

Fédération
Française
de Scrabble®



S, C, R, A, B, B, L, E

DIRECTION NATIONALE JEUNES & SCOLAIRES

LE SCRABBLE C'EST LA CLASSE !



8^e édition

*Jeu-concours réservé
aux clubs scolaires
affiliés à la FFSC
pour la saison
2019-2020*



DÉFI DES CLUBS SCOLAIRES DE LA FFSC

« Le Scrabble®, c'est la classe ! » - Le règlement

Les objectifs : Voici la 8^e édition du défi que la Fédération Française de Scrabble® propose à ses structures scolaires ! « Le Scrabble®, c'est la classe ! » intéressera tous les jeunes pratiquants de jeux de lettres, avec **quatre activités ludiques favorisant les recherches en classe, la collaboration et l'enrichissement du vocabulaire**. Les enseignants ou animateurs seront là pour guider les enfants, car **ce sont ces derniers qui doivent chercher**, bien entendu. ☺ Pour pimenter ce défi, un classement national sera établi et les meilleures équipes récompensées !

La participation

- Ce défi s'adresse à **tous les clubs scolaires affiliés à la FFSc pour la saison 2019-2020**. Sont exclus les clubs ou sections jeunes fonctionnant **en dehors d'établissements scolaires**.
- Dans un même établissement scolaire, **plusieurs classes peuvent participer séparément**.
- Les clubs, équipes ou classes totalisant le plus grand nombre de points seront récompensé(e)s. **Quatre catégories seront distinguées : CE2 // CM1 // CM2 // collègue** mais d'autres pourraient être ajoutées s'il y a suffisamment de participants : catégorie **ULIS**, catégorie **lycée**. Si des CE1 participent, ils figureront avec les CE2 pour le classement. Les classes à multi-niveaux concourront dans la catégorie la plus haute.
- **Un seul défi complet est à renvoyer par classe ou par équipe. Pas de productions individuelles d'élèves** car ce défi nécessite la collaboration entre enfants pour déboucher sur une production collective.

Le principe général

- Le défi se déroule **en classe, sur plusieurs semaines**, avec **4 épreuves à résoudre : des mots mêlés, des Anacroisés® et deux grilles à construire**.
- Au sein de l'établissement, **plusieurs séances** seront consacrées à la résolution des épreuves du défi.
- **Le thème du défi est consacré cette année à la mythologie gréco-romaine**.
- Dans tous les jeux, il n'y a **pas de noms composés**.
- La référence reste l'ODS (**Officiel Du Scrabble®**) sauf pour les épreuves autorisant les noms propres.

Le calendrier

- Les documents sont adressés par la FFSc **avec les courriers de rentrée. Seuls les clubs qui se réaffilient pour la saison 2019-2020 peuvent participer, n'oubliez pas de le faire !**
- La date limite pour renvoyer les documents est fixée au **25 avril 2020**.
- Cet envoi, **comportant la fiche signalétique et les fiches-réponses pour chacun des 4 jeux**, s'effectue à l'adresse suivante :
Fédération française de Scrabble®
Nathalie Del Olmo
Défi « Le Scrabble, c'est la classe ! »
50, rue Raynouard
75016 Paris
scolaire@ffsc.fr 01.53.92.53.20.
- **Pensez à conserver une copie de ce que vous envoyez, au cas où il y aurait des problèmes de transmission.**

Les résultats

- Un **jury de la FFSc** est chargé de corriger, comptabiliser les points et établir le classement final.
- Les résultats seront disponibles **au plus tard début juin 2020**.
- Le classement sera mis en ligne sur **le site de la FFSc (www.ffsc.fr)** et **envoyé à toutes les structures** ayant participé.
- Des **diplômes de participation** seront également envoyés aux structures ayant concouru.
- Pour chacune des quatre catégories, les meilleur(e)s clubs ou classes seront récompensé(e)s :
 - le 1^{er} : **une carte cadeaux de 100 €** valable dans de nombreux magasins.
 - le 2^e : **une carte cadeaux de 75 €** valable dans de nombreux magasins.
 - le 3^e : **une carte cadeaux de 50 €** valable dans de nombreux magasins.
 - Si une catégorie compte un grand nombre de participants, des cadeaux supplémentaires seront attribués !

Bon jeu à tous !

Défi « Le Scrabble®, c'est la classe ! »

Remarque générale : pour toutes les épreuves, le recours au dictionnaire est autorisé et même recommandé afin que les jeunes participants manipulent cet ouvrage lors de leurs recherches. Rappelons que ce concours ne se fait pas sous forme d'épreuve(s) individuelle(s) chronométrée(s), mais bien à partir d'un travail collectif permettant d'obtenir une production finale d'équipe ou de classe ! Prenez le temps et le nombre de séances nécessaires pour résoudre chacune des 4 épreuves.

Les 4 épreuves

1. Les mots mêlés

- Une grille de 225 cases (comme au Scrabble®) est proposée. Elle comporte **des noms d'animaux qu'on peut croiser dans les légendes de la mythologie gréco-romaine**. Il s'agit ici de retrouver des **noms communs** (ce ne sont pas des noms de créatures) et il n'y a **aucun nom composé**.
- **La liste et le nombre de mots contenus ne sont pas indiqués !** Chaque mot retrouvé rapporte **5 points**.
- Il y a **4 sens de lecture** possibles :

	A													
		B									N			
			E							I				
			↙	I				↗	P					
					L			A	Z					
	→	L	I	B	E	L	L	U	L	E				
							E			B	↓			
										R				
										E				

- Les noms identifiés doivent être **entourés dans la grille**. La liste doit être ensuite **recopiée** en dessous de la grille, dans les différentes cases, **selon le sens de lecture**.

2. Les Anacroisés®

- Une grille d'Anacroisés® (= des mots croisés où les définitions sont remplacées par les lettres données dans l'ordre alphabétique) comporte **14 noms de créatures qu'on peut croiser dans les légendes gréco-romaines**. Cela peut être des noms propres ou des noms communs.
- Chaque mot retrouvé rapporte **5 points**.
- **La grille doit être complétée avec les mots, écrits lisiblement**.

3. Les mots croisés

- Une grille de la dimension du Scrabble® (15 x 15) sert de support, mais **sans les cases de couleur (aucune bonification)**.
- **Les 102 jetons du Scrabble® sont à disposition**. Il est bien entendu possible d'utiliser les deux jokers dont la valeur est nulle. **Attention de bien vérifier que toutes les lettres utilisées dans la grille sont bien disponibles !!!** Sinon certains mots ne compteront pas...
- L'objectif est de croiser **au maximum 12 noms de dieux et déesses gréco-romaines**. Les noms peuvent donc être des divinités issues de la mythologie grecque (**HADES, HERA, OURANOS...**) et de la mythologie romaine (**PLUTON, JUNON, URANUS...**). Il s'agit bien de divinités, pas de créatures, ni héros.

- Il est interdit d'utiliser deux fois le même mot.
- Le placement se fait comme au Scrabble : horizontal (lecture de gauche à droite) et vertical (lecture de haut en bas).
- Tous les mots doivent être croisés (pas de mots « dans le vide »). La place du 1^{er} mot est libre.
- Attention de bien rester dans le thème !!! Un mot ne figurant pas dans le thème ne sera pas comptabilisé.
- Si le nombre de mots croisés dépasse, on ne comptabilisera que les 12 premiers.
- Le score total est constitué par l'addition des points de chaque mot posé figurant dans le thème imposé. Le score d'un mot correspond à la somme des points de ses lettres. Il n'y a pas de prime de scrabble pour les mots de 7 lettres ou plus !
- Si une lettre sert à croiser deux mots, elle compte dans les deux sens :

	V	I	O	L	E	T	
	E						
	R						
	T						

Exemple : le V vaudra 4 points pour chacun des deux mots.

VIOLET : 4 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 9 points

VERT : 4 + 1 + 1 + 1 = 7 points

- Si un mot posé en forme un autre au passage, ce petit mot ne sera pas comptabilisé. Bien entendu, si les raccords de 2 lettres ne sont pas valables, le mot posé n'est pas comptabilisé !

			J	A	U	N	E
	B	L	E	U			

Exemple : les deux mots formés en collante (JE et AU) ne comptent pas.

JAUNE : 8 + 1 + 1 + 1 + 1 = 12 points

BLEU : 3 + 1 + 1 + 1 = 6 points

- La grille doit être complétée et la liste des mots recopiée dans le tableau (avec le comptage des points).

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

N°	Mots	Pts
1	VIOLET	9
2	BORDEAUX*	20
3	ORANGE	7
4	MAUVE	9
5	(V)ERT	3

* Pas de prime de scrabble même s'il s'agit d'un mot de 8 lettres.

- Pour indiquer où se trouvent les jokers (si vous les utilisez), merci d'entourer ou de mettre entre parenthèses les lettres dans la grille et dans le tableau récapitulatif. (cf. exemple ci-dessus avec le mot (V)ERT qui nécessitait une 3^e lettre V). Rappel : le joker vaut zéro point !

Pour cette épreuve, profitez du travail en groupe pour constituer une base étoffée de noms. Incitez les élèves à rechercher en classe ou à la maison un maximum de termes répondant à la consigne. A partir de là, la phase d'enchaînement des mots pourra commencer, en essayant d'optimiser le nombre de points ! Bonnes recherches ! ☺

4. L'enchaînement

- Le support est la grille habituelle de Scrabble®, avec les cases colorées.
- Une liste de 12 noms d'objets liés aux légendes gréco-romaines est proposée. Il faut enchaîner 8 mots choisis dans cette liste imposée, en respectant les règles usuelles du Scrabble®. **Les mots ne doivent pas être modifiés ! Il est interdit d'utiliser deux fois le même mot.**
- L'ordre pour enchaîner les 8 mots est laissé libre. Le premier mot doit bien évidemment passer par la case centrale, dans le sens horizontal. Il se place donc sur la ligne H, sans obligation d'optimiser son placement pour marquer le maximum de points sur le 1^{er} coup.
- Seuls les croisements sont acceptés. On ne peut ni coller les mots, ni former des petits mots en raccord, ni compléter ces mots (pas de mise au pluriel, par exemple).

	B														
B	O	I	T	E											
	B														
	I														
	N														
	E														

Croisement Autorisé

A	R	M	U	R	E					T	R	O	N	E	

Placement interdit
(collante formant un petit mot de raccord)

														C	
														A	
														S	
														Q	
														U	
														E	

Placement interdit
(mise au pluriel du mot LYRE)

- Il faut utiliser les jetons disponibles dans le jeu de Scrabble® (cf. épreuve n°3). Si une lettre n'est plus disponible, il est possible d'utiliser un ou deux jokers.
- Un mot de 8 lettres ne peut pas être posé au 1^{er} coup. Ne commencez donc pas avec le mot COURONNE !
- Le score des mots répond aux règles usuelles du comptage au Scrabble®. Si au 1^{er} coup, vous placez un mot de 7 lettres (SANDALE ou TRIDENT), la prime de 50 points s'applique. Idem pour le mot de 8 lettres (COURONNE) posé au cours de l'enchaînement. Il ne pourra donc pas y avoir plus de 2 primes de scrabble dans l'enchaînement (au 1^{er} coup puis avec COURONNE).
- Le score total est constitué par l'addition des points de ces 8 mots.
- L'enchaînement doit être reproduit sur la grille et recopié dans le tableau joint (avec les places et le comptage des points).
- Pour montrer où se trouvent les jokers (si vous les utilisez), merci d'entourer ou de mettre entre parenthèses les lettres dans la grille et dans le tableau récapitulatif.

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

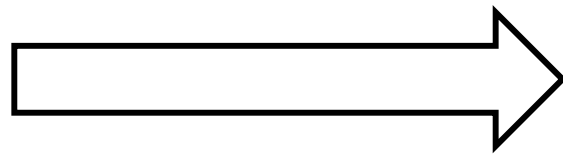
N°	Mots	Place	Pts
1	BLANCHE*	H4 →	84*
2	BORDEAUX*	10D ↓	74*
3	ORANGE	E10 →	14
4	(B)EIGE	15A ↓	21
5	VIOLETS**	5E ↓	40

H4 = case où se trouve la lettre initiale du mot
(B) = joker B pour (B)EIGE (car les 2 autres B ont déjà été utilisés)

* avec la prime de scrabble de 50 points

** mot qui recouvre 2 cases roses, sa valeur est donc quadruplée (10 x 4 = 40 points)

**LE SCRABBLE, C'EST LA CLASSE :
COMMENCEZ LE DÉFI !**



**Toutes les pages suivantes sont à renvoyer
(n'oubliez pas de garder une copie)**

Etablissement :	Classe :
------------------------	-----------------

Épreuve n°1 : les mots mêlés

Objectif : retrouver un maximum de mots cachés dans cette grille (4 sens possibles : → ↓ ↗ ↘)

Thème : les animaux rencontrés dans les légendes de la mythologie gréco-romaine (uniquement des noms communs)

Cotation : 5 points par mot retrouvé

P	O	L	U	E	M	O	U	T	R	O	N	E	U	F
C	H	A	H	U	T	I	R	C	H	E	V	A	L	E
L	A	C	O	Q	E	S	A	U	T	I	E	R	E	V
A	I	D	I	U	V	E	G	L	A	R	I	U	T	I
B	R	O	V	E	L	A	P	O	U	S	S	H	R	T
E	O	B	N	G	E	U	S	A	N	G	L	I	E	R
I	K	E	I	N	R	E	T	H	S	D	A	P	T	E
L	E	A	U	S	C	O	R	P	I	O	N	P	O	J
L	U	B	E	F	R	S	O	U	R	T	M	O	R	U
C	H	I	L	A	R	A	I	G	N	E	E	C	T	M
H	O	U	R	D	I	N	S	E	C	A	N	A	I	E
I	N	C	A	N	A	D	P	O	I	S	S	M	E	N
E	X	C	H	A	B	R	I	A	T	N	O	P	U	T
N	O	U	D	O	E	F	E	T	O	G	Y	E	L	A
Z	E	B	R	S	N	E	T	A	C	N	I	M	E	S

Liste des animaux retrouvés, classés selon leur sens dans la grille :

Horizontal →

Vertical ↓

Oblique montant ↗

Oblique descendant ↘

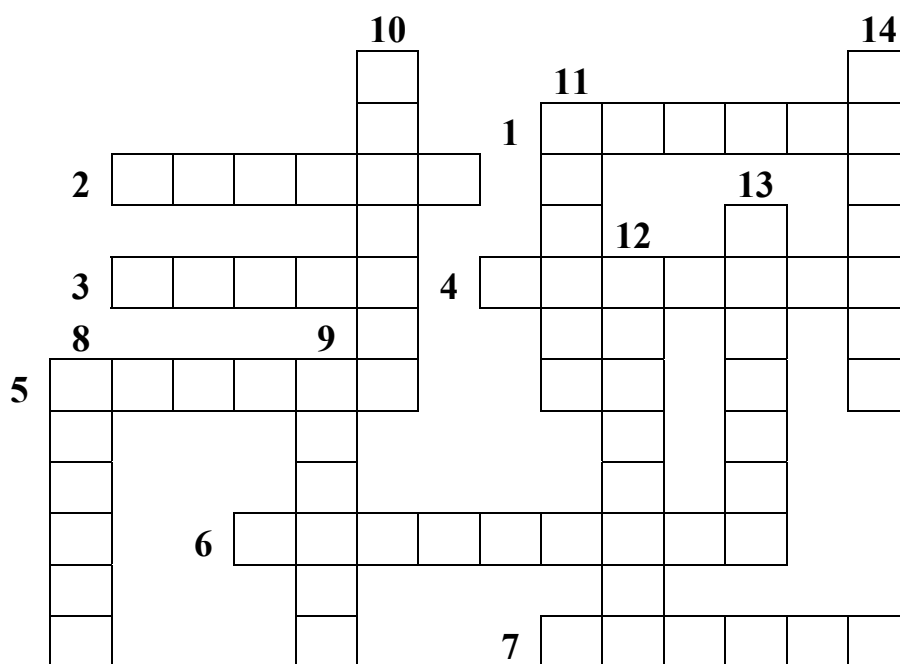
Etablissement :	Classe :
------------------------	-----------------

Épreuve n°2 : les Anacrosés®

Objectif : retrouver des mots (à partir des lettres fournies dans l'ordre alphabétique) puis les croiser dans la grille

Thème : les créatures de la mythologie gréco-romaine (exemple : I N O R T T → TRITON)

Cotation : 5 points par mot remplacé dans la grille



Horizontalement

1. E E I N R S
2. A E H I P R
3. D E H R Y
4. C C E L O P Y
5. A E E G P S
6. A E I M N O R T U
7. D E E M S U

Verticalement

8. H N O P T Y
9. H I N P S X
10. C E E H I M R
11. A E R S T Y
12. A C E E N R T U
13. E G G N O O R
14. B C E E E R R

Etablissement :	Classe :
------------------------	-----------------

Épreuve n°3 : les mots croisés

Objectif : croiser sur une grille vierge, au maximum 12 mots sur le thème, en utilisant les jetons habituels du jeu de Scrabble®

Thème : les dieux et déesses de la mythologie gréco-romaine

Rappel : ce sont des noms propres, aucune obligation de figurer dans l'Officiel du Scrabble®

Cotation : chaque mot vaut le total des points de ses lettres. Le score à cette épreuve est le total des scores des 12 mots croisés.

	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															

Lettres à disposition (les barrer au fur et à mesure de leur utilisation) :

A	A	A	A	A	A	A	A	A		B	B		C	C		D	D	D
E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E		F	F	
G	G		H	H		I	I	I	I	I	I	I	I		J		K	
L	L	L	L	L		M	M	M		N	N	N	N	N	N			
O	O	O	O	O	O		P	P		Q		R	R	R	R	R	R	
S	S	S	S	S	S		T	T	T	T	T		?	?				
U	U	U	U	U	U		V	V		W		X		Y		Z		

Etablissement :	Classe :
------------------------	-----------------

Épreuve n°3 : les mots croisés

N°	Mots	Pts
1		
2		
3		
4		
5		
6		

N°	Mots	Pts
7		
8		
9		
10		
11		
12		

→Total des 12 mots

Etablissement :	Classe :
------------------------	-----------------

Épreuve n°4 : l'enchaînement

Objectif : croiser, sur la grille de Scrabble®, 8 mots (exactement) à choisir dans une liste imposée

Thème : les objets des légendes de la mythologie gréco-romaine → 8 mots à choisir dans la liste (ne pas modifier les mots !):

ARMURE – BOBINE – BOITE – CASQUE – COURONNE – EPEE

FLECHE – Foudre – LYRE – SANDALE – TRIDENT – TRONE

Le 1^{er} mot posé (passant par la case centrale) ne peut pas être COURONNE car il compte 8 lettres !

Cotation : le score à cette épreuve est le total, selon le comptage habituel du jeu de Scrabble®, des scores des 8 mots croisés.

	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															

N°	Mots	Place	Pts
1			
2			
3			
4			

N°	Mots	Place	Pts
5			
6			
7			
8			

→ Total des 8 coups

Fiche signalétique (à joindre à l'envoi des fiches réponses)

La structure scolaire :

- Nom de l'établissement :
- Code de la structure (par exemple, MS13) :
- Adresse de l'établissement :
.....
.....
- Nom et prénom du responsable Scrabble de la structure :
.....
- Adresse électronique (indispensable) :@.....

Les participants au défi :

- Nom et prénom de l'adulte référent de la classe ou du groupe d'élèves :
.....
- Nombre d'élèves ayant participé :
- Niveau de classe des élèves :

Primaire				Collège				Lycée			ULIS		
CE1	CE2	CM1	CM2	6 ^e	5 ^e	4 ^e	3 ^e	2 ^{nde}	1 ^{ère}	Term	Primaire	Collège	Lycée

Autre niveau :

Si vous avez des commentaires à faire sur ce défi, n'hésitez pas !

.....
.....
.....
.....
.....

N'oubliez pas de conserver une copie de votre envoi !

Merci pour votre participation et pour votre action auprès des jeunes scrabbleurs !