



Fédération Française de
SCRABBLE

DOCUMENTS PROMOTIONNELS SUPPORTS ET CANAUX DE COMMUNICATION



Fédération Française de
SCRABBLE

Brochures actuellement disponibles

1 « Vous aussi,
soyez de la partie »

Août 2023 - retraitage 2024
Format A5 - 4 p.





Fédération Française de
SCRABBLE

Brochures actuellement disponibles

« Vous aussi, soyez de la partie ! »



La fédération en quelques chiffres

- + de 13 000 joueurs et joueuses licenciés (dont 300 de -18 ans)
- 7 salariés permanents, + de 1 000 bénévoles (dont 7 dirigeants)
- 650 clubs civils, dans 24 comités régionaux, dont 7 Outre-Mer
- 250 clubs scolaires
- 3 000 personnes jouant dans un club chaque jour
- 100 000 personnes participant chaque année à des tournois

Le jeu de lettres le plus populaire

Tout le monde à son mot à jouer !

Le Scrabble®, connu de presque tout le monde, est un jeu convivial et intergénérationnel, intelligent, pédagogique, bon pour la mémoire, la concentration, l'orthographe, le calcul, la culture générale... La FFSc a ainsi établi une convention-cadre avec le Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse pour 2024-2026.

Pour tous les âges

Pour toutes et tous

- une activité « remue-méninges » bénéfique pour l'esprit
- un jeu qui rassemble dans un monde individualiste
- un loisir intergénérationnel et multiculturel

Pour les jeunes

- des vertus pédagogiques reconnues par les spécialistes
- des progrès en orthographe, en calcul mental
- l'enrichissement du vocabulaire
- le développement de la combinatoire et de l'esprit logique
- l'amélioration de la concentration
- une activité ludique formatrice pour les élèves en difficulté

Pour les seniors

- une activité bénéfique pour la santé mentale et le moral
- une passion partagée pour les mots et la langue française
- des exercices intellectuels pour entretenir la mémoire
- un environnement relationnel chaleureux
- des opportunités intelligentes de voyages et de rencontres



Deux formules de jeu pour tous les goûts

Le Scrabble® « Duplicate », une variante stimulante

Particulièrement répandue dans les clubs et compétitions officielles, cette formule équitable repose sur un tirage de lettres et une grille de mots qui sont, à chaque coup, tous les deux communs à l'ensemble des joueurs et joueuses. L'objectif de chacun et chacune est de trouver la meilleure solution possible à chaque coup, pour viser sur la partie le score total le plus élevé, « le top ». Les scores des solutions trouvées par les joueurs et joueuses servent à établir un classement en fin de partie.

Le Scrabble® « Classique », aux règles mondialement connues

En face à face, la formule Classique, proposée en club comme en compétition par les fédérations nationales, donne lieu à des joutes rebondissantes ou à des parties plus sages, avec des tirages agréables ou difficiles, selon ce que le hasard décide. Elle fait la part belle à la stratégie et à la psychologie, dans des duels bien souvent palpitants. Les compétitions de Classique se déroulent sous forme de rondes successives de duels donnant lieu à un classement qui détermine les deux finalistes.

Pour allier perfectionnement et convivialité

Les clubs disposent de supports pédagogiques et d'outils informatiques destinés à l'initiation et à l'accompagnement des néophytes. Si vous franchissez le seuil du club de votre ville, ses bénévoles vous accueilleront, répondront à toutes vos questions et vous prodigueront conseils et astuces pour vous aider à progresser.

Quelques conseils de champions

- Se servir des préfixes (DÉ-, RE-, IN-, etc.) et suffixes (-IF, -AGE, -OUE, -EUR, etc.) pour faciliter la recherche
- Repérer les cases multiplicatrices accessibles pour les lettres chères
- Ne pas se focaliser sur la longueur des mots : bien placé, un mot court peut rapporter beaucoup plus qu'un mot long.
- Tester les séquences courantes, tel «-OU-», «-U-», «-H-», «-M-», «-MP-», etc.
- Identifier les ajouts possibles sur les mots posés pour anticiper de nouvelles ouvertures intéressantes
- Surveiller les places de scrabbles (prime de 50 points en jouant ses 7 lettres)
- Apprendre quelques mots, notamment ceux de deux et trois lettres et les petits contenant une lettre chère (J, K, Q, W, X, Yet Z)



LES RÉFÉRENCES

Développées par la FFSc et utilisables sur différentes plateformes (Android, Windows et iOS), trois applications constituent le bagage numérique essentiel à l'accompagnement des scrabbleurs et des scrabbleuses dans leur pratique du jeu.

CLASSIEU

Pour jouer à la formule Classique, un contre un.

- matchs en ligne en direct, en différé et en replay ;
- entraînement contre des robots ;
- vérificateur de mots et tirages ;
- classement en ligne.

DUPLIJEU

Pour jouer au Scrabble® Duplicate.

- entraînement, indication des tops, iso-tops et sous-tops ;
- parties et simultanés en ligne ;
- modes « topping » et « battle » ;
- vérificateur de mots et tirages.

DUPLI TOP 9

Logiciel de Scrabble® Duplicate historique de la Fédération. DupliTop 9 est dévolu à l'animation des clubs et à l'arbitrage des tournois et championnats.

ClassJeu et DupliJeu sont inclus dans la licence annuelle individuelle.

Fédération Française de Scrabble®
22 rue Esquirol 75013 Paris
01 53 92 53 20
info@ffsc.fr www.ffsc.fr

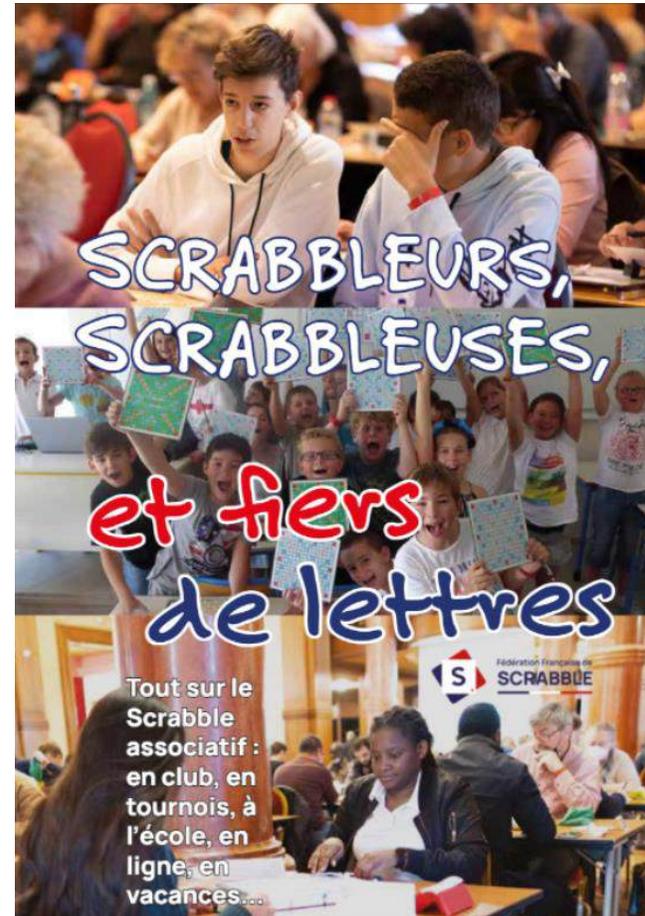


Fédération Française de
SCRABBLE

Brochures actuellement disponibles

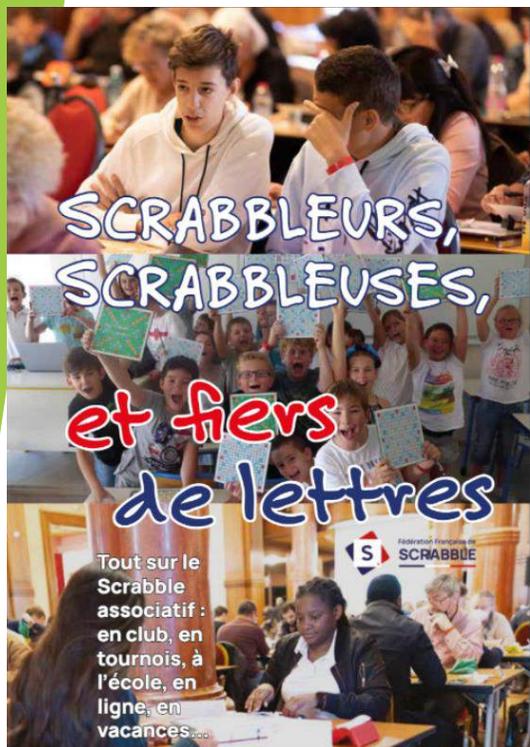
2 « Scrabbleurs, scrabbleuses et fières de l'être »

Août 2023 - retraitage 2024
Format A5 - 36 p.
(pdf téléchargeable sur le SGP)





Fédération Française de
SCRABBLE



**SCRABBLEURS,
SCRABBLEUSES,
et fiers
de lettres**

Tout sur le
Scrabble
associatif :
en club, en
tournois, à
l'école, en
ligne, en
vacances...



LE SCRABBLE,
PLUS CLASSIQUE
QUE LA MUSIQUE ?

N'exagérons rien : la musique aura toujours la première place dans le cœur des hommes, des femmes et des enfants ! Ici, il n'est question que d'un jeu de lettres, même s'il est joué un peu partout dans le monde.

La formule Classique, basée sur les règles historiques du jeu de Scrabble®, est très probablement celle que vous connaissez déjà, par exemple pour l'avoir pratiquée en famille ou avec des amis, à deux, trois ou quatre personnes autour de la table, chacun jouant à tour de rôle.

Toutefois, lors des séances de club et des compétitions consacrées au Scrabble® Classique, les parties se jouent systématiquement en face à face, à deux personnes uniquement. Les parties à trois ou quatre personnes sont relativement frustrantes pour les personnes passionnées :

- Le temps d'attente entre deux tours est relativement long.
 - La grille évolue beaucoup entre le tirage des lettres et le moment où on peut les jouer.
 - Chacun joue finalement peu de tours, le nombre total de lettres dans le jeu restant le même quels que soient la formule et le nombre de joueurs et joueuses.
- Cette formule de jeu, mondialement répandue, est appréciée pour :
- son aspect stratégique, reposant notamment sur l'ouverture de la grille, la gestion du reliquat, le suivi des lettres restant dans le sac, etc. ;
 - sa part de chance, qui peut constituer un défi stimulant quand elle est mauvaise ;
 - la convivialité qu'elle génère autour du plateau.



Variante du jeu de Scrabble® aujourd'hui très répandue dans les clubs et les tournois de la Francophonie, la formule **Duplicate** a été formalisée et impulsée par un avocat bruxellois, **Hippolyte Wouters**, en « mille neuf cent septante-deux ». Il s'agit, pour cela, appuyé sur une méthode de jeu imaginée à la fin des années 1960 par Myriam Fabri, dont une amie de la famille, Gaëtane de Potter, a mis celle-ci en relation avec le futur pionnier du Duplicate, Hippolyte Wouters est aussi le premier champion

commune, serremplit progressivement avec les meilleurs mots successifs de chaque tour. Pour chacun, l'objectif est de marquer le maximum possible de points à chaque coup, afin de terminer la partie le plus près possible du « top », score cumulé de toutes les meilleures solutions de la partie.

« Au départ d'une partie de Duplicate, à l'instar d'une course sportive, tous les participants et participantes se trouvent ainsi sur un pied d'égalité, amenés à se surpasser par rapport à eux-mêmes pour atteindre la meilleure place au classement final. »

Historiquement fondées sur la formule Duplicate et l'engouement suscité, les fédérations nationales et internationale se sont progressivement mises à réintégrer dans leurs activités la formule originale du Scrabble®, le Classique. Non seulement, elles cherchent ainsi à satisfaire les inconditionnels du genre, mais aussi à élargir le public auquel elles s'adressent pour leur développement, étant entendu que les passerelles entre le Classique et le Duplicate, dans les deux sens, sont nombreuses.

BIEN JOUER AU CLASSIQUE

Contrairement au Duplicate qui implique de rechercher la meilleure solution possible à chaque coup sans se soucier des conséquences de celle-ci, le Scrabble Classique offre des aspects stratégiques qui font son intérêt spécifique.

En particulier, chaque joueur et joueuse doit en permanence réfléchir au meilleur coup à jouer en fonction de divers critères, au-delà du seul nombre de points que sa solution lui apportera. Par exemple, il peut être plus prudent d'opter pour une solution à 30 points qui n'offre aucune ouverture majeure à l'adversaire, plutôt qu'une autre à 50 points qui rend accessible une place de quadruple ou – pire encore ! – de nonuple.



1. La gestion du tirage

L'objectif en fin de partie reste bien évidemment d'accumuler plus de points que son adversaire. Dans cette optique, les primes de 50 points qu'offrent les scrabbles sont, les bienvenues. Pour maximiser les chances de pouvoir ainsi déposer les sept lettres de son tirage, il faut se « fabriquer » un tirage adapté, en triant les lettres à conserver et celles à évacuer. Il est notamment recommandé, en cas de tirage désagréable, de se défaire de tout ce qui n'est pas A, E, I, N, R, S et T.

Pour rappel, au Scrabble® Classique, il est permis de changer une ou plusieurs des lettres de son tirage, en passant son tour. Cette manœuvre est encouragée, surtout en cas de tirage vraiment complexe, par exemple sans aucune voyelle, mais elle doit être pratiquée avec parcimonie pour ne pas laisser le score de l'adversaire prendre trop d'ampleur. En outre, il vaut mieux parfois se débarrasser de quelques lettres indésirables en les posant sur la grille, si elle le permet, de façon à marquer quelques points et

• Chaque joueur et joueuse dispose d'un jeu de Scrabble® individuel – les modèles disponibles dans le commerce peuvent faire l'affaire, même s'ils ne sont pas les plus pratiques à l'usage –, lettres rangées, faces visibles, et la grille de jeu vierge au démarrage.

• L'animateur ou animatrice (également appelé « arbitre » pour les séances de club et « juge-arbitre » pour les tournois officiels), annonce une à une les lettres du tirage (au nombre de 7 dans les parties normales), puis enclenche le chronomètre indiquant le temps de réflexion, dont le standard est de 3 minutes. Il existe également des parties en semi-rapides (2 minutes) et en blitz (1 minute).

• Tout le monde se saisit individuellement des lettres ainsi annoncées, puis réfléchit à la meilleure solution possible, laquelle est communiquée à l'arbitre à la fin du temps imparti, soit oralement, soit informatiquement, soit au moyen d'un bulletin-réponse.

• Ensuite, étant entendu que le mot qu'ils ont proposé n'est plus modifiable, l'arbitre annonce aux joueurs et joueuses la meilleure solution possible, dénommée « le top », à eux doivent poser sur leur grille, à l'exact emplacement indiqué.

• Dans le même temps, les scores réels des joueurs et joueuses sont enregistrés, à partir des solutions qu'ils ont transmises (éventuellement corrigées en cas d'erreur), en vue

d'établir un classement général à l'issue de la partie.

• Pour chaque coup suivant, l'arbitre annonce au début le nouveau tirage correspondant, dont les joueurs et joueuses se munissent pour réfléchir à nouveau sur un nouveau problème commun : un même tirage de lettres, sur une grille remplie exactement de la même façon pour tout le monde.

• À l'issue de chaque coup, chacun marque les points de la solution qu'il a trouvée et pose sur la grille la meilleure solution possible, trouvée informatiquement et annoncée par l'arbitre. Les règles de comptage des points et d'admissibilité des mots sont exactement les mêmes que dans la formule historique, dite Classique.

• Si plusieurs solutions atteignent à égalité le score maximum, l'arbitre choisit celle qu'il analyse comme étant la plus qualitativement favorable à la poursuite de la partie (ouverture de la grille, reliquat, etc.).

• Une partie de Scrabble® Duplicate s'achève quand la totalité des 102 lettres du jeu ont été jouées ou s'il ne reste plus aucune voyelle ou plus aucune consonne.





Fédération Française de
SCRABBLE

Brochures actuellement disponibles

2 « Nos partenaires
ont leur mot à dire »

Décembre 2023
Format A4 - 18 p.
(pdf téléchargeable sur le SGP)



**Nos partenaires
ont leur mot
à dire !**





Fédération Française de
SCRABBLE



Fédération Française de
SCRABBLE

**Nos partenaires
ont leur mot
à dire !**



ÉDITO

Lorsqu'en 1974 quelques passionnés, accrus des lettres et des mots, créèrent la Fédération Française de Scrabble, ils n'imaginaient certainement pas ce qu'elle deviendrait 50 ans plus tard.

J'ai aujourd'hui le bonheur et le privilège de présider une structure associative en pleine santé, riche de près de 10000 adhérents, de plus de 900 clubs en France métropolitaine et dans les Départements Collectifs et Territoires Français d'Outre-mer. Notre activité ne cesse de se développer, grâce à notre équipe de permanents et à l'enthousiasme de centaines de bénévoles.

La Fédération Internationale de Scrabble Francophone, à laquelle nous sommes pleinement affiliés, regroupe plus de 30 pays membres, nous ouvre les portes de l'Europe et même d'autres continents : Afrique, Amérique du Nord, Moyen-Orient, Asie...

Nous avons conscience de défendre et de représenter une magnifique activité culturelle qui réunit quotidiennement intellectuels, défense de la langue française, connaissance et préservation du vocabulaire.

Plus que jamais, les jeux de l'esprit - et le Scrabble en particulier - sont précieux, dans un monde qui se tendresse à se déshumaniser, d'un rôle essentiel sur le plan social : cohabitation et plaisir humain, lutte contre l'isolement et le stress, relations transgénérationnelles...

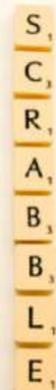
Nous souhaitons dans ce cadre renforcer notre action par des partenariats et des sponsorships, que ce soit dans l'univers des entreprises, des institutions, des médias, de l'administration ou des activités locales.

La plaquette de présentation que vous avez entre les mains a pour vocation de mieux faire connaître notre activité dans toutes ses dimensions, et les opportunités d'action ou de communication dont elle est porteuse. Sachez simplement que nos partenaires - présents au futur - seront toujours leur mot à dire. En tant que scrabbleurs, c'est tout le mieux que nous puissions faire !



Christian COUVREUR,
Président de la Fédération
Française de Scrabble

LE SCRABBLE...



- Premier jeu de lettres au monde qui a fêté son 75^e anniversaire en 2023
- Plus de 100 millions de jeux ont été vendus dans plus de 120 pays dans le monde
- Chaque heure, au moins 30 000 parties de Scrabble commencent
- Alfred Butts, l'inventeur, a décidé de la fréquence et de la distribution des lettres en analysant la première page du New York Times
- Le 21 janvier 1976, les passagers du premier vol commercial du Concorde ont joué au Scrabble
- Il existe une version du Scrabble en braille pour les malvoyants
- L'auteur-compositeur-interprète, Jean-Jacques Goldman est adepte de ce jeu ainsi que les footballeurs français N'Golo Kante et Olivier Giroud qui jouent ensemble

La Fédération Française de Scrabble

50 ANS D'HISTOIRE
15 000 LICENCIÉS
900 CLUBS

C'est en 1955 que le Scrabble arrive en France. Il ne décolle vraiment qu'en 1966, sous l'impulsion du Club Méditerranée. En 1972, le Belge Hippolyte Wouters invente, sur une idée originale de Myriam Fabri, la formule Duplicate : le même tirage de lettres est imposé à tous les joueurs qui, à chaque coup, doivent réaliser le maximum de points



La Fédération Française de Scrabble (FFSc) est créée en 1974. Elle fait partie de la Fédération Internationale de Scrabble Francophone (FISF), qui regroupe plus de 30 pays et compte plus de 20 000 joueurs et joueuses à travers toute la francophonie



Historique

En 1931, à New York, Alfred Butts, architecte au chômage, décide de consacrer son temps libre à la création d'un nouveau jeu de société nommé Lemnos. Cet ancêtre du jeu de Scrabble contient déjà un des concepts clés : attribuer aux lettres des valeurs différentes selon leur fréquence d'utilisation dans la langue. En cette période de crise, les débuts sont difficiles, et devant les échecs, Alfred Butts fut encouragé par son jeu : il imagina un plateau permettant de croquer les mots et ajouta des cases bonus (mot rempli double, tri, angle). Il baptisa cette nouvelle version d'«*Crisscrosswords*» et la fabriqua à domicile de façon très artisanale, qu'il offrit au vent à ses amis.

La Seconde Guerre mondiale survint et stoppa tout projet de développement. La paix revenue, James Brunot, très intéressé par le concept de jeu, obtint de Butts l'autorisation de le fabriquer et de le commercialiser. Après quelques modifications, le jeu est rebaptisé Scrabble, ce qui signifie en anglais «*gratter, farfouiller, faire des pieds et des mains*».

Avec 45 millions de jeux vendus en 1954, le Scrabble s'écrit en Amérique un véritable engouement. C'est à cette époque que commence sa carrière internationale, le jeu étant alors diffusé en Australie, puis en Angleterre.



Des pratiquants actifs et fidèles...

La FFSc s'est peu à peu structurée et développée, pour compter aujourd'hui près de 15 000 licenciés, répartis parmi plus de 900 clubs, 24 comités régionaux, une dizaine de permanents et prestataires ainsi qu'un Bureau Directeur élu tous les 4 ans.

Chaque jour, plus de 3 000 personnes jouent dans un club. Chaque weekend se déroulent plusieurs tournois régionaux qui réunissent sur l'année plus de 100 000 participants.

Des épreuves phares, nationales et internationales, sont régulièrement organisées. Elles peuvent regrouper en un seul lieu plus de 2 000 compétiteurs. Certaines, disputées simultanément partout en France et même dans toute la francophonie, réunissent jusqu'à 6 000 joueurs et joueuses.

100 parties sont jouées en moyenne par pratiquant et par an. Des milliers d'entre eux sont affiliés depuis de nombreuses années

...50% ont leur licence depuis plus de 10 ans !



Fédération Française de
SCRABBLE

Brochures en préparation

(disponible pour la rentrée 2024)

3 « Z-card »



Fédération Française de
SCRABBLE

KITS DE COMMUNICATION À DISPOSITION DES COMITÉS

1

Flèches directionnelles

FLECHE RECTO/VERSO





Fédération Française de
SCRABBLE

KITS DE COMMUNICATION À DISPOSITION DES COMITÉS

2 Roll'Up et X-banner

ROLL UP + XBANNER



77-91-93-94 Comité
Sud-Est-Francilien
de Scrabble®

UNE ASSOCIATION FIÈRE DE LETTRES ...

Loisirs, détente, plaisir, convivialité,
un jeu intergénérationnel qui rassemble

- ★ ORTHOGRAPHE ★
- ★ CALCUL MENTAL ★
- ★ VOCABULAIRE ★
- ★ REMUE-MÉNINGES ★
- ★ COMBINATOIRE ★
- ★ VIVACITÉ ★

*Il n'y pas d'âge pour booster
sa matière grise !*

Des clubs scolaires,
des championnats spécifiques,
des séjours pour les jeunes
Un loisirs branché pour retrouver
ses potes sur des applications
(CJ et DJ)

*Pour des bagarres
à coup de points !*

✉ csffsc@gmail.com ☎ 06 17 81 05 56

🌐 www.csffsc.fr



Fédération Française de
SCRABBLE

KITS DE COMMUNICATION À DISPOSITION DES COMITÉS

3 Banderole

BANDEROLE

Comité
77-91-93-94 Sud-Est-Francilien
de Scrabble®

**UNE ASSOCIATION
FIÈRE DE LETTRES ...**

Loisirs, détente, plaisir, convivialité,
un jeu intergénérationnel qui rassemble

★ ORTHOGRAPHE ★ CALCUL MENTAL ★
★ VOCABULAIRE ★ REMUE-MÉNINGES ★
★ COMBINATOIRE ★ VIVACITÉ ★

Des clubs scolaires, des championnats spécifiques,
des séjours pour les jeunes
Un loisirs branché pour retrouver ses potes
sur des applications (CJ et DJ)

csfffsc@gmail.com 06 17 81 05 56
www.csfffsc.fr

*Il n'y pas d'âge pour booster
sa matière grise!*

*Pour des bagarres
à coup de points!*



Fédération Française de
SCRABBLE

PROPOSITIONS POUR LES RÉSEAUX SOCIAUX





Fédération Française de
SCRABBLE

LES RÉSEAUX SOCIAUX

1

BILANTER CE QUI FONCTIONNE DÉJÀ

Le compte Facebook de la FFSc

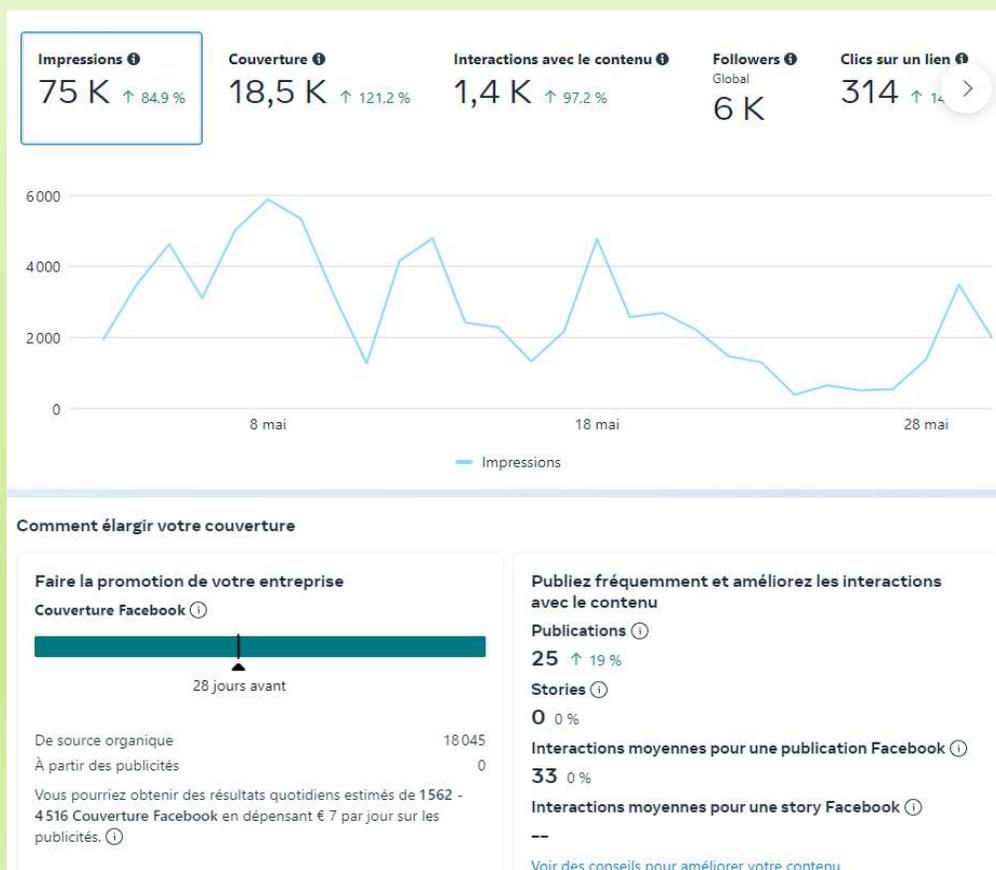




Fédération Française de
SCRABBLE

LES RÉSEAUX SOCIAUX

1 Rappel des données chiffrées Facebook





Fédération Française de
SCRABBLE

LES RÉSEAUX SOCIAUX

2

**METTRE EN PLACE ET DÉVELOPPER
CE QUI N'EXISTE PAS ENCORE**

Promouvoir les « SIXT »

« Stratégies pour Instagram, X et TikTok »



TikTok



Fédération Française de
SCRABBLE

LES RÉSEAUX SOCIAUX

POURQUOI ?

L'objectif est de proposer un contenu différent sur les différentes plateformes :

- Facebook avec des grilles de jeux,
- Instagram avec des QCM,
- X avec des sondages,
- TikTok avec des vidéos ludiques.

Cette méthode fidélisera différents publics et poussera le plus grand nombre à nous rejoindre sur nos autres plateformes.

COMMENT ?

Par le biais de stratégies innovantes mais surtout par une communication régulière et efficace. Le but est de rendre la FFSc attractive et de renvoyer un message de modernité alors faisons le !



Fédération Française de
SCRABBLE

INSTAGRAM : la plateforme visuelle



ARGUMENTS :

1. **Visuel attractif** : Instagram est une plateforme très visuelle, ce qui permet de créer des contenus attrayants pour capter l'attention
2. **Stories et Réels** : Ces fonctionnalités permettent d'atteindre une large audience de manière engageante et interactive
3. **Hashtags et géolocalisation** : Ils augmentent la visibilité des publications auprès de personnes intéressées par le Scrabble



Fédération Française de
SCRABBLE

INSTAGRAM : la plateforme visuelle



IDÉES :

- 1. QCM et quiz en stories :** Utilisation des stories pour poser des questions sous forme de QCM, avec des solutions expliquées dans les publications suivantes
- 2. Réels pédagogiques :** Création de « Réels » (vidéos) qui expliquent des stratégies de jeu, des astuces pour améliorer son score, ou des mots intéressants à connaître
- 3. Concours et défis :** Organisation de concours de mots ou de grilles, incitant les abonnés à participer et à partager leurs solutions.



Fédération Française de
SCRABBLE

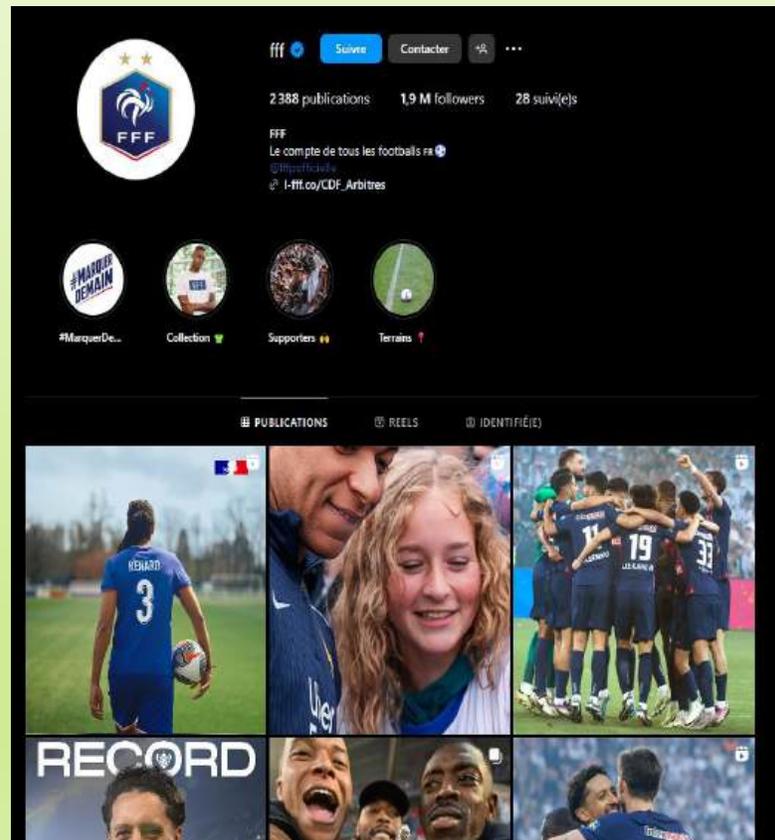
INSTAGRAM : la plateforme visuelle



À la manière de la Fédération Française de Football (FFF), l'objectif d'Instagram est d'être une **vitrine de notre activité**, et surtout une belle vitrine !

On ne rentre pas dans un magasin qui ne donne pas envie.

C'est la même règle sur les réseaux





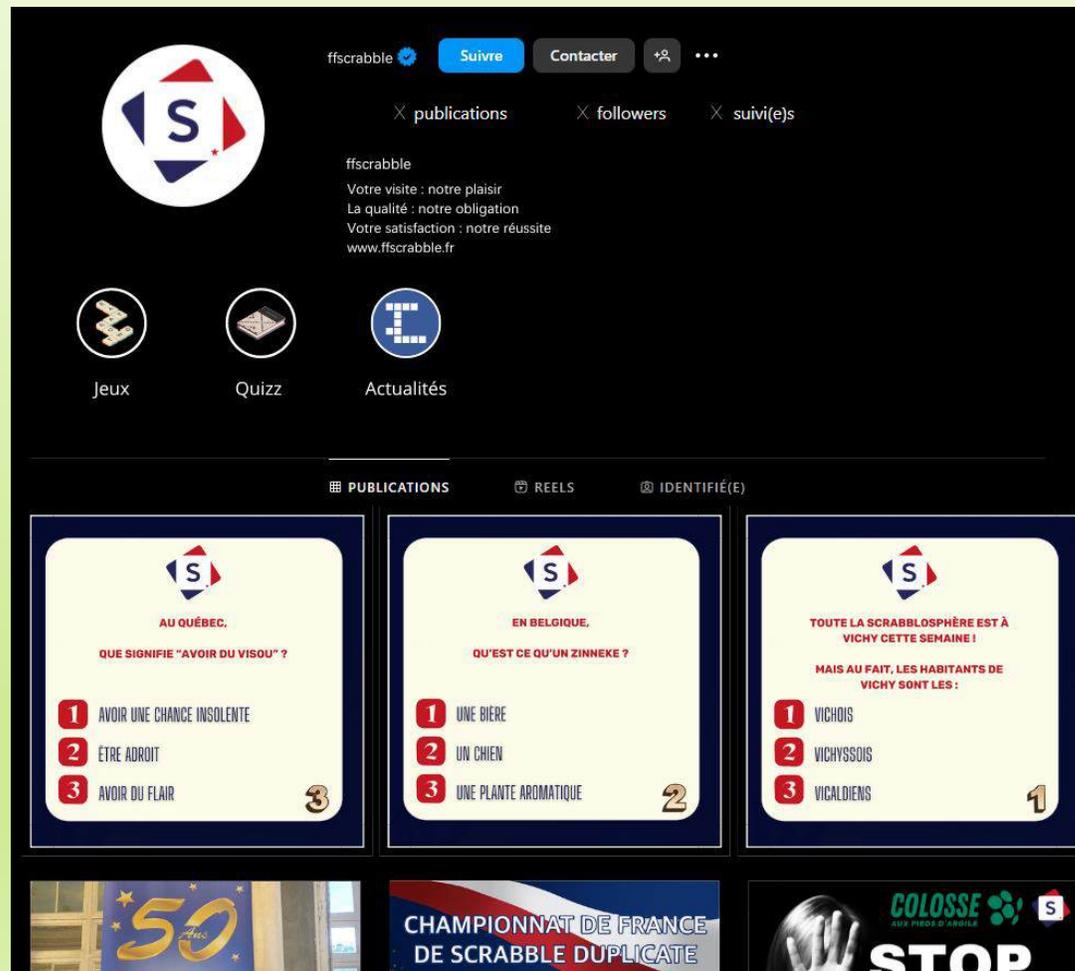
Fédération Française de
SCRABBLE

INSTAGRAM : la plateforme visuelle



Propositions :

Maquette avec une projection
du futur compte Instagram





Fédération Française de
SCRABBLE



(anciennement Twitter)



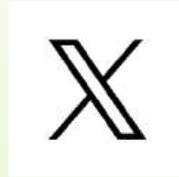
Communiquer rapidement

ARGUMENTS :

- 1. Rapidité et réactivité :** X est idéal pour des communications rapides et pour réagir aux tendances ou actualités.
- 2. Interaction directe :** X favorise les échanges directs avec les followers via les mentions et les réponses.
- 3. Hashtags :** Permettent de rejoindre des conversations plus larges et d'augmenter la visibilité.



Fédération Française de
SCRABBLE



(anciennement Twitter)
Communiquer rapidement



IDÉES :

- 1. Défis quotidiens :** Publication de défis de mots ou de grilles chaque jour et encourager les utilisateurs à répondre en commentaires.
- 2. Sondages et partenaires :** Utilisation de sondages pour engager la communauté avec des questions des stratégies de jeu et communication autour des partenaires
- 3. Live-tweeting d'événements :** Couvrir en direct les compétitions ou les événements liés au Scrabble pour générer de l'engagement.



Fédération Française de
SCRABBLE



(anciennement Twitter)
Communiquer rapidement



OBJECTIFS :

À la manière de la Fédération Française de Football (FFF), l'un des objectifs de X est d'être un canal de diffusion pour les communiqués, les sponsors ou partenaires mais aussi pour la communauté





Fédération Française de
SCRABBLE



(anciennement Twitter)
Communiquer rapidement



Propositions :

Maquette avec une
projection du futur
compte X





Fédération Française de
SCRABBLE

TIK TOK : Pour parler aux jeunes



ARGUMENTS :

1. **Public jeune** : TikTok attire une audience plus jeune, ce qui peut aider à renouveler les membres de la Fédération
2. **Contenus courts et engageants** : La nature des vidéos courtes permet de transmettre des messages rapidement et de manière ludique
3. **Viralité** : Le format et l'algorithme de TikTok favorisent la viralité des contenus.



Fédération Française de
SCRABBLE

TIK TOK : Pour parler aux jeunes



IDÉES :

- 1. Explications du scrabble :** Publication de vidéos expliquant des règles ou des astuces du Scrabble de manière dynamique comme celles sur le Duplicate et Classique
- 2. Challenges de mots :** Lancement de défis de mots avec des hashtags dédiés pour encourager les utilisateurs à participer et partager leurs créations
- 3. Coulisses et interviews :** Proposer les coulisses des compétitions, interviewer des champions de Scrabble, ou des membres de la fédération pour humaniser et dynamiser l'image de la fédération



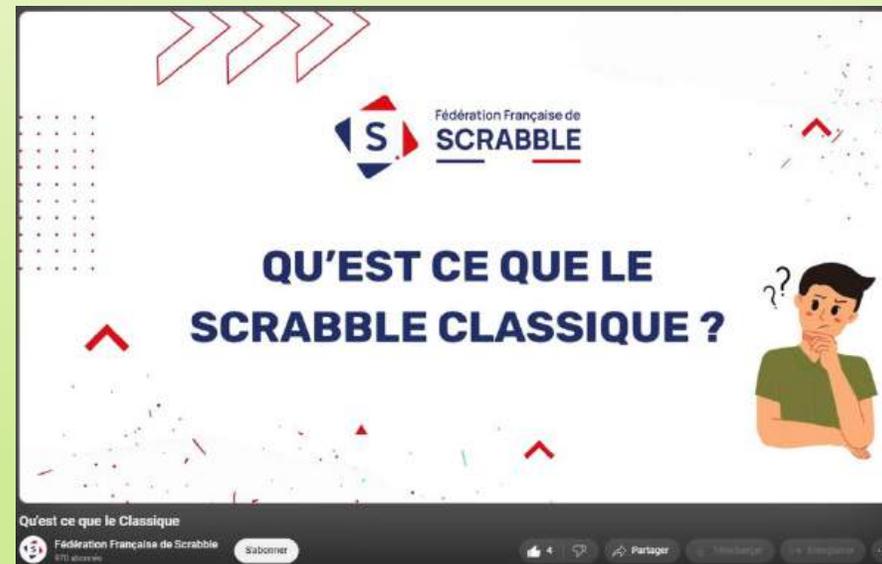
Fédération Française de
SCRABBLE

TIK TOK : Pour parler aux jeunes



PROPOSITIONS :

Dans le même style que les vidéos réalisées en fin avril :



Ces vidéos ainsi que les suivantes seront adaptées au format 16:9 (format TikTok) et permettront aux jeunes de découvrir la FFSc !



Fédération Française de
SCRABBLE



QUESTIONS
RÉPONSES