

# L'ESCAARMOT

...en voyage

---

cécile anne

Les jeux de l'ILE

## Préambule

**L'ESCARMOT** permet d'utiliser le jeu pour aborder l'écrit et le rendre plaisant, pour dérouiller les imaginaires et oser les contrées inattendues. Avec **L'ESCARMOT**, vous irez du jeu de mots à la construction de textes en passant par l'histoire orale spontanée. Les contraintes utilisées sont toutes liées à l'alphabet, à la lettre sur laquelle le dé vous entraînera. Parfois, cette contrainte de la lettre pourra vous paraître difficile, voire décourageante lorsque vous tomberez sur le "K" (il n'existe que 190 mots courants commençant par cette lettre), le "W" (50 mots), le "X" (40 mots), le "Y" (40 mots) ou le "Z" (130 mots). Pourtant, c'est bien cette contrainte qui va vous porter, vous permettre d'écrire des choses auxquelles vous ne vous attendiez pas. Au fur et à mesure, vous jouerez de plus en plus facilement avec les contraintes proposées. Cela vous permettra aussi de vous en défaire.

Tous les jeux se pratiquent à partir du plateau de jeu. Il faut également se munir d'un dé et de pions.

La case "◀•▶" indique que le joueur doit rejouer immédiatement pour repartir en sens inverse. Au tour suivant, il poursuivra à nouveau sa phrase ou son texte dans le sens initial.

Quand le joueur tombe sur une case "?", il peut ajouter à sa phrase un mot qui commence par la lettre de son choix.

Les jeux, sont, en général, imaginés pour un groupe. Mais vous pouvez aussi jouer tout seul. Chaque fiche donne les règles d'un jeu et chaque jeu peut s'adapter aux thèmes que vous voulez aborder.

Dans la plupart des jeux proposés (sauf dans la Chasse aux Mots), il n'y a pas de gagnant. Juste le plaisir de la création personnelle ou collective.

Vous pouvez décider d'utiliser **L'ESCARMOT** avec un dictionnaire à côté de vous. Cela vous permettra de découvrir, en fonction des contraintes, des mots auxquels vous n'auriez pas pensé spontanément et qui viendront enrichir votre vocabulaire.

Aussi, **L'ESCARMOT** est un jeu vivant. N'hésitez pas à inventer vos propres règles. Vous pouvez nous faire part de toutes vos idées ou nous faire partager des phrases, des textes ou de nouveaux jeux créés à l'adresse électronique de l'association l'ILE (ile@ouvaton.org).

A vos mots ! Prêts ? Partez !

Cécile Anne

### But du jeu

Ecrire une phrase le temps d'un tour de plateau.

### Préparation du jeu

Les joueurs conviennent de la manière de jouer : soit simultanément avec les mêmes lettres, soit à tour de rôle avec des lettres différentes en fonction des lancers de dé de chacun.

Pour jouer simultanément, un seul pion est nécessaire. Chaque joueur lance le dé à tour de rôle et tous écrivent à partir de la même lettre.

Pour jouer à tour de rôle, chaque joueur choisit un pion. Ensuite, la règle du jeu est la même.

### Déroulement du jeu

Lancer le dé et avancer dans le sens de la flèche noire. Lorsque le pion s'arrête sur une lettre, le(s) joueur(s) débute(nt) une phrase en utilisant un mot (nom, verbe, adjectif, adverbe) qui commence par cette lettre (sont exclus articles, pronoms et conjonctions).

A chaque lancer de dé, une nouvelle lettre permet d'ajouter un mot à la phrase.

Quand le pion s'arrête sur une case "◀ • ▶", le joueur rejoue immédiatement et repart en sens inverse. Au tour suivant, il poursuivra à nouveau sa phrase dans le sens initial.

Quand le joueur tombe sur une case "?", il peut ajouter à sa phrase un mot qui commence par la lettre de son choix.

Il n'est possible de mettre un point à sa phrase que lorsque le joueur passe au centre de la coquille, même si le chiffre du dé est supérieur.

Lorsque tous les joueurs ont mis un point à leur phrase, tous procèdent à la lecture.

Plus la phrase est délirante, plus le jeu est drôle : l'important est qu'elle soit grammaticalement juste.

**Exemple** : L'araignée étourdie flâne sur le journal d'isidore le jardinier nerveux qui oppresse les termites et autres insectes yoraces.

### Variante

Commencer par le centre de **L'ESCA**MOT et avancer en sens inverse.

### But du jeu

Le principe de ce jeu est celui d'un jeu de l'oie. Il s'agit d'arriver au centre de la coquille le plus rapidement possible en ayant trouvé des mots qui commencent par les lettres données.

### Préparation du jeu

Les joueurs choisissent un thème en fonction de l'âge des enfants (prénoms, animaux, métiers...) ou le tirent au sort (cartes thèmes)

### Déroulement

Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé et avance dans le sens de la flèche. Lorsque le pion s'arrête sur une lettre, le joueur doit trouver un mot qui commence par cette lettre et qui correspond à la catégorie donnée. S'il ne trouve pas de mot correspondant, le joueur retourne sur la case dont il est parti : il relancera le dé au tour suivant.

Quand le joueur tombe sur une case "?", il peut donner un mot de son choix correspondant à la catégorie donnée. Quand le joueur tombe sur une case "◀ • ▶", il rejoue et repart immédiatement en sens inverse. Au tour suivant, il reprendra le cours du jeu dans le bon sens. Pour gagner, il faut tomber obligatoirement sur la case centrale avec le bon nombre de points.

Remarque : Dans une même partie, les mots énoncés devront chaque fois être différents.

### Variante 1

A chaque lancer de dé, le joueur tire au sort une carte bleue qui impose le thème du mot à trouver. De même, il peut tirer au sort une carte jaune qui impose le genre de mots à trouver.

### Variante 2

Pour allonger la durée du jeu, les joueurs peuvent choisir de repartir en sens inverse une fois qu'ils sont passés par le centre de la coquille. Le gagnant est alors celui qui arrive le premier à sortir de **L'ESCARMOT**.

### But du jeu

Imaginer une histoire à l'oral, le temps d'un tour d'**ESCARMOT**.

### Préparation du jeu

- 1 - Les joueurs prennent un seul pion.
- 2 - Les joueurs tirent au sort une carte verte (début de phrases)

### Déroulement

Le premier joueur lit à haute voix le début de phrase qui s'y trouve. Puis il lance le dé. Lorsque le pion s'arrête sur une lettre, le joueur doit trouver un nom commun qui commence par cette lettre : il doit l'intégrer dans la suite de l'histoire.

**Exemple** : début de phrase : Il était une fois un roi qui... + lettre D comme DENT.

Le joueur énonce sa phrase : "Il était une fois un roi qui n'avait qu'une seule dent."

Le deuxième joueur lance le dé à son tour. Il tombe sur la lettre G et choisit le mot GOURMANDISE. Et énonce la suite de l'histoire. "Depuis qu'il était tout petit, il était atteint d'une telle gourmandise qu'il passait sa journée à manger bonbons et autres sucreries."

Et ainsi de suite jusqu'au centre de la coquille où l'histoire doit se terminer.

### Variante

Pour allonger la durée du jeu, les joueurs peuvent choisir de repartir en sens inverse une fois qu'ils sont passés par le centre de la coquille. L'histoire se terminera alors à la sortie de **L'ESCARMOT**.

pour tous, dès 8 ans

### But du jeu

Utiliser **L'ESCARMOT** pour trouver des mots qui permettent dans un second temps d'écrire une histoire.

### Préparation du jeu

Chaque joueur prend un pion.

### Déroulement

Chaque joueur lance le dé. Lorsqu'il tombe sur une case, il choisit un mot (nom commun, nom propre, verbe, adverbe, adjectif) qui commence par cette lettre (sans l'insérer dans une phrase). Pour guider davantage le joueur, une carte jaune peut être tirée au sort à chaque lancer de dé pour déterminer le genre du mot à trouver. Lorsque tous les joueurs sont arrivés à la fin de **L'ESCARMOT**, chacun écrit un texte en intégrant ses mots.

### Variante 1

Chaque joueur écrit un texte avec les mots du voisin.

### Variante 2

Tous les joueurs écrivent leur texte à partir des mêmes mots.

### Variante 3

Chaque joueur tire au sort une carte mauve (contrainte d'écriture) et écrit son texte en fonction de ce qui lui est imposé.

### But du jeu

Imaginer, pour chaque lettre de l'alphabet, un mot qui n'existe pas puis l'intégrer dans une histoire.

### Préparation du jeu

Les joueurs prennent les cartes jaunes (grammaire) et chacun prend un pion

### Déroulement

Lancer le dé. Lorsque le pion s'arrête sur une lettre, le joueur tire au sort une carte jaune. Puis, il doit trouver un mot qui commence par cette lettre, qui n'existe pas dans la langue française mais qui pourrait correspondre à la carte tirée au sort.

**Exemple :** lettre A + verbe = artondre

Chaque fois qu'un mot est proposé par un joueur, les autres l'inscrivent sur leur feuille et en écrivent leur définition.

**Exemple :** artondre = manière artistique de tondre le gazon.

### Suite possible

Lorsque tous les joueurs sont arrivés au centre de la coquille, chacun imagine une histoire dans laquelle il utilisera les mots inscrits sur sa feuille.

### But du jeu

Utiliser la contrainte de l'abécédaire pour évoquer le souvenir.

### Préparation du jeu

Chaque joueur prend un pion.

### Déroulement

1er temps : Chaque joueur lance le dé. Lorsqu'il tombe sur une lettre, le joueur doit trouver un nom commun ou un nom propre qui commence par cette lettre et qui évoque un souvenir d'enfance (ou un souvenir de vacances, de Noël...).

2ème temps : Chaque joueur écrit une phrase pour chaque mot trouvé. Chaque phrase commence par "je me souviens..." et contient obligatoirement le mot.

Ce jeu peut se poursuivre ensuite par un temps d'échange oral ou par la rédaction d'un texte à partir d'un ou de plusieurs souvenirs évoqués.

*\* Georges Perec a écrit un livre sur ce principe (Je me souviens, éditions Hachette) avec 480 phrases qui commencent par "Je me souviens". Dans son index, on trouvera d'ailleurs ces souvenirs classés selon l'ordre alphabétique des mots clés.*

**livre ouvert**  
pour tous, dès 8 ans

### But du jeu

A partir de la lecture d'une histoire, écrire sa propre version.

### Préparation du jeu

Chaque joueur prend un pion.

### Déroulement

Chaque joueur lance le dé. Lorsqu'il tombe sur une lettre, le joueur doit trouver un nom commun qui a un rapport avec l'histoire en question. Le mot peut être présent dans le texte ou non. Chaque joueur dit son mot à haute voix. Un mot choisi par un joueur ne peut pas être énoncé par un autre même s'il tombe sur la même lettre. Quand tous les joueurs arrivent au bout de **L'ESCAARMOT**, chacun écrit l'histoire à sa manière en employant tous les mots trouvés, dans n'importe quel ordre.

### Variante

Les mots trouvés doivent obligatoirement être utilisés dans le texte dans l'ordre alphabétique.

### Précisions

Ce jeu peut s'adapter à différents types de situations vécues par un groupe. La vision commune d'un film ou d'un spectacle, la visite d'une exposition, la participation à une animation ou à une formation. Il permet de proposer un regard sur ce qui a été lu, vu ou vécu en obligeant par la contrainte de la lettre à aller chercher des choses plus originales que celles exprimées spontanément.

**titres en jeu**  
pour tous, dès 12 ans

### But du jeu

Inventer un titre d'histoire puis écrire en fonction de ce titre.

### Préparation du jeu

Chaque joueur prend un pion.

Chaque joueur choisit de démarrer, soit au bord de la coquille, soit au centre.

### Déroulement

1er temps : Chaque joueur lance le dé deux fois de suite et détermine ainsi deux lettres.

2ème temps : Chaque joueur imagine un titre dont chacun des mots commencera par l'une de ces lettres. Chaque lettre peut être utilisée plusieurs fois.

**Exemple** : le dé s'arrête sur les lettres D puis H.

Le joueur choisit son titre : "Hôpital des désirs".

3ème temps : Chaque joueur offre son titre à son voisin qui écrit une histoire inspirée par ce titre après avoir tiré au sort une carte mauve qui précise la contrainte d'écriture du texte.

**Exemple** : "Hôpital des désirs" devra être un texte écrit au futur.

### Variante

L'histoire écrite à partir du titre ne doit comporter aucune des deux lettres déterminées au départ.

**Exemple** : "Hôpital des désirs" est une histoire qui ne devra comporter ni H, ni D.