

Épreuve n°1 : les mots mêlés

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

Thème : les personnages de conte et légende

Cotation : 5 points par mot retrouvé

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

Liste des personnages de conte et légende, classés selon leur sens dans la grille :

Horizontal →
<p>CHARMANT – RAIPONCE LUTIN – MIA CENDRILLON - OGRE CARABAS - OURS MERLIN - MELUSINE</p>

Vertical ↓
<p>HANSEL - SINDBAD MARATRE – RAT – ROX LOUP - CHAPERON EGEE – KARNA PRINCE - ANANSI REINE - TRISTAN</p>

Oblique montant ↗
<p>PIE – BELLE PROF - POUCE POUCET – PINOCCHIO MULAN - RIQUET</p>

Oblique descendant ↘
<p>MALEFIQUE – ELSA FEE - SIRENE ALADDIN - MUET</p>

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 types d'écrits et genres de texte

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

Grille des collégiens de Saint Charles à Angers

N°	Mots	Pts
1	FLYERS	18
2	HIEROGLYPHES	30
3	HAIKUS	18
4	KANJIS	22
5	JOURNAL	14
6	WEBMAGAZINE	33

N°	Mots	Pts
7	FANZINES	20
8	PLAQUETTES	19
9	TEXTE	14
10	CODEX	17
11	TWEET	14
12	BROC(H)URE	11
→Total des 12 mots		230

Épreuve n°4 : l'enchaînement

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

Thème : le livre → 8 mots à choisir dans la liste (ne pas modifier les mots !) :

ALBUM - AUTEUR - EDITEUR – GENRE – LECTURE - LEXIQUE

RECIT – RELIE - SYNOPSIS - TEXTE – TITRE – TYPE

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

N°	Mots	Place	Pts
1	LECTURE	H2	74
2	LEXIQUE	2H	86
3	EDITEUR	5E	32
4	GENRE	8G	6

N°	Mots	Place	Pts
5	RECIT	J8	13
6	SYNOPSIS	11D	126
7	TYPE	E10	15
8	AUTEUR	13B	14
→ Total des 8 coups			366

Solution des CM1 de l'école du Temps des Cerises à Evry Courcouronnes

Quelques mots sur cette dixième édition du défi

Le choix du thème a été vite trouvé en regardant les 9 éditions précédentes mais la littérature apporte quelques difficultés. Loin d'être facile pour moi de créer ces jeux alors que c'est la première fois que je dois reprendre le défi. Le jeu n°3 en est l'exemple flagrant.

épreuve n°1 : les mots mêlés

Vous avez trouvé presque tous les noms de personnages de conte cachés et même plus. Anansi, l'araignée des contes africains a échappé à tout le monde et Karna, l'un des principaux personnages des contes indiens n'a été trouvé que par deux établissements : le collègue Adam de Villiers de Saint Pierre de la Réunion et par la classe de CM1A de l'école Marcus Lezoux de Lezoux(63). J'ai pu rajouter entre autres PIE ou MUET à la liste grâce à certaines classes qui m'ont rajouté la référence de contes.

épreuve n°2 : les anacroisés

Sans doute l'épreuve la plus simple, si on a fait une petite recherche sur le vocabulaire de la bande dessinée auparavant. Maintenant, chacun sait identifier dans une case le cartouche, le phylactère ou les éventuels idéogrammes.



épreuve n°3 : les mots croisés

Jeu complexe du fait du thème difficile à cerner pour beaucoup. Je voulais refuser les types d'ouvrage mais des mots comme encyclopédie ou magazine ont été beaucoup trop utilisés et je les avais acceptés dans une première liste proposée par un des participants. Finalement les genres de texte comme injonctif, explicatif, argumentatif n'ont pas été très représentés.

Beaucoup de mots à lettres chères dont je ne connaissais pas la définition ont été intégrés dans cette épreuve comme OARISTYS, KANJI, WITZ... D'autres plus courant comme LYRIQUE, EXPOSE, SAYNETE, MYTHOLOGIQUE, HAIKU, PLAIDOYER, EXPLICATIF... C'est toujours le secret de cette épreuve : utiliser un maximum de mots à lettre chère et encore mieux les croiser sur les lettres chères.

épreuve n°4 : l'enchaînement

La solution qui permettait d'optimiser le score : placer SYNOPSIS en quadruple. Si on commence en plus par un scrabble comme LECTURE en H2 et enchaîne avec LEXIQUE en 2H. On peut aussi placer EDITEUR en 5E. Il reste à relier ces trois premiers éléments à SYNOPSIS en 11D, vous pourrez peut-être dépasser les 366 points.

En conclusion, merci de votre participation car quand j'ai voulu me pencher dessus avec mes élèves, je me suis bien rendu compte que le jeu n°3 pouvait rebuter.

Rendez-vous à la saison prochaine.

Promis, j'essaie de faire mieux que cette édition.

Jean-Pascal Bouet