

LE SCRABBLE C'EST LA CLASSE !

Sacré challenge pour cette année 2020, surtout pour le terminer en classe et le rendre à temps... Pour sa 8^e édition, le défi « Le Scrabble, c'est la classe ! » était de nouveau programmé par notre fédération, en s'adressant aux différentes structures scolaires (écoles, collèges, lycées) affiliées pour la saison en cours. Un défi toujours aussi prenant pour les participants, avec une seule phase de jeux en classe, mais des recherches acharnées pour résoudre les différentes énigmes. Ce challenge mobilise toutes les forces vives des classes, sachant qu'il s'agit d'une recherche de groupe avec une production collective : normalement, chacun y trouve son compte et la collaboration est l'un des maîtres mots du défi.

Après une série de thèmes plutôt simples (les thèmes, pas forcément les épreuves !) comme les animaux, le sport, la géographie ou la musique, place cette année à un challenge plus relevé avec la mythologie gréco-romaine ! Eh oui, cela demandait de se plonger dans les dictionnaires, documentaires ou sites Internet pour se familiariser avec les dieux, héros et créatures. Plein d'histoires à découvrir, à l'école avec un animateur ou un enseignant, en espérant que cela se propage à la maison avec d'autres lectures. Ce monde aux histoires palpitantes était une vraie ouverture culturelle, même si cela demandait un petit effort pour se lancer dans cette nouvelle aventure !

Bien entendu, l'apparition d'un virus a

chamboulé ce concours. Plus d'une classe était en pleines recherches et planchait sur les deux épreuves les plus ardues lorsque la crise sanitaire a poussé au confinement, avec la fermeture durant plusieurs semaines des structures scolaires. La fédération s'est adaptée autant que possible et a proposé un report pour l'envoi des productions. Ce délai supplémentaire a permis à certaines classes de rendre sa copie en temps, mais la participation est inévitablement moindre en comparaison avec les années précédentes. La date de bouclage de ce numéro ne permet pas de donner les classements finaux, la réception des fiches et leur correction n'étant pas encore achevées. On se contentera donc de donner des informations sur les différentes épreuves, tandis que le palmarès sera transmis par mails.

1^{er} jeu : les mots mêlés

Pour commencer, un jeu bien connu de tous, avec ces mots mêlés sur les animaux qu'on peut rencontrer dans les légendes de la mythologie gréco-romaine. La règle était simple mais, pour corser légèrement la difficulté, la liste des mots à débusquer n'était pas fournie ! Il fallait donc balayer en long et en large la grille de 225 lettres, comme le nombre de cases au Scrabble. Au total, 19 mots étaient dissimulés, les plus difficiles à dénicher étant les plus courts et les moins connus dans le symbolisme mythologique : les PIEs liées aux Piérides, les OIEs tirant le char d'Aphrodite (selon les versions), le COQ en quoi

fut transformé Alectryon. Cette balade, non pas en zoo mais dans les histoires légendaires, permettait de croiser le PAON d'Héra ou les pauvres compagnons d'Ulysse transformés en COCHONS par la magicienne Circé. Cruel mais pas autant que le SCORPION qui a tué le chasseur Orion ou l'AIGLE qui dévorait chaque jour le foie de Prométhée... Bien entendu, qui dit animaux dit travaux d'Hercule : le LION de Némée, la BICHE de Cérynie, le TAUREAU de Crète, les JUMENTs de Diomède, les OISEAUX du lac Stymphale, le SANGLIER d'Érymanthe, les BŒUFs de Géryon... Que ça vous donne envie de (re)lire ces histoires captivantes !

Il y avait donc 5 mots horizontaux (araignée, cheval, coq, sanglier, scorpion), 5 verticaux (chien, hippocampe, jument, oiseau, pie), 4 en oblique descendant (bœuf, cochon, lion, paon) et 5 en oblique montant (aigle, biche, oie, serpent, taureau).

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

3^e jeu : les mots croisés

Les choses se compliquent sur l'épreuve 3. Sur une grille vierge (pas de cases bonus), il fallait croiser un maximum de 12 noms de dieux et déesses de la mythologie gréco-romaine. On s'éloigne légèrement du Scrabble habituel, là, en employant des noms propres. Les recherches ont dû être approfondies pour lister des divinités contenant les lettres chères (JKQWXYZ) et en croisant les mots sur ces mêmes lettres afin de la valoriser deux fois ! Quelques noms venaient spontanément ou se trouvaient facilement pour marquer des points : JUPITER, ZEUS, DIONYSOS, JUNON... Mais pour optimiser la grille, il fallait pousser les recherches et dénicher des divinités comme ZEPHYR (vent), NYX (nuit), CYBELE (nature sauvage), AQUILON (vent), AUXO (croissance) et bien d'autres ! Parmi les premières grilles reçues, voici celle de la classe de CM2 de l'école La Chamarette d'Annemasse :

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

Comptage :

1. JUVENTAS (18 points),
2. ZEPHYR (29),
3. BACCHUS (16),
4. MEDITRINA (11),
5. DIKE (14),
6. FAVONIUS (14),
7. JUPITER (16),
8. ANANKE (15),
9. ZEUS (13),
10. HEMERA (10),
11. PARQUES (16),
12. STYX (22) = total de 194 points

Le casse-tête était de retour ! Parmi une liste de 12 objets des légendes de la mythologie gréco-romaine (ARMURE - BOBINE - BOITE - CASQUE - COURONNE - EPEE - FLECHE - FOUDRE - LYRE - SANDALE - TRIDENT - TRONE), on devait en croiser 8 sur une grille de Scrabble, pour marquer un maximum de points. Alors, en classe ou en club, on essaie en débutant par un scrabble, mais lequel : SANDALE ou TRIDENT ? Deux départs possibles (si on voulait scrabbliser d'entrée), autant de combinaisons à dénicher, les pistes de recherche ne manquaient pas... La COURONNE apportait un autre bonus de 50 points, mais il fallait surtout créer une configuration pour valoriser les mots avec les lettres chères (CASQUE, LYRE) ou le mot FLECHE avec ses lettres à 3 et 4 points. Bref, le défi n'était pas prêt de s'arrêter pour optimiser son enchaînement !

Parmi les réponses reçues, voici la proposition des CM2 de l'école Anatole France de Roubaix. Le scrabble du 1er coup est ici TRIDENT placé vers la droite en H8. Il est suivi par quelques coups de transition qui vont permettre de déployer la grille vers le haut. C'est ensuite que les coups rémunérateurs arrivent : CASQUE, en 8A, triple en valorisant la lettre Q sur la case bleue ; COURONNE, en A8, scrabble en triplant ; LYRE place le Y sur une case bleu foncé. Au total, cela fait 333 points, un joli score !

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

Comptage : 1. TRIDENT (68 points), 2. ARMURE (14), 3. FOUDRE (20), 4. SANDALE (18), 5. CASQUE (69), 6. COURONNE (83), 7. LYRE (33), 8. FLECHE (28) = total de 333 points.

Pouvait-on faire mieux ? Oui, mais c'est toujours difficile de trouver la grille imbattable. Le Rouennais Simon Valentin, champion de France 2019 de la catégorie Espoir, s'est penché sur le problème et a essayé de réaliser le meilleur enchaînement possible. Ses recherches l'ont mené à un score de 339 points, légèrement supérieur aux élèves roubaisiens.

Voici sa grille :

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

En comparant les deux grilles, on reconnaît une similitude : le croisement CASQUE / COURONNE à partir de la case A8 pour tripler les deux mots. Le mot initial est également TRIDENT mais Simon l'a placé un peu plus à gauche. Même si sa LYRE rapporte moins (le Y est sur une case bleu clair et non pas bleu foncé), c'est la transition BOBINE / BOITE qui est intéressante ici afin de conclure par le mot FLECHE en triple avec valorisation du F sur une case double. La différence se joue là.

Comptage : 1. TRIDENT (68 points), 2. LYRE (24), 3. SANDALE (12), 4. CASQUE (69), 5. COURONNE (83), 6. BOBINE (20), 7. BOITE (9), 8. FLECHE (54) = total de 339 points

Comme annoncé au début de l'article, pas de résultats définitifs disponibles, le délai pour rendre les copies ayant été prolongé. Les classements seront adressés aux établissements ayant participé. Ce défi, même partiellement inachevé, a tout de même occupé de nombreuses classes et permis aux élèves de s'investir. C'est bien le but premier de ce challenge que de favoriser les échanges et la collaboration, tout en développant ses connaissances sur le thème retenu. Félicitations à tous ceux qui ont consacré de leur temps et de leur énergie pour trouver les mots ou construire les meilleures grilles, que ce soient les jeunes, les animateurs, les enseignants, voire les familles ! Des cartes cadeaux à dépenser avec un large choix d'enseignes (livres, jeux...) sont prévues pour récompenser les meilleurs.

Pour tous ceux ayant participé à cette édition et pour tous ceux qui n'ont pas encore essayé, mais qui se laisseraient bien tenter... rendez-vous à l'automne 2020 avec une nouvelle édition de ce défi, sur un thème différent, bien entendu !