

# « Le Scrabble pour les jeunes »



par Aurélien DELARUELLE

Après « *Le Scrabble à l'école* » (1993), « *Le guide du Scrabble scolaire* » (1996) et « *L'école du Scrabble* » (2001), voici « *Le Scrabble pour les jeunes* » ! Cette nouvelle édition du guide scolaire, édité par la FISF, n'est pas une simple remise à

**« un grand pas en avant dans la documentation à destination des animateurs et des enseignants »**

jour, loin de là... Elle constitue même un grand pas en avant dans la documentation à destination des animateurs et des enseignants désireux de pratiquer l'activité avec des jeunes.

Lancée il y a trois ans, cette refonte du guide scolaire partait d'un constat simple : en feuilletant les précédentes éditions, difficile de ne pas tomber sur des mots du jargon du scrabbleur, mais sans aucun intérêt pour des élèves de primaire et des animateurs néophytes. Les qualités de l'ouvrage existant se situaient plutôt du côté de la technique de jeu, pour comprendre les astuces ou utiliser les lettres chères. Mais comment se présenter face à un enseignant ou un Inspecteur de l'Éducation Nationale, sans craindre qu'il ne tique en lisant des mots que lui-même... ne connaîtrait pas ? Alors, voici enfin un guide scolaire sans WU, AY, KA, VS ou VÉ, etc. Eh ouais ! (et non pas ÉWÉ...)

Dès le départ, le projet accepté par les instances internationales était orienté vers ces principaux objectifs :

- réorienter le contenu pour que l'ensemble du vocabulaire soit accessible,
- renforcer le lien entre Scrabble et pédagogie,
- proposer une séquence pour aborder de manière progressive le duplicate en classe,
- fournir de nombreuses séances de jeu pour faciliter la pratique en classe,
- cibler chaque activité (parties ou jeux) avec des thèmes clairement identifiés,

– rendre le guide plus pratique, pour construire soi-même ses séances ou activités.

Le travail de conception a mis plusieurs mois, en s'inspirant des documents déjà existants et en enrichissant tout le contenu avec de nombreuses idées d'activités à mettre en œuvre dans une classe.

**Au final, ce nouveau guide compte six parties.**

## Chapitre 1 : le Scrabble en formule duplicate.

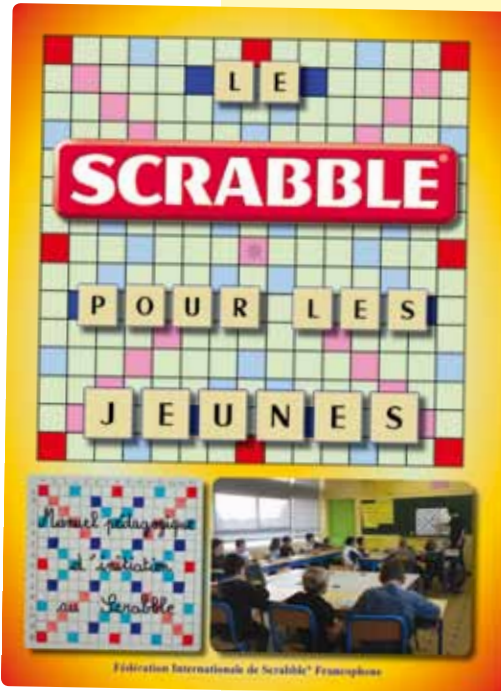
Le principe de la formule est expliqué (images d'élèves à l'appui !), ses atouts sont mis en avant et les premières activités sur les règles du Scrabble sont proposées : les jetons et leur répartition, les mots admis ou non, la grille et ses propriétés symétriques, le placement des mots, le tableau d'épellation et la géographie... Le ton est donné !

## Chapitre 2 : le Scrabble et la pédagogie.

Cette partie intéressera particulièrement les acteurs de l'Éducation Nationale, en insistant sur les compétences mises en jeu : le français (orthographe, conjugaison, vocabulaire...), les mathématiques (calcul mental...) et les compétences transversales (concentration, réflexion, maîtrise de soi...). Les différents axes de travail (jouer pour remédier, renforcer ou réinvestir), les trois phases de jeu (réflexion, mise en commun, anticipation), les divers types de parties (thématiques, techniques, en classe, en atelier...), tout est développé !

## Chapitre 3 : exploiter le duplicate avec des jeunes.

Le chapitre le plus étoffé, celui qui donne les moyens à un néophyte de se lancer dans la pratique avec un groupe d'enfants. Une séquence composée de dix séances détaillées permet d'introduire, en



**Séance n°2**

**Thème général :** cette séance renforce les découvertes de la séance initiale, au niveau de la formation des mots (retrouver des sons courants) et du placement sur la grille (avec une reproduction finale sur feuille).

**Objectifs techniques :**

- enchaîner des mots en prenant ses repères et en respectant les règles
- exploiter la grille dans toute sa dimension

**Objectifs pédagogiques :**

- former des sons courants pour retrouver des mots ciblés
- prendre des repères pour reproduire un enchaînement de mots cibles

**Organisation :** travail en binômes puis individuel **Durée :** 50 min

**Matériel :** un jeu par binôme, un cahier de brouillon, une feuille à carreaux

**Challenge :** Phase 1 : 1 point par mot trouvé  
Phase 2 : 1 point par mot placé  
Phase 3 : 1 point de pénalité par mot mal reproduit

**Déroulement :**

**Phase 1 : rechercher de mots sur des thèmes divers**

- Constituez les binômes et explicitez la consigne : pour chacune des quatre manches, il faut retrouver cinq mots sur un thème, à partir de leurs lettres en ordre alphabétique (2 minutes par thème).
- Écrivez les cinq premières séries de lettres sur le thème du corps humain et lancez la recherche.
- Procédez à la question collective, mettez en évidence les sons déjà rencontrés et utiles à la construction des mots (-OU-, -ON-, -CH-, -LL-, -EAU-, -EN-), puis laissez chaque binôme annoncer son nombre de points. Conservez les cinq mots visibles au tableau.
- Idem pour les trois autres thèmes (l'habillement, les sports, la salle de classe).

Le corps humain	L'habillement	Les sports	La salle de classe
1. EENRIV	1. AAEINTU	1. AAINNOT	1. AABETU
2. MNQOPU	2. CEEHIMS	2. ABEKST	2. AECIHS
3. EELLOR	3. AALNNOPT	3. AAEGINPT	3. EEGNOP
4. CEHILV	4. AACEHPU	4. ELITU	4. ACERNOY
5. ACERUV	5. ADFLORU	5. CEEIMRS	5. ACELRSSU

**Réponses :** **Le corps humain :** 1. ventre - 2. poignet - 3. oreille - 4. cheville - 5. cerveau.  
**L'habillement :** 1. manteau - 2. chemise - 3. pantalon - 4. chapeau - 5. foulard.  
**Les sports :** 1. natation - 2. basket - 3. patinoir - 4. lutte - 5. escrime.  
**La salle de classe :** 1. tableau - 2. chaise - 3. éponge - 4. crayon - 5. classeur.

douceur, le duplicata en classe, photos et productions d'élèves à l'appui. Cela a déjà été testé... avec réussite ! Pour les plus pressés (par exemple, lors d'ateliers sur un trimestre), cette séquence est réduite à six séances. Quant à l'aspect mathématique du Scrabble, de nombreuses propositions de séances de travail le développent.

**Chapitre 4 : des jeux pour apprendre.**

Anacroisés, cheminées, escalettres, cousins, chenilles... en tant que fidèles lecteurs de Scrabblorama, vous connaissez déjà ! Les enfants découvriront cela, à travers ces jeux spécialement créés pour eux : un vocabulaire accessible et des thèmes variés. Plusieurs centaines d'exercices pour combiner les lettres et enrichir son vocabulaire !

**Chapitre 5 : les séances thématiques.**

60 séances sur le français (conjugaison, grammaire, orthographe, vocabulaire) et 30 séances thématiques (animaux, nature, divertissements, nourriture...), le choix est vaste ! Chaque séance propose une activité introductive (10 tirages sur le thème retenu), un 8-coups à rejouer et un prolongement (un des jeux du 4e chapitre, d'où les thèmes clairement identifiés...).

Et pour les animateurs souhaitant un autre thème, une fiche outil clôt le chapitre en expliquant comment créer soi-même sa partie !

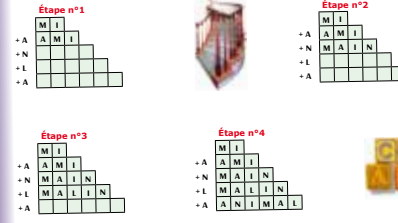
**Chapitre 6 : pour aller plus loin...**

Envie de développer ses compétences techniques (prolongements, collantes, baïonnettes...) ? Pratiquer d'autres formules de jeu (partie joker, partie quiz) ? Découvrir les rencontres au sein de la Francophonie ? Ou juste

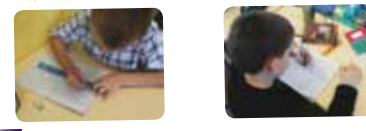
**4.6. Les escalettres**

Une autre manière de manipuler les lettres est de former progressivement des mots de plus en plus longs, et en ajoutant une nouvelle, à chaque étape. La présentation de ce jeu inspire l'idée d'un escalier qu'il faut descendre pour aboutir au mot le plus long, d'où son nom d'escalette ! Plusieurs solutions accessibles sont envisageables. Ici, une seule est indiquée, mais l'animateur valide bien entendu les autres solutions proposées par les enfants, si elles conviennent également.

Ici, on part du mot MI et on ajoute successivement un A, un N, un L, et un autre A pour former quatre mots différents, le dernier comportant les six lettres données. Quatre étapes sont nécessaires pour aboutir à la dernière solution.



Et voilà, le tour est joué ! Il fallait passer de MI à ANIMAL en formant au passage les mots AMI, MAIN et MALIN. Descendre ces escalettres, une excellente gymnastique... intellectuelle !



Phase 1 : multiplier et...

Phase 2 : reproduire un schéma...

Exemple d'entraînement des deux mots :

Les animaux	Les fruits	Les oiseaux	Les géométries
1. ANIMAL	1. ANANAS	1. ANOÏTE	1. ANGLE
2. ANIMAL	2. ANANAS	2. ANOÏTE	2. ANGLE
3. ANIMAL	3. ANANAS	3. ANOÏTE	3. ANGLE
4. ANIMAL	4. ANANAS	4. ANOÏTE	4. ANGLE
5. ANIMAL	5. ANANAS	5. ANOÏTE	5. ANGLE
6. ANIMAL	6. ANANAS	6. ANOÏTE	6. ANGLE
7. ANIMAL	7. ANANAS	7. ANOÏTE	7. ANGLE
8. ANIMAL	8. ANANAS	8. ANOÏTE	8. ANGLE
9. ANIMAL	9. ANANAS	9. ANOÏTE	9. ANGLE
10. ANIMAL	10. ANANAS	10. ANOÏTE	10. ANGLE

Thème : les arbres

N°	Lettrés	Solutions	Réf.	Pts
1	SILVACAO	ACAOUS	H3	88
2	LIMNAGA	MAGNOLIA	70	62
3	IRISIDE	CERISIER	49	72
4	IMODREA	AMANDIER	E5	90
5	ULPEEP	PEPLIER	11D	74
6	USELATA	SABLE	L43	25
7	AI-ELBIA	BOULEAUX	13E	92
8	URONAG	SECOGAS	9H	67
				576

Thème : les champignons

N°	Lettrés	Solutions	Réf.	Pts
1	ELMRELO	MORILLE	H4	70
2	ITUTPE	TRUFFES	5D	86
3	TERDOLJ	CHAMPIGNON	E5	64
4	STEVENS	VERRES	13C	31
5	G-AICASA	AGARICS	14H	70
6	SUPTREF	LACTAIRE	13B	101
7	IRITACAE	LACTAIRE	H1	91
8	NIMAMUS	AMANTIES	11A	77
				588

Thème : les fleurs

N°	Lettrés	Solutions	Réf.	Pts
1	RELEERS	FLUURS	H4	26
2	ROINCAE	NARCESE	6A	64
3	ITIOELE	HELIET	6B	64
4	SYVIMSI	MYRTHIE	14B	90
5	ESANOME	ANEMONE	15I	82
6	UTISEEP	TULIPES	11E	26
7	U-ORINTO	ORCHIDEE	9B	61
8	INTIAC	JACINTHE	OR	113
				536

Thème : les fruits

N°	Lettrés	Solutions	Réf.	Pts
1	ORIBICA	ABRICOT	H3	28
2	SIREFAS	FRANCOISE	D8B	82
3	VRTLEMI	MIRRE	16	86
4	SORBEA	FRAMBOISE	6B	81
5	IVALSIF	RAISIN	14B	35
6	ILHICWC	LITCHI	15F	37
7	W-SLEKMI	KIWIS	E2	82
8	EM-OMPSU	POMMES	14D	35
				496

se documenter ? Ce chapitre fournit les informations utiles et nécessaires.

*« cet ouvrage se distingue également par sa mise en pages très soignée »*

Très complet au niveau du contenu (196 pages, tout de même...), cet ouvrage se distingue également par sa mise en pages très soignée. Les nombreuses heures passées à mettre en forme les pages, à harmoniser les couleurs, à uniformiser les tableaux, à insérer des dizaines et des dizaines de cliparts ou photos n'auront pas été vaines : dès les premières pages, l'aspect visuel donne envie de feuilleter le guide et de s'y plonger.

*« une préface rédigée par un Inspecteur de l'Éducation Nationale »*

Avec l'appui de l'institution et, pour la première fois, une préface rédigée par un Inspecteur de l'Éducation Nationale, espérons que « Le Scrabble pour les jeunes » satisfera tous les animateurs déjà présents dans les écoles et donnera envie à d'autres de se lancer dans cette enrichissante aventure. Le travail accompli en compagnie de Nicolas Aubert (mise en pages), Luc Maurin et Thierry Milon (relectures), avec la confiance et la liberté accordées par Patrice Jeanneret et la FISF, trouvera alors sa récompense.

**L'ouvrage sera présenté et disponible au prochain festival d'Aix-les-Bains, fin octobre.**



*Les fédérations nationales aident les enseignants et animateurs qui souhaitent démarrer une activité « Scrabble scolaire » ; contactez la vôtre pour tout renseignement.*