



HAL
open science

Le Scrabble au service des apprentissages

Rémi Grimal

► **To cite this version:**

| Rémi Grimal. Le Scrabble au service des apprentissages. Education. 2017. dumas-01744092

HAL Id: dumas-01744092

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01744092>

Submitted on 12 Oct 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright



École supérieure
du professorat
et de l'éducation



**UNIVERSITÉ D'ORLÉANS
ET DE TOURS**

ESPE Centre Val de Loire

MÉMOIRE PROFESSIONNEL

proposé par

Rémi GRIMAL

soutenu le mercredi 28 juin 2017

pour obtenir le diplôme du
**Master « Métiers de l'Éducation, de l'Enseignement,
et de la Formation »**
Discipline : Français

Le Scrabble au service des apprentissages

Mémoire dirigé par :
Daniel FORT

Responsable du Centre de formation de Fondettes

Jury :
Daniel FORT

Responsable du Centre de formation de Fondettes

Isabelle DETAT

Professeure des Ecoles Maîtresse Formatrice à l'école
Engerand à Saint-Cyr-sur-Loire

Véronique PARDIEU

Maître de conférences en psychologie

Remerciements

Je tiens à remercier particulièrement mon directeur de mémoire, Daniel Fort, pour son investissement et ses conseils tout au long de cette année. Un grand merci également à ma co-titulaire, Céline Cousseau, qui m'a permis de monter ce projet en utilisant une partie du budget de notre classe et à ma collègue de CM1, Gaëlle Asciak, qui a accepté de modifier sa programmation de conjugaison pour pouvoir participer à mon expérience dans les temps. Enfin, ce travail n'aurait pas pu être accompli sans le soutien matériel du Scrabble Club de Tours qui a complété mon stock de jeux de Scrabble et sans mes élèves, qui ont accepté de se prêter au jeu, en s'investissant pleinement dans une activité nouvelle pour eux.

Avertissement

Cette recherche a fait appel à des lectures, enquêtes et interviews. Tout emprunt à des contenus d'interviews, des écrits autres que strictement personnel, toute reproduction et citation, font systématiquement l'objet d'un référencement.

Sommaire

Remerciements	2
Avertissement	3
Sommaire	4
Introduction	5
1 ^{ère} Partie : Jeu, langue française et Scrabble	6
1. Le jeu à l'école	6
2. La maîtrise de la langue française à l'école	10
3. Le Scrabble duplicate	11
4. Les apports spécifiques du Scrabble	13
2 ^{ème} Partie : Protocole expérimental	17
1. Présentation du protocole	17
2. La séquence de découverte du jeu	18
3. La séquence de conjugaison	22
3 ^{ème} Partie : Traitement des résultats	30
1. Synthèse et analyse des résultats	30
2. Discussion des résultats	32
Conclusion	35
Bibliographie	36
Table des illustrations	37
Annexes	38

Introduction

C'est en 1931, à New York, qu'Alfred Butts, architecte au chômage, décide de consacrer son temps libre à la création d'un jeu de lettres. Après de multiples versions, c'est au début des années 50 que le Scrabble (en anglais « farfouiller, faire des pieds et des mains ») va connaître un véritable succès, notamment en Amérique. Aujourd'hui, le jeu existe en 35 langues (dont le braille) et est distribué dans 121 pays.

En France, 42 % de la population dit jouer au Scrabble au moins une fois par an. Bien que ce loisir soit plus prisé chez les plus anciens, 30 000 jeunes sont initiés à cette activité dès l'école primaire. Comment ? Grâce aux moyens matériels et humains fournis par la FFSc¹ qui a signé en avril 2015 une convention avec le Ministère de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche, ce dernier reconnaissant le Scrabble comme une activité qui permet de développer certaines compétences mentionnées dans les programmes officiels.

Emmené dès mon plus jeune âge dans un club de Scrabble par ma maman, j'ai petit à petit pris goût à ce jeu qui est devenu une réelle passion. J'ai poursuivi mon initiation au Scrabble à l'école avant de fréquenter moi-même un club affilié à la FFSc et de faire de la compétition. J'ai donc voulu partager cette passion avec mes élèves en me demandant si mes compétences dans ce domaine pouvaient être mises au service de leurs apprentissages. C'est cette hypothèse que je vais essayer de valider en mettant en place le protocole qui sera présenté dans mon étude.

Il n'existe pas de littérature et que très peu de recherches concernant le Scrabble à l'école primaire, c'est pourquoi j'ai choisi d'axer mes lectures théoriques autour du jeu à l'école en général.

¹ Fédération Française de Scrabble

1^{ère} Partie : Jeu, langue française et Scrabble

1. Le jeu à l'école

L'utilisation du jeu dans un cadre pédagogique remonte à des milliers d'années. Durant l'Antiquité déjà, les maîtres utilisaient ces méthodes pour enseigner à leurs élèves. Les jeux apportent de nombreux bénéfices sur divers plans (motivation, plan social, apprentissages durables, investissement personnel, ...) mais il s'agit de les exploiter avec prudence et rigueur pour éviter certains aspects négatifs.

En effet, le jeu ne doit pas être employé en permanence dans tous les domaines et doit être exploité pertinemment. Mais avant d'évoquer les points négatifs qui pourraient être liés à une mauvaise exploitation des jeux, parlons des aspects positifs. Tout d'abord, le jeu procure une sensation de plaisir. L'aspect « motivationnel » du jeu n'est donc pas à négliger. Cela incite l'individu à s'investir pleinement dans ce qu'il fait et lui procure l'intention d'atteindre un but. Nous pouvons dire que cela dynamise les apprentissages et rend les élèves plus actifs. Néanmoins, dans le cadre scolaire, il faut veiller à ce que le jeu ne soit pas trop stimulant, car, comme l'évoque Michel Saint Onge² une mise en situation stimulante permet certes de motiver l'élève mais, si elle est trop excitante, elle risque de le distraire de son but d'apprentissage au profit d'un but d'amusement. C'est pourquoi il faut bien faire attention lorsqu'on utilise un jeu comme méthode d'apprentissage. La relation entre l'aspect ludique et l'apprentissage doit être bien intégrée par l'élève. Je pense qu'il serait bien qu'il perçoive l'utilité du jeu dès le début de celui-ci. Il pourrait ainsi être pleinement conscient de l'objectif recherché et son but deviendrait alors d'atteindre cet objectif.

² Michel Saint Onge, *Moi j'enseigne mais eux apprennent-ils ?*, Editeur Itée, Montréal, 2008

Les règles doivent également être bien énoncées. En effet, ce sont elles qui régissent le jeu et précisent les moyens d'atteindre le but recherché. Lorsqu'elles ne sont pas respectées, le joueur est alors pénalisé. Dans tout jeu, quel qu'il soit, le facteur chance joue toujours un rôle. Pour que le jeu puisse être exploité dans le cadre scolaire, il faut que les compétences dont il favorise la construction ou la consolidation puissent être évaluables par l'enseignant. Comment celui-ci peut-il avoir un contrôle sur ce facteur chance ? Je pense que le hasard doit être le moins présent possible dans une telle situation afin que chacun ait les mêmes possibilités d'apprendre.

Pour que le jeu puisse amener à des apprentissages, l'enseignant ne doit pas hésiter à transformer les caractéristiques du jeu initial afin de pouvoir cibler au mieux les objectifs qu'il vise. Il doit vraiment s'interroger sur la pertinence du jeu employé et s'assurer qu'il développe bien les compétences voulues.

Le jeu comporte également une dimension sociale importante. Il existe en effet différentes facettes sociales engendrées par le jeu : le jeu individuel, le jeu associatif, le jeu compétitif et le jeu coopératif. Les jeux de coopération développent encore plus cet aspect social, car les décisions doivent se prendre en équipe et la communication occupe donc une place toute particulière. La compétition, quant à elle, peut être un moteur pour les apprenants mais elle peut également être un frein pour les perdants qui se démotiveraient suite à une (ou plusieurs) défaite(s).

Selon Nicole De Grandmont³, il existe trois grandes sortes de jeux : le jeu ludique, le jeu éducatif et le jeu pédagogique.

Le jeu ludique concerne tout ce qui fait appel à l'imagination et à la créativité. C'est une activité qui permet à l'individu de s'exprimer, aussi bien au niveau conscient qu'inconscient. La principale caractéristique du jeu ludique est qu'il ne comporte pas de règles. Le seul moteur de ce genre de jeu est le plaisir intrinsèque qu'on prend à y jouer. Le jeu ludique est difficilement exploitable au niveau scolaire, car nous n'avons aucun

³ Nicole de Grandmont, *Pédagogie du jeu*, Les Editions Logiques, Québec, 1995

contrôle sur celui-ci. Le Scrabble n'appartient pas à cette catégorie de jeu puisqu'il comporte de multiples règles.

Le jeu éducatif est conçu pour développer de nouvelles compétences chez les joueurs. Il n'y a pas besoin de connaissances préalables pour ce genre de jeu. Le but est de pouvoir apprendre sans trop d'efforts. Le Scrabble ne correspond pas entièrement non plus à ce genre de jeu, car il demande de nombreuses connaissances préalables.

Le jeu pédagogique permet au joueur d'intégrer des apprentissages qu'il a déjà côtoyés. En effet, il teste et exploite les connaissances de l'individu. Pour y jouer, divers prérequis sont nécessaires selon la nature du jeu. Le plaisir ressenti lorsque l'on joue à cette catégorie de jeu est le plaisir de prouver ses compétences. On ressent du plaisir à se surpasser et éventuellement à dépasser les autres si on a l'esprit de compétition. Le plaisir qui y est lié est extrinsèque et totalement différent de celui éprouvé lors du jeu ludique. Il y a donc peu de nouvelles connaissances lors de ces jeux mais le transfert y est primordial.

Dans son ouvrage⁴, Fabien Fenouillet reprend la classification des motivations de Richard Deci (1975) : la motivation intrinsèque est engendrée par une action conduite uniquement par l'intérêt et le plaisir que l'individu trouve à l'action, sans attente de récompense externe tandis que la motivation extrinsèque est engendrée par une action provoquée par une circonstance extérieure à l'individu, la récompense par exemple.

Le Scrabble appartient à cette dernière catégorie de jeu. En effet, le Scrabble demande de nombreux prérequis pour pouvoir le pratiquer. Les prérequis basiques sont bien sûr la lecture et l'écriture, mais aussi un « minimum » de vocabulaire, sans lesquels il serait impossible de jouer. Il s'agit également de connaître les règles du jeu et d'être capable de consulter un dictionnaire. L'orthographe, la conjugaison, le calcul mental et la logique sont aussi des prérequis mais ce sont également des compétences qui peuvent se développer grâce à la pratique régulière de ce jeu. La compréhension des mécanismes de formation des syllabes et des mots de la langue française est primordiale pour y réaliser une bonne performance. Et pour ceux qui ne maîtrisent pas encore cette

⁴ Fabien Fenouillet, *Les théories de la motivation*, Dunod, 2012.

compétence, ce jeu permettra d'assimiler petit à petit ces mécanismes. Le Scrabble permet ainsi la réflexion sur notre langue. La compréhension des mécanismes internes de la langue française ne peut qu'améliorer les compétences en orthographe des élèves et les inciter à prendre quelques secondes pour réfléchir à l'orthographe d'un mot lors d'une rédaction ou d'une dictée. Le Scrabble joue donc essentiellement le rôle de « fixateur » et de « testeur » des savoirs et très peu celui de « bâtisseur » de nouveaux savoirs (vocabulaire, irrégularités, ...) En cela, il est un jeu typiquement pédagogique.

2. La maîtrise de la langue française à l'école

Le Bulletin Officiel spécial n°11 du 26 novembre 2015 rappelle que le cycle 3 (cycle de consolidation) a pour but premier de « renforcer les apprentissages fondamentaux engagés dans le cycle 2, à commencer par ceux des langages ». Ici, il s'agira plutôt de renforcer le langage écrit bien que l'on travaillera aussi beaucoup à l'oral. Les programmes stipulent que la maîtrise de la langue « reste un objectif central du cycle 3 qui doit assurer à tous les élèves une autonomie suffisante en lecture et écriture pour aborder le cycle 4 avec les acquis nécessaires à la poursuite de la scolarité ». Plus généralement, les élèves doivent être « incités à agir de manière responsable et à coopérer à travers la réalisation de projets, à créer et à produire un nombre significatif d'écrits, à mener à bien des réalisations de tous ordres ».

Au cours de ce travail, mes élèves seront amenés à réfléchir sur le fonctionnement de notre langue, à en acquérir certaines règles, à étudier l'orthographe des mots, à repérer les analogies et similitudes entre ces derniers. Bien qu'il soit important pour les élèves, l'aspect littéraire (utilisation des mots en situation) ne sera pas abordé au cours de ce travail, par manque de temps et par choix pédagogique. J'ai mis l'accent sur ce point le reste de l'année et il me semble intéressant pour les élèves qu'ils rencontrent une nouvelle modalité de travail.

Trois des cinq compétences en lien avec le fonctionnement de la langue seront travaillées au cours de la séquence proposée :

- Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit ;
- Acquérir la structure, le sens et l'orthographe des mots ;
- Observer le fonctionnement du verbe et l'orthographe.

Mon projet s'inscrit donc complètement dans les programmes, d'autant plus que les élèves seront acteurs de leurs apprentissages tout au long de ce travail, essentiellement basé sur la manipulation.

3. Le Scrabble duplicate

Lorsque l'on parle de Scrabble, on pense tout de suite au jeu pratiqué à plusieurs autour d'un même plateau, chacun avec son tirage mais jouant sur une seule grille : le scrabble classique. Il existe pourtant une autre formule de jeu : le duplicate. Cette formule, inventée en 1971 par Hippolyte Wouters, élimine la part de chance, mais aussi la stratégie, que l'on retrouve dans la formule classique. De plus, elle permet de faire jouer un nombre théoriquement illimité de joueurs en même temps, sur la même partie. Les règles de validité des mots et de comptage des points restent les mêmes, seul le déroulement de la partie diffère.

Chaque joueur a donc sa propre grille devant lui. Un juge-arbitre tire aléatoirement 7 lettres dans un sac, qu'il énonce aux joueurs. Les joueurs ont alors 3 minutes pour trouver le mot rapportant le plus de points. A l'issue du temps imparti, des ramasseurs collectent un bulletin-réponse où les joueurs ont écrit leur mot. Le juge-arbitre énonce alors, grâce à un logiciel conçu pour l'arbitrage, la solution rapportant le plus de points (top) que tous les joueurs vont placer sur leur grille. Il tire les lettres du coup suivant en complétant le reliquat du coup joué. Pendant que les joueurs jouent ce deuxième coup, des arbitres corrigent les bulletins-réponses du premier coup et chaque joueur va marquer le nombre de points correspondant au mot qu'il a joué. Lorsqu'il n'y a plus de voyelle ou de consonne dans le sac, la partie est terminée. Chaque joueur a donc son cumul qu'il peut comparer au score maximum (top).

De cette manière, autant de joueurs que les conditions d'organisation le permettent peuvent jouer la même partie, en même temps. Il existe des tournois joués en simultanément aux quatre coins de la francophonie et des festivals accueillant jusqu'à plus de 1 200 joueurs dans un même lieu.

Cette formule permet de tester les compétences des joueurs en abolissant la composante "hasard". En classe, la mise en commun est plus simple avec la formule duplicate. En formule classique, il y aurait une grille différente pour chacune des parties jouées par les différents groupes. Enfin, lors d'une partie classique, si un mot mal orthographié est joué par l'un des joueurs et qu'il n'est pas contesté par son adversaire, il est alors validé et le joueur marque les points de ce mot. Cela amène, certes, à se

questionner quant à l'orthographe des mots, mais cela pourrait amener une toute autre stratégie chez certains joueurs, le bluff prenant le pas sur l'orthographe. En duplicate, les élèves devront, là-aussi se questionner sur l'orthographe des mots, mais écoperaient d'un "zéro" en cas de mot mal orthographié et ne marqueraient donc aucun point.

Lors de la mise en œuvre d'une séquence à visée pédagogique, c'est l'enseignant qui aura la mainmise sur le jeu et qui pourra préparer les parties qu'il souhaite faire jouer aux élèves, en fonction de ce qu'il veut leur faire travailler. Il existe un logiciel spécifique, « DupliTop », créé pour la pratique du Scrabble duplicate, qui permet de connaître instantanément la solution rapportant le plus de points (top) en entrant les sept lettres du tirage et à partir de la grille de la partie en cours. En classique, il serait impossible de cibler un thème ou de choisir un champ lexical, les lettres étant tirées au hasard. Autre intérêt de la formule duplicate, entre chaque coup, la classe pourra faire une mise en commun pour analyser le coup joué, identique pour tous, mais aussi pour « préparer » le coup suivant, en anticipant les rallongements possibles des mots.

4. Les apports spécifiques du Scrabble

La pratique du scrabble fait appel à de nombreuses compétences dans divers domaines. En effet, on aurait tendance à croire que ce jeu se limite à la formation de mots mais cela va bien au-delà. Il s'agit également de placer les mots sur la grille afin d'optimiser son score, ce qui suppose de comptabiliser rapidement et précisément les points. Cela requiert une bonne concentration mais également une bonne gestion du temps. Le Scrabble permet surtout de réinvestir des connaissances et des compétences déjà présentes. C'est un bon moyen de renforcer les capacités des élèves. Evidemment, la notion de transfert est très importante dans ce jeu. L'élève va devoir faire appel à des acquis antérieurs dans différents domaines et les réutiliser dans un contexte totalement différent. Le Scrabble est considéré comme une activité complexe, ce qui est vraiment enrichissant pour ceux qui le pratiquent. Compte tenu des disciplines que j'ai en charge dans ma classe et de ma programmation de calcul mental déjà établie avec ma collègue en début d'année, j'ai décidé de cibler mon travail sur le français et la maîtrise de la langue. Mais il faut néanmoins garder en tête que le Scrabble ne développe pas des compétences que sous ces angles. Les mathématiques sont tout autant exploitées et exploitables grâce à ce jeu, par le biais de la combinatoire et du calcul mental.

a) Le français et la maîtrise de la langue

Tout d'abord, pour être le plus efficace possible au Scrabble, il s'agit de bien intégrer les mécanismes de formation des mots en français. En effet, pour gagner du temps dans la recherche, il est nécessaire de cibler les syllabes les plus présentes dans la langue française. Dès le tirage des lettres, il est intéressant de visualiser rapidement quelles lettres se marient bien ensemble. La manipulation des jetons est donc très importante pour un maximum d'efficacité. Cette pratique amène réellement l'enfant à se poser des questions sur la langue qu'il parle.

Lors de la phase de recherche, l'élève va naturellement s'interroger sur la validité des mots qu'il veut jouer. En effet, le but étant de marquer le plus de points, il vaut mieux s'interroger sur l'orthographe d'un mot avant de le jouer, sous peine d'écoper d'un « zéro » ce qui ferait perdre des points au joueur par rapport aux autres. C'est pourquoi

il faut inciter les élèves à se référer aux documents (ODS⁵, dictionnaires, listes de mots, ...). Peu à peu, ils prendront ainsi l'habitude de consulter ces différents ouvrages, avant ou après une partie. Cette compétence est d'ailleurs reprise par les programmes.

Contrairement à d'autres jeux de lettres, le Scrabble permet de jouer des formes conjuguées, cela constitue d'ailleurs une grande partie des mots joués lors d'une partie. Le jeu en est réellement enrichi. Ceci nous intéresse particulièrement, car c'est évidemment très porteur pour des élèves de primaire qui sont en train de fixer les bases en conjugaison. Le Scrabble permet de comprendre les mécanismes de formation de la conjugaison française (radicaux, terminaisons, ...). Il permet également de pointer les irrégularités et les exceptions qui la régissent. Aurélien Delaruelle, champion de France de Scrabble duplicate et professeur des écoles, souligne dans son ouvrage⁶ qu'en partant d'un infinitif et en ajoutant une succession de lettres, il y a moyen de balayer plusieurs formes conjuguées, ce qui donne la possibilité d'étudier les différents temps. Néanmoins, cette manière de travailler la conjugaison possède une faille assez importante. En effet, elle occulte le but premier de la conjugaison qui sert principalement à donner du sens à un message et la dimension littéraire est totalement absente. Ainsi, l'élève peut observer et s'appropriier les différentes formes verbales pour les réutiliser ensuite dans le bon contexte. A partir de là, il peut construire les bases nécessaires. Grâce aux textes, on travaille également les indicateurs temporels et la concordance des temps qui ne peuvent être abordés par le Scrabble. La conjugaison ne se limite pas à des terminaisons. Nous pouvons donc nous poser la question de savoir si le Scrabble est bien un moyen approprié pour aborder la conjugaison. Je pense qu'il doit être utilisé comme un complément et un renforcement des acquis et non comme un outil de construction des savoirs relatifs à la conjugaison.

Lors d'une partie aux tirages aléatoires, de nombreux mots de vocabulaire très peu courants peuvent rapporter beaucoup de points. Ces mots sont évidemment intéressants pour les joueurs de compétition mais ils peuvent peut-être décourager, voire désintéresser, les jeunes élèves. C'est, entre autres, pour cette raison qu'il est prôné de préparer les parties lorsque l'on utilise le Scrabble comme outil d'apprentissage. Les parties dites « à thème » permettent de cibler la recherche sur un

⁵ FISF, *L'officiel Du jeu Scrabble, Larousse, Paris, 2015*

⁶ Aurélien Delaruelle, *Le Scrabble pour les jeunes*, FISF, Baume-les-Dames, 2009, p.28-29

vocabulaire précis. Mais alors comment pourraient-ils apprendre de nouveaux mots ? Je pense que même si l'enseignant prépare les parties en s'arrangeant pour que le vocabulaire soit accessible, le Scrabble enrichit inévitablement le vocabulaire des enfants. D'ailleurs, certains mots de vocabulaire ne seront pas forcément connus de tous. L'enseignant peut aussi se servir du Scrabble pour faire découvrir certains mots de vocabulaire et encourager les élèves à se servir d'outils de référence pour se l'approprier. Comme pour chaque leçon, dans quelque matière que ce soit, l'expression orale et l'expression écrite peuvent être exploitées. Tout cela dépend de la façon dont l'enseignant souhaite organiser sa séquence.

b) Les mathématiques

Le Scrabble fait appel à beaucoup plus de compétences mathématiques qu'on ne pourrait le penser. A chaque coup, les élèves vont devoir compter les points de chacun des mots trouvés pour déterminer lequel est le meilleur. En faisant cela, ils mémorisent plus facilement les registres additifs et multiplicatifs de base, gagnent en efficacité pour le calcul automatisé et entraînent leur mémoire à court terme pour les calculs plus complexes. Le « double-comptage », avec les points de chaque lettre et les cases bonifiées sur la grille, complexifie cette tâche. On peut facilement imaginer un travail autour du parenthésage et de la priorité de la multiplication sur l'addition en lien avec l'activité de Scrabble.

c) Les compétences transversales

Comme tout autre jeu, le scrabble permet également de développer de nombreuses compétences transversales qui permettront à l'élève de s'épanouir et de développer leur citoyenneté. Au vu de l'enjeu ludique et de l'aspect compétitif, je pense que l'élève s'investira davantage que lors d'une activité plus habituelle. Pour optimiser au mieux ses compétences, il se rendra alors rapidement compte qu'il doit se concentrer un maximum. Néanmoins, l'activité ludique est toujours stimulante pour les élèves et ceux-ci sont rapidement excités lorsqu'on leur annonce que l'on va faire un jeu. Comment l'enseignant peut-il dès lors créer un climat de concentration ? Il sera peut-être plus difficile à créer dans ma séquence car, ne disposant que de quinze jeux pour une classe de 29 élèves, la pratique du jeu s'effectuera en binôme.

Le travail de groupe nécessite de l'organisation et de la rigueur. Les élèves devront s'accorder pour jouer un même mot parmi ceux trouvés lors de leur recherche. Pour cela, une bonne communication entre eux est nécessaire. Ils seront amenés à améliorer leur score pour se rapprocher au plus près du top. Etant limités en temps, le nombre de mots trouvés en un coup sera d'autant plus important que leur vitesse de réflexion sera rapide. Dans son ouvrage, Aurélien Delaruelle souligne cette multiplication des tâches en un temps limité : « Construire des mots, les placer, compter les points, tout en manipulant l'orthographe, la conjugaison, la calcul mental ... quelques-unes des tâches à mener au cours d'une recherche de quelques minutes ! Mieux vaut ne pas tourner en rond, ni se disperser ... »

Supposons que les premières fois où le jeu sera introduit en classe, les élèves seront enthousiastes et ne verront que l'aspect ludique du jeu. Je pense que si la pratique devient habituelle et que les objectifs poursuivis sont énoncés aux élèves, le climat de la classe deviendra de plus en plus propice à la concentration. Nous verrons dans le chapitre suivant l'importance de faire une mise en commun après chaque coup joué.

Au cours de ce travail, je vais chercher à répondre à la problématique suivante :

Comment le Scrabble duplicate peut-il favoriser l'apprentissage de la conjugaison en classe de CM1 ?

Je formulerai trois hypothèses :

- Le jeu en équipes masque le côté redondant de la conjugaison « classique » en proposant un challenge qui motive les élèves.
- Les élèves forment des mots en construisant des terminaisons et s'interrogent sur les prolongements possibles de ceux-ci (CHANTER / CHANTERA / CHANTERAI / CHANTERAIIS ou CHANTERAIT).
- Les élèves acquièrent du vocabulaire qui facilite cet apprentissage.

Ce sont ces hypothèses que je vais chercher à vérifier dans mon expérimentation.

2^{ème} Partie : Protocole expérimental

1. Présentation du protocole

Pour mener à bien mon étude, j'ai sollicité 2 classes de CM1 de l'école Liberté-République à Joué-lès-Tours : celle de ma collègue (classe A) qui servira de témoin et la mienne (classe B) sur laquelle portera mon expérience. J'ai tenu à prendre deux classes de même niveau et de la même école pour faire en sorte d'avoir le même public dans les deux classes, avec des élèves globalement de même niveau et venant d'un même milieu social.

Mon protocole expérimental se déroule en 5 étapes :

- Le 2 mars : Distribution de l'enquête sur le jeu aux élèves de la classe B (voir annexe I). Elle a pour but de me faire un avis sur la connaissance du Scrabble par les élèves et sur la possibilité d'apprendre en jouant.
- Du 3 mars au 7 avril : Mise en place de la séquence de découverte du Scrabble duplicate (voir Annexe II) dans la classe B. Cette séquence est obligatoire, les élèves doivent au préalable se familiariser avec le matériel et apprendre les règles du jeu.
- Le 28 avril : Distribution des évaluations diagnostiques dans les deux classes (voir annexe III). Il s'agit ici de conjuguer vingt verbes au futur.
- Du 5 mai au 2 juin : Chaque classe mène sa séquence sur le futur de l'indicatif, la classe A « traditionnellement » et la classe B par l'intermédiaire du Scrabble.
- Le 8 juin : Distribution des évaluations sommatives dans les deux classes (voir annexe IV). Cette évaluation reprend exactement l'évaluation diagnostique (en changeant uniquement les pronoms personnels) et va me permettre de comparer l'évolution des scores des élèves par rapport à ceux de l'évaluation diagnostique.
- Le 9 juin : Distribution du sondage-bilan (voir annexe V) qui permet aux élèves de revenir sur ce qu'ils ont fait et de réfléchir à toutes les compétences travaillées durant ce travail. Pour moi, c'est aussi un moyen de sonder le plaisir pris par les élèves lors de cette activité.

2. La séquence de découverte du jeu

J'ai choisi de rédiger cette partie dans le corps du mémoire parce que c'est une partie technique qui est fondamentale pour comprendre comment fonctionne le jeu et les étapes essentielles de son apprentissage.

Mon objectif pour cette séquence est que les élèves découvrent le matériel et les règles du Scrabble. Pour cela, ils sont en binômes, que j'ai constitués moi-même. Pour dynamiser le jeu et créer de l'émulation chez mes élèves, j'ai décidé de mettre en place un challenge au cours de cette séquence : des points seront à gagner au cours de chaque séance. A la fin de la séquence, je cumulerai les points de chacune des équipes et j'établirai un classement que les élèves pourront consulter.

Séance 1 : Découverte du matériel et de la règle de croisement des mots

Dans un premier temps, je demande aux élèves de reconstituer 12 noms d'animaux à partir des lettres proposées par ordre alphabétique. Après une phase de correction, je leur distribue les jeux de Scrabble et ils doivent enchaîner les 12 mots sur la grille en respectant 3 règles :

- le premier mot doit passer par l'étoile centrale
- tous les mots doivent se croiser
- tous les mots s'écrivent de gauche à droite ou de haut en bas

- | | |
|------------|--------------|
| 1. LEOPU | 7. ACEHLV |
| 2. ACEHV | 8. INOOPSS |
| 3. MNOUTU | 9. IORSSU |
| 4. EGINs | 10. ADENRR |
| 5. ABEEILL | 11. BEERZ |
| 6. AEIOSU | 12. AEEHLNPT |

Fig. 1 : L'exercice de lancement de séance



Fig. 2 : Un croisement de mots possible

Séance 2 : Repérer un mot sur la grille

Chaque groupe reprend son enchaînement de la séance précédente et doit écrire un message pour expliquer comment leur grille est construite. Les messages sont ensuite échangés et les groupes doivent tenter de reconstruire la grille correspondant au message reçu. Après une mise en commun, la classe en conclut qu'il suffit simplement d'indiquer le mot accompagné d'une référence alphanumérique qui correspond à la première lettre du mot. La séance se termine par une restitution de ce qui a été vu : les élèves doivent indiquer la place des mots de la grille proposée.



Fig. 3 : La grille de l'exercice de réinvestissement

<u>Prénoms :</u>	
MOT	PLACE

Fig. 4 : La fiche-réponse de l'exercice de réinvestissement

Séance 3 : Compter les points d'un mot et optimiser son placement au premier coup

Je propose aux élèves de placer un premier mot, CHARGE, en respectant le fait qu'il doive passer par l'étoile centrale. Chaque groupe le place et essaie de compter ses points. Après une mise en commun, la classe trouve la technique pour compter correctement un mot : prendre en compte les points des lettres et les cases colorées sur la grille. Les élèves remarquent que pour optimiser le premier coup, il faut placer, si possible, la lettre la plus rémunératrice sur une case bleue. Pour terminer, les élèves doivent optimiser le placement de sept mots au premier coup, en comptant leur score.

Prénoms :			
MOT	PLACE	SCORE	POINTS
BOLIDE			
CANIF			
COIFFE			
OLIVES			
VEAUX			
PHRASE			
BRONZE			

Fig. 5 : La fiche-réponse de l'exercice de réinvestissement

Séance 4 : Compter les points d'un mot et optimiser son placement

Cette séance ressemble à la séance précédente à la différence que les élèves vont ici enchaîner les mots sur la grille. Je leur propose d'abord d'optimiser le placement du mot CHEMIN au premier coup puis du mot CHATON à partir du mot CHEMIN que tout le monde aura placé en H3. Une fois la consigne comprise, on recommence au début en remplissant la fiche ci-dessous.

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

Fig. 6 : La grille finale de la séance

Prénoms :			
MOT	PLACE	SCORE	POINTS

Fig. 7 : La fiche-réponse de la séance

Séances 5 et 6 : Découvrir le bulletin-réponse et jouer en avec toutes les règles

Les élèves établissent la liste des informations nécessaires à donner à l'arbitre pour qu'il comprenne le mot qu'ils ont voulu jouer. Après une mise en commun, je leur présente le bulletin-réponse. Nous terminons cette séquence par une partie où les

élèves ont sept lettres et 2mn30 pour rendre un bulletin avec leur solution. Le top de chaque coup est un mot conjugué à l'imparfait, un temps étudié plus tôt dans l'année et dans lequel les terminaisons sont identiques pour tous les groupes.

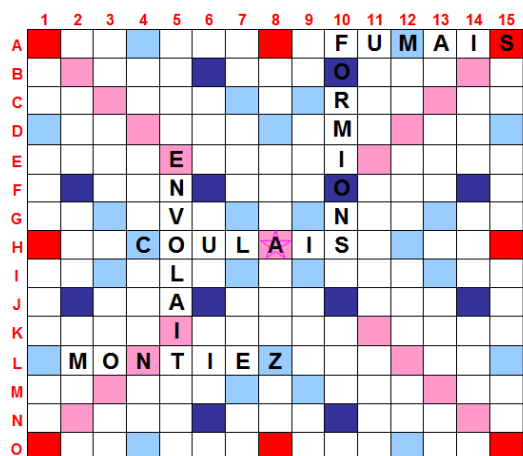


Fig. 8 : La grille avant le dernier coup

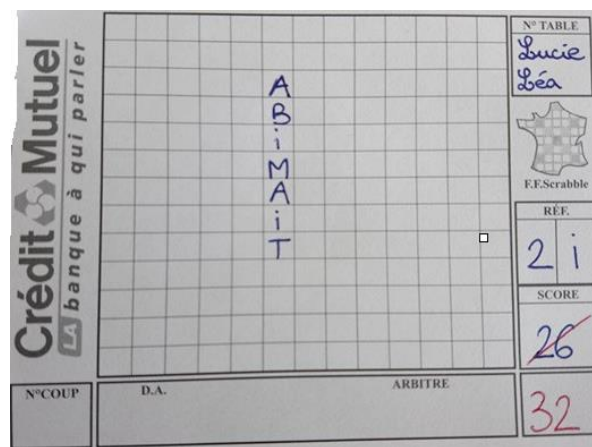


Fig. 9 : Un bulletin-réponse du dernier coup

A la fin de cette séquence, les élèves sont en mesure de jouer une partie de Scrabble en respectant le règlement du jeu. Cette initiation aurait mérité une plus grande place car la richesse du jeu nous permettrait d'aborder d'autres notions mais, par manque de temps, j'ai décidé de me focaliser sur les règles de base du jeu. J'aurais pu travailler sur le dénombrement des jetons, la comparaison de leurs valeurs et de leur répartition, la validité ou non des mots (noms propres / noms communs), les noms propres valables car ils sont aussi noms communs, la recherche dans le dictionnaire de référence, la grille, ses cases bonifiées et ses symétries, les pays qui sont associés aux lettres lors de l'annonce du tirage⁷, ...

⁷ Chaque lettre est associée à un pays pour éviter les confusions auditives.

3. La séquence de conjugaison

Cette séquence, menée uniquement dans la classe B, est une séquence entièrement basée sur le Scrabble. La séquence précédente constitue donc un prérequis pour mes élèves. J'ai choisi de travailler sur le futur car c'est un temps qui n'est pas trop complexe d'un point de vue de la formation des mots, les terminaisons étant identiques pour tous les groupes. C'est un temps favorable à la pratique du scrabble parce que les terminaisons sont très proches les unes des autres et il est possible de prolonger d'une lettre un verbe conjugué au futur en formant un autre verbe conjugué au futur (ex : CHANTER – CHANTERA – CHANTERAI ou CHANTERAS), ce qui constitue l'une des bases du Scrabble.

Dans les deux premières séances, les élèves vont découvrir le futur simple de l'indicatif, sa formation et ses terminaisons. Dans les séances suivantes, ils joueront trois parties de Scrabble, où ils devront mettre en pratique ce qui a été vu dans la leçon. Le top de chacun des coups sera soit un verbe conjugué au futur, soit un mot formant un verbe qui, lui, sera conjugué au futur. Le but étant d'inciter les élèves à construire des verbes au futur, j'ai mis en place un bonus spécial de 20 points lorsqu'un verbe conjugué au futur était joué. Tout comme pour la séquence d'initiation, j'ai décidé de faire travailler mes élèves en paires, qu'ils constituent eux-mêmes cette fois-ci, maintenant qu'ils ont pris conscience qu'une bonne entente était nécessaire à la réussite de l'équipe.

Séance 1 : Découvrir les verbes des 1^{er} et 2^{ème} groupes

Je propose la grille ci-dessous à mes élèves et leur demande de classer les mots en différentes catégories. Après un débat et une mise en commun, nous parvenons à faire émerger une règle pour chacun des trois groupes : pour les premier et deuxième groupes, il faut recopier l'infinitif et y ajouter la terminaison du futur, pour le troisième groupe, il faut prendre le radical propre au futur et y ajouter la terminaison. Les élèves complètent la trace écrite pour les verbes des premier et deuxième groupes et s'exercent avec l'exercice proposé ci-dessous. J'ai volontairement glissé quelques noms communs dans cette grille (ex : chaudrons) qui ont la terminaison d'un verbe au futur afin que les élèves réfléchissent sur tous les mots et ne les trient pas mécaniquement.

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

Fig. 10 : La grille de découverte du futur

Forme des verbes au futur avec les lettres proposées

1. ENOORSS
2. ACEELRZ
3. AFIIINR
4. ENOPRTU
5. ADEORRS
6. ACEEORTU

Fig. 11 : L'exercice de réinvestissement de la séance

Séance 2 : Découvrir les verbes du 3^{ème} groupe

J'ai choisi d'aborder avec mes élèves, uniquement les verbes du 3^{ème} groupe rencontrés fréquemment et mentionnés dans les programmes. Après les avoir relevés dans le texte ci-dessous, les élèves complètent la trace écrite avec les radicaux de ces verbes pour la conjugaison au futur et s'exercent avec l'exercice ci-dessous.

Toi, Dédé-les-Doigts-d'Or, tu **iras** ouvrir la serrure, pendant que Jojo surveillera les environs. Ensuite, vous **direz** aux autres de nous rejoindre. Toi, Bébert-l'Elastique, tu **prendras** les conduits d'aération pour aller jusqu'à la salle des coffres, tu **verras**, il n'y **aura** personne. Quand les alarmes se déclencheront, nous **devrons** quitter la banque en moins de cinq minutes. Moi, je **ferai** le guet dans la voiture et je **pourrai** démarrer quand on **entendra** les sirènes de la police. Ensuite, on **prendra** l'avion pour l'Italie !

"Super ton plan, Gaston ! J'espère que cette fois-ci, ta voiture **voudra** bien démarrer ..."

Fig. 12 : Le texte de la séance

Forme des verbes du 3^{ème} groupe au futur avec les lettres proposées.

- 1) DEIRZ
- 2) NOOPRRTU
- 3) DENORSV
- 4) AEFIR
- 5) ADENPRR
- 6) ADORSUV
- 7) ENORSS
- 8) ANORTU
- 9) AEIRRV

Fig. 13 : L'exercice de réinvestissement de la séance

La fin de la séquence est composée de trois parties de Scrabble, chacune précédée d'un échauffement, réalisées en paires, avec un thème pour chacune d'elles. Le top de chacun des coups répondra donc au thème de la partie en question. Je vous propose une analyse de chacune des parties jouées par les élèves. Cette analyse est très courte et mélange deux niveaux d'analyse :

- l'analyse pendant le coup dans la peau des élèves, comment ils organisent leur raisonnement et construisent les mots ;

- mon analyse après le coup, sur ce qu'ont fait les élèves, le décryptage de leurs réussites et de leurs erreurs.

Séances 3 et 4 : Partie 1 – Les verbes du 1^{er} groupe

Tirage	Analyse du coup	Solution retenue
AFMRORE	Une seule terminaison possible : -A. On ajoute la marque de l'infinitif devant : -ERA. Il ne reste plus qu'à trouver un verbe du 1 ^{er} groupe.	FORMERA, H4, 80 pts Penser au I et au S derrière
EFIBLRC	Aucune terminaison possible avec ce tirage. Soit on utilise le A pour former un mot en ERA (ex : FILERA). Soit on prolonge FORMERA en FORMERAI et on cherche un mot verticalement. Plusieurs solutions sont possibles ici.	CIBLER, 11G, 32 pts Penser au A derrière
F+INESXO	Une seule terminaison possible avec ce tirage : -ONS. Pas de A pour former CIBLERA. Il faut donc se servir du R de FORMERA pour chercher un verbe en -ERONS.	FIXERONS, 6D, 92 pts
DREMLAB	Une terminaison possible : -A. On ajoute la marque de l'infinitif : -ERA et il nous reste plus qu'à chercher une voyelle d'appui pour former un verbe (ex : BILERA ou MELERA). On peut aussi mettre un A au bout de CIBLER et essayer de faire un mot horizontalement.	BLAMER, M9, 35 pts Penser au A derrière Penser au I et au S derrière CIBLERA.
D+NORVET	Une terminaison possible -ONT. On ajoute la marque de l'infinitif et on cherche une voyelle d'appui pour former un verbe. On peut aussi former DEVRONT et le placer (3 ^{ème} groupe).	VIDERONT, E5, 98 pts Penser au E devant

IESRASK	<p>Plusieurs terminaisons possibles : -A, -AI, -AS auxquelles on peut ajouter la marque de l'infinitif : -ERA, -ERAI, -ERAS. Il faut essayer les trois et regarder les lettres dont on aura besoin pour former un radical valable.</p> <p>Présence du K que l'on peut optimiser.</p> <p>Présence d'un E pour EVIDERONT.</p> <p>Présence d'un A pour BLAMERA</p>	SKIERAS, 15H, 111 pts
---------	---	-----------------------

- 1) AEMOQRU
- 2) ENORSSU
- 3) AEELRVZ
- 4) AEFIMRU
- 5) ENOORST
- 6) AEGJRSU
- 7) AEEMRRZ
- 8) ABEIXOR



Fig. 14 : L'échauffement de la partie 1

Fig. 15 : La grille finale de la partie 1

Séances 5 et 6 : Partie 2 – Les verbes du 2^{ème} groupe

Tirage	Analyse du coup	Solution retenue
AMITROV	<p>Deux terminaisons possibles : -A et -AI.</p> <p>On a besoin du I pour former la terminaison de l'infinitif, donc une seule solution : un verbe en -IRA.</p>	<p>VOMIRA, H4, 28 pts</p> <p>Penser au I et au S derrière</p>

T+ONIRSO	<p>Deux terminaisons possibles : -ONS et -ONT auxquelles on ajoute le -IR de l'infinitif : -IRONS ou -IRONT.</p> <p>On peut essayer de trouver un verbe à placer en colonne 10 pour prolonger VOMIRA (ex : TIRONS).</p> <p>On peut aussi d'appuyer sur le A de VOMIRA pour un verbe en -IRA ou -IRAS.</p>	<p>ROTIRONS, 8H, 77 pts</p> <p>(Autant de points pour ROSIRONT au même endroit)</p>
INCRIMA	<p>Deux terminaisons possibles : -A et -AI auxquelles on ajoute la marque de l'infinitif : -IRA ou -IRAI. On peut chercher un verbe avec ces terminaisons.</p> <p>On peut toujours essayer de trouver un mot en colonne 10 (ex : AMINCIR)</p>	<p>MINCIRAI, K4, 94 pts</p> <p>Penser au A devant</p>
SIRFNIA	<p>Trois terminaisons possibles : -A, -AI et -AS auxquelles on ajoute la marque de l'infinitif : -IRA, -IRAI ou -IRAS. On peut chercher un mot pour prolonger VOMIRA.</p> <p>On peut également prolonger MINCIRAI en AMINCIRAI et faire un mot verticalement.</p> <p>On peut aussi essayer de s'appuyer sur le O de ROTIRONS pour un verbe en -IRONS.</p>	<p>FINIRAS, 10B, 81 pts</p>
MERZTGE	<p>Une seule terminaison possible : -EZ. On ne peut pas prolonger de mot sur la grille donc il faut s'en servir. On est obligé de s'appuyer sur un I pour former un verbe en -IREZ.</p> <p>Possibilité de former un verbe du 1^{er} groupe en -EREZ (ex : MATEREZ)</p>	<p>GEMIREZ, C7, 44 pts</p>

T+ILOPRO	Pas de terminaison, ni de prolongement possible. Il faut utiliser une lettre de la grille pour former une terminaison : -ONT. Attention, °PLIRONT° a été joué par beaucoup d'élèves, on peut s'attarder sur la validité de ce mot.	POLIRONT, N2, 74 pts
----------	---	----------------------

- 1) EINPRUZ
- 2) AGIRRSU
- 3) ABIIRSU
- 4) EIRMORVZ
- 5) AGIORRU
- 6) FIINNORT
- 7) ACHIIORS
- 8) AEIIRSSZ
- 9) BEINNORS
- 10) AEIJORRU



Fig. 16 : L'échauffement de la partie 2



Fig. 17 : La grille finale de la partie 2

Séances 7 et 8 : Partie 3 – Les verbes du 3^{ème} groupe

Pour cette partie, un nouveau bonus vient se mettre en place : je rajoute 20 points aux équipes qui comptent leur mot convenablement. J'ai instauré ce bonus pour obliger les élèves à compter leurs points et à comparer la valeur des différents mots trouvés lors d'un coup. Ici, le top est l'un des verbes du 3^{ème} groupe fréquemment employé, qui fait partie de la liste des verbes à connaître par cœur figurant dans la trace écrite de la séance 2. Les élèves peuvent s'appuyer dessus. Il sera ici plus facile pour eux de construire les mots à partir du radical, le choix étant restreint.

Tirage	Analyse du coup	Solution retenue
ADUVTRO	Une seule terminaison : -A et un seul radical possibles VOUDR-.	VOUDRA, H4, 28 pts Penser au I et au S derrière.
T+NUPORO	Une seule terminaison : -ONT et un seul radical possibles POURR-.	POURRONT, 8D, 63 pts
DRRNEEZ	Une seule terminaison possible : -EZ. On peut former un verbe du 1 ^{er} groupe en -EREZ (ex : DOREREZ), se contenter de RENDREZ sans scrabbliser ou chercher un verbe de la trace écrite. On peut également chercher à optimiser le Z sans conjuguer.	PRENDREZ, D8, 110 pts
VOIREEI	Aucune terminaison possible. Soit on cherche à en former une avec une lettre de la grille : -EZ, soit on met un I au bout de VOUDRA et on forme un mot verticalement (ex : VOIR).	IREZ, 15A, 39 pts
-EASMIEN	Deux terminaisons possibles : -A et -AI. On peut se servir du R de PRENDREZ (ex : SERAI) ou prolonger VOUDRA avec un I ou S et jouer verticalement sans conjuguer. On peut aussi décider de jouer un scrabble sans conjuguer au futur (ex : AISEMENT)	SEMAINE, 10H, 75 pts Penser au S derrière
NOREVSD	Une seule terminaison possible : -ONS. On peut placer un verbe en ligne O en prolongeant SEMAINE ou se servir d'une lettre d'appui (ex : VENDRONS). On peut aussi former -ONT avec le T de POURRONT et jouer SERONT.	DEVRONS, O4, 98 pts

- 1) AOPRRU
- 2) DINORT
- 3) INORS
- 4) AAIRU
- 5) ENORST
- 6) AEFRS
- 7) ADENPRR
- 8) EERRVZ
- 9) ADERSV
- 10) ADORSUV

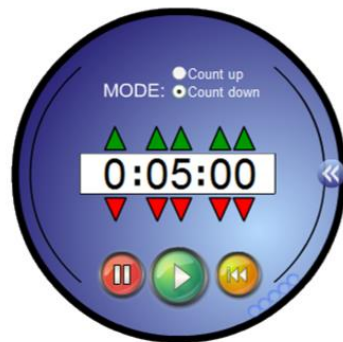


Fig. 18 : L'échauffement de la partie 3



Fig. 19 : La grille finale de la partie 3

3^{ème} Partie : Traitement des résultats

1. Synthèse et analyse des résultats

J'ai regroupé dans un tableau les résultats de chaque élève, sur 20, pour l'évaluation diagnostique (voir annexe III) et l'évaluation sommative (voir annexe IV). Les élèves ont ensuite été regroupés par classe et le total de bonnes réponses a été comptabilisé pour chacune des classes. La classe A, qui n'a pas fait de Scrabble, est passée de 37,41% de réussite à 61,38%. La classe B, qui a suivi une séquence de Scrabble, est passée de 28,33% de réussite à 58,70%.

On peut remarquer que les résultats à l'évaluation sommative sont très similaires entre les deux classes. Cependant la classe B a connu une meilleure progression (+ 107,19 %) que la classe A (+ 76,24%) qui avait eu de meilleurs résultats lors de l'évaluation diagnostique.

On peut aussi noter que 22 élèves ont progressé entre les deux évaluations dans la classe A (81,48 %) contre 25 pour la classe B (92,59 %). Les deux élèves qui n'ont pas progressé dans la classe B ont respectivement égalé leur score et fait un point de moins lors de l'évaluation sommative.

Globalement, les résultats des deux classes sont très proches. Je vais m'interroger dans le chapitre suivant aux raisons des quelques écarts que j'ai pu observer.

Classe A		
Elève	ED ⁸	ES ⁹
Maëlle	11	16
Suzy	14	14

Classe B		
Elève	ED	ES
Roméo	0	13
Nicolas	5	12

⁸ Evaluation diagnostique

⁹ Evaluation sommative

Faustine	9	16
Pauline	3	14
Arthur	11	12
Mathis	6	13
Raphaël	6	11
Manar	8	15
Adrien	15	16
Leticia	11	16
Sarah	0	10
Celia	9	13
Oanie	1	7
Chloé	4	2
Shaun	8	13
Alice	10	17
Mohamed	1	5
Jules	5	17
Eliot	12	12
Jeanne	18	17
Salma	14	18
Vincent	11	11
Enzo	7	11
Tino	3	9
Sadya	2	12
Jean	3	13
Jasim	0	5
Loane	Abs	10
Norhène	Abs	11

Total	202 / 540	356 / 580
Pourcentage	37,41 %	61,38 %

Ilyas	4	12
Enola	3	15
Yassine	0	2
Lucie	4	8
Kymane	9	13
Eloïse	0	8
Elicène	10	14
Léa	3	12
Gabrielle	12	17
Carla	6	14
Naïla	7	11
Kenza	1	6
Mael	12	14
Charlotte	10	14
Benjamin	5	5
Zaïna	9	12
Mouktadassade	4	3
Ludwig	9	16
Jules	3	12
Kelyan	6	10
Caitlin	9	17
Loane	2	11
Marine	10	15
Tiago	1	13
Loïc	8	18

Total	153 / 540	317 / 540
Pourcentage	28,33 %	58,70 %

2. Discussion des résultats

J'ai pu remarquer au cours de l'année que le résultat d'une évaluation, qu'elle soit diagnostique ou sommative, était étroitement lié à la condition psychologique de l'élève. Par exemple, un élève qui s'est disputé en récréation juste avant une évaluation peut se retrouver affecté et son évaluation ne reflètera pas son niveau réel. Cette donnée est à prendre en compte et peut expliquer l'écart important entre l'évaluation diagnostique et l'évaluation sommative chez certains élèves. De la même manière, un élève qui commet une erreur sur un verbe peut la reproduire plusieurs fois sur l'évaluation et se retrouver avec un score assez faible qui ne reflètera pas, là non plus, son niveau réel.

Le pourcentage de réussite à l'évaluation sommative peut apparaître relativement faible par rapport au pourcentage requis pour considérer une compétence comme acquise (70 %). Dans les deux évaluations, j'ai voulu mélanger tous les types de verbes que les élèves pouvaient rencontrer (verbes réguliers, auxiliaires, exceptions, ...). Certains de ces verbes n'ont pas été abordés en classe et ne sont pas à savoir conjuguer en classe de CM1. C'est ce qui explique le faible taux de réussite. Si l'on retire ces verbes de l'évaluation (appeler, envoyer et essuyer¹⁰), on obtient respectivement 72,21 % et 69,06 % de réussite à l'évaluation, ce qui correspond à une acquisition de la compétence en question.

Dans les évaluations diagnostiques, j'ai pu observer qu'un grand nombre d'élèves commettait une erreur phonologique dans la conjugaison des verbes. Si l'évaluation sommative avait été faite à l'oral, il n'y aurait eu que très peu d'erreurs. Cette constatation prouve un progrès pour tous les élèves dans la conjugaison des verbes au futur.

L'évaluation sommative teste une compétence de conjugaison qui se base uniquement sur l'orthographe d'un verbe accompagné de son pronom personnel. Les élèves n'avaient pas de sens à y mettre. J'ai fait ce choix pour être au plus proche possible de ce qui a été travaillé en Scrabble. Rien ne prouve qu'un élève qui sait conjuguer un verbe dans l'évaluation sommative saura conjuguer ce même verbe au sein d'une

¹⁰ Perdre et sentir ne sont pas à connaître non plus, mais ils ont été plutôt bien réussis par les élèves.

phrase, au milieu d'un texte. Ces résultats sont donc hors contexte et ne reflètent pas le niveau réel des élèves en conjugaison du futur mais seulement une compétence en lien avec celui-ci.

Sur les 25 élèves de la classe B ayant renseigné le sondage-bilan, 18 d'entre eux disent avoir aimé apprendre la conjugaison par le biais du Scrabble. Chez les autres, diverses raisons ont fait qu'ils n'ont pas apprécié cette activité : redondance du jeu, manque de cohésion dans le travail de groupe, manque d'intérêt pour la conjugaison en général, comptage des points. Quant à la question où je leur demande ce qu'ils ont appris, tous ont répondu avoir développé des compétences autour du Scrabble et de la conjugaison, mais aucun n'a cité de compétences transversales (s'organiser, gérer la prise de risques, gérer le temps, ...) Celles-ci ont été évoquées avec mon aide lors d'une phase de mise en commun, après avoir rempli le sondage-bilan.

Je n'ai pas fait de différenciation pédagogique dans ma séquence : c'était la première fois que je menais une telle séquence, je ne voulais pas me lancer dans des dispositifs trop complexes. Désormais, j'ai quelques pistes de différenciation pour prendre en compte la diversité des élèves :

- Le double calcul des points (lettres et cases sur la grille) est trop compliqué pour certains élèves, je pourrais créer des grilles sans cases colorées et leur proposer une partie différente (ou non) où seuls les points sur les lettres seraient pris en compte ;
- Bien que la formation des terminaisons soit acquise pour tous, la formation des radicaux reste compliquée pour certains élèves qui manquent de vocabulaire bien que le vocabulaire choisi soit abordable pour un élève de CM1. Je pourrais proposer une liste de verbes, jouables au cours de la partie, sur lesquels nous aurions travaillé auparavant, et dans laquelle les élèves pourraient piocher pour former des mots ;
- Le nombre de lettres présentes entre celles dans les mains et celles sur la grille perd certains élèves, je pourrais envisager des tirages à 5 lettres. Les terminaisons seraient plus limitées mais les élèves parviendraient plus facilement à associer les lettres suite à la réduction du nombre de combinaisons possibles ;
- Le fait de ne pas se servir de toutes les lettres pour trouver le top perturbe certains élèves qui cherchent à tout prix le scrabble. Je pourrais proposer des parties où le top est obligatoirement un scrabble ou retirer les lettres inutiles (pour trouver le top) du tirage chez ces élèves ;

- La coopération est compliquée pour certaines équipes, du fait d'avoir une grille pour deux. Avec plus de moyens matériels, chacun pourrait avoir sa grille, tout en conservant le jeu en paires. Il pourrait aussi être intéressant de proposer une partie individuelle pour mieux évaluer les progrès, les difficultés et les acquisitions de chaque élève.

Conclusion

Cette étude m'a permis de mettre mes compétences dans le domaine du Scrabble au service des apprentissages de mes élèves. Les résultats présentés précédemment confirment les bénéfices certains de l'utilisation du Scrabble dans le contexte scolaire, en conjugaison. Toutefois, il est indispensable que celui-ci soit employé judicieusement. J'ai retenu que cette activité ne pouvait pas être réalisée durant toute l'année avec les mêmes objectifs : en conjugaison, elle doit être utilisée en complément d'autres activités et ne peut pas constituer l'intégralité de la programmation annuelle, certaines facettes fondamentales de la conjugaison seraient alors mises de côté, notamment l'aspect littéraire. Je pourrais aussi imaginer utiliser cette activité en remédiation avec des élèves en difficultés scolaires.

Pour répondre à ma question initiale, je peux dire que deux de mes trois hypothèses formulées sont partiellement validées :

- Le jeu en équipes masque le côté redondant de la conjugaison « classique » en proposant un challenge qui motive les élèves. Mais dans certaines équipes, l'entente est difficile et freine l'acquisition des compétences travaillées.
- Les élèves forment des mots en construisant des terminaisons et s'interrogent sur les prolongements possibles de ceux-ci. Par manque de vocabulaire, certains élèves ne parviennent pas à former un radical une fois la terminaison formée.

La dernière hypothèse est, je pense, totalement validée : les élèves ont enrichi leur vocabulaire grâce à cette activité. C'est notamment ce qui ressort de la dernière question du sondage-bilan où la majorité des élèves dit avoir progressé en conjugaison grâce au Scrabble.

En complément de mon étude, il serait intéressant de se questionner sur les apports du Scrabble dans d'autres disciplines, comme les mathématiques (calcul mental) ou l'Education Morale et Civique (vivre ensemble) pour mettre en avant la richesse de cette discipline.

Bibliographie

Monographies :

- DE GRANDMONT N. « Pédagogie du jeu ». Les éditions Logiques, Québec, 1995.
- DELARUELLE A. « Le Scrabble pour les jeunes ». FISF, Baumes-les-Dames, 2009.
- FENOUILLET F. « Les théories de la motivation ». Dunod, 2012.
- FISF « L'Officiel Du jeu Scrabble ». Larousse, Paris, 2015.
- MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE (2015), « Bulletin officiel de l'éducation nationale, spécial n°11 », 26 novembre 2015
- SAINT ONGE M. « Moi j'enseigne, mais eux apprennent-ils ? ». Editeur Itée, Montréal, 2008.

Sitographie :

- GENET P. « Convention nationale avec le Ministère de l'Education Nationale » [en ligne]. Fédération Française de Scrabble, 2012 [consulté le ???]. Disponible sur <http://www.ffsc.fr/actualites.php?id=14184>.

Table des illustrations

Fig. 1 : L'exercice de lancement de séance.....	18
Fig. 2 : Un croisement de mots possible.....	18
Fig. 3 : La grille de l'exercice de réinvestissement.....	19
Fig. 4 : La fiche-réponse de l'exercice de réinvestissement.....	19
Fig. 5 : La fiche-réponse de l'exercice de réinvestissement.....	20
Fig. 6 : La grille finale de la séance.....	20
Fig. 7 : La fiche-réponse de la séance.....	20
Fig. 8 : La grille avant le dernier coup.....	21
Fig. 9 : Un bulletin-réponse du dernier coup.....	21
Fig. 10 : La grille de découverte du futur.....	23
Fig. 11 : L'exercice de réinvestissement de la séance.....	23
Fig. 12 : Le texte de la séance.....	23
Fig. 13 : L'exercice de réinvestissement de la séance.....	23
Fig. 14 : L'échauffement de la partie 1.....	25
Fig. 15 : La grille finale de la partie 1.....	25
Fig. 16 : L'échauffement de la partie 2.....	27
Fig. 17 : La grille finale de la partie 2.....	27
Fig. 18 : L'échauffement de la partie 3.....	29
Fig. 19 : La grille finale de la partie 3.....	29

Annexes

Annexe I : Enquête sur le jeu	399
Annexe II : Fiche-séquence « Découvrir le Scrabble duplicate »	40
Annexe III : Evaluation diagnostique de ma séquence de conjugaison	424
Annexe IV : Evaluation sommative de ma séquence de conjugaison	455
Annexe V : Sondage-bilan sur la pratique du Scrabble	466
Rémi GRIMAL	477

Annexe I : Enquête sur le jeu

<u>Le jeu</u>			
1- Aimes-tu les jeux de société ?			
Oui			Non
2- Pourquoi ?			
.....			
.....			
3- Tu joues aux jeux de société ...			
Très souvent	Quelques fois	Rarement	Jamais
4- Connais-tu le Scrabble ?			
Oui			Non
5- Est-ce que tu y as déjà joué ?			
Oui			Non
Si oui, as-tu aimé ?			
Oui			Non
Pourquoi ?			
.....			
.....			
6- Penses-tu qu'il est possible de progresser en conjugaison en jouant à un jeu ?			
Oui			Non
Pourquoi ?			
.....			
.....			

Annexe II : Fiche-séquence « Découvrir le Scrabble duplicate »

Découvrir le Scrabble duplicate		5 séances + évaluation
<p>Niveau : CM1</p> <p>Discipline : Etude de la langue</p> <p>Domaines du socle commun visés :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 - Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit 1 - Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques 2 - Organisation du travail personnel 2 - Coopération et réalisation de projets 3 - La règle et le droit <p>Compétences travaillées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participer à des échanges dans des situations diversifiées - Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter - Produire des écrits variés - Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit - Acquérir la structure, le sens et l'orthographe des mots - Observer le fonctionnement du verbe et l'orthographe. Calculer avec des nombres décimaux, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies ou des techniques appropriées (mentalement, en ligne, ou en posant les opérations) 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de scrabble - Diapo [Scrabble] 	
<p style="text-align: center;">1</p> <p style="text-align: center;">- Découvrir les règles du jeu et le matériel</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Explication du challenge sur la séquence : à chaque séance, il y aura des points à gagner par équipe de 2 - Diapo 1 : sur le cahier de brouillon, retrouver 12 noms d'animaux à partir des lettres fournies dans l'ordre alphabétique - Correction (10 points par mot trouvé) - Distribution des jeux : <i>Vous allez devoir enchaîner les 12 mots trouvés sur la grille.</i> <ul style="list-style-type: none"> - le premier mot doit passer par la case centrale - tous les mots doivent se croiser - tous les mots s'écrivent de gauche à droite ou de haut en bas - Comptage des points (10 points par mot placé) et construction d'une grille collectivement 	

2	<p>- Repérer un mot sur la grille en utilisant la référence alphanumérique</p>	<p>- Rappel du principe du challenge, reprise des grilles de la séance 1</p> <p>- Une feuille pour 2 : écrire un message expliquant comment sont enchaînés les mots de sa grille</p> <p>- Echanger les messages et essayer de reconstituer la grille</p> <p>- Mise en commun, institutionnalisation</p> <p>- Diapo 3 : Chaque équipe a 5 mn pour remplir sa fiche</p> <p>- Correction (10 points par place correcte)</p>	<p>- Jeux de scrabble</p> <p>- Diapo [Scrabble]</p> <p>- Tableau [Challenge]</p> <p>- Feuilles-réponses [Fiche-S2]</p>
3	<p>- Compter les points d'un mot</p> <p>- Optimiser le placement d'un mot au premier coup</p>	<p>- Rappel de ce qui a été vu : croisement des mots et référence alphanumérique</p> <p>- Comment va-t-on calculer ses points ?</p> <p>-> avec les points des lettres et les cases colorées de la grille</p> <p>- Proposer un premier mot à placer (CHARGE) en rappelant la règle : ce mot doit passer par l'étoile</p> <p>- Mise en commun</p> <p>- Feuille par 2 : 7 premiers mots à placer au mieux sur la grille</p> <p>-> Vous marquez les points de vos mots + 5 points si le score est correct</p>	<p>- Jeux de scrabble</p> <p>- Grille géante</p> <p>- Tableau [Challenge]</p> <p>- Feuilles-réponses [Fiche-S3]</p>

4	<ul style="list-style-type: none"> - Compter les points d'un mot - Optimiser le placement d'un mot 	<ul style="list-style-type: none"> - Rappel de ce qui a été vu : croisement des mots, référence alphanumérique et premier coup - Proposer le mot CHEMIN à placer au mieux sur la grille au 1^{er} coup - Mise en commun, calcul du meilleur score, tout le monde le place en H3 - 2^{ème} coup avec le mot CHATON : <i>Vous allez devoir utiliser les lettres déjà présentes sur la grille</i> - Mise en commun, les grilles sont rangées - Même principe en comptant les points, en 2 mn par coup : enchaîner ECOLES (H3, 22 pts), POLICE (3C, 26 pts), LIBEREZ (6H, 44 pts), PLOMBS (D1, 28 pts), GELULES (K5, 32 pts), QUITTE (8J, 42 pts), MANEGE (J10, 25 pts) et ENVOIE (15J, 39 pts). Inscrive la place et le score pour le challenge. -> <i>Vous marquez les points de vos mots + 5 points si le score est correct</i> - <i>Qu'a-t-on vu aujourd'hui ?</i> - Présentation de la suite : partie avec tirages de 7 lettres 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de scrabble - Grille géante - Tableau [Challenge] - Feuilles-réponses [Fiche-S4]
5	<ul style="list-style-type: none"> - Retranscrire un mot sur un bulletin - Jouer au scrabble en tenant compte de toutes les règles 	<ul style="list-style-type: none"> - Rappel de ce qui a été vu : croisement des mots, référence alphanumérique et comptage des points - Chaque groupe prend une feuille qu'il plie et découpe en 8 - Présentation du bulletin-réponse - <i>Vous allez avoir des tirages de 7 lettres et 2mn30 pour faire le plus de points possibles. Au bout de 2mn, je sonnerai et vous aurez 30 secondes pour écrire votre bulletin. Vous n'êtes pas obligés d'utiliser toutes les lettres mais le meilleur mot sera toujours un verbe à l'imparfait. Pensez à former les terminaisons.</i> SULOCIA : COULAIS - H4 – 74 NEILVTA : ENVOLAIT - 5E – 90 MOIFZNE : MONTIEZ - L2 – 54 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de scrabble - Grille géante - Tableau [Challenge] - Feuilles blanches

6	<p>- Jouer au Scrabble en tenant compte de toutes les règles</p>	<p>- Rappel de ce qui a été vu - Rappel du travail en cours - Reconstitution des grilles : COULAIS en H4, ENVOLAIT en SE et MONTIEZ en L2 - Suite de la partie : F+ONRIMO : FORMIONS - 10A – 66 MUISIBA : FUMAIS - A10 - 36 BI+AITPA : ABIMAIT - 2I – 32 - Présentation des résultats du challenge</p>	<p>- Jeux de scrabble - Grille géante - Tableau [Challenge] - Feuilles blanches</p>
---	---	---	--

Annexe III : Evaluation diagnostique de ma séquence de conjugaison

Le futur simple de l'indicatif

- | | |
|--------------------------|----------------------------|
| 1. je (chanter) : | 11. il (voir) : |
| 2. ils (manger) : | 12. elles (venir) : |
| 3. tu (finir) : | 13. tu (vouloir) : |
| 4. elle (sortir) : | 14. vous (pouvoir) : |
| 5. nous (être) : | 15. il (perdre) : |
| 6. vous (avoir) : | 16. je (sentir) : |
| 7. je (appeler) : | 17. elle (essayer) : |
| 8. nous (faire) : | 18. nous (aérer) : |
| 9. tu (envoyer) : | 19. ils (pleurer) : |
| 10. vous (aller) : | 20. vous (prendre) : |

Annexe IV : Evaluation sommative de ma séquence de conjugaison

Exercice 2 : Conjugue au futur.

- | | |
|---------------------------|----------------------------|
| 1. tu (chanter) : | 11. on (voir) : |
| 2. je (manger) : | 12. je (venir) : |
| 3. elle (finir) : | 13. il (vouloir) : |
| 4. nous (sortir) : | 14. vous (pouvoir) : |
| 5. vous (être) : | 15. nous (perdre) : |
| 6. ils (avoir) : | 16. tu (sentir) : |
| 7. tu (appeler) : | 17. nous (essuyer) : |
| 8. vous (faire) : | 18. vous (aérer) : |
| 9. il (envoyer) : | 19. je (pleurer) : |
| 10. elles (aller) : | 20. ils (prendre) : |

Annexe V : Sondage-bilan sur la pratique du Scrabble

Apprendre la conjugaison avec le Scrabble

1. J'ai aimé / Je n'ai pas aimé apprendre la conjugaison en faisant du Scrabble parce que

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

2. En jouant au Scrabble, j'ai appris à :

-
-
-
-
-
-
-

3. Je pense avoir progressé / Je ne pense pas avoir progressé en conjugaison en jouant au Scrabble parce que

.....
.....

Rémi GRIMAL

Le Scrabble au service des apprentissages

Résumé :

Le jeu de Scrabble, connu dans le monde entier, est un jeu complexe qui requiert de nombreuses compétences. Dans ce travail, j'ai décidé de m'intéresser à l'une d'elles : la maîtrise de la conjugaison. Une question se pose néanmoins : Comment utiliser correctement ce jeu afin qu'il soit le plus porteur possible pour les élèves ? Après avoir initié ma classe de CM1 à ce jeu, j'ai articulé ma séquence de conjugaison sur le futur autour du Scrabble pendant que ma collègue en charge de l'autre classe de CM1 la menait de manière traditionnelle, sans y avoir recours. Les deux classes ont passé la même évaluation diagnostique et la même évaluation sommative. J'ai choisi de comparer les évolutions des résultats de ces évaluations, entre les deux classes.

Mots clés : Scrabble, jeu, étude de la langue, français, conjugaison

Scrabble serving learnings

Abstract :

The Scrabble game, well known all over the world, is a complex game that requires a lot of abilities. In this work, I decided to point one of them : the control of conjugation. A question still remains : How can we use this game so that it gain the most for pupils ? After I initiated my CM1 class to this game, I made my conjugation learning unit about the future with the Scrabble while my colleague who takes care of the other CM1 class was doing it in a traditional way, without it. The two classes took the same first exam and the same final exam. I chose to compare the developments of the results of these exams, between the two classes.

Keywords : Scrabble, game, language study, French, conjugation