



Jouer en formule « duplicate »

Voici, de manière illustrée, le principe du jeu en formule « duplicate ». L'idéal est que chaque enfant possède devant lui son propre jeu mais, si le matériel est en quantité insuffisante, constituer des binômes résout cette difficulté.

Situation initiale :

Chaque élève, ou chaque binôme, dispose de son propre jeu devant soi. Les 102 lettres disponibles sont posées à côté, face visible : à la différence de la formule « classique », on ne retourne pas les lettres. Les joueurs attendent que l'animateur annonce les sept premières lettres qui constituent le premier tirage. Si les enfants souhaitent noter les mots trouvés et les scores, ils se servent d'une feuille ou d'un cahier.

Le premier coup :

L'animateur annonce les lettres du tirage initial. Par exemple, il dit : « Vous prenez vos sept premières lettres : un E, un L, un G, un O, un S, un autre E et un C ». Chaque enfant s'en saisit. Comme nous le verrons plus tard, ces lettres peuvent avoir été tirées aléatoirement par l'animateur ou bien avoir été « préparées » afin de permettre la construction de mots simples. Si l'animateur possède un tableau mural représentant une grille de Scrabble, il affiche également les lettres qui resteront ainsi visibles toute la durée du coup.



Les sept premières lettres ayant été annoncées par l'animateur et prises par les joueurs, la recherche peut commencer. Les enfants disposent de quelques minutes pour construire des mots, les placer et les compter. L'objectif pour chacun est de trouver le mot rapportant le maximum de points. Il n'y a ici aucune considération tactique ou stratégique que l'on rencontre lors d'une partie « classique » opposant deux joueurs (du genre, « je place tel mot afin de bloquer mon adversaire »).

Lorsque le coup prend fin (c'est-à-dire lorsque l'animateur décide d'interrompre les recherches au bout de quelques minutes), chaque élève comptabilise les points du meilleur mot qu'il a trouvé. Les enfants n'ont bien entendu pas tous trouvé les mêmes solutions, donc, chacun peut avoir un score différent. Par exemple, avec le tirage des sept lettres suivantes (E, L, O, G, S, E, C), certains auraient 22 points avec ÉCOLES, d'autres 20 points avec CLOSE, ou bien 16 points avec LOGÉES, GÈLES, ÉCLOS etc.



Par contre, tous les enfants vont afficher sur leur grille le même mot, en l'occurrence celui rapportant le maximum de points. Dans notre cas, ce mot est ÉCOLES, placé en H3 (le code de la case portant la première lettre, codée de manière alphanumérique comme pour la bataille navale). L'animateur annonce alors : « Vous posez sur votre grille le mot ÉCOLES, qui se place en H3 et qui vaut 22 points. »



A l'issue du premier coup :

Ainsi, à l'issue de ce premier coup, tous les enfants ont posé ce même mot mais ne sont plus à égalité au niveau des scores : ceux qui ont trouvé ÉCOLES sont en tête (avec 22 points) et devancent ceux qui ont joué un autre mot. Pour enrichir la situation et impliquer tout le monde, l'animateur sollicite chaque enfant pour proposer sa solution, avant d'annoncer le meilleur mot possible. Tout le monde ayant les mêmes lettres, il est facile de commenter les solutions de ses camarades.



Le deuxième coup :

Le premier mot posé, il reste à tous la même lettre en reliquat : ici, le G qui n'a pas été joué. L'animateur annonce alors les six nouvelles lettres qui vont compléter le tirage : I, R, V, U, L, E. La recherche du second coup commence et elle s'achève après quelques minutes. Chacun note son mot et compte ses propres points. L'animateur procède à la mise en commun, ce qui permet de dégager la solution rapportant le maximum de points. À la fin de cette mise en commun, le meilleur mot est annoncé clairement (VIRGULE en 8A pour 92 points) et tous les joueurs le positionnent sur leur grille.



À l'issue du deuxième coup, chacun possède les deux mêmes mots posés sur sa grille mais un nombre variable de points, fonction de ses propres solutions. Ceux ayant joué les meilleurs mots (celui du premier coup et celui du second) sont en avance sur ceux ayant joué des solutions moins rémunératrices.



La suite de la partie :

La partie se poursuit selon le même principe. La séance consiste donc en un enchaînement récurrent de phases de recherche et de phases d'analyse : recueil des solutions trouvées, validation de l'orthographe, recherche du bon score...

En théorie, la partie se poursuit jusqu'à la disparition totale de toutes les voyelles ou de toutes les consonnes. Dans la pratique, elle s'achève lorsque le temps consacré à l'activité est atteint !

- de **mettre simultanément tous les enfants en situation de recherche**, alors que dans la formule classique, un des deux joueurs cherche tandis que l'autre attend de voir le mot que son adversaire va poser,
- de **procéder à une véritable mise en commun (avec une analyse des mots)** puisque tous les enfants jouent avec les mêmes lettres et la même grille, ce qui serait impossible avec la formule classique,
- de **pouvoir comparer les scores** car tous les joueurs ont des conditions de jeu équitables (grille et tirage). Finies les réflexions du genre « j'ai eu toutes les mauvaises lettres » souvent entendues lorsque l'on joue en un contre un...



Activité 2 : comparer des valeurs

- découvrir la répartition des lettres dans un jeu de Scrabble
- comprendre les termes comparatifs (supérieur, inférieur, minimal, maximal, autant, compris entre, double, moitié, triple, tiers...)

a.	Quel jeton possède la valeur minimale ?
b.	Combien y a-t-il de lettres avec une valeur supérieure à 4 points ?
c.	Laquelle de ces consonnes ne vaut pas le double de points du M ?
d.	Quelle voyelle est en nombre maximal ?
e.	Combien de jetons valent autant de points que le P ?
f.	Laquelle de ces consonnes vaut un tiers des points du B ?
g.	Combien de jetons ont une valeur comprise entre 4 et 10 points ?
h.	Combien de jetons ont une valeur inférieure à 3 points ?
i.	Laquelle de ces consonnes ne vaut pas la moitié des points du J ?

E	R	Joker
5	6	7
F	H	P
A	E	I
2	3	4
C	G	T
1	2	3
81	82	83
B	H	V

A small cartoon character with dark hair, wearing a blue suit and a white shirt, pointing his right hand towards the left. He has a wide, open-mouthed smile.

- les abréviations (comme O.N.U.)
- les noms propres
- les noms composés
- les symboles (comme Fe, en chimie)...



Activité 1 : les noms communs et les noms propres

- s'approprier le vocabulaire utilisable au Scrabble
- distinguer les noms communs des noms propres



L'élève classe ces dix mots en deux catégories : ceux jouables au Scrabble (les noms communs) et ceux non jouables (les noms propres, auxquels il faudra rajouter la majuscule).

washington	montagne	histoire	jupiter	australie
planète	everest	hitler	pays	argent

Activité 2 : les noms propres également communs !

- s'approprier le vocabulaire utilisable au Scrabble
- comprendre qu'un nom propre peut également être un nom commun



L'élève classe ces dix mots en deux catégories : ceux jouables au Scrabble (des noms propres qui correspondent également à des noms communs) et ceux non jouables (les noms uniquement propres).

Soleil	Louis	Sénégal	Benjamin	Alaska
Magellan	Madonna	Mercure	Manche	Nil

Réponses : les cinq noms jouables au Scrabble (le soleil, un louis, un benjamin, un / une manche, le mercure) et les cinq noms refusés (Sénégal, Alaska, Magellan, Madonna, Nil).

- s'approprier le vocabulaire utilisable au Scrabble
- repérer les abréviations non valables au Scrabble



L'élève distingue les abréviations, qui ne peuvent pas être jouées au Scrabble.

W.-C.	KILO	K.-O.	WATERS	O.K.
RADAR	T.G.V.	ORDI	N.A.S.A.	LASER

Réponses : les cinq mots jouables (un ordi, un laser, les waters, un kilo, un radar) et les cinq mots non jouables (W.-C., K.-O., N.A.S.A., O.K., T.G.V.).

- s'approprier le vocabulaire utilisable au Scrabble
- distinguer les noms composés des noms simples



L'élève recherche dans le dictionnaire l'orthographe exacte de ces mots pour distinguer les noms simples (jouables au Scrabble) des noms composés (non jouables).

portemanteau	ou	porte-manteau
contreattaque	ou	contre-attaque
supermarché	ou	super-marché
portebonheur	ou	porte-bonheur



contretemps	ou	contre-temps
demitour	ou	demi-tour
portefeuille	ou	porte-feuille
pèsepersone	ou	pèse-persone

Réponses : les quatre noms jouables (un portemanteau, un supermarché, un contretemps, un portefeuille) et les quatre noms composés, donc non jouables (un contre-attaque, un porte-bonheur, un demi-tour, un pèse-personne).

[illegible]

Activité 4 : utiliser la symétrie de la grille

- s'approprier la grille et ses cases colorées
- compléter une grille en utilisant ses propriétés symétriques

← **Symétrie axiale selon une ligne**
La ligne H sert d'axe de symétrie.

Activité 2 : les erreurs de placement des lettres

Objectifs :

- se montrer vigilant face au placement des mots
- repérer les sons mal orthographiés



Il arrive fréquemment que les enfants inversent certaines lettres lorsqu'ils placent un mot sur leur grille. Associer des lettres « jetons » diffère de l'écriture dans un cahier, l'enfant portant souvent plus d'attention sur son geste graphique que sur le positionnement des jetons. Ces imprécisions portent parfois sur des séquences très usuelles : l'inversion du O et du U dans le son -OU-, des inversions dans les sons -EAU, -EIN, -IEN... Le repérage de ces erreurs est souvent délicat, car le lecteur qui identifie de manière globale les mots posés corrige souvent l'ordre, de lui-même, sans en avoir conscience !

Sur la grille proposée ci-contre, les enfants repèrent les 10 mots placés et les notent en corrigeant les inversions orthographiques. Ils reconstituent ensuite cette grille sur leur jeu, en écrivant correctement chaque mot.

Réponses : les 5 mots correctement écrits (DOUCE, CRÂNES, PENSER, LONGUEUR, BORDE) et les 5 mots qui étaient mal orthographiés (FREIN, CHÂTEAU, ABEILLE, BESOIN, BOURDONS).

Activité 1 : activité de tri

Objectifs :

- se familiariser avec les noms propres du tableau d'épellation
- associer chaque pays avec son continent d'appartenance

Les enfants recherchent les pays dans un dictionnaire, un atlas ou une carte le nom des pays du tableau, puis ils les classent selon les différents continents.

Attention, plusieurs obstacles surgissent parmi les 26 noms propres : le O correspond déjà à un continent (l'Océanie), le X est donné par un écrivain philosophe grec (Xénophon), le Q désigne une province du Canada (le Québec) et le W, une région de Belgique (la Wallonie), tandis que le Y est l'initiale d'un pays (la Yougoslavie) n'apparaissant plus tel quel. Les 21 autres noms sont bien des pays pouvant être classés.

A = ALGÉRIE
B = BELGIQUE
C = CANADA
D = DANEMARK
E = ÉGYPTÉ
F = FRANCE
G = GRÈCE
H = HONGRIE
I = ITALIE



J = JORDANIE
K = KENYA
L = LUXEMBOURG
M = MAROC
N = NORVÈGE
O = OCÉANIE
P = PORTUGAL
Q = QUÉBEC
R = ROUMANIE



S = SUISSE
T = TUNISIE
U = URUGUAY
V = VENEZUELA
W = WALLONIE
X = XÉNOPHON
Y = YUGOSLAVIE
Z = ZAMBIE

Il peut être le support d'activités avec les enfants, qui mémoriseront aisément les noms de pays le constituant. On peut même inciter les élèves à recréer un autre tableau d'épellation, en substituant les noms de ces pays par d'autres ayant la même initiale : A comme Allemagne, B comme Brésil, C comme Cameroun etc. Un agréable voyage autour du monde !

CHAPITRE 2

Le Scrabble et la pédagogie

La maîtrise de la langue française

Qui pratique le Scrabble, joue avec les mots. Associer les lettres pour former des sons, s'interroger sur la bonne orthographe, utiliser des documents de vérification, rechercher les prolongements possibles... tout cela participe à l'appropriation de la langue française. Le jeu se lie ainsi aux programmes scolaires dans le cadre de l'apprentissage de la langue.

• la lecture :

L'élève est placé au cœur du processus de lecture / écriture puisqu'il s'agit pour lui de construire des mots à partir des lettres en désordre. Il met en œuvre des mécanismes combinatoires, en reconstituant des syllabes usuelles et en les associant pour retrouver la logique de construction de notre langue. Le passage par la manipulation des jetons-lettres facilite les combinaisons lors des recherches.



L'utilisation de documents d'aide constitue un autre support de lecture, d'autant plus intéressant qu'ils ne se lisent généralement pas de manière linéaire. Vérifier l'orthographe d'un mot dans le dictionnaire, lire une définition, consulter des tables de conjugaison, feuilleter un carnet de vocabulaire... autant d'actions utiles pour une pratique efficace et motivante du jeu.

• l'orthographe lexicale :

Pour l'élève, le plaisir de jouer est lié aux scores des mots, avec l'espoir de remporter la victoire. Pour devancer ses camarades, le jeune pratiquant a tout intérêt à proposer des mots bien orthographiés ! Il est donc particulièrement sensible à leur écriture et porte ainsi plus d'attention aux règles orthographiques usuelles de notre langue. Là encore, le recours à des documents d'aide et de vérification (dictionnaires...) favorise l'esprit d'analyse et la recherche méthodique.

• la grammaire et la conjugaison :

Parmi les multiples mots formés par l'élève au cours d'une partie, certaines propositions méritent d'être approfondies. Même si les éléments de grammaire ici abordés s'éloignent de la structure de la phrase, ils permettent de mieux comprendre les règles sous-jacentes de notre langue : le repérage des régularités ou exceptions à travers l'identification des modes et des temps des formes conjuguées, l'étude des classes de mots pour dégager les constantes orthographiques (les suffixes pour les adverbes, la variation en genre et en nombre des adjectifs, les préfixes pour décliner une famille de noms...).



Le jeu s'enrichit par la présence des verbes, grâce aux nombreuses formes conjuguées. Notre langue permet ainsi de modifier la conjugaison d'un verbe en ajoutant ou substituant une ou plusieurs lettres. Par exemple, en partant de l'infinitif du verbe MANGER, on aboutit à une forme du conditionnel présent MANGERAIT en passant successivement par le futur, MANGERA puis MANGERAI. Cette succession, à partir d'un radical constant, balaise différentes formes conjuguées, au cours d'une même partie de Scrabble. On oriente facilement l'activité vers des études de temps, du radical, de la terminaison, de verbes défectifs...

• le vocabulaire :

Toute partie de Scrabble enrichit le vocabulaire de l'enfant. L'étude de certains mots permet de travailler les champs lexicaux, à partir d'un thème donné, ou bien la recherche d'autres mots provenant de la même famille, de synonymes, de contraires, d'homonymes... Les différentes déclinaisons (modification du radical, ajout d'un préfixe ou d'un suffixe...) apportent également des éléments comparatifs renforçant l'idée que notre langue possède sa propre logique. Le dictionnaire reste un outil essentiel.

• l'expression orale :

Au cours de la séance, les élèves se précipitent souvent pour annoncer aux autres les mots qu'ils ont trouvés. L'animateur les incite à expliquer comment ils ont procédé. Ces justifications orales poussent l'enfant à analyser sa propre démarche et à l'explicitier clairement aux autres membres du groupe.

Pour certains mots, on valide collectivement en s'interrogeant sur l'orthographe et en la justifiant. De même pour la recherche du score exact. Tout ce travail, peu aisé au début, devient plus facile au fur et à mesure de la pratique.

• la production écrite :

La principale production concerne la construction et l'orthographe correcte des mots joués. Ces derniers peuvent être reportés dans un document personnel (cahier, carnet de mots...) ou commun à la classe. Progressivement, les élèves tiennent leur propre « feuille de route », fiche sur laquelle ils notent, de manière ordonnée, leurs solutions et les scores.

Un travail de rédaction sur le texte prescriptif est envisageable, une fois la pratique du Scrabble bien ancrée : expliquer les consignes de jeu.

Les compétences transversales

Outre ses apports dans le domaine de la maîtrise de la langue et des mathématiques, le Scrabble, comme tout jeu de société, développe de nombreuses compétences transversales :

• **la concentration** : savoir se concentrer reste essentiel pour optimiser ses performances. Un élève pris par le jeu et par l'enjeu fait preuve d'une concentration qu'il n'investit pas toujours au cours d'activités habituelles de classe. Si, lors des premières séances, les enfants se relâchent au bout de quelques coups joués, leur attention sur la durée augmente vite au cours de la pratique.

• **l'organisation et la rigueur** : construire de nombreux mots et arriver à les optimiser en trouvant la meilleure place ne sont pas le fruit du hasard mais bien l'aboutissement d'une recherche orientée. L'élève tient compte des lettres composant son tirage et, bien entendu, de l'évolution constante de la grille. Il fait preuve d'organisation dans sa réflexion et adopte une démarche rigoureuse, menant le plus près possible de la « vérité » puisqu'il sait qu'une solution maximale est accessible.



• **la vitesse de réflexion et la combinatoire** : chaque coup se jouant dans un temps limité, le nombre de mots trouvés - et donc la possibilité de trouver la meilleure solution - est d'autant plus important que la vitesse de réflexion est rapide. L'élève habile est celui qui multiplie les combinaisons avec ses lettres, tout en observant bien les ouvertures sur la grille. Construire des mots, les placer, compter les points, tout en manipulant l'orthographe, la conjugaison, le calcul mental... quelques-unes des tâches à mener au cours d'une recherche de quelques minutes ! Mieux vaut ne pas traîner en route, ni se disperser...

• **le transfert de compétences** : la difficulté de la pratique du Scrabble ne provient pas de la compréhension des règles mais bien de la somme de connaissances et de compétences à mettre en œuvre. Mobiliser ses connaissances n'est pas toujours aisé, le transfert de compétences étant ardu. Ainsi, un enfant

d'ordinaire habile en orthographe, sur des exercices classiques, propose parfois des mots avec des erreurs dans le cadre du jeu : en se focalisant sur la recherche, le placement ou le comptage, perd de sa rigueur et oublie les règles essentielles. Voici donc une excellente occasion de travailler ce transfert dans une activité de moindre enjeu, celui ludique de la victoire ... ou de la défaite !

• **la vision spatiale** : l'enfant se forme peu à peu à une vision globale et analytique de la grille, vision modifiée à chaque coup car la configuration de la grille évolue constamment. L'élève fait preuve d'accommodation, passant d'une vision panoramique de la grille à une vision plus focalisée sur des emplacements intéressants pour placer ses mots. Tout au long d'une partie, le décryptage des places s'accompagne d'une analyse des mots posés en lien avec les lettres disponibles pour les compléter ou en constituer de nouveaux. Observer et analyser sont donc deux opérations indissociables.



• **la maîtrise de soi et le respect des autres** : au cours du jeu, l'élève doit se maîtriser et respecter certaines règles. Il attend ainsi la fin du temps de recherche avant de proposer sa solution sans intervenir à haute voix au cours de la phase de réflexion, écoute les solutions des autres, compare... De même, lors des recherches, il ne se contente pas du premier mot trouvé pour stopper sa réflexion, mais cherche à l'améliorer. Pour toutes ces raisons, la pratique du jeu incite à un meilleur contrôle de soi et au respect des autres.

2.4. Comment pratiquer le Scrabble en classe ?

Préparer sa séance de jeu

Une séance de Scrabble tourne autour d'un thème et d'un enchaînement de coups à faire rejouer aux élèves. Selon le contexte - jeu en classe, en atelier, en section jeune d'un club -, le thème peut être :

- **technique** : pour améliorer ses compétences de joueur,
- **didactique** : pour réinvestir ses connaissances, en lien avec la pratique de classe.

Une fois le thème choisi, il ne reste plus qu'à préparer ou sélectionner la partie. Pour enrichir la séance, si le temps le permet, on encadre ce temps fort du jeu par :

- **une activité d'introduction** : un exercice rapide, en préambule, pour manipuler les lettres et aider les enfants à s'imprégner du thème,
- **une activité de conclusion** : un exercice pour reprendre le thème et s'exercer sur un autre type de recherche, à faire à la suite de la partie ou sur du temps libre.



Une séance de jeu : partie à dominante didactique			
1. Le choix du thème			
Partie sur le vocabulaire : le squelette humain			
2. L'échauffement			
Sélectionnez 10 noms d'os, mettez leurs lettres dans l'ordre alphabétique et proposez ces tirages aux élèves			
1. BCISTUU	6. EMNRSTU		
2. ACCEILLUV	7. EHMRSUU		
3. ABIIT	8. EFMRU		
4. ACMRSU	9. ADIRSU		
5. ELORTU	10. EENOPR		
Solutions : 1. cubitus - 2. clavicule - 3. tibia - 4. sacrum - 5. rotule - 6. sternum - 7. humérus - 8. fémur - 9. radius - 10. péroné			



3. La partie

Sélectionnez ensuite, ou créez vous-même, une partie contenant un maximum de mots sur le thème des os du corps humain. Cet enchaînement de coups sera rejoué par les élèves.

Coups	Lettres	Mots	Réf.	Pts
1	SUHREUM			
2	OTOLEPA	HUMÉRUS	H4	80
3	ERBVERE	OMOPLATE	6G	69
4	RTAXMEA	VERTÈBRE	M3	80
5	ADIURTI	MARTEAUX	9B	80
6	DRU+ASIA	TIBIA	8K	24
7	A+LHNGEP	RADIUS	O1	36
8	UNRTMSE	PHALANGE	C7	84
		STERNUM	15C	92
				545



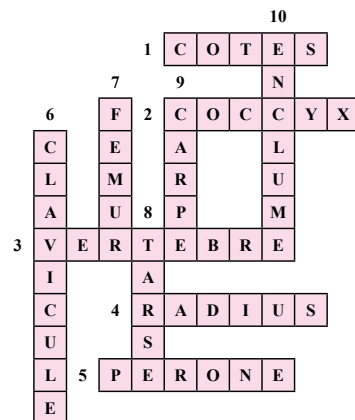
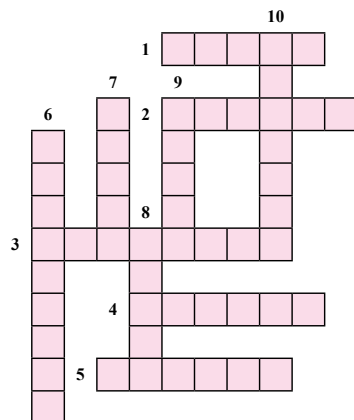
4. L'activité complémentaire

Sélectionnez, ou créez vous-même, un jeu complémentaire sur le squelette humain. Voici ici des anacroisés : les élèves recherchent les mots à partir des tirages de lettres puis les inscrivent dans une grille.

Horizontalement : 1. CEOST 2. CCCOXY 3. BEEERTV 4. ADIRSU 5. EENOPR

Verticalement : 6. ACCEILLUV 7. EFMRU 8. AERST 9. ACEPR 10. CEELMNU

Réponses :



Bien entendu, la durée disponible pour assurer sa séance demeure une contrainte incontournable. Si le temps disponible ne permet pas d'enchaîner les différentes activités, il faut se concentrer sur la partie centrale. Les activités d'introduction et de conclusion peuvent être proposées à d'autres moments de la classe.

Respecter les phases essentielles

Le moment fort de la séance est constitué par la partie de Scrabble. Si le nombre de coups joués dépend du temps disponible, le déroulement, lui, est toujours identique avec l'alternance de deux types de phases :

• **la phase de recherche individuelle (ou en binôme, souvent préconisé au départ)**, où l'élève manipule les lettres dont il dispose, les combine pour former des mots qu'il place ensuite sur sa grille avant de les compter... Tout cela s'effectue en temps limité (deux à trois minutes de recherche).

• **la phase de mise en commun**, où les enfants proposent leurs solutions qui sont ensuite analysées par le reste du groupe classe : validité du mot, exactitude du score, intérêt du placement, comparaison avec les autres solutions trouvées, justification de l'orthographe, anticipation des coups suivants...

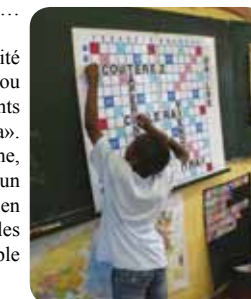


L'activité est d'autant plus riche que ces deux phases sont bien exploitées. En effet, si la phase individuelle reste primordiale car l'enfant est acteur de sa propre recherche, la phase d'analyse apporte de nouveaux éléments. Elle ne se restreint pas à une simple validation des mots et des scores, elle sollicite constamment les élèves pour porter un regard critique sur les mots, en mobilisant leurs connaissances en orthographe, conjugaison, vocabulaire... L'animateur joue ici un rôle important, en organisant les prises de parole et en orientant l'analyse. Trois points figurent dans cette analyse collective :

• **Comment pouvait-on construire des mots avec les lettres proposées ?** Les différents mots trouvés par les enfants sont recensés et affichés, chacun découvre ainsi les solutions des voisins. Certains élèves expliquent comment ils ont combiné leurs lettres : utilisation de sons courants (-CH-, -OU-, -ILL-...), recherche de préfixes (DÉ-, RE-...) ou suffixes (-AGE, -EUR...), manipulation des terminaisons verbales (-ERA, -AIS, -EZ...) etc. Ils précisent ensuite le placement du mot, en justifiant l'intérêt grâce aux cases colorées recouvertes. L'animateur encourage les autres élèves à commenter les solutions proposées : justifier l'orthographe, améliorer la construction du mot, modifier le placement...



• **Quelles sont les particularités de la meilleure solution ?** La majorité des mots retenus constitue une ouverture possible sur des règles d'orthographe ou de conjugaison. Par exemple, avec le mot JETÉ, on imagine les prolongements autorisés : JETÉE, JETER, JETÉS, JETEZ, mais surtout pas «jètent» ni «jètera». Les règles se rapportant aux verbes en -ETER sont donc ici bien utiles. De même, si le mot retenu est TUTOYER, l'interdiction de l'ajout d'un -A final pour un éventuel «tutoyera» permet de rappeler les règles de conjugaison des verbes en -OYER, et, par analogie, ceux en -UYER et -AYER. Bien d'autres exemples sont possibles, qu'ils concernent la conjugaison ou l'orthographe (par exemple la formation des pluriels, des féminins)...



• **Que peut-on imaginer pour la suite de la partie ?** Une fois le mot référent posé, les enfants anticipent. Pour cela, ils repèrent sur la grille les places intéressantes et ils imaginent les prolongements des mots déjà placés. Par exemple, un S ou un T au bout du mot PENCHAI, permet d'aller du passé simple à l'imparfait de l'indicatif. Si l'analyse du mot retenu a été efficace lors de la phase précédente, l'anticipation sera aisée. Cette réflexion prospective est une compétence fondamentale que l'enfant réinvestira dans bien d'autres situations.

Proposer des parties adaptées

• **des parties thématiques (orthographe lexicale, vocabulaire)** : elles comportent un nombre important de mots provenant d'un même champ lexical. L'enfant y retrouve un vocabulaire connu, qu'il peut ici réinvestir voire enrichir. Annoncer, en préambule, le thème de la partie est une aide qui oriente les recherches de l'élève et l'incite à consulter ses documents personnels de classe. Le vocabulaire inséré dans la partie peut également s'adapter aux séquences orthographiques menées dans la semaine ou aux échelles de fréquence de mots.



Une partie sur le thème de la géométrie

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A															
B															
C															
D															
E															
F															
G															
H															
I															
J															
K															
L															
M															
N															
O															

• **des parties grammaticales (grammaire, conjugaison)** : elles se rapprochent des parties thématiques où un point précis est approfondi. Cette fois, l'élément ciblé concerne...

◦ *la conjugaison*, avec l'étude d'un temps (par exemple, l'imparfait de l'indicatif en proposant des tirages pour former les terminaisons -AIS, -AIT, -IONS, -IEZ, -AIENT) ou l'étude d'une catégorie de verbes (par exemple, les verbes du deuxième groupe, les verbes en -ELER ou -ETER qui doublent le L ou le T dans certains cas, les verbes intransitifs...),

Une partie sur l'imparfait de l'indicatif

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A															
B															
C															
D															
E															
F															
G															
H															
I															
J															
K															
L															
M															
N															
O															



◦ *la grammaire et l'orthographe grammaticale*, avec l'étude d'une nature de mots (les adverbes, les adjectifs et leurs différentes formes...) ou l'étude de points spécifiques (la différenciation entre le participe présent et l'adjectif verbal...).



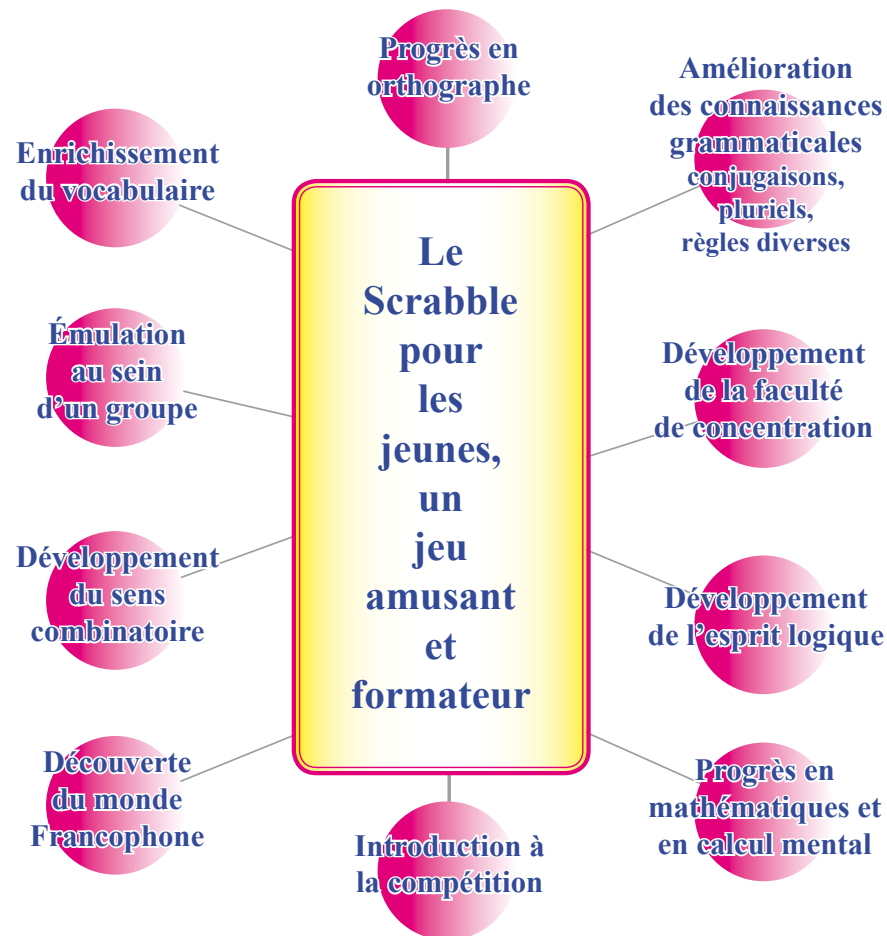
Une partie sur les adjectifs en -EL

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A															
B															
C															
D															
E															
F															
G															
H															
I															
J															
K															
L															
M															
N															
O															

Des variantes pour s'adapter au niveau des élèves

Dans tout enseignement, la difficulté principale est de s'adapter au niveau et à l'hétérogénéité d'un groupe. Pour simplifier l'initiation au jeu et rendre les séances plus souples, plusieurs variantes sont envisageables :

- **jouer sur le nombre de lettres** : réduire les tirages à cinq lettres pour les premières recherches,
- **jouer sur l'organisation** : constituer des binômes lors des premières séances,
- **jouer sur le temps de réflexion** : faciliter les recherches en augmentant le temps de recherche,
- **jouer sur les outils** : autoriser la consultation du dictionnaire, du carnet de mots, de tableaux de conjugaisons,
- **jouer sur les aides** : fournir des indications sur le thème choisi, sur les séquences de lettres à associer, sur les places à viser, sur les mots à prolonger...



CHAPITRE 3

Exploiter le duplicate avec des jeunes

3.1. Des progressions variées pour des objectifs distincts

Les trois variables à dissocier

La pratique du Scrabble requiert un certain nombre de compétences, rendant d'autant plus intéressant son emploi en tant qu'outil pédagogique. Même si la mise en œuvre avec des enfants peut apparaître complexe au début, les séances s'enrichissent très rapidement, dès les règles essentielles de jeu assimilées.

Trois variables essentielles sont à prendre en compte lors de l'initiation de jeunes pratiquants :

- la formation des mots (que nous coderons F)
- le placement de ces mots sur la grille (P)
- le comptage des points de ces mots (C).

Pour une initiation progressive, il faut mettre de côté certaines de ces variables. Vouloir aller trop vite en combinant les trois risque de décourager les enfants.

Une séquence progressive pour introduire le duplicate en classe

Pour les animateurs et les enseignants désireux d'initier des élèves au Scrabble, voici une séquence pour aborder le duplicate en classe. Cet enchaînement de dix séances progressives prend soin de dissocier les variables essentielles pour faciliter l'approche. Par exemple, les deux premières séances se

concentrent sur le placement des mots, en distinguant la construction de ces mots (qui s'effectue en amont) et en mettant de côté leur comptage (qui ne sera introduit qu'ultérieurement).

En suivant cette séquence, les enfants acquièrent les règles fondamentales du jeu tandis que les animateurs abordent de manière ciblée les compétences à la fois techniques (enchaîner ou prolonger les mots, viser les meilleures places, anticiper le placement...) et pédagogiques (repérage des mots en codant les cases, calcul mental pour le comptage, respect de l'orthographe...).



Séquence proposée :

- *axe 1 : apprendre à placer ses mots*
 - **séance 1** : positionner ses mots en respectant le sens d'écriture (F + P)
 - **séance 2** : positionner ses mots en visant les cases bonifiées (F + P)
- *axe 2 : repérer la position de ses mots*
 - **séance 3** : prendre des repères pour changer de support (P)
 - **séance 4** : utiliser le repérage alphanumérique (F + P)
- *axe 3 : compter les points de ses mots*
 - **séance 5** : jouer le premier coup d'une partie (P + C)
 - **séance 6** : optimiser le placement de mots donnés (P + C)
 - **séance 7** : compter les points de mots donnés (P + C)
- *axe 4 : construire ses propres mots*
 - **séance 8** : construire et placer des mots sur un thème donné (F + P + C)
 - **séance 9** : construire et placer des mots comportant un son récurrent (F + P + C)
 - **séance 10** : enchaîner une suite de coups et anticiper (F + P + C)



Selon le niveau des enfants, il est possible de décliner certaines de ces séances en les prolongeant pour une nouvelle mise en pratique. Des éléments sont fournis pour des recherches supplémentaires, tout en conservant la trame et les compétences ciblées.



En préambule, n'hésitez pas à proposer des activités référencées dans le premier chapitre de l'ouvrage : dénombrement des lettres, distinction des cases, recherche sur le vocabulaire accepté, travail sur les pays du tableau d'épellation... Si vous débutez avec de jeunes enfants, ces activités simples permettent de s'approprier progressivement le matériel et les principes de base.

L'aspect mathématique

Selon l'âge et le niveau des pratiquants, le comptage des mots est une variable plus ou moins facile à assimiler. Si chacun est rapidement capable de construire ses propres mots et les placer, le calcul du score complique souvent la situation. Cet ouvrage propose donc des séances distinctes pour travailler cet aspect spécifique, en tenant compte des différents cas rencontrés selon les cases recouvertes et les mots formés. Ces séances partent du simple calcul des points visibles, pour les plus petits, jusqu'à la mise en équation des calculs, pour les plus grands. De quoi exercer, à tous les niveaux, ses capacités en calcul mental et réfléchi !

Une autre séquence pour la pratique en ateliers

Parfois, le temps est compté pour l'initiation d'enfants, en particulier dans le cadre d'ateliers tournants, où l'activité peut n'être proposée que sur un trimestre. Cet ouvrage fournit également une séquence « accélérée » pour initier rapidement un groupe d'enfants. Six séances abordent les techniques essentielles de construction et de placement, afin que chacun acquière l'autonomie suffisante pour jouer. Le comptage des mots s'assimile progressivement et se renforce ensuite avec une pratique régulière.



Séance n°9

Thème général : le principe est identique à celui de la séance 8, la différence portant sur la nature de l'aide apportée, en passant d'un thème commun (les couleurs) à un son récurrent (-OU-). On renforce l'idée de construction des mots par combinaison des lettres pour retrouver des syllabes simples.

Objectifs techniques :

- construire des mots (comportant un son récurrent) à partir d'un tirage de sept lettres
- placer et enchaîner des mots, déterminer leur score

Objectifs pédagogiques :

- utiliser la combinatoire pour former des mots
- anticiper et orienter ses recherches en tenant compte d'un son ciblé

Organisation : travail en binômes

Durée : 50 minutes

Matériel : un jeu par binôme, une feuille de score ou joueur

Challenge : Phase 1 : les points du mot selon le nombre de lettres
Phase 2 : les points du mot selon la place

Déroulement :

Phase 1 : rechercher des mots à partir d'un tirage (sans utiliser toutes les lettres)

- La séance débute individuellement. Proposez douze tirages, permettant, chacun, de former des mots comportant le son -OU-. Toutes les lettres ne sont pas à utiliser obligatoirement.
- Laissez quelques minutes de recherche avec les tirages au tableau. Précisez que les mots peuvent être au pluriel. Si les enfants en trouvent d'autres, ils les notent également, même si ce ne sont pas les plus longs.

1. BCEHLOU	4. DELOPRU	7. EJLORUU	10. DEGORUV
2. EEFLOPU	5. CNOORTU	8. EFFLOSU	11. DEIORTU
3. MNOOSTU	6. EILLNOU	9. BEGNOUX	12. BEOPSSU

Réponses : 1. bouche, boucle, louche - 2. flouée, foulée, loupée - 3. moutons - 4. lourde, louter, poudre - 5. contour, croûton - 6. nouille - 7. joueur, loueur - 8. souffle - 9. genoux - 10. gourde - 11. étourdi - 12. bouses, pousse, soupes.

- Corrigez collectivement et inscrivez les réponses. Chaque enfant comptabilise son total, en marquant un point par lettre : BOUCLE = 6 lettres = 6 points.

Phase 2 : mettre en application sur la grille

- Le son -OU- est conservé pour cette phase de jeu sur grille. Constituez les binômes (pour les points du challenge, on ajoute les scores des deux élèves lors de la phase 1). Le but est que toutes les équipes réussissent, à chaque coup, à trouver au moins un mot, à le placer et à le compter. Pour guider les



recherches, précisez d'emblée que chacune des meilleures solutions est constituée par un mot contenant la séquence -OU-. Les groupes les plus habiles optimisent le placement et calculent les scores exacts.

- Pour le challenge, adaptez le mode d'attribution selon le niveau d'ensemble du groupe d'élèves : on peut accorder les points du mot trouvé s'il est bien compté, ou accorder les points du mot trouvé en ajoutant un bonus si le score est exact.
- Le principe de jeu est récurrent : notez le tirage de sept lettres, laissez le temps de réflexion (entre deux et trois minutes), vérifiez les mots trouvés et le comptage des points. À l'issue de la mise en commun, mettez en évidence la meilleure solution. Chaque équipe pose cette solution maximale sur sa grille. Profitez-en pour repérer les places intéressantes.



Coups	Tirages	Meilleures solutions	Quelques autres mots possibles avec le séquence -OU-
1	BELMUDO	DOUBLE, H4, 22	BOUDE, BOULE, BOUM, MOULE, DOUÉ, LOUE, BOUE...
Repérez le O et le U de DOUBLE pour reformer le son -OU-, pensez aux prolongements de DOUBLE (-E, -R, -S, -Z, voire -T).			
2	M+UJEORU	JOUEUR, G9, 39	JOUE, JOUER, JOUR, REJOUE, MOULER, MOULUE, BOUE, ROUE...
Pensez aux U de JOUEUR pour doubler un mot, préparez la mise au pluriel (JOUEURS).			
3	M+SOIRTF	FOURMIS, 11E, 44	FOURS, TOURS, MOUS, SOURIT, TROUS...
Repérez le S de FOURMIS pour poser un mot horizontal au pluriel.			
4	T+UZHECD	DOUCHEZ, 5G, 44	COÛTEZ, DOUTEZ, TOUCHEZ, COUDE, DOUCE, DOUZE...
Visez le E et le Z de DOUCHEZ pour doubler un mot horizontal.			
5	T+ULCROV	COUVERT, L1, 30	COUVER, COULER, CLOUER, COÛTER, VOÛTER, COURE, LOUVE, ROUTE, TROUE, OUTRE, ROULE, LOUER, VOUER...
N'oubliez pas le O et le U de COUVERT pour former le son -OU-, et le C pour tripler un mot.			
6	L+EDOERE	DÉROULÉE, 13C, 70	LOURDE, RELOUÉE, ROULÉE, DOUÉE, LOUÉE, ROUÉE...
Pensez à la mise au pluriel de DÉROULÉE pour récupérer les points.			
7	GLEPUMF	FLOUE, 2I, 32	PLOUF, FOULE, MOULE, POULE, LOUPE, POUF...
Imaginez les transformations possibles : FLOUÉE, FLOUER, FLOUES, FLOUEZ.			
8	-SEH?OQS*	HQ(U)SSE, 15D, 50	SOUES, SOUS, SOUDES, LOUES, CHOU...

* On repart avec un nouveau tirage.

- Calculez les points du challenge pour établir le classement final.

Séance déclinée : partie avec la séquence -ON-

Coups	Tirages	Meilleures solutions	Quelques autres mots possibles
1	ORNTEMO	MONTRE, H4, 18	MONT, MONTE, MONTER...
2	O+RANSCG	GARÇONS, 10F, 74	TRONC, ARÇONS, GARONS, RAMONS, CRAMONS, CARTONS, CANONS, GASCON, RONGES, RONCES...
3	LOYDARC	CRAYON, 6C, 37	LARDON, ARÇON, RAYON, ROND...
4	DL+AROGS	DRAGONS, 5, 36	GALONS, GARONS, LARDONS, LAGONS, GARDONS, RÂLONS, RONDS...
5	L+HIANS?	CHIAL(O)NS, C6, 84	GALON, RAISON, LÂCHONS, LÂCHIONS, LACIONS, CALIONS, RÂLIONS...
6	ZARFLON	GAZON, 8K, 48	RONFLA, GALON, RAYON, LAGON, FILON, FANON...
7	FLR+ONEB	RONFLEZ, M2, 40	FÉLON, ONGLE, RONFLE, FILON, BARON, SELON...
8	B+SUREH?	B(O)NHEURS, 12A, 82	BONS, HUONS, HÉRONS, HURONS...

3.3. Travailler les mathématiques avec le Scrabble

Les points visibles

Les points visibles correspondent aux points cumulés des lettres d'un mot. On s'extrait ici de la grille et de ses cases bonifiées. Par exemple, JAMBON rapporte 16 points, en considérant la valeur de ses lettres : $8(J) + 1(A) + 2(M) + 3(B) + 1(O) + 1(N)$.

Ces calculs présentent plusieurs intérêts :

- ils génèrent des activités aux consignes simples,
- ils ne nécessitent pas de matériel particulier (pas besoin d'une grille de jeu), car il suffit de connaître la valeur de chaque lettre au Scrabble,
- ils peuvent être introduits avec de jeunes élèves, pour travailler sur des additions et des multiplications à leur portée,
- ils permettent d'exercer de manière ludique les élèves au calcul mental.



Voici quelques idées d'activités à proposer en classe et à décliner selon les niveaux.

Activité 1 : calculer les points visibles d'un mot

Objectif : s'exercer au calcul mental additif ou multiplicatif (en regroupant les lettres de même valeur)

Déroulement : inscrivez un mot au tableau et laissez les élèves calculer le nombre de points en tenant compte de la valeur de chaque lettre.

Variantes :

- varier la longueur des mots
- varier la valeur des lettres composant les mots (introduire des lettres chères)
- réduire le temps de réflexion

Mots	Décomposition additive des points	Décomposition multiplicative
BOUCHON	$3+1+1+3+4+1+1 = 14$ points	$(1 \times 4) + (3 \times 2) + 4 = 14$ points
JOUET	$8+1+1+1+1 = 12$ points	$(1 \times 4) + 8 = 12$ points
VOITURE	$4+1+1+1+1+1+1 = 10$ points	$(1 \times 6) + 4 = 10$ points
HEUREUX	$4+1+1+1+1+1+10 = 19$ points	$(1 \times 5) + 4 + 10 = 19$ points
KIWI	$10+1+10+1 = 22$ points	$(1 \times 2) + (10 \times 2) = 22$ points
NOUILLES	$1+1+1+1+1+1+1 = 8$ points	$1 \times 8 = 8$ points
FLAQUES	$4+1+1+8+1+1+1 = 17$ points	$(1 \times 5) + 4 + 8 = 17$ points
VIVANTE	$4+1+4+1+1+1+1 = 12$ points	$(1 \times 4) + (4 \times 2) = 12$ points
AFFICHE	$1+4+4+1+3+4+1 = 18$ points	$(1 \times 3) + 3 + (4 \times 3) = 18$ points
JUSQUE	$8+1+1+8+1+1 = 20$ points	$(1 \times 4) + (8 \times 2) = 20$ points
BARBECUE	$3+1+1+3+1+3+1+1 = 14$ points	$(1 \times 5) + (3 \times 3) = 14$ points
DEMANDER	$2+1+2+1+1+2+1+1 = 11$ points	$(1 \times 5) + (2 \times 3) = 11$ points
DIXIÈME	$2+1+10+1+1+2+1 = 18$ points	$(1 \times 4) + (2 \times 2) + 10 = 18$ points
JOCKEY	$8+1+3+10+1+10 = 33$ points	$(1 \times 2) + 3 + 8 + (10 \times 2) = 33$ points
WHISKY	$10+4+1+1+10+10 = 36$ points	$(1 \times 2) + 4 + (10 \times 3) = 36$ points

Activité 2 : associer des mots avec leurs points visibles

Objectifs :

- calculer mentalement des scores
- anticiper en observant les lettres constitutives des mots

Déroulement : distribuez la liste des mots et des scores, les élèves doivent relier.

Variantes :

- varier la composition des mots pour que les élèves prennent progressivement conscience que ce n'est pas la longueur qui compte mais la valeur des lettres (présence ou non de lettres chères)
- varier le nombre de mots
- réduire le temps de réflexion, pour gagner en efficacité
- faire classer les mots dans l'ordre croissant ou décroissant de leur valeur

Mots		Points visibles
TARTINE	•	31 points
JOYEUX	•	7 points
SALE	•	24 points
MIDI	•	4 points
WAGON	•	11 points
CHEVAUX	•	6 points
HIVER	•	9 points
LANTERNES	•	15 points

Activité 3 : comparer la valeur de mots

Objectif : prendre des repères pour comparer des mots

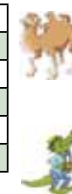
Déroulement : distribuez la liste des binômes de mots, les élèves indiquent les signes de comparaison.

Variantes :

- intégrer des mots anagrammes pour travailler sur les équivalences (mêmes lettres mises dans un autre ordre = scores identiques) : ex, exemple, LAVES (8 points) = VALSE (8 points)
- intégrer des mots contenant des lettres différentes mais de même valeur (autre sorte d'équivalences) : exemple, BALCON (10 points) = POUPÉE (10 points) : exemple, LIVRE (8 points) > LIBRE (7 points)
- intégrer des mots différant d'une seule lettre avec des valeurs distinctes : exemple, COURRIER (10 points) < SKI (12 points)
- intégrer de longs mots aux scores faibles et de courts mots aux scores élevés

Mots 1	> = <	Mots 2
DISPUTE		STUPIDE
ROUTINE		TOURNE
VACHE		CHEVAL
CHÂTEAU		CHAMEAU
PARISIEN		ASPIRINE

Réponses : =, >, <, <, =



Mot 1	> = <	Mot 2
VEXE		VEILLE
CHARGE		MARCHE
GOUTTE		HOTTE
CROCODILE		YAK
DINDON		GORGÉE

Réponses : >, =, <, <, =

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A															
B			P												
C			L												
D	F	L	A	N											
E	A	I	S	E											
F			T												
G			I												
H			C	H	A	I	N	E	S						
I															
J															
K															
L															
M															
N															
O															

Modifier la valeur totale d'un mot

Situation 1 : croiser un mot.

Pour déterminer le score, il faut d'abord calculer les points visibles, puis doubler ou tripler le tout, suivant la case recouverte.

VIGNE, 5K : le mot passe par une case rose, il faut donc doubler les points visibles de VIGNE pour obtenir le score final. $(4 + 1 + 2 + 1 + 1) \times 2 = 18$ points

SELF, 15G : le mot passe par une case rouge, il faut donc tripler les points visibles de SELF pour obtenir le score final. $(1 + 1 + 1 + 4) \times 3 = 21$ points

Situation 2 : former un autre mot.

La formation d'un autre mot par ajout (cf. pages 179-180) ou par baïonnette (cf. page 182) implique deux calculs distincts.

CAFÉ, 3L : le F de CAFÉ se place devant ONDE déjà posé, pour donner FONDE. Il faut donc ajouter la valeur de CAFÉ, qui recouvre une case rose, et celle de FONDE, en tenant compte de ses points visibles.

$[(3 + 1 + 4 + 1) \times 2] + (4 + 1 + 1 + 2 + 1) = 27$ pts

EX, 15 A : ce mot vertical est triplé grâce à la case rouge recouverte et il forme, au passage, un autre mot horizontal (encore EX) dont les points sont à ajouter au total.

$[(1 + 10) \times 3] + (1 + 10) = 44$ points



Situation 3 : coller à un autre mot.

Lorsqu'un mot colle à un autre, il faut compter ce mot et ajouter la valeur de chacun des autres formés.

LESSIVE, 15E : ce mot passe par une case rouge (il est donc triplé) et il forme, au passage, deux petits mots en raccord (IL et TE). Il faut donc additionner la valeur de ces trois mots pour obtenir le total.

$[(1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 4 + 1) \times 3] + (1 + 1) + (1 + 1) = 34$ pts



Exercices d'application



Situation 1 : croiser un mot

a. Recouvrir une seule case rose ou rouge			
BOUDER en 11B	SAVON en 15G	CHÈVRE en C10	DÉCHAÎNES en H1
b. Recouvrir deux cases roses ou rouges			
DÉMOLIR en K5	SURFACES en 1A	CARBONE en 11E	FANFARON en 1A
c. Utiliser les lettres chères			
SKIER en 15G	KLAXON en 12B	FÂCHEZ en 1C	JUMEAUX en K5

Situation 2 : former un autre mot

a. Prolonger un mot			
DRAME en 3K	ÉTÉ en A13	SODAS en 5E	PLAGE en 13K
b. Poser une lettre en pivot			
BORD en M1	EH en 15A	OUF en L12	ÉPÉE en N12
c. Utiliser les lettres chères			
WATERS en 3J	SUJET en O7	BAZAR en 13J	ESSAYER en 5E

Situation 3 : coller à un autre mot

a. Coller des petits mots de 2 ou 3 lettres			
HO en L11	SA en H14	ES en 5D	VUE en 15A
b. Coller des mots plus longs			
BICHE en M1	FUSILLE en 15E	OSONS en L10	AUSSI en O5
c. Utiliser les lettres chères			
AXE en 15A	JEEP en 5C	LASSEZ en 15E	NOYÉ en L11

Situation 4 : placer un scrabble

a. Scrabbliser en croisant son mot			
AGRESSIF en E8	COMPTEUR en K5	JOURNÉES en 11D	POURQUOI en E7
b. Scrabbliser en formant un autre mot			
AUSTÈRE en O5	SEMAINES en 5E	ESSUYANT en 5C	OASIENS en O5
c. Scrabbliser en double appui (avec deux lettres déjà posées)			
RELÂCHENT en 11G	CANADIENS en 5G	BARQUETTE en 11E	PARFAITES en 1A

Réponses :

Situation 1 : a. 18 points, 24 points, 28 points, 45 points. b. 36 points, 117 points, 44 points, 126 points. c. 42 points, 72 points, 69 points, 96 points
Situation 2 : a. 21 points, 17 points, 22 points, 36 points. b. 17 points, 20 points, 16 points, 14 points. c. 36 points, 45 points, 52 points, 74 points.
Situation 3 : a. 19 points, 20 points, 22 points, 22 points. b. 31 points, 37 points, 14 points, 29 points. c. 49 points, 44 points, 49 points, 32 points.
Situation 4 : a. 74 points, 102 points, 80 points, 84 points. b. 85 points, 96 points, 102 points, 85 points. c. 78 points, 74 points, 122 points, 176 points.

CHAPITRE 4

Des jeux pour apprendre

Les enfants adorent jouer avec les lettres et les mots. Des simples mots mêlés aux plus complexes mots croisés, le plaisir se renouvelle en explorant des activités variées et progressives. Ce 4^e chapitre propose une multitude de jeux avec une constante : manipuler les lettres pour retrouver des mots. Des tirages de lettres jusqu'aux Anacroisés, de l'amusement en perspective en combinant voyelles et consonnes pour aboutir à la solution.

Neuf activités sont ici proposées :

- **les tirages** : former des mots à partir des lettres mises en ordre alphabétique,
- **les anaphrases** : retrouver et insérer deux anagrammes dans une phrase,
- **les cheminées** : intercaler un mot entre deux autres,
- **les chenilles** : passer d'un mot à un autre en changeant à chaque étape une lettre,
- **les cousins** : retrouver plusieurs mots proches, à une lettre près,
- **les escalettres** : passer d'un petit à un long mot en ajoutant à chaque étape une lettre,
- **les Anacroisés** : croiser des mots à partir de leur décomposition alphabétique,
- **les benjamins** : trouver les préfixes d'un mot,
- **les associations** : associer deux syllabes pour former un mot.



Pratiqués de manière indépendante, ces jeux distrayants renforcent les connaissances. Utilisés en liaison avec les séances proposées dans le chapitre 5 (un renvoi de page est indiqué), ils prolongent l'exploration du thème choisi par l'animateur. Si plusieurs solutions sont parfois possibles (quand il s'agit d'anagrammes), il en existe toujours sur le thème. Et entre la conjugaison, la grammaire, l'orthographe ou le vocabulaire, le choix est vaste !

4.1. Les tirages de lettres

La séquence -OU-

1. E O P S U : _____
2. A M O T U : _____
3. E J O R U : _____
4. B I O U Z : _____
5. B C E L O U : _____
6. I O R R U V : _____
7. H M O R U U : _____
8. B D E L O U : _____
9. B C E H O R U : _____
10. E F F L O S U : _____
11. C N O O R T U : _____
12. I N O O R T U : _____

La séquence -OI-

13. B E I O T : _____
14. D F I O R : _____
15. E I L O V : _____
16. C H I O X : _____
17. C E F F I O : _____
18. E I I M O T : _____
19. C I N O O V : _____
20. E I O P S S : _____
21. I N O O P S S : _____
22. E I I N O S V : _____
23. C H I I O R S : _____
24. B E I I O R T : _____

Les séquences -AU- et -EAU-

25. A C D H U : _____
26. A E P T U : _____
27. A B E U X : _____
28. A E F U V : _____
29. A E F G R U : _____
30. A M N O S U : _____
31. A A E G N U : _____
32. A E P R U V : _____
33. A C E F F H U : _____
34. A B E L O U U : _____
35. A D H I N P U : _____
36. A A C E H M U : _____

4.2. Les anaphrases

- C E H I N : Rentre ton _____ dans sa _____, ses aboiements m'agacent !
- C E O P U : Je me suis fait mal au _____ avec les débris de ma _____ de champagne.
- A E I M R : Lors de la cérémonie, le _____ promet d'_____ son épouse toute la vie.
- E O P R S : Va _____ les outils sur l'établi et prends un peu de _____, tu as bien travaillé.
- E F L O U : Dans le journal, la photo de la _____ en délire était plutôt _____, on voyait mal.



- C E O R S : Le _____ du match change vite : ça se _____ pour l'équipe locale.
- C E I M R : La famille de la victime a dit _____ aux policiers qui ont résolu ce _____ horrible.
- E E G L R : Utilise ta _____ pour tracer un _____ trait sous le titre de l'exercice.
- A I N R T : Ce sont les vacances, il arrive en _____ à la gare pour prendre son _____.
- E E M R T : Il a perdu la course à un petit _____ de son _____, c'est dommage.



- E I P R R : Est-ce que les navigateurs vont _____ à l'église pour ne pas _____ en mer ?
- C D E O R : L'acrobate a lâché la _____ et il a terminé sa chute dans le _____.
- A C E R T : Pour suivre un animal à la _____ en forêt, une bonne _____ peut s'avérer nécessaire.
- A C E N R : Il s'est cogné le _____ sur une _____ de bateau : ça fait mal à la tête !
- B E N O T : Aurais-tu la _____ de ne pas marcher dans le _____ frais, ça laisse des traces.

4.3. Les cheminées

Exemple :

Le thème
↓
Les mois

			P	O	I	R	E	A	U
A	M	E	N	E	E				

J U I L L E T

↑
Le tirage

La bonne réponse

Les mois

			P	O	I	R	E	A	U
A	M	E	N	E	E				

J U I L L E T

Une mauvaise réponse

Les mois

			P	O	I	R	E	A	U
A	M	E	N	E	E				

J U I L L E T

1. Le présent

		P	O	S	E	E	S		
L	O	U	E	E	S				

A D E G N R T

2. Le présent

		F	O	I	R	E	S		
T	E	N	T	E	E				

A I I J L L T

3. Le présent

				C	O	E	U	R	
F	U	S	E	A	U				

A N O P R S T

4. L'imparfait

		E	C	H	E	C	S		
D	O	N	N	E	R				

A D I O S T U

5. L'imparfait

		M	A	C	H	E	N	T	
Q	U	E	T	E	S				

A E I N P R T

6. L'imparfait

				L	O	G	E	E	S
C	H	A	S	S	E				

I N O O S V Y

4.4. Les chenilles

1. Le présent	2. Le présent	3. Le présent	4. Le présent
P R E N D	F I N I S	V O L E Z	P E I N T
-P+O	-I+E	-Z+T	-E+A
-N+C	-F+T	-T+I	-T+O
-D+U	-I+A	-L+S	-O+L
-U+T	-N+I	-E+N	-P+C
-E+I	-E+L	-I+A	-L+V
C R O I T	S A L I T	A V O N S	V A I N C
5. L'imparfait	6. L'imparfait	7. L'imparfait	8. L'imparfait
T U A I T	A V A I S	L I I E Z	A X A I S
-I+B	-A+S	-I+F	-A+T
-U+E	-I+E	-Z+R	-X+U
-B+E	-S+Z	-L+S	-I+E
-A+Z	-A+I	-E+A	-A+I
-T+I	-V+O	-R+I	-T+Z
É T I E Z	O S I E Z	F I A I S	S U I E Z

4.5. Les cousins

1. L'infinitif	2. L'infinitif	3. L'infinitif	4. L'infinitif
O U R I R	O R D R E	F O C E R	E F I E R
O U R I R	O R D R E	F O C E R	E F I E R
5. L'infinitif	6. L'infinitif	7. L'infinitif	8. L'infinitif
E N D R E	H U L E R	E V O I R	E N T I R
E N D R E	H U L E R	E V O I R	E N T I R
9. L'infinitif	10. L'infinitif	11. L'infinitif	12. L'infinitif
B I L L E R	O U R R I R	O U V O I R	C L Q U E R
B I L L E R	O U R R I R	O U V O I R	C L Q U E R

4.6. Les escalettres

1. Les verbes en ATT-	2. Les verbes en ARR-	3. Les verbes en ARR-
T A	R É	R É
+R	+V	+F
+E	+I	+O
+T	+R	+C
+I	+A	+N
+R	+R	+I
A T T	A R R	C O N
4. Les verbes en ATT-	5. Le préfixe CON-	6. Le préfixe CON-
T E	R É	R É
+E	+G	+V
+R	+A	+I
+N	+N	+N
+T	+A	+O
+A	+R	+C
+D	+R	+N
A T T	A R R	C O N

4.7. Les Anacroisés®

1. A la maison

HORIZONTALEMENT
 1. ACEV
 2. ABCEHMR
 3. EEENRT
 4. ADJNR
 5. AELLS

VERTICALEMENT
 6. CEINSU
 7. ALNOS
 8. EEGINRR
 9. CILORU
 10. EEILOSTT

2. Les matières à l'école

HORIZONTALEMENT
 1. ACHNT
 2. EEIOPS
 3. AABCEILORUV
 4. EIMOSUU
 5. OPRST

VERTICALEMENT
 6. EHIIORST
 7. AAGILNS
 8. AAEIGMMRR
 9. AHMST
 10. CCEEINSS

4.8. Les benjamins

On appelle « benjamin » toute rallonge initiale de trois lettres devant un mot déjà existant. Il faut donc faire preuve d'un minimum d'imagination pour les retrouver ! Ici, on se concentre sur les préfixes, à partir de verbes de 5 lettres.

Exemple : JUSTE → RÉAJUSTE

Jeu 1 : retrouver les benjamins communs pour chaque série de 3 verbes

a.	V E N I R	L A V E R	M U N I R
b.	V I V R E	G E L E R	V E N I R
c.	C É D E R	C R É E R	J E T E R
d.	G E L E R	F L U E R	V E N I R
e.	T E N I R	V E N I R	L E V E R

Jeu 2 : retrouver les benjamins de ces verbes (la liste des verbes est fournie)

L E V E R	G E L E R	S E M E R
T E N I R	J E T E R	P E S E R

A C E N O O O P P P R R R R R S S S U U



Le futur de l'indicatif

Objectif de la séance

- revoir les règles de formation des verbes du 1^{er} groupe au futur de l'indicatif (radical / terminaison).

Préambule

- rappeler les terminaisons :
Je → -ERAI **Nous → -ERONS**
Tu → -ERAS **Vous → -EREZ**
Il → -ERA **Ils → -ERONT**
- Fournir un modèle de verbe du 1^{er} groupe au futur de l'indicatif (appui au tableau).



Échauffement : retrouver 10 formes conjuguées au futur (verbes du 1^{er} groupe)

Tirages	Solutions
A E M O Q R U	
E N O R S S U	
A E E L R V Z	
A E F I M R U	
E N O O R S T	
A E G J R S U	
A E E M R R Z	
A B E I X O R	
E F I N O R S	
A A D E G R R	



Réponses : MOQUERAS - SUERONS / USERONS - LAVEREZ - FUMERAI - OSERONT / ÔTERONS - JUGERAS - ARMEREZ / RAMEREZ - BOXERAI - FIERONS - GARDERA

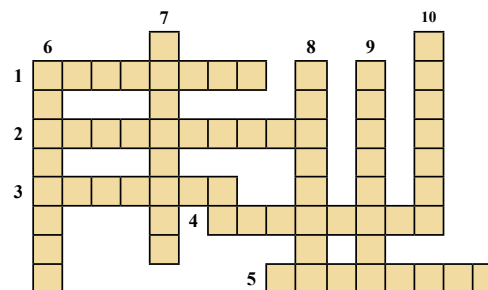
Scrabble : rejouer une partie contenant des verbes du 1^{er} groupe au futur

N°	Lettres	Construction et optimisation	Solutions	Réf.	Points	Anticipation
1	AFMRORE	Repérer la terminaison -ERA et chercher un radical de verbe du 1 ^{er} groupe avec les lettres restantes.	FORMERA	H4	80	Penser à FORMERAI ou FORMERAS pour doubler un mot en colonne 11.
2	EFIBLRC	Mettre le I au bout de FORMERA et former des mots qui doublent : LIBRE, RÉCIF, FILER... Utiliser le B et le C pour un infinitif.	CIBLER	11G	32	Préparer le A pour former CIBLERA ce qui permettra de doubler un mot en ligne M.
3	F+INESXO	Penser à la terminaison -ONS du présent (FIXONS) et, mieux, à -ERONS du futur en reprenant un R déjà posé. Trouver le scrabble.	FIXERONS	6D	92	Le F, le I et le S de FIXERONS permettent de doubler des mots horizontalement. Penser à RE-FIXER.
4	DREMLAB	Placer le A pour CIBLERA au futur et former des mots qui doublent : LARME, DRAME, BARDE... Optimiser avec le B en M9.	BLÂMER	M9	35	CIBLERA pourra être transformé en CIBLERAI ou CIBLERA. Un A au bout de BLÂMER permet de tripler verticalement.
5	D+NORVET	La terminaison du futur -ERONT permet d'écarter 5 lettres. Il reste le D et le V pour un radical de verbe, en s'appuyant sur le I, ligne E.	VIDERONT	E5	98	Le E de VIDERONT ouvre l'accès à une case rouge. Le T permet de doubler. Indiquer le E initial, pour ÉVIDERONT.
6	IES?ASK	Avec le K, penser au verbe SKIER. Il faut le conjuguer au futur et utiliser son A pour former BLÂMERA.	SKIE(R)AS	15H	105	Pas d'ouverture particulière, revenir aux places déjà vues : cases rouges et cases roses.
7	OSTENZR	Viser la case rouge en A8. Au présent (-EZ), avec RESTEZ, SENTEZ, TRÔNEZ, SORTEZ... Ou au futur, avec -EREZ.	ÔTEREZ	8A	48	En jouant ÔTEREZ, on garde un S dans le reliquat (à la différence de OSEREZ). Il peut être placé au bout d'un mot déjà posé...
8	NS+SUMEV	Revenir à É-VIDERONT pour doubler en colonne 4 (MUSES, VUES...) ou à CIBLERA-S pour coller sous BLÂMERA (USES formant LU, ME et ES)...	VUES	N8	29	
					519	

Prolongement : Anacroisés sur les verbes du 1^{er} groupe au futur

Horizontalement

- CEEOPRUZ
- CEHMNOORSU
- AAEIPT
- AELNORSV
- AAEINRTV



Verticalement

- ACEMOPRT
- CEEEHPRZ
- ADEELORS
- AEGNNORT
- AEORSTV

Séances complémentaires

Thème : les verbes du 2^e groupe

Préambule : rappeler le modèle du 2^e groupe

Échauffement : 10 tirages (futur, 2^e groupe)

- EINPRUZ
- AGIRRSU
- ABIIRSU
- EIMORVZ
- AGIORRU
- FIINNORT
- ACHIORS
- AIEIRSSZ
- BEINNORS
- AEIJORRU

Activité complémentaire : Anacroisés n°33, page 127

Thème : les verbes du 3^e groupe

Préambule : rappeler les modèles du 3^e groupe

Échauffement : 10 tirages (futur, 3^e groupe)

- EFNORT
- AEMRTT
- DINORS
- DEORUVZ
- ENORRSV
- AOPRRSU
- CINOORRT
- ADEINPRR
- DEEINRVZ
- ADEIINRT

Activité complémentaire : chenilles n°9-10-11-12, page 106

Thème : les verbes des trois groupes

Préambule : rappeler les modèles des trois groupes

Échauffement : 10 tirages (futur, verbes des trois groupes)

- BEIORZ
- ADENRSV
- ABDEORU
- AEIRRVZ
- AEFIILR
- FINORTU
- AHIMRRU
- DNNOOPRS
- EFINORTX
- AACDIORU

Activité complémentaire : cheminées n°7-8-9, page 103

Les suffixes

Objectif de la séance

- revoir la signification du suffixe -AGE
(= action).

Préambule

- revoir la règle de formation de ces substantifs.
Établir une liste de verbes admettant le suffixe -AGE. Faire le lien avec le verbe dont ils dérivent.



Échauffement : retrouver 10 noms terminés par le suffixe -AGE

Tirages	Solutions
AAEGMSS	
AABEGRR	
AEGMNOT	
ACEEGHS	
ADEGNOS	
ACEGHMO	
AEGIRTV	
AEGISST	
AABDEGN	
AACEGHH	

Réponses : MASSAGE - BARRAGE - SÉCHAGE - SONDAGE - CHÔMAGE - VITRAGE - TISSAGE - BANDAGE - HACHAGE



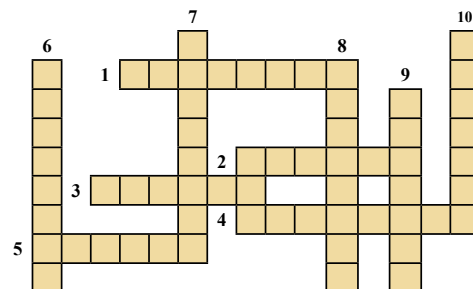
Scrabble : rejouer une partie contenant des verbes se terminant en -AGE

N°	Lettres	Construction et optimisation	Solutions	Réf.	Points	Anticipation
1	EGLEVAE	Former le suffixe -AGE et chercher des radicaux de verbes: LEVAGE, VÊLAGE. Un scrabble possible.	ÉLEVAGE	H7	76	Préparer les ajouts de ÉLEVAGE : un R initial (RELEVAGE) ou le S du pluriel pour jouer en vertical.
2	ASLE?SA	Former ÉLEVAGES et scrabbliser verticalement : au futur (SALERAS), au passé simple (SALÂMES), avec le suffixe -AGE...	SALA(G)ES	14H	78	Plusieurs lettres de SALAGES permettent de doubler un mot horizontal. Il est possible de coller à droite pour tripler (NOUER, 15K).
3	PGEODSA	Former le suffixe -AGE, utiliser le S pour un scrabble au pluriel (anagramme de PAGODES). À placer en formant un mot avec le S.	DOPAGES	11	68	Le D ouvre la 1 ^{re} colonne pour tripler un mot, le G permet d'atteindre deux cases roses. Le O, P et A offrent aussi des doubles.
4	IEPUAQE	Associer -QU- pour de nombreuses possibilités, par exemple : ÉQUIDÉ, PIQUÉE, ÉPOQUE, ÉQUIPE, PÂQUE... Un scrabble en prenant appui sur un G.	ÉQUIPAGE	12B	86	Penser au pluriel pour récupérer les points du mot posé et jouer sur la ligne J. Viser aussi le Q (avec un U) pour doubler en ligne C.
5	MAEO?AM	Pas de scrabble, viser le D pour tripler un mot : MODEM, MADAME, DÉGOMMA... Le maximum en partant du D et en finissant par -AGE.	DOMMA(G)E	11	33	Préparer les prolongements initiaux de DOMMAGE : ENDOMMAGE et DÉDOMMAGE, qui triplent tous les deux.
6	A + SIREAM	Les conjugaisons permettent de scrabbliser : imparfait (EMPARAIS), passé simple (MARIÂMES, VARIÂMES), conditionnel (AIMERAI)... Un quadruple possible en 5D.	MARIAGES	5D	90	Le M initial ouvre la ligne D pour rejoindre une case rose et doubler un mot. Des collantes possibles à droite de MARIAGES, comme CHÊNE en 6B, par exemple.
7	HUBCEOA	Former des séquences usuelles (-OU-, -CH-) et le suffixe -AGE pour scrabbliser.	BOUCHAGE	L8	86	Le B donne accès à la case rouge située en O8. Penser à DÉ- et RE-BOUCHAGE.
8	NELONTD	Ne pas oublier les prolongements initiaux de DOMMAGE : ça triple !	DÉDOMMAGE	1G	36	
					553	

Activité complémentaire : Anacroisés sur les noms terminés par le suffixe -AGE

Horizontalement

- AAEGLLMU
- ACDEGO
- AAEGLV
- AADEEGLP
- AAEGGR



Verticalement

- AABEGQRU
- ABDEGILN
- AACEEFFG
- AEEGLV
- ABCEGLO

Séances complémentaires

Thème : les noms en -EUR

Préambule : établir une liste de noms avec le suffixe -EUR, faire le lien avec le verbe dont ils dérivent

Échauffement : 10 tirages (noms en -EUR)

- CEEHPRU
- BDEORUU
- ACENRRU
- ADENRSU
- EOPRRUTU
- AERSUUV
- AEGRURUV
- AAEMRTU
- EEGNURUV
- AELNPRU

Activité complémentaire : associations n°4, page 131

Thème : les noms en -URE

Préambule : établir une liste de noms avec le suffixe -URE, faire le lien avec le verbe dont ils dérivent

Échauffement : 10 tirages (noms en -URE)

- BDEORRU
- EFIRSSU
- BELRRUU
- ACEFRU
- EERRRSU
- EIMRTUX
- AEGRURUV
- EFLORUU
- EMORRSU
- CEOPRUU

Activité complémentaire : escaliers n°19-20, page 114

Thème : les noms d'habitants en -AIS,E

Préambule : établir une liste de noms d'habitants en -AIN,E

Échauffement : 10 tirages (noms d'habitants en -AIN,E)

- ABCINU
- AIMNOR
- AILNORR
- AEGIMNR
- AIMNORU
- ABEIINTT
- AACFINR
- ACEIIMNX
- AACIMNOR
- ACEIIMNR

Activité complémentaire : escaliers n°73-74, page 118

N°	Lettres	Solutions	Réf.	Pts
1	ECLTUE?			
2	UNGEMRA	LECTEU(R)	H2	72
3	AEL?YRE	MANGEUR	1D	110
4	UCDRUEO	RELAYE(U)R	8H	125
5	U + LADEAB	DOCTEUR	5E	40
6	LOTRETF	BALADEUR	O1	86
7	URTEAUQ	FLOTTEUR	7B	67
8	IOPRESK	ÉQUATEUR	M8	96
		SKIEUR	14I	70
				666

N°	Lettres	Solutions	Réf.	Pts
1	ECLTUE?			
2	TRIUCER	LECTU(R)E	H2	72
3	INERTPU	ÉCRITURE	8H	83
4	LUIFEA?	PEINTURE	O1	83
5	NERTIET	FILATU(R)E	5D	90
6	UROYEVE	TEINTURE	M3	70
7	SURFGSI	REVOYURE	J8	80
8	G + LISTKO	FISSURE	15D	42
		LOOKS	11I	37
				557

N°	Lettres	Solutions	Réf.	Pts
1	NIRANSE			
2	ILOPAO?	RENNAIS	H3	66
3	INYAGAU	POLONAI(S)	5D	86
4	SINOJPA	GUYANAIS	9A	79
5	SIERHVA	JAPONAIS	D8	102
6	LATSIAM	HAVRAISE	13C	82
7	SIOLGTG	MALTAIS	K7	81
8	SIAECO?	TOGOLAIS	11F	59
		ÉCOS(S)AIS	15A	131
				686

Parties thématiques : à l'école

Thème : le matériel de classe

N°	Lettres	Solutions	Réf.	Pts
1	OLSOYS			
2	O+NURCAR	STYLOS	H3	32
3	RU+SOETS	CRAYON	5E	34
4	UPIRTE	TROUSSE	K1	100
5	NEMOGUM	PUPITRES	8A	89
6	U+FCAREF	GOMMENT	1E	30
7	REQE?ES	EFFACEUR	G8	71
8	TRESLGE	ÉQUERRES	15C	116
		RÉGLETS	14I	76
				548

Thème : la géométrie

N°	Lettres	Solutions	Réf.	Pts
1	EOTMSOM			
2	O+CEBGOU	SOMMET	H3	18
3	GOO+ETSC	CUBE	G7	23
4	GO+LESNA	CÔTES	F10	25
5	ERMIDAE	LOSANGES	3F	72
6	GEPENST	DIAMÈTRE	12A	76
7	P+EDYRIA	SEGMENT	5E	36
8	UTRAHEU	PYRAMIDE	D8	75
		HAUTEUR	13H	77
				402

Thème : la géographie

N°	Lettres	Solutions	Réf.	Pts
1	UVELAFE			
2	A+NOTGMN	FLEUVE	H4	32
3	TUIDE?L	MONTAGNE	6A	66
4	TLACSTI	LA(T)ITUDE	E5	82
5	T+LUNFAE	CLIMATS	A3	33
6	URTQEAU	AFFLUENT	4F	78
7	LONVUCA	ÉQUATEUR	K4	110
8	U+OTADAR	VOLCAN	J10	36
		TOUNDRA	15G	27
				464

Thème : l'histoire

N°	Lettres	Solutions	Réf.	Pts
1	NECTRIP			
2	T+UEAXHA	PRINCE	H4	26
3	RUEMPRE	CHÂTEAUX	8H	119
4	AHNOA?O	EMPEREUR	L8	74
5	O+SNLBSA	(P)HARAON	5E	36
6	NOSVINI	BLASONS	10B	78
7	IRSIOR	INVASION	D7	74
8	IRR+EGEU	ROIS	15A	28
		GUERRIER	15H	131
				566

Préambule : établir une liste de mots en lien avec la classe

Échauffement : 10 tirages (outils de la classe)

1. EGMMO 2. CELLO 3. ACMOPS 4. AAEDEGN
5. ACEHIR 6. EEFRTU 7. EEFILLU 8. ACELRSSU
9. ACEEFFRU 10. AABCELRT

Activité complémentaire : Anacroïses n°2, page 119



Préambule : établir une liste de mots utilisés en géométrie (outils, formes, notions...)

Échauffement : 10 tirages (termes géométriques)

1. ANORY 2. AEERT 3. AEGLN 4. CCEELR
5. DEIORT 6. AEEPRTZ 7. ACEEGLNRT
8. AAEEELLPR 9. AAEIGLNO 10. ACDEEHMRT

Activité complémentaire : escalettres n°75-76, page 118



Préambule : établir une liste de mots utilisés en géographie (lieux, paysages, outils, climats...)

Échauffement : 10 tirages (paysages)

1. EFGLO 2. EGJLNU 3. AEILNP 4. AAENSV
5. EEFLUV 6. EHIMST 7. DEIORTT 8. ADNORTU
9. EEHRRV 10. AEGMNNOT

Activité complémentaire : escalettres n°69-70, page 118



Préambule : établir une liste de mots utilisés en histoire (événements, titres, symboles, objets...)

Échauffement : 10 tirages (titres nobiliaires ou de dirigeants)

1. CDU 2. EENR 3. ABNOR 4. CEMOT
5. CEINPR 6. CEIMTOV 7. AIMQRSU 8. EEIGNRSU
9. EEEMPRRU 10. ACEEHILRV

Activité complémentaire : chenilles n°57-58, page 109



Parties thématiques : autour de l'homme

Thème : les vêtements

N°	Lettres	Solutions	Réf.	Pts
1	LIOTMLA			
2	SEUNPEJ	MAILLOT	H4	70
3	EN+ATXUA	JUPES	11D	37
4	NOLPATN	MANTEAUX	4H	106
5	SHECMSE	PANTALON	M3	74
6	NAKTOAR	CHEMISES	6D	68
7	T+ESUWLS	ANORAK	L10	52
8	LU+TOCET	SWEATS	14I	70
		CULOTTE	15C	82
				559

Préambule : établir une liste de vêtements

Échauffement : 10 tirages (vêtements)

1. EGILT 2. EESTV 3. HORST 4. BELOSU
5. AAJMPY 6. ABDEMUR 7. ACCELNO
8. AACDHILN 9. ACEEHSSTTU 10. CEEHIMSTT

Activité complémentaire : cousins n°75-76-77, page 111



Thème : les métiers

N°	Lettres	Solutions	Réf.	Pts
1	INERTEP			
2	ILOBREM	PEINTRE	H4	74
3	ENDICMS	PLOMBIER	4H	78
4	ITNSED	MÉDECINS	N1	78
5	ERHILOE	DENTISTE	5A	68
6	URNDESA	HÔTELIER	D3	74
7	IERIPE?	DANSEUR	11E	92
8	UNOCBR?	ÉPI(C)IER	O8	83
		BÛC(H)ERON	B1	76
				623

Préambule : établir une liste de métiers selon différents suffixes (-EUR, -(I)ER, -ISTE)

Échauffement : 10 tirages (métiers)

1. BCEHORU 2. DEENRUV 3. CEILOPR 4. ACEHNRTU
5. AEIIPRSST 6. EEFILRSTU 7. EFIHMNR
8. ABEGLNORU 9. AAEGGIRST 10. EEFOPRRSSU

Activité complémentaire : Anacroïses n°6, page 120



Thème : les maladies

N°	Lettres	Solutions	Réf.	Pts
1	ITSOETO			
2	O+LUGERO	OTITES	H4	14
3	ERULTOX	ROUGEOLE	8A	83
4	ELOR+BEG	TOUX	F7	33
5	G+EPSIRP	RUBÉOLE	C7	26
6	MECZEA	GRIPPES	3G	87
7	V+LOERIO	ECZÉMA	E10	47
8	O+URTBSC	VARIOLE	15D	42
		SCORBUTS	9H	66
				398

Préambule : établir une liste de maladies

Échauffement : 10 tirages (maladies et symptômes)

1. AEGL 2. EHMUR 3. AEHMST 4. ACCENR
5. EEFIRV 6. AEGIMNR 7. ADEEHIRR 8. EGIIMOPT
9. ACEEILLRV 10. EILLNOORS

Activité complémentaire : escalettres n°45-46, page 116



Thème : les qualités et les défauts

N°	Lettres	Solutions	Réf.	Pts
1	SIOMEJE			
2	ISLUOAJ	ÉGOÏSME	H3	72
3	ERICAVS	JALOUSIE	3A	82
4	NGOESNE	AVARICES	B1	88
5	SERP?SE	MENSONGE	8H	83
6	ERULXEU	PARÉ(S)SES	1A	140
7	E+TECAIP	LUXURE	A7	56
8	UYTOLEA	PATIENCE	M3	82
		LOYAUTÉS	K1	84
				687

Préambule : établir une liste de défauts et une autre de qualités

Échauffement : 10 tirages (qualités, défauts → adjectifs)

1. ACFNR 2. AELRRU 3. CEEINRS 4. EILNOTV
5. EEHNNOT 6. CEIRUUX 7. EEMNRTU
8. EEEGRNUR 9. CEHIPORTY 10. ABEEILRSV

Activité complémentaire : cousins n°63-64-65, page 111

