les autres.

Ce moment est aussi un temps d'évaluation formative puisqu'il permet de souligner les progrès des élèves.

Variantes :

Il est possible de **renforcer la motivation des élèves lors de la phase créative**. Pour ce faire, à la fin de la première phase, l'enseignant lance un dé. Si le résultat est un « 1 », la manche prend fin immédiatement et un élève est tiré au sort pour représenter son équipe.

Il est possible de **proposer une production numérique** en tapant les textes ou en s'enregistrant. Possibilité aussi d'utiliser un mur collaboratif pour partager les textes et les associer aux images.

Il est également possible de faire jouer les élèves pendant un cours de langue en suivant les règles présentées dans ce document.