

8 coups commentés

La partie proposée s'adapte au niveau technique des enfants : les meilleures solutions seront des croisements ou des prolongements qui auront été annoncés lors des phases de mise en commun (avec analyse de la grille et anticipation).

COUP 1 :

E₁ L₁ O₁ R₁ U₁ S₁ R₁

L'animateur annonce : « Vous prenez un E, un L, un O, un R, un U, un S et un autre R. Vous avez maintenant quelques minutes pour trouver le mot rapportant le maximum de points. »

La recherche : Ce tirage fournit des lettres qui se marient bien : la séquence -OU-, la terminaison verbale -ER, la présence du S pour former des pluriels. Le plus simple est de partir de la séquence -OU- pour construire des mots : ROULE, ROULER, ROULES, ROUES, OURS, RÔLES, LOUER, LOUES, SOÛLER, RÉSOLU etc...

La solution retenue : ROULER, H4, 14 points

L'animateur annonce : « Vous placez en H3 le mot ROULER : R, O, U, L, E, R. Attention à sa place (c'est le second R sur l'étoile centrale) et à sa dernière lettre. »

Bien entendu, avant d'annoncer la meilleure solution, la phase de mise en commun a eu lieu : elle a permis de recenser les solutions des enfants, de vérifier les scores, de distinguer les différentes places possibles.

L'anticipation : Collectivement, il s'agit maintenant de rechercher les possibilités de jeu offertes par le mot ROULER. Concernant les places de croisement, ce mot ouvre les colonnes 3, 4 et 5 qui donnent accès à des mots doubles. De même pour la colonne 8 pour des mots triples. Les cases triples en 6F et 6J peuvent être reprises pour placer une lettre chère. Concernant les prolongements, la forme infinitive du verbe ROULER constitue le radical du futur : on doit donc penser à ROULER-A, puis ROULERA-I ou ROULERA-S, avant d'envisager éventuellement le présent du conditionnel : ROULERAIS et ROULERAIS-T. Enfin, il est possible de préfixer ROULER et de rejoindre le mot triple : DÉ-ROULER, EN-ROULER, ÉC-ROULER.

COUP 2 :

S₁ + A₁ E₁ Q₈ M₂ S₁ L₁

L'animateur annonce : « Il vous restait une lettre, un S. Vous ajoutez six lettres : un M, un A, un E, un second S, un L et le Q. »

La recherche : La présence du Q appelle l'association avec la lettre U. Il faut donc construire des mots en colonne 5 en essayant d'atteindre une case double. Plusieurs possibilités : LAQUES (penser au S du pluriel !), SAQUES, MASQUES, QUELS... Hormis cette place, penser à ROULER-A pour placer un mot vertical : MASSE, LAMES, MÂLES... en 9G. Sinon, MASSER, en 3C, double le mot.

La solution retenue : MASQUES, 5D, 30 points

L'animateur annonce : « Vous jouez, pour 30 points, MASQUES, en 5D. »

L'anticipation : MASQUES ne peut plus être prolongé puisqu'il est déjà au pluriel (noter cependant qu'il peut s'agir du nom commun, de l'adjectif ou du verbe !). Par contre, on peut le préfixer : DÉ-MASQUES. Les deux S peuvent servir à positionner un mot au pluriel, tandis que le M donne accès à deux mots doubles.

COUP 3 :

L₁ + E₁ D₂ C₃ O₁ N₁ T₁

La recherche : Ce tirage semble propice aux conjugaisons avec la formation de terminaisons : -ENT, -ERONT sur un R, -ANT sur un A... Des mots comme CODENT, RÔDENT, CALENT, LACENT... peuvent être placés mais rapportent peu. Sur le M, il est possible de doubler les mots DÔME, DÉMON, COMTE... Mais le meilleur coup vient de la préfixation de ROULER : EN-, DÉ- et ÉC- sont possibles ! Les plus perspicaces associeront la préfixation avec le prolongement final : DÉ-ROULER-ONT ou ÉC-ROULER-ONT !

Le mot retenu : ÉCROULERONT, H1, 39 points

L'anticipation : La formation d'un long mot horizontal donne accès à de nombreuses colonnes pour doubler ou tripler un mot : le T et le C pour doubler, le premier E pour tripler. De même, des lettres chères peuvent être valorisées en 2F, 2J, 10F et 10J.

COUP 4 :

D ₂	L ₁	+	A ₁	E ₁	E ₁	B ₃	F ₄
----------------	----------------	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

La recherche : La présence du Z implique la formation de la terminaison -EZ. Il faut donc maintenant rechercher des radicaux de verbes et viser des places valorisées. De nombreuses formes conjuguées sont possibles : BÊLEZ, BÂCLEZ, FANEZ, SABLEZ, LACEZ, BLASEZ etc. FANEZ, en 10F, permet de tripler le F et le Z (45 points) mais la meilleure place est en D2 avec FLAMBEZ, qui double le mot et le Z mis en D8 (la valeur du Z est donc quadruplée !).

Le mot retenu : FLAMBEZ, D2, 64 points

L'anticipation : La présence d'une lettre chère (le Z) sur la colonne d'un mot triple (colonne 8) incite fortement à jouer ici, d'autant plus que le Z est facilement récupérable avec la terminaison -EZ. Le F et le L de FLAMBEZ ouvrent des mots doubles.

COUP 5 :

D ₂	+	M ₂	O ₁	U ₁	E ₁	P ₃	S ₁
----------------	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

La recherche : La priorité est la recherche sur le Z avec la terminaison -EZ. Plusieurs mots triplent : OSEZ, USEZ, SUEZ, MUEZ, PUEZ et ... DOUZE ! Dans le cas où on ne jouerait pas sur le Z, il faut s'intéresser aux mots doubles : ROMPUES (3H), PROMUES (3G), POUFS (2A), POULES (3A), DÉPÔTS (11D)...

Le mot retenu : DOUZE, 8A, 45 points

L'anticipation : Avant de visualiser les places ouvertes, il faut noter que DOUZE est invariable (sinon on aurait déjà mis le S !) : il ne peut donc pas être prolongé. Le D ouvre le triple, le O et le E permettent d'atteindre des doubles. Enfin, on peut jouer en pivot avec le U afin de former un mot vertical avec le E de FLAMBEZ : par exemple, JUS, en C7, permet de bonifier le J.

COUP 6 :

M ₂	P ₃	S ₁	+	A ₁	A ₁	I ₁	V ₄
----------------	----------------	----------------	---	----------------	----------------	----------------	----------------

La recherche : Formez les terminaisons de l'imparfait de l'indicatif (-AIS et -AIT) pour AVAIT, SAVAIT, TAPAI, RAMPAI... Associez le M et le P pour avoir la séquence -MP-, recherchez les mots doubles...

Le mot retenu : CAMPAIS, 2H, 32 points

L'anticipation : Le second A et le I donnent accès à des mots doubles. A noter que la case L1 pourrait bonifier une lettre semi-chère (B, C, V...) d'un mot doublant. Plus technique serait le jeu sur le mot triple en 1O, en collant à gauche des dernières lettres de CAMPAIS : par exemple, TRAC, 1L, forme au passage TA, RI et AS.

COUP 7 :

V ₄	+	E ₁	N ₁	L ₁	S ₁	E ₁	R ₁
----------------	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

La recherche : Plusieurs terminaisons : -ENT (VERSENT, SERVENT), -ÉES (NAVRÉES, VIRÉES), -ONS (RÊVONS, LEVONS, ÉLEVONS, RÉVÉLONS, RELEVONS), -ERONS (LÈVERONS, VÊLERONS). A noter aussi VENTRES, en 11 E, qui quadruple le mot (deux mots doubles recouverts simultanément).

Le mot retenu : LÈVERONS, B3, 65 points

L'anticipation : Le triple en A1 est accessible en venant finir au dessus des lettres de LÈVERONS (pour former IL et NE/SE/TE...). Le mot double en B2 peut être repris soit horizontalement (RE-LÈVERONS), soit verticalement en formant É-LÈVERONS et en rejoignant le F.

COUP 8 :

E ₁	H ₄	N ₁	S ₁	R ₁	S ₁	U ₁
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

La recherche : RE-LÈVERONS est possible. Cherchez en formant É-LÈVERONS : HÉ, NEUFS, NERFS, SERFS (penser au S du pluriel !). Étudiez le comptage de ce coup. HAUSSER, en L1, valorise la lettre semi-chère. Le H sert souvent à jouer en pivot : par exemple, HÉ, en G9 forme verticalement HO et ON (de même, HÉ en I7).

Le mot retenu : NEUFS, 2A, 40 points

L'anticipation : R-LÈVERONS est toujours possible et peut permettre d'atteindre le triple en 1A : OR (forme ON), ARE (forme AN et EN)...