

La Relève

SEPTEMBRE 2019

LE SCRABBLE® À L'ÉCOLE

VOL. 30 N° 1

De la nouveauté !

Bonjour ! J'ai le plaisir de vous écrire pour la première fois. Je me présente. Je suis Maxime Chaput, le nouveau directeur de la Commission des jeunes et du Scrabble® scolaire.

Je remplace madame Lucie Dion qui a été la directrice de cette commission durant les treize dernières années. Je tiens à saluer son excellent travail auprès de vous.

Je suis un amateur et un joueur de Scrabble® depuis plus de dix ans. Étant un enseignant de français au secondaire, vous imaginez sans doute ma passion pour les mots et pour la langue française. Vous savez que je vanterai toujours les bénéfices pédagogiques de jouer à ce jeu de mots pour les élèves que sont l'apprentissage du vocabulaire, de la grammaire et de l'orthographe, l'amélioration du calcul mental, de l'attention et de la concentration.

Avec mon arrivée à la tête de la Commission des jeunes et du Scrabble® scolaire, certaines choses changeront, d'autres se poursuivront. Je tiens à vous communiquer d'emblée ma volonté de vous offrir un service de qualité et à répondre à vos besoins du mieux possible. Le désir d'intéresser les jeunes à la pratique de ce jeu et d'augmenter le nombre d'écoles membres du programme « Le Scrabble® » à l'école demeure mon principal objectif.

Aucune formation spécifique n'est requise pour jouer au scrabble en classe. Il faut simplement aimer ce jeu et en assimiler les règles de base. La Fédération met à votre disposition, pour vous et votre classe, des outils efficaces pour rendre cette activité possible.

Cette année encore, vos étudiants pourront participer à différentes compétitions tant internationales que provinciales. Par exemple, un championnat québécois interécoles aura lieu en mai, probablement à Trois-Rivières.

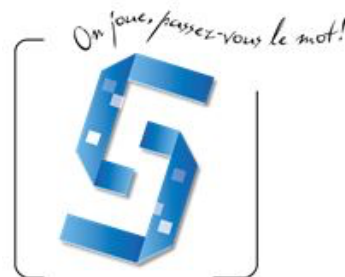
La saison de compétition débutera avec le simultané d'automne. N'hésitez pas à faire participer vos jeunes à cette partie. Elle est conçue pour eux.

Je suis content de vous savoir avec nous à la FQCSF. N'hésitez pas à communiquer avec moi si vous avez des questions. Je suis là pour vous.

À votre tour de découvrir avec cette Relève les plaisirs scrabblesques.

Maxime Chaput

Directeur, Commission des jeunes et du Scrabble® scolaire



FÉDÉRATION QUÉBÉCOISE
des clubs de **Scrabble®** francophone

4545, avenue Pierre-De Coubertin
Montréal (Québec)
H1V 0B2
www.fqcsf.qc.ca

Vous pouvez joindre :

Lyne Boisvert
Directrice générale
FQCSF
Du lundi au vendredi
De 9 h à 17 h
514 252-3007
fqcsf@fqcsf.qc.ca

ou

Maxime Chaput
Directeur
Commission des jeunes et du
Scrabble® scolaire
514 265-6811 (le soir)
maxime.chaput@fqcsf.qc.ca

Les parties commentées

Les parties commentées des pages 2, 3, 4 et 5 ont été générées à l'aide du logiciel DupliTop. Les mots retenus sont de vocabulaire courant. Les commentaires sont les solutions donnant le même pointage, des solutions avec un pointage inférieur, des rallonges au mot retenu, etc. Les mots entre parenthèses sont des définitions.

TIRAGE	MOT RETENU	RÉF	PTS	COMMENTAIRES
1. OEEREIT	ÉTIRÉE	H3	14	ou ITÉRÉE (v. Recommencer) et TORÉE (v. Combattre un taureau). R et D devant (retirée et détirée). S à la fin (étirées).
2. O+RFTEGE	FORGÉE	2F	27	FORGE, 2F, 26 pts. FERTÉ (Place forte), FORÉE, FORÊT et FORTE, 2F, 25 pts. S à la fin (forgées).
3. T+QHLTUE	HUTTE	1K	32	THÈQUE (En botanique, enveloppe, gaine), 7F, 28 pts. QUITTE, 5F, 26 pts, HUTTE, 17 et TIQUE, 5G, 24 pts. Faire remarquer que le E touche à la case qui triple les points de ce mot.
4. LQ+ULNCO	COQUIN	5D	30	QUILLON (Partie de la garde d'une épée), 5F, 28 pts. QUOI, 5E, 22 pts. E et S à la fin (coquine, coquins). Penser à rejoindre la case mot compte double avec coquinET(S), coquinETTE(S), coquinERIE(S).
5. LL+NANUE	ANNUELLE	8A	77	Sans scrabbliser, ajouter une E à COQUIN. S à la fin (annuelles). Faire remarquer que le A touche à la case qui triple les points de ce mot.
6. MSIDKES	SKIES	J5	50	SKIE et SKIS, J5, 49 pts. SKI, J5, 48 pts. SKIES, 6A, 40 pts.
7. DM+AAEEV	ÉVADEE	8J	33	ÉVADA, 3B, 23 pts. VÉDA (Ensemble des premiers textes littéraires de l'Inde), 19 ou 3C, 21 pts. Faire remarquer que le deuxième E touche à la case qui triple les points de ce mot.
8. AM+IRNPA	RAMPAI	1A	41	EMPARAI, N8, 32 pts. PRÉTIRÉE, H1, 30 pts. T à la fin (rampait, car TO (pâte de farine de mil) est un mot accepté). Faire remarquer que le R touche à la case qui triple les points de ce mot.
9. N+ZYUETN	ENNUYEZ	N8	54	ENNUYEZ, E8, 50 pts. ZYEUTA, L3, 48 pts. ZYEUTE, N6, 46 pts. AYEZ, B1, 44 pts. Faire remarquer que le Z touche la case qui double les points de ce mot.
10. T+EUOVDI	DÉVOUAIT	L3	74	DÉVOUAIT, A3, 63 pts. DÉVOT, 4A, 32 pts. Faire remarquer que le E touche la case qui double les points de ce mot.
Total des points de la partie			432	

Notes

Il est suggéré de montrer aux étudiants comment écrire sur leur grille pour qu'ils puissent bien voir les prolongements des mots choisis par l'ordinateur.

Les parties commentées

TIRAGE	MOT RETENU	REF	PTS	COMMENTAIRES
1. DEAOICI	CÉDAI	H4	22	ou CODAI. ACIDE, H4 ou H8, 18 pts. S et T à la fin (cédaïs et cédaît). CON (concédaï), PRÉ (précédaï), PRO (procédaï) et SUC (succédaï).
2. IO+RATDU	DOUTERAI	5D	86	ou DOUERAIT (v. Pourvoir d'un avantage). COUDRAIT, 4H, 74 pts. RADOUCIT, 4C, 72 pts. DÉROUTAI, DÉTOURAI, REDOUTAI, 5G, 68 pts. DOTERAI ou DOUERAÏ, 5E, 32 pts. S et T à la fin (douterais et doubterait). Faire remarquer que ce mot touche deux cases qui font doubler les points. Donc, on doit multiplier par quatre les points de ce mot.
3. EENOURC	ENCODEUR	D1	76	ENCOURUE, F1, 64 pts. CONCÉDAI, H1, 39 pts. S à la fin (encodeurs).
4. MNSEVTO	VENTS	L1	34	ou VOTES et VÉTOS. Faire remarquer que le T touche une case qui double les points de ce mot.
5. MO+ILPOT	EMPLOI	1D	27	ou POMÉLO (pamplemousse) et EMLIT. R devant (remploi). E et S à la fin (emploie et emplois). Faire remarquer que le O touche une case qui triple les points de ce mot.
6. OT+UKHSS	SOUKS	9D	45	(Marché, dans les pays arabes). SHAKO (Schako. Coiffure militaire), J-3, 38 pts. KOTAS (v. Vivre en kot, une chambre d'étudiants), J2, 36 points. Faire remarquer que le K est sur une case qui double les points de cette lettre.
7. HT+MINJE	HIENT	2J	32	(v. Enfoncer avec un outil de paveur). JETAI, J2 ou HAJE (Serpent à lunettes), J4, 30 pts. Faire remarquer que le H est sur une case qui triple les points de cette lettre et que le T touche une case qui double les points de ce mot.
8. EJM+NSZE	AMENEZ	J5	40	MAZEES (v. Soumettre la fonte à un premier affinage), J4, 36 pts. R devant (ramenez). Faire remarquer que le M et le Z sont sur des cases qui triplent les points de ces lettres.
9. JS+EIRRA	JURERAI	F8	69	JAIINE, 2A, 27 pts. RATIER (Chien qui chasse les rats), 4J, 26 pts. VIES, 1L, 25 pts. JASERAI, 7G, 24 pts.
10. EOALLLA	LOCALE	3B	18	ou AROL (Arole ou arolle. Pin montagnard), I4. ÉCALA, 3C, 16 pts.
Total des points de la partie			449	

Notes

Il est suggéré de rappeler aux jeunes l'importance des cases colorées sur le jeu. Elles sont plus payantes et ils doivent développer le réflexe de les utiliser le plus souvent possible.

Les parties commentées

TIRAGE	MOT RETENU	REF	PTS	COMMENTAIRES
1. UONDTAN	DONNÂT	H4	18	ou DOUANT. A devant (adonnât).
2. U+EQRRIR?	RI(S)QUERA	8A	116	ou (T)RIQUERA (v. Battre avec une trique), (C)RIQUERA (v. Se fendiller) et (B)RIQUERA (v. Nettoyer en frottant vigoureusement). I et S à la fin (risquerai et risqueras).
3. UAAUTXN	AXAIT	B5	34	ou TAXAI, B4 et AXANT, 6E. F et T devant (faxait et taxait). Faire remarquer que le X est placé sur la case qui triple les points de cette lettre
4. NUU+EYES	ENNUYÉS	6F	38	ENNUYÉ, 6E, 37 pts. NEY (Flûte du Proche-Orient), C3, 35 pts. Faire remarquer que le Y est sur la case qui triple les points de cette lettre.
5. U+PNRSIR	PRUNIERS	K1	70	URSINS (De l'ours), C3, 28 pts. PUNIR, PUNIS, PURIN, RUPIN (Riche), A1, 26 pts. Faire remarquer que le I touche à la case qui double les points.
6. UILDERJ	JEUDI	3I	42	ou JULEP (Potion sucrée servant de base à des médicaments), 1G. RIDULE (Petite ride), A1, 37 pts. RELAXAIT, B2, 34 pts. S à la fin (jeudis).
7. LRU+IKTE	SKIER	8K	72	KELP (Algue brune géante), 1H, 45 pts. TREK (Randonnée pédestre), 4B, 41 pts. TEK (Teck. Arbre tropical), 4B, 39 pts. Faire remarquer que le K est sur la case qui double les points de cette lettre et que le R touche à la case qui triple les points de ce mot.
8. LTU+OUUE	LOUPE	1H	24	ou POULE, POTUE (Renfrognée), PLEUT et POUET (Invariable. Onomatopée qui évoque le son d'un klaxon). E, R, S et Z à la fin (loupée, louper, loupés, loupez).
9. TUU+AHLC	CHUTA	A1	35	CHAUT (Invariable. Peu importe.). Faire remarquer que le C touche à la case qui fait tripler les points de ce mot.
10. LU+ARSOE	SOÛLERA	I8	77	ou SAOULER, SAROUELS (large pantalon des régions sahariennes) et ROULERAS, O8. I (soûlerai) et S(soûleras).
Total des points de la partie			526	

Notes

Il est suggéré de montrer aux jeunes qu'ils peuvent compter les points des mots choisis par l'ordinateur et écrire ces points à la fin de ce mot.

Les parties commentées

TIRAGE	MOT RETENU	REF	PTS	COMMENTAIRES
1. RSNAEUD	DANSEUR	H4	70	ou ENDURAS, H2. S à la fin (danseurs).
2. SSEUEOO	USÉES	11G	19	ou OSÉES, OSSUE, SUÉES, SOUES, EUSSE (I6). B, F, J, M, R devant (busée, fusée, jusée, musée, rusée).
3. OO+ZORLN	ZÉRO	J10	33	OUZO (Liqueur d'anis d'origine grecque), 9G, 24 pts. RUZ (Vallée), 9G, 23 pts.
4. LOOR+ILA	ROUILLA	G9	14	ou ROILLA 13I, DRILLA, 4H, RIAL, G5, DOLLAR, 4H, et ZOO, 10J. B, F, G, T devant (brouilla, frouilla, grouilla, trouilla). Insister sur la formation des mots RU et OR.
5. O+EEMQUT	MOQUÂT	15C	45	MAQUÉE (Fromage blanc), 5F, 42 pts, MAQUE (v. Assommer) et TAQUÉE (v. Égaliser), 15F, 39 pts. Faire remarquer que le T touche à la case qui triple les points de ce mot.
6. EE+GBAEM	BLÉ	14F	23	GOBÉE, 13I, 20 pts. S à la fin (blés).
7. AEEGM+NA	AMÉNAGEA	5G	90	DÉMANGEA, 4H, 74 pts. MAGANÉE, 1I, 72 pts. I, S, T à la fin (aménageai, aménageas, aménageât).
8. CESOPIE	COPIÉES	M2	86	OPIACÉES (v. Additionner d'opium), 76 pts. PICOSSÉE, 7C, 67 pts.
9. TANOFNE	ENFONÇÂT	2G	80	FAÇON, 2J, 36 pts. R devant le mot(renfonçât).
10. DUSLAOK	KOALAS	D1	50	ou SOUK et KOLA (Cola. Produit toxique extrait du colatier), 4A.
Total des points de la partie			509	

Notes

Il est suggéré de montrer aux jeunes qu'ils doivent travailler leur grille lorsqu'ils ont le temps. Ainsi, ils pourront anticiper les prolongements possibles des mots sur la grille.

La zone de jeux

Il faut trouver un mot répondant à l'indice. S'il y a plus d'une solution, le nombre d'espaces pour répondre l'indique. Le chiffre entre parenthèse mentionne le nombre de mots possibles avec ce tirage.

1. Mots mystères sur les noms féminins finissant par -TÉ.

- a) AEEPRTUV _____
- b) EEPPORRT _____
- c) AEELST _____
- d) CEEIOST (2) _____
- e) AEEJMST (2) _____
- f) EERSTU _____
- g) ACELRT (5) _____
- h) DEERTU _____
- i) EEFIRT (2) _____
- j) OOLVNET _____



2. Mots mystères sur les pluriels des mots en -AL.

- a) ACEHUVX _____
- b) AARTUVX _____
- c) ABRTUUX _____
- d) AEMNTUX _____
- e) AEGINUX (2) _____

- f) AAIMNUX _____
- g) AGINSUX _____
- h) AMNORUX _____
- i) ACIOSUX _____
- j) AACIMUX _____

3. Mots mystères sur les verbes en -ONNER.

- a) ABENNO _____
- b) EENNOT _____
- c) CENNOORU _____
- d) AEINNORS (4) _____
- e) EEENNOPR (2) _____
- f) ABELLNNO _____
- g) ADENNOPR _____
- h) BENNOOTU _____
- i) DEEFNNOR _____
- j) ACEMNNO _____



Les solutions se trouvent à la fin de la section « La zone de jeu ».

4. Trouve les différentes anagrammes dans les phrases suivantes. Les anagrammes sont des mots constitués de lettres identiques dans un ordre qui diffère.

Ex :

A

C

E

I

N

N

Mon **A-N-C-I-E-N** dentiste a mal soigné ma **C-A-N-I-N-E** : quel maladroit !

À ton tour !

a)

I

L

N

O

- Même si sa proie se trouve _____, le _____ rugit et s'élance vers elle.

b)

O

R

T

U

- Pendant le _____ de France, le cycliste vainqueur est tombé dans le _____.

c)

A

E

M

R

- Ce n'est pas dans cette _____ que tu vas donner beaucoup de coups de _____ pour naviguer.

d)

E

I

M

N

- Quelle _____ il a fait quand je lui ai annoncé que cet ordinateur était le _____ !

e)

A

C

E

L

- _____ tes chaussures, _____-toi derrière moi et c'est parti pour un tour de moto. _____ te plaira.

f)

E

O

R

U

- Pour un _____, tu peux faire un tour de grande _____ dans cette fête foraine.

g)

A

E

G

N

- Beau comme un _____, ce sportif _____ plus vite que tous ses adversaires.

h)

A

G

R

S

- Tous ces _____ en maillot de bain semblent bien _____ : au régime !

i)

E

M

S

U

- Nous sommes _____ de voir les tableaux de ce peintre avec le portrait de sa _____.

j)

E

I

S

V

- Pour conserver tes _____ sur ce jeu vidéo, _____ bien quand tu tires sur les monstres.

Les solutions se trouvent à la fin de la section « La zone de jeu ».

Solutions de « La zone de jeu »

1. Mots mystères sur les noms féminins finissant par -TÉE.

- a) P-A-U-V-R-E-T-ÉE
- b) P-R-O-P-R-E-T-ÉE
- c) S-A-L-E-T-ÉE
- d) S-O-C-I-ÉE-T-ÉE (aussi COTISÉE)
- e) M-A-J-E-S-T-ÉE (aussi JETÂMES)
- f) S-U-R-E-T-ÉE
- g) C-L-A-R-T-ÉE (aussi CALTER, CARTEL, RECTAL ou TACLER)
- h) D-U-R-E-T-ÉE
- i) F-I-E-R-T-ÉE (aussi FRITÉE)
- j) V-O-L-O-N-T-ÉE

2. Mots mystères sur les pluriels des mots en -AL.

- a) C-H-E-V-A-U-X
- b) T-R-A-V-A-U-X
- c) B-R-U-T-A-U-X
- d) M-E-N-T-A-U-X
- e) G-É-N-I-A-U-X et I-N-É-G-A-U-X
- f) A-N-I-M-A-U-X
- g) S-I-G-N-A-U-X
- h) N-O-R-M-A-U-X
- i) S-O-C-I-A-U-X
- j) A-M-I-C-A-U-X

3. Mots mystères sur les verbes en -ONNER.

- a) A-B-O-N-N-E
- b) É-T-O-N-N-E
- c) C-O-U-R-O-N-N-E
- d) R-A-I-S-O-N-N-E (aussi ANONIERS, RESONNAI ou SONNERAI)
- e) É-P-E-R-O-N-N-E (aussi NÉOPRÈNE)
- f) B-A-L-L-O-N-N-E
- g) P-A-R-D-O-N-N-E
- h) B-O-U-T-O-N-N-E
- i) F-R-E-D-O-N-N-E
- j) M-A-C-O-N-N-E

4. Les anagrammes

- a) Même si sa proie se trouve **L-O-I-N**, le **L-I-O-N** rugit et s'élanche vers elle.
- b) Pendant le **T-O-U-R** de France, le cycliste vainqueur est tombé dans le **T-R-O-U**.
- c) Ce n'est pas dans cette **M-A-R-E** que tu vas donner beaucoup de coups de **R-A-M-E** pour naviguer.
- d) Quelle **M-I-N-E** il a faite quand je lui ai annoncé que cet ordinateur était le **M-I-E-N** !
- e) **L-A-C-E** tes chaussures, **C-A-L-E** toi derrière-moi et c'est parti pour un tour de moto. **C-E-L-A** te plaira.
- f) Pour un **E-U-R-O**, tu peux faire un tour de grande **R-O-U-E** dans cette fête foraine.
- g) Beau comme un **A-N-G-E**, ce sportif **N-A-G-E** plus vite que tous ses adversaires.
- h) Tous ces **G-A-R-S** en maillot de bain semblent bien **G-R-A-S** : au régime !
- i) Nous sommes **É-M-U-S** de voir les tableaux de ce peintre avec le portrait de sa **M-U-S-E**.
- j) Le voleur a utilisé une **R-U-S-E** pour semer les policiers dans les **R-U-E-S** de la ville.
- k) Pour conserver tes **V-I-E-S** sur ce jeu vidéo, **V-I-S-E** bien quand tu tires sur les monstres.