

Dis moi DIX MOTS D'UN MONDE À VENIR



2026 LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT
POUR LES ANIMATEUR·RICES

D'ACCUEILS COLLECTIFS DE MINEUR·ES

Soutenu
par



AVEC LE SOUTIEN DU MINISTÈRE DE LA CULTURE
VIA LA DÉLÉGATION GÉNÉRALE À LA LANGUE
FRANÇAISE ET AUX LANGUES DE FRANCE



W

R

-

A

Σ

Σ

O

S

03

PRÉSENTATION
DE L'OPÉRATION

05

PLACE AUX JEUX

07

LA MISE EN PLACE

09

FICHE ACTIVITÉ 1 :
FRESQUE SPATIALE

13

FICHE ACTIVITÉ 2 :
RALLYE PHOTO

17

FICHE ACTIVITÉ 3 :
FABRIQUE TON ROBOT !

20

BIBLIOGRAPHIE

23

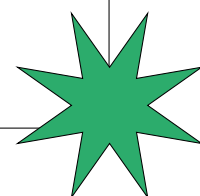
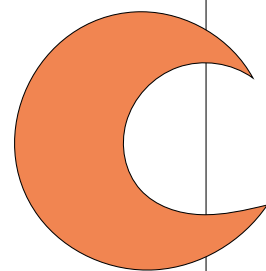
REMERCIEMENTS

24

ANNEXES

39

BILAN



1

PRÉSENTATION DE L'OPÉRATION

« **Dis-moi dix mots** » (**DMDM**) est un dispositif créé par le réseau francophone des organismes de politique et d'aménagement linguistiques, dont la Délégation Générale à la langue française et aux langues de France (Ministère de la Culture) fait partie.

Ce dispositif a pour but de célébrer la richesse de la langue française en (re)découvrant dix mots en lien avec une thématique nouvelle chaque année. Ces dix mots invitent chacun·e à jouer et à exprimer sa créativité. Cette année, en résonance avec les questionnements actuels, ce sont « Dix mots d'un monde à venir » qui nous invitent à réfléchir ensemble à l'avenir qui se dessine et à explorer ses multiples facettes, qu'elles soient porteuses d'inquiétude ou d'espérance.

Dans le cadre de vos ACM, l'idée est de proposer aux enfants de découvrir ces dix mots par le jeu et de s'exprimer sur cette thématique en passant par l'invention et /ou la création. Les dix mots peuvent être utilisés tous ou en partie.

LES DIX MOTS SONT :

ALUNIR

ANTICIPATION

CONTINUUM

DYSTOPIQUE

HUMANOÏDE

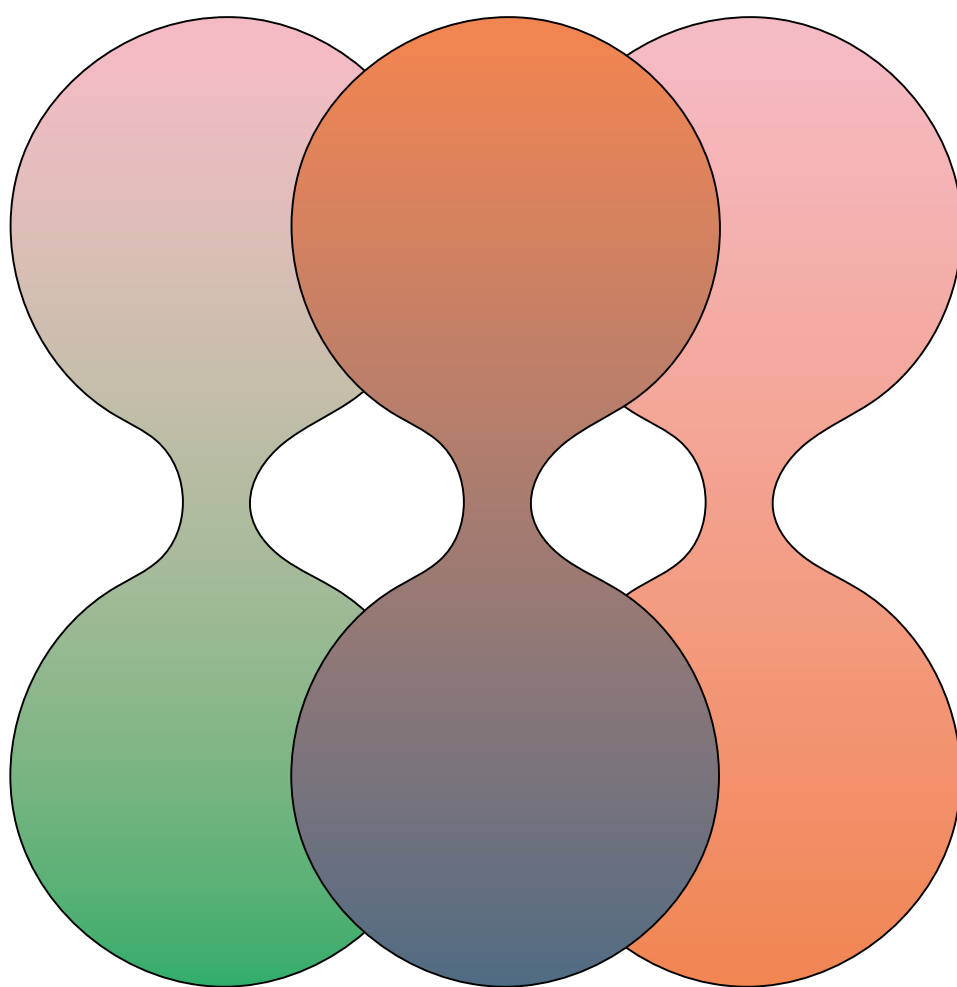
PARTICULE

PROGRAMMER

SIDÉRAL

THÉORIE

TRANSMUTER



PLACE AUX JEUX

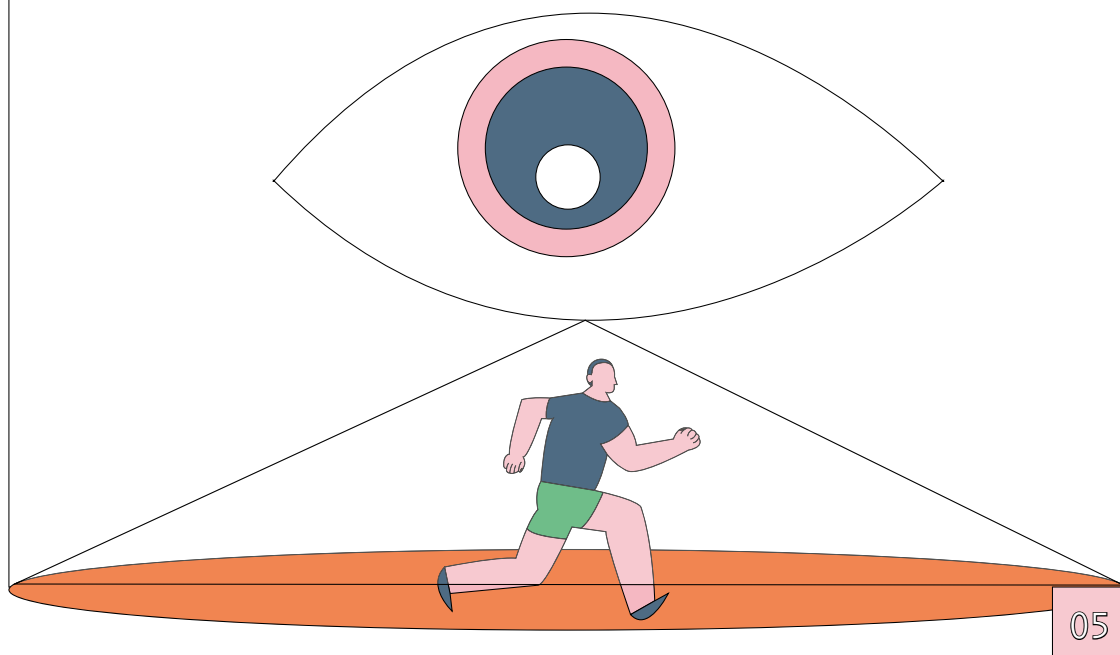
Nous vous proposons un parcours composé de trois activités qui ont été pensées pour être à la fois ludiques, créatives et actives, pour que les enfants se familiarisent avec les mots tout en s'amusant et se défoulant :

- « **Fresque spatiale** » pour découvrir les mots et créer une œuvre d'art collective ;
- « **Rallye photo** » pour jouer avec la sonorité des mots en équipe ;
- « **Fabrique ton robot** » pour créer son propre personnage dans l'univers des dix mots.

Si vous en avez l'occasion, ce projet peut être mené en lien avec des animations et/ou des associations autour du numérique.

N'hésitez pas à vous rendre sur les onglets « **Ressources** » et « **Outils** » du site internet de l'opération « **Dis-moi dix mots** ».

Vous y trouverez un livret avec les définitions des dix mots et des histoires courtes, des affiches, un livret de jeux, des cartes dessinées, etc, mais aussi des ressources d'autres partenaires autour de la musique et de la science.



PRÉALABLES

Outils « à la carte » pensés pour différents temps de loisirs périscolaires et extrascolaires : accueil du matin et/ou du soir, mercredi, petites vacances. Vous pouvez les compiler autant que vous le souhaitez en fonction de vos projets pédagogiques !

Vous n'êtes pas obligé-es d'utiliser les dix mots pour chaque activité. En revanche ne mettez pas des mots de côté au prétexte que les enfants ne les connaissent pas. L'idée n'est pas tant de leur transmettre des définitions, mais plutôt de partir de ces mots pour éveiller leur imaginaire.

Le déroulé des activités est une trame que vous pouvez vous approprier et adapter au fil de vos activités et des groupes d'enfants.

Ces ateliers sont prévus pour une durée de 45 minutes à 1 heure 30 en fonction du temps dont vous disposez, du groupe d'enfants, du projet mené, etc.

Lors de chaque atelier, nous vous demandons de réaliser un retour à chaud auprès des enfants et d'en faire une synthèse. Vous pouvez leur demander ce qu'ils et elles ont le plus aimé, le moins aimé et quels ateliers ils et elles aimeraient refaire...

CONSEILS

- Pour accompagner au mieux les enfants dans la découverte de ces dix mots, nous conseillons aux animateur-rices de prendre connaissance des mots en amont.
- Pour introduire l'opération Dis-moi dix mots dans votre établissement, vous pouvez accrocher des affiches de cette édition (à télécharger sur la page **Outils de communication**).
- Certaines activités nécessitent un temps de mise en place ou d'activités matérielles à faire en amont, avec les enfants ou non.
- Ce n'est pas grave si les enfants ne retiennent pas la signification de tous les mots, l'objectif est l'amusement autour de ces nouveaux mots.
- Les trois propositions d'atelier peuvent être réalisées à la suite ou de manière indépendante.
- Si les trois propositions sont réalisées à la suite, nous vous conseillons de garder, dans la mesure du possible, le même groupe et l'ordre d'activités proposé.

3

ÉTAPE FINALE COMMUNE À TOUS LES ATELIERS

Lors d'un temps convivial où les autres enfants de l'ACM et les parents sont invité-es, vous pouvez proposer aux enfants que leurs créations soient exposées (vernissage) : fresque, histoires inventées écrites ou à entendre, robots...

Une table pourra être disposée à l'entrée de l'exposition avec tout le matériel nécessaire pour que les parents puissent à leur tour, à partir des dix mots, jouer au memory ou répondre aux rébus !

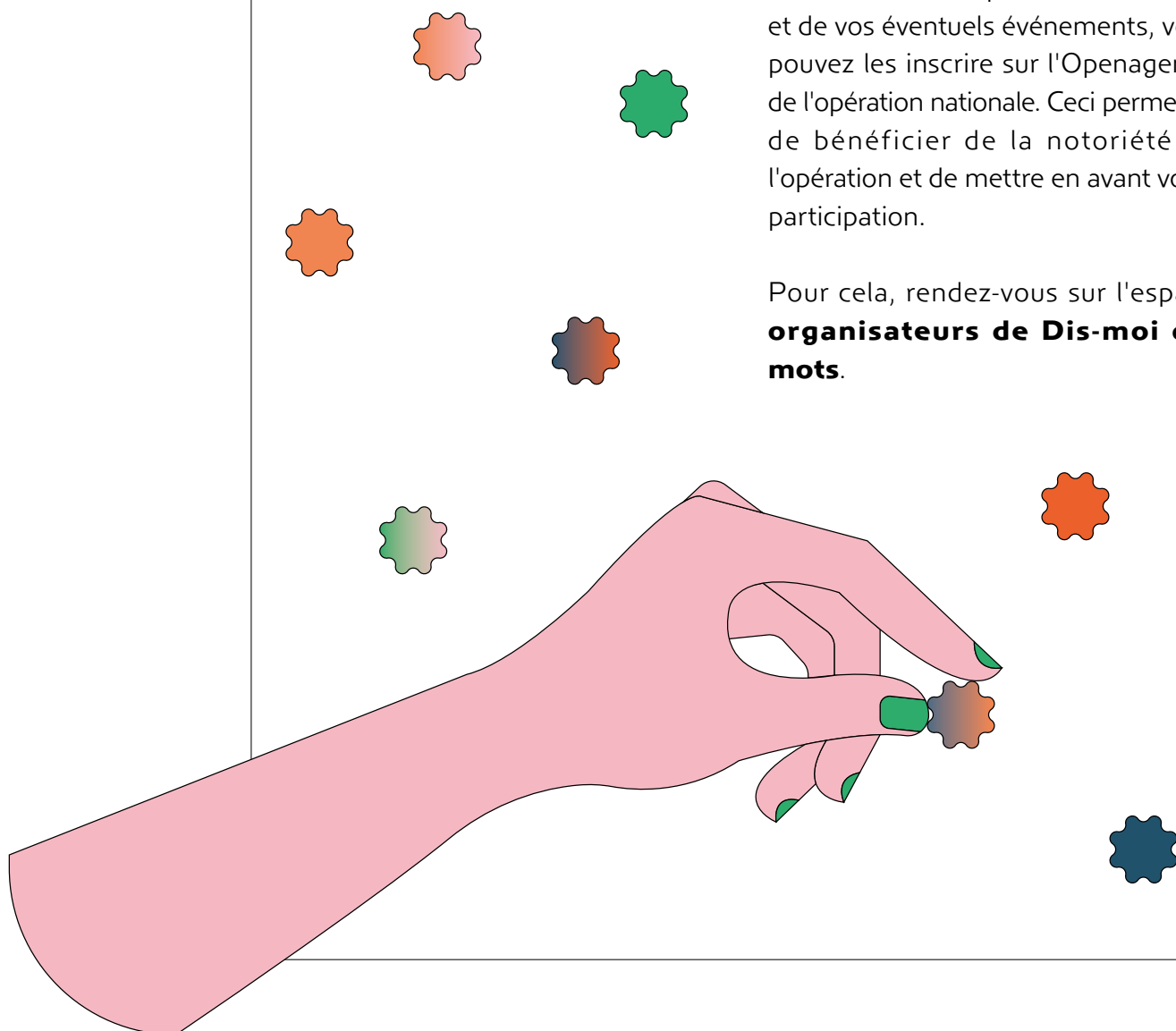
BILAN ET VALORISATION

Vous pouvez réaliser un livret ou une exposition avec les traces des ateliers (photographies des créations, photographies pendant les animations, copie des dessins ou textes, etc.) pour valoriser ce qui a été réalisé auprès d'autres enfants, des parents, etc.

Une fiche bilan, disponible à la fin du livret (p. 39) sera à compléter à la fin du projet, et à nous renvoyer au plus tard le **14 septembre 2026** à l'adresse mail suivante : **fmaire@laligue.org**. Vous pourrez y joindre les témoignages des enfants.

Lors de la mise en place de vos ateliers et de vos éventuels événements, vous pouvez les inscrire sur l'Openagenda de l'opération nationale. Ceci permettra de bénéficier de la notoriété de l'opération et de mettre en avant votre participation.

Pour cela, rendez-vous sur l'espace **organisateurs de Dis-moi dix mots**.





FICHE ATELIER N°1 :

FRESQUE

SPATIALE

BUT DE L'ACTIVITÉ

Découvrir les dix mots, et réaliser une œuvre d'art à partir de l'univers spatial qui sera la base d'une histoire inventée par les enfants.

INFORMATIONS PRATIQUES :

- **Nombre d'animateur-rices minimum** : 1
- **Nombre d'enfants** : une dizaine par animateur-ric(e) (en fonction de l'âge des enfants)
- **Âge des enfants** : de 3 à 12 ans
- **Durée de l'activité** : plusieurs sessions entre 1 et 2 heures
- **Type de lieu** : à l'intérieur ou à l'extérieur

MATÉRIEL :

- Rouleaux de papier et feuilles volantes (à adapter en fonction de vos envies)
- Crayons de couleur
- Feutres
- Peintures
- Ciseaux
- Colle
- Gouaches
- Memory 1 et 2 ([annexes p. 25 et p. 26](#))
- Photographies illustrant les mots ([annexe p. 27](#))
- Système solaire ([annexe p. 28](#))
- Bibliographie ([p.20](#))

4

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ

ÉTAPE 1 EN AMONT : PRÉPARER L'ACTIVITÉ

Afin de s'approprier les mots et l'univers de cette nouvelle édition, l'activité commence par un jeu de Memory.

Deux versions sont disponibles :

- **Pour les plus petit-es** : imprimer deux fois l'annexe MEMORY 1 (p. 25)
- **Pour les plus grand-es (qui savent lire)** : imprimer 1 fois l'annexe MEMORY 1 (p. 25) et 1 fois l'annexe MEMORY 2 (p. 26)

Découper chaque carte afin de pouvoir les disposer pour en faire un memory.

Pour compléter la préparation, imprimer et découper les photographies (annexe p. 27) qui illustrent chaque mot, en recourbant la partie où le mot est écrit, pour le dissimuler. Ces photographies peuvent être affichées dans la salle où aura lieu la partie de memory pour accompagner l'activité et donner des premiers indices aux enfants.

ÉTAPE 2 INTRODUIRE LES DIX MOTS À L'AIDE D'UN MEMORY

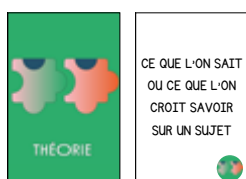
Installer sur une table les 20 cartes imprimées face cachée. Le but est le même qu'un memory classique : chacun-e leur tour, les enfants doivent retourner deux cartes pour essayer de retrouver le maximum de paires. Si un-e enfant retourne deux cartes identiques, il peut garder la paire et rejouer. Sinon, il ou elle remet face cachée les deux cartes retournées sans changer leur emplacement.

FIG.1



- **Pour les plus petit-es** : 1 paire = 2 cartes identiques (FIG.1)
- **Pour les plus grand-es** : 1 paire = 1 carte mot + 1 carte définition. (FIG.2)
Pour savoir à quelle définition correspond chaque mot, se référer à la pastille en bas à droite de la définition. Pour aider les plus grand-es, une pastille reprenant l'image associée est visible en-dessous de la définition.

FIG.2



Une fois que la partie de memory est terminée, présenter les cartes du jeu aux enfants, et dire à voix haute chaque mot. Prévoir un temps d'échanges pour leur demander à quoi cela leur fait penser, en jouant autour de la sonorité de chaque mot. Laisser parler librement leur imaginaire à partir des images et des mots. Pour les plus grand-es, leur demander quelle aurait pu être leur propre définition, à quoi les mots leur font penser. Si besoin, si ce n'était pas clair, revenir sur la définition.

Une fois que les paires sont réunies entre elles, et que les mots sont un peu mieux expliqués, demander aux enfants de s'intéresser aux photographies disposées dans la salle.

Pour chaque mot, les enfants peuvent chercher (ensemble ou individuellement) la photographie qui serait associée à chaque paire. Continuer les débats et les explications en fonction des combinaisons proposées par les enfants.

ÉTAPE 3 RÉALISER UNE FRESQUE

Lors d'une autre séance, ou bien à la suite du memory, réaliser une fresque collaborative autour de l'univers spatial.

Pour cela :

- Mettre en place l'activité de la fresque avec le matériel (feuilles, crayons, feutres, colles, gommettes...). Libre à vous de sortir tout le matériel qui vous semble nécessaire.
- Imprimer l'annexe SYSTÈME SOLAIRE (p. 28) et en faire un modèle pour les enfants pour montrer le nom et l'ordre des planètes.

Avant de laisser les enfants dessiner, nous conseillons de commencer l'activité par une lecture autour de l'univers spatial. Vous pouvez vous référer à la bibliographie (p. 20) pour choisir un ou plusieurs livres qui plairaient aux enfants afin de les immerger dans l'imaginaire sidéral. Cela les aidera et leur donnera de l'inspiration au moment où ils et elles devront commencer à dessiner.

Pour faire la lecture aux enfants, vous pouvez vous rapprocher de bénévoles de l'association Lire et faire lire.

POUR LA FRESQUE :

Demander aux enfants de représenter le système solaire, avec les huit planètes, la lune et le soleil (annexe p. 28). Autour de ce système, les enfants peuvent laisser parler leur imagination, en rajoutant des personnages, des étoiles, ou d'autres objets que l'on peut trouver dans l'espace.

S'ils sont en manque d'idées : ils peuvent représenter des personnages ou des éléments découverts lors des lectures, pour leur faire des modèles.

En fonction de l'âge et du groupe d'enfants : imprimer en plusieurs fois l'annexe du système solaire pour que les enfants puissent découper les éléments et les coller directement sur la fresque.

Il est également possible de laisser chaque enfant travailler sur une feuille volante, et les enfants peuvent ensuite coller et assembler leurs éléments ensemble. Ou bien utiliser un seul et même support (rouleau de feuille) sur lequel les enfants se répartissent l'espace et les éléments à représenter.

4

En fonction du groupe d'enfants que vous avez, vous pouvez aider les enfants à se répartir la réalisation des différentes planètes.

Cette fresque est une œuvre collective et collaborative, il n'y a pas une seule et unique manière de la réaliser. Choisir librement comment vous voulez l'animer et comment vous voudriez la présenter, en fonction du groupe d'enfants que vous avez, et si possible en les incluant dans la concertation. Le déroulé de cette activité est composé seulement de suggestions.

Comme évoqué, cette activité peut être réalisée sur plusieurs séances, afin que l'œuvre soit agrémentée au fil des idées et des lectures. De cette manière, les enfants peuvent s'approprier l'univers et avoir de plus en plus d'idées.

ÉTAPE 4 ÉCRIRE UNE HISTOIRE

À partir des dix mots, du memory, des histoires lues, des premières ébauches de la fresque, cette activité peut se terminer en inventant une histoire collective qui se déroule dans l'univers de la fresque.

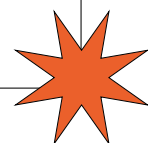
Mélanger petit·es et grand·es, qui peuvent se donner des coups de main dans la création de l'histoire. Par exemple, les enfants qui savent écrire peuvent rédiger l'histoire s'ils et elles le souhaitent afin d'en avoir une trace. Si aucun·e enfant ne veut le faire, l'animateur·rice peut prendre des notes. La fresque illustrera cette histoire.

AUTRE PISTE À EXPLORER :

Les étapes 2 et 3 peuvent être inversées en fonction de l'envie des enfants et des animateur·rices. S'il vous semble plus facile de commencer par la rédaction d'une histoire pour amorcer la réalisation de la fresque, libre à vous de proposer l'ordre que vous souhaitez aux enfants.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Afin de valoriser le travail des enfants et les œuvres collectives que sont la fresque et l'histoire, vous pouvez organiser un temps de restitution, en présence des familles ou d'autres groupes d'enfants. Ceci pourrait être l'occasion de donner la parole aux enfants pour qu'ils et elles expliquent l'activité menée au centre de loisirs et raconter l'histoire inventée ensemble. La fresque pourrait également être mise en avant dans la structure pour qu'elle soit vue par tou·tes.



FICHE ATELIER N°2 : RALLYE PHOTO

BUT DE L'ACTIVITÉ

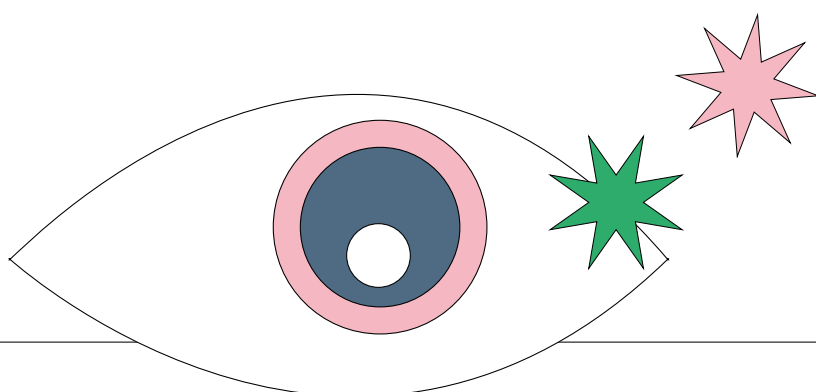
Jeu de vitesse et d'équipe : Retrouver des endroits pris en photo autour du centre et résoudre les rébus visibles dessus.

INFORMATIONS PRATIQUES :

- **Nombre d'animateur·rice(s) minimum** : 1 animateur·rice qui anime le jeu + 1 animateur·rice par équipe (si vous en ressentez la nécessité en fonction de l'âge des enfants)
- **Nombre d'enfants** : minimum 2 équipes entre 4 et 6 enfants par équipe
- **Âge des enfants** : entre 3 et 12 ans (minimum 6 ans pour les rébus)
- **Durée de l'activité** : entre 1 h et 2 h
- **Type de lieu** : extérieur et intérieur

MATÉRIEL :

- Appareil photo ou téléphone portable
- Photographies des lieux imprimées
- Rébus imprimés (et plastifiés pour plus de durée) (annexes p. 29 à p. 33)
- Crayon pour les enfants
- Support pour les enfants
- Grille de réponses pour les enfants (annexe p. 34)



5

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ

ÉTAPE 1 EN AMONT : PRÉPARATION DU RALLYE

Prendre en photo dix lieux dans le centre et ses alentours. Les lieux doivent être identifiables et sécurisés pour les enfants.

Imprimer les photos des lieux et les coller sur les grilles dédiées qui serviront aux enfants pendant l'activité (annexe p. 34). Préparer autant de grilles qu'il y aura d'équipes.

Penser à créer des grilles différentes pour éviter que plusieurs équipes se rencontrent au même moment. Chaque grille comporte 6 lieux à trouver, plusieurs équipes peuvent avoir le même lieu à trouver. Si vous voulez proposer aux enfants de trouver plus ou moins de lieux, libre à vous de créer vos propres grilles.

Le jour J, avant l'activité : placer 1 rébus par lieu (annexes p. 29 à p. 33), en cachant la partie réponse. Afin de protéger les rébus qui seront manipulés et peut-être placés à l'extérieur, vous pouvez les plastifier.

Les réponses des rébus peuvent être divulguées aux animateur·rices afin qu'ils puissent aider les enfants dans leur rallye.

Si les enfants sont en autonomie, prévoir un endroit qui sert de « base », avec un·e animateur·rice qui valide les réponses entre chaque lieu à trouver. Cela permet aux enfants de ne pas être trop longtemps sans surveillance.

ÉTAPE 2 RALLYE PHOTO

Répartir petit·es et grand·es en différentes équipes d'environ 5 enfants. En fonction de l'âge et du groupe d'enfants, chaque équipe peut être accompagnée d'un·e animateur·rice.

Chaque équipe se voit remettre une grille, un crayon et un support pour écrire.

Définir une base qui servira de point de départ et d'arrivée, et qui peut également être le lieu de validation des réponses.

Annoncer les règles du jeu aux enfants :

Au top départ, chaque équipe devra aller chercher dans l'ordre indiqué les lieux visibles sur les photographies de leur grille.

Sur chaque lieu, les enfants trouveront un rébus à déchiffrer pour trouver les dix mots de l'édition. À l'aide de la grille, les enfants qui savent écrire peuvent s'aider en décomposant les syllabes à trouver à travers le rébus.

Pour les plus petites : les animateur-rices peuvent aider les enfants.

Si les enfants sont en autonomie, leur indiquer de revenir à la base pour valider chaque réponse auprès de l'animateur-riche qui anime le jeu depuis la base (non obligatoire, en fonction du groupe, de l'âge et de l'étendue du jeu).

La première équipe qui revient avec les 6 rébus correctement déchiffrés a gagné.

Il est possible de refaire cette activité en donnant des grilles différentes à chaque équipe, ou en créant vos propres rébus.

ÉTAPE 3 DÉBRIEF AUTOUR DES MOTS

Une fois que la ou les parties sont terminées, prévoir un temps commun pour expliquer les différents mots qui ont été trouvés à partir des rébus. L'idéal est que les animateur-rices connaissant les mots en amont.

Tou·tes les enfants n'auront peut-être pas eu à trouver tous les mots lors du rallye, ce temps calme après l'activité pourra faire parler leur imagination. Avant de leur donner le sens des mots, les enfants peuvent discuter entre eux de ce à quoi les mots leur ont fait penser, ou se demander si ce sont des mots qu'ils et elles ont déjà entendu dans leur vie. Si oui, dans quel contexte ont-ils déjà entendu ce mot ? Si non, comment pourraient-ils l'employer ? quelle serait sa définition ?

Cela peut également être l'occasion de raconter des anecdotes rencontrées durant le rallye : quels ont été les moments drôles ? Quels ont été les symboles compliqués à deviner ? Quel lieu a été très facile à trouver ?

POUR ALLER PLUS LOIN :

Afin d'aider l'appréhension des mots, les animateur-rices peuvent utiliser les cartes du memory de l'activité 1 (annexe p. 25), ainsi que les définitions (annexe p. 26) et les photographies (annexe p. 27). Si cela n'a pas déjà été fait, les enfants peuvent d'ailleurs faire une partie de memory pour continuer l'assimilation de ces mots.

AUTRES PISTES À EXPLORER :

Si le jeu plaît aux enfants, vous pouvez créer de nouveaux rébus avec d'autres mots en lien avec l'édition **Dis-moi dix mots** de cette année.

Par exemple : étoile, robot, cosmique, astronaute, galaxie, scientifique, élément, télescope, satellite...

Vous pouvez proposer aux enfants de créer leur propre rébus, ou bien vous aider de générateur. Pour générer des rébus, voici un site internet qui peut aider : <https://dorebu.fr>



FICHE ATELIER N°3 : FABRICATION DE ROBOTS

BUT DE L'ACTIVITÉ

Imaginer et créer des robots à partir d'un jeu de dé.

INFORMATIONS PRATIQUES :

- **Nombre d'animateur·rices minimum** : 1
- **Nombre d'enfants** : 8 enfants pour les moins de 6 ans / 12 enfants à partir de 6 ans
- **Âge des enfants** : de 3 à 12 ans
- **Durée de l'activité** : entre 30 min et 1h
- **Type de lieu** : intérieur

MATÉRIEL :

- Matériaux de récupération : bouchons, rouleaux de papier toilettes, bouteilles d'eau ou de lait, feuilles mortes, laines, bouts de tissus, papier journal, boîte d'œufs, boutons, matériel numérique...

À anticiper : demander à des collègues ou aux familles de participer, ou garder des déchets.

- Ciseaux
- Colle
- Crayons
- Peinture
- Posca
- Feuilles
- Patrons de dé (annexes p. 35 et p. 37)
- Grille pour noter ce qu'ont tiré les enfants (annexes p. 36 et p. 38)

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ

ÉTAPE 1 EN AMONT : PRÉPARATION DE L'ACTIVITÉ

Imprimer un ou plusieurs patrons de dé.

Deux versions de dés disponibles :

Pour les plus petit-es :

Patron dé 1 (annexe p. 35)

Le construire en amont (pas obligatoire, peut être fait par les plus grand-es)

Pour les plus grand-es :

Patron dé 2 (annexe p. 37)

Voici un tuto pour montrer aux enfants comment construire le dé à partir du patron : <https://www.youtube.com/watch?v=JEzx5soeoSI>

Imprimer la GRILLE ROBOTS (annexes p. 36 et 38) qui servira à noter les consignes de fabrication tirées par chaque enfant.

Préparer et nettoyer si besoin tous les matériaux de récupération pour qu'ils soient librement à disposition des enfants au moment de l'activité.

ÉTAPE 2 TIRAGE AU DÉ DES CONSIGNES DE FABRICATION

En fonction des envies et des capacités des enfants, imprimer un ou plusieurs patrons de dé(s). Prévoir un temps de construction des dés avec des ciseaux et de la colle. Visionner la vidéo tuto si besoin.

Une fois les dés construits, ils vont servir à donner à chaque enfant 3 consignes au hasard pour construire leur propre robot.

Chaque enfant peut donc tirer 3 fois le dé pour découvrir les consignes de fabrication qui lui seront attribuées.

Pour ne pas oublier ce qu'a tiré chaque enfant, vous pouvez utiliser la grille et demander à chaque enfant de la remplir avec son prénom et de mettre une croix dans chaque consigne correspondante.

Si un-e enfant tombe plusieurs fois sur la même consigne, tirer le dé autant de fois nécessaires pour obtenir 3 consignes différentes.

À partir de ces 3 consignes, tou·tes les enfants construisent leur propre robot en les respectant. À part pour ces 3 consignes, les enfants sont totalement libres de construire un robot qui leur plaît. Pour cela, ils et elles auront à leur disposition tous les matériaux de récupération récoltés, ainsi que des feutres, et autres éléments de décoration que vous pourriez avoir sous la main.

Exemple :

Sacha tire 3 fois le dé 1. Voici les 3 consignes qu'il a tirées :

- Tête carrée
- 4 mains
- 3 yeux

Sacha doit donc réaliser un robot qui aura une tête carrée, 3 yeux et 4 mains.

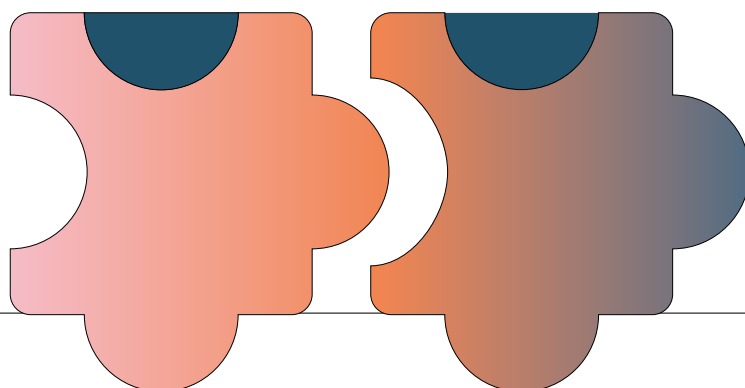
ÉTAPE 3 CRÉATION DE PERSONNAGES

Une fois que les robots sont construits, proposer aux enfants de leur donner un prénom, et d'imaginer leur histoire. Pour relier cette activité à l'activité n°1, ces personnages peuvent intégrer la fresque spatiale réalisée par les enfants. Ces créations peuvent dans tous les cas être exposées dans le centre, en présentant chaque robot.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Certaines fédérations de la Ligue de l'enseignement, ou d'autres associations, proposent des cours de robotique pour les enfants. Afin de prolonger l'expérience autour des robots, vous pouvez vous rapprocher d'associations proposant ce service afin de les faire intervenir à la suite de cette activité.

Une ressource de la Ligue de l'enseignement sortie en 2022 sur la robotique éducative est également disponible. Ce livret pédagogique donne un aperçu de la robotique et de sa mise en œuvre dans le monde éducatif. Il peut servir de guide et de source d'inspiration pour les enseignant·es et les éducateur·rices qui souhaitent étendre leurs connaissances et leurs compétences, et apprendre aux côtés des enfants dans un environnement créatif. Il vise ainsi à développer la pensée informatique à travers des activités ludiques.



BIBLIOGRAPHIE

RESSOURCE DÉJÀ EXISTANTE :

Bibliographie autour de chacun

des dix mots, réalisée par l'École des lettres, disponible sur le site Internet de l'opération, avec des propositions de livres à partir de 6 ans.

SUGGESTIONS PAR LES COLLÈGUES DU RÉSEAU LIGUE D'UNE BIBLIOGRAPHIE REPRENANT LE THÈME DU FUTUR ET DE L'ESPACE :

Le loup qui avait la tête dans les étoiles, Orianne Lallemand et Éléonore Thuillier, Auzou Éditions
À PARTIR DE 2 ANS

Cool, un robot!, Michaël Escoffier, Matthieu Maudet, École des loisirs
À PARTIR DE 2 ANS

Robot sauvage, Peter Brown, Éditions Gallimard jeunesse
À PARTIR DE 3 ANS

Classe de lune, John Hare, École des loisirs
À PARTIR DE 3 ANS

Léa découvre l'univers, Véronique & Aurore Houck, Éditions Circonflexe
À PARTIR DE 3 ANS

Les p'tites planètes, Fleur Daugey & Chiara Dattola, Édition du Ricochet
À PARTIR DE 3 ANS

Un goûter sur la lune, Dorothée de Monfreid, École des loisirs
À PARTIR DE 3 ANS

Mir, Laura Manaresi & Giovanni Manna, Éditions Notari
À PARTIR DE 3 ANS

Capitaine de l'espace, Minu Kim, École des loisirs
À PARTIR DE 3 ANS

Luchien chez les Marchiens, Frédéric Stehr, École des loisirs
À PARTIR DE 3 ANS

Robots – Qu'est-ce qu'un androïde?, Emmanuelle Kecir-Lepetit & Agnès Yvan, Éditions Gallimard Jeunesse
À PARTIR DE 4 ANS

Tant que je serai là,
Elsa Ferrier et Pef,
Éditions Gallimard Jeunesse
À PARTIR DE 4 ANS

Jimi – Bleu nuit,
Caroline Solé, Gaya Wisniewski,
École des loisirs
À PARTIR DE 5 ANS

Promenade galactique,
Sandrine Bonini, Alex Viougeas,
Éditions Gallimard jeunesse
À PARTIR DE 5 ANS

Papa sur la lune,
Adrien Albert, École des loisirs
À PARTIR DE 6 ANS

Comment attraper
une étoile, Oliver Jeffers,
Éditions Kaléidoscope
À PARTIR DE 6 ANS

Planètes en vue !, Michel
Francesconi, Éditions du Ricochet
À PARTIR DE 6 ANS

Grrick, Alan Mets, École des loisirs
À PARTIR DE 6 ANS

Pendant ce temps sur Terre,
Oliver Jeffers, École des loisirs
À PARTIR DE 6 ANS

Planètes, Agnès Vandewiele
et Émilie Beaumont, La grande
imagerie, Éditions Fleurus
À PARTIR DE 6 ANS

Curiosity, L'histoire d'un rover
envoyé sur Mars, Markus Motum,
Éditions Gallimard Jeunesse
À PARTIR DE 7 ANS

Comment devenir un astronaute ?
et autres métiers de l'espace,
Dr Sheila Kanani, Sol Linero,
Éditions Gallimard Jeunesse
À PARTIR DE 7 ANS

Le voyage sur la Lune,
Mary Pope Osborne,
La Cabane Magique – tome 7,
Éditions Bayard jeunesse
À PARTIR DE 7 ANS

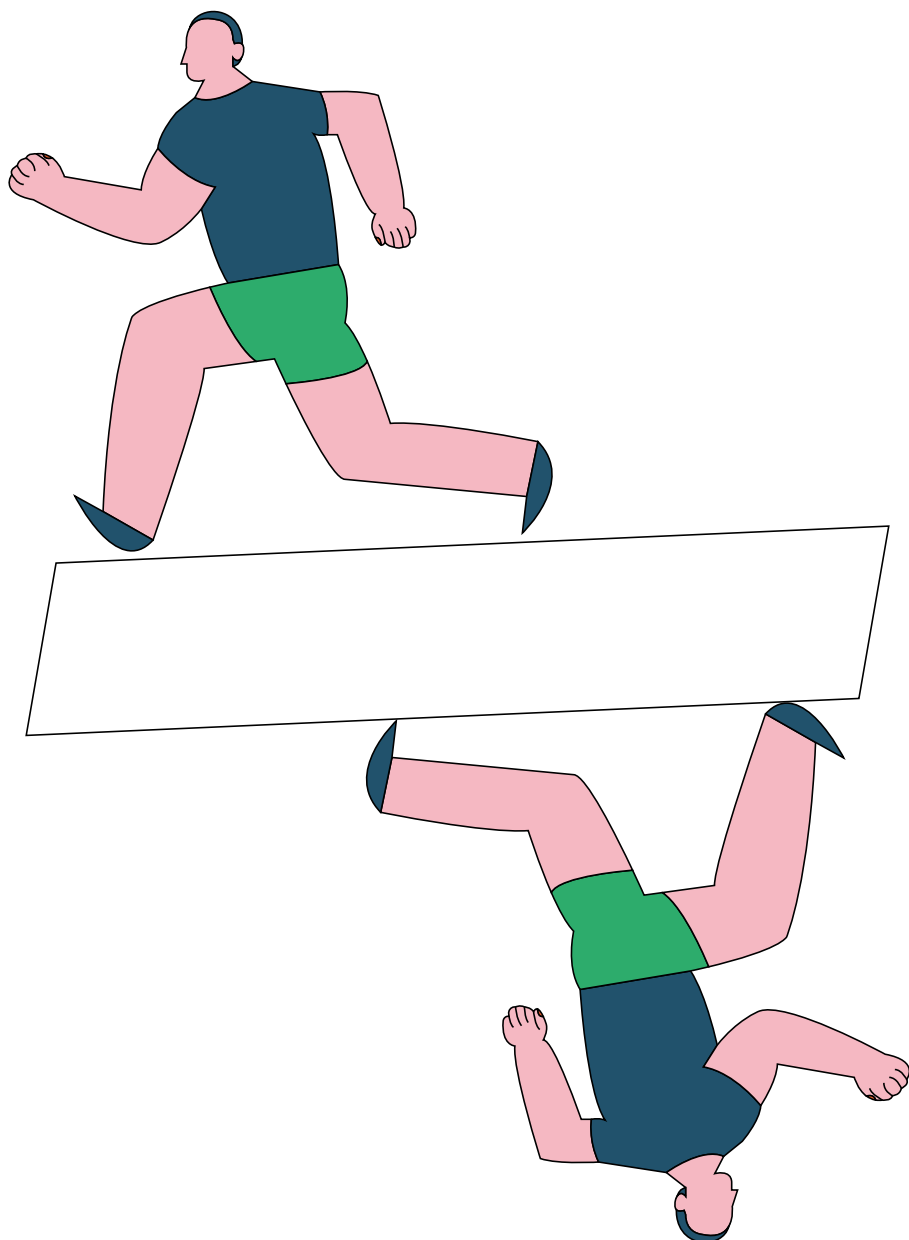
Le CosmoSchtroumpf,
Peyo, Les Schtroumpfs – tome 6,
Éditions Dupuis
À PARTIR DE 7 ANS

Le Petit Prince,
Antoine de Saint-Exupéry,
Éditions Gallimard
À PARTIR DE 8 ANS

On a marché sur la lune,
Hergé,
Les aventures de Tintin,
Éditions Casterman
À PARTIR DE 8 ANS

Dans la combi de
Thomas Pesquet,
Marion Montaigne, Éditions
Dargaud
À PARTIR DE 9 ANS

L'Espace à la loupe,
Alan Dyer,
Éditions France Loisirs
À PARTIR DE 9 ANS



RE- MERCİ- EMENTS

**Au groupe de travail
« Dis-moi dix mots en ACM »
qui a produit ce dossier :**

Noëllie Peyramaure

Ligue de l'enseignement 13

Béatrice Rozier

Ligue de l'enseignement 50

Sabine Magnier

Ligue de l'enseignement 52

Jenny Passarello

Ligue de l'enseignement 57

Christelle Cuntz

Ligue de l'enseignement 57

**À l'équipe du pôle
Arts et culture qui suit
l'ensemble du projet :**

Fanny Maire

Ligue de l'enseignement
Centre confédéral

Camille Van Haecke

Pour la mise en page
et le travail graphique

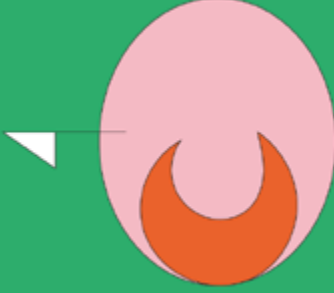
9

ANNEXES

SUPPORTS À IMPRIMER



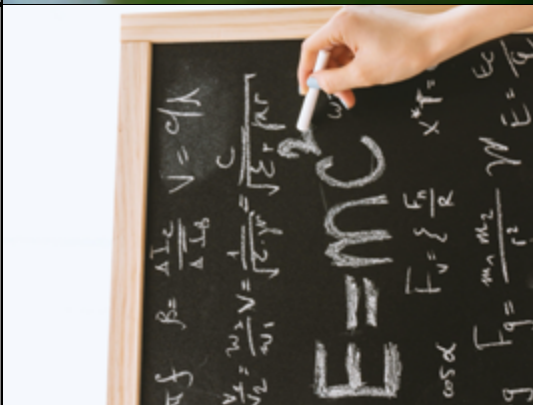
MEMORY 1

				
PARTICULE	PROGRAMMER	SIDÉRAL	THÉORIE	TRANSMUTER
				
ALUNIR	ANTICIPATION	CONTINUUM	DYSTOPIQUE	HUMANOÏDE

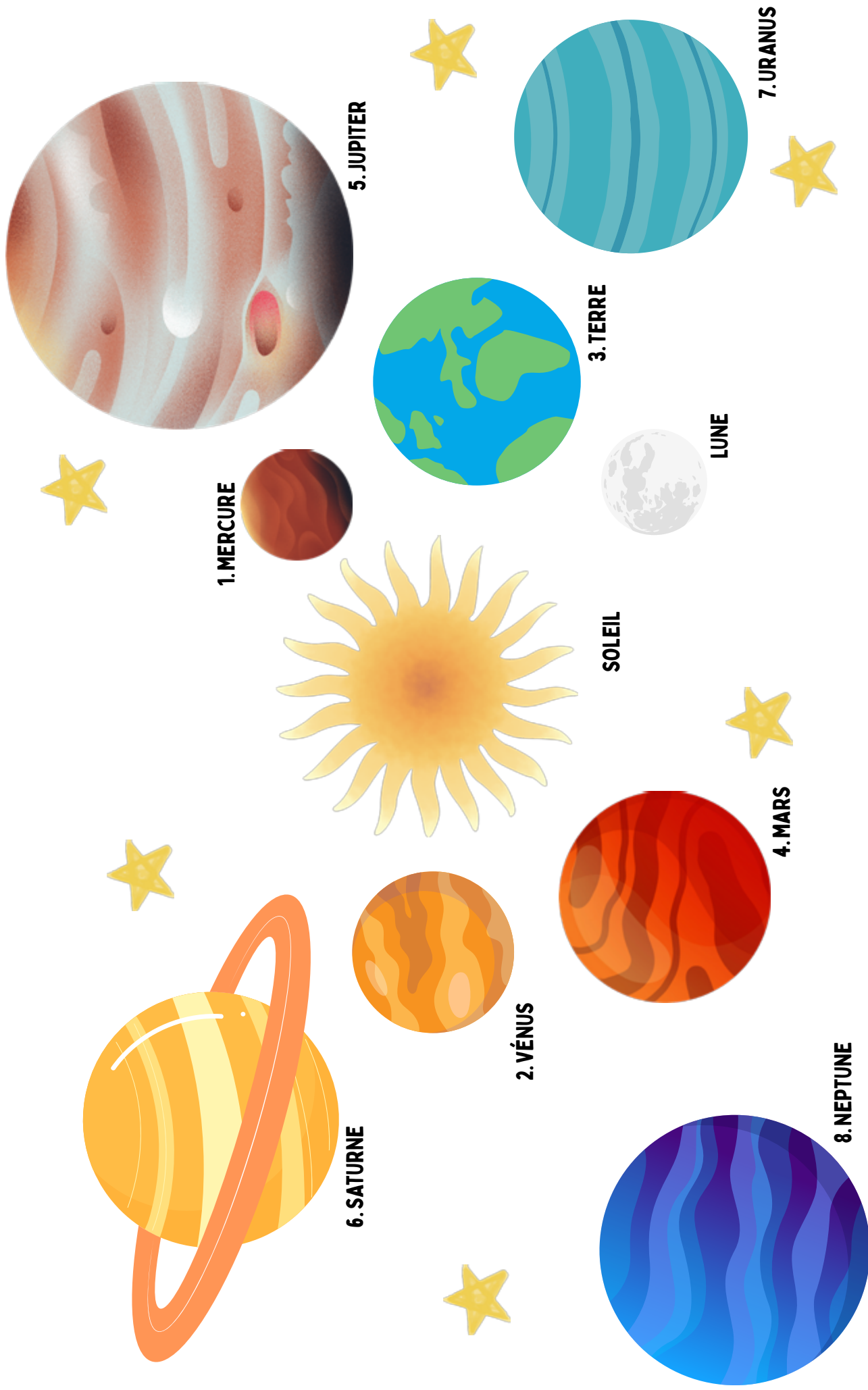
MEMORY 2

TRANSFORMER COMPLÈTEMENT QUELQUE CHOSE		CE QUE L'ON SAIT OU CE QUE L'ON CROIT SAVOIR SUR UN SUJET		TOUT CE QUI EST NATURELLEMENT DANS LE CIEL ET DANS L'ESPACE		PLANIFIER / DIRE À UN ROBOT OU UN ORDINATEUR CE QU'IL DOIT FAIRE, ÉTAPE PAR ÉTAPE		UN TOUT PETIT BOUT DE QUELQUE CHOSE	
QUELQUE CHOSE QUI RESSEMBLE À UN HUMAIN MAIS QUI N'EN EST PAS UN		UN MONDE IRRÉEL, DANS LEQUEL LES PERSONNES QUI ONT LE POUVOIR NE SONT PAS GENTILLES		CHANGEMENT PROGRESSIF, AVEC UNE CONTINUITÉ DANS L'ESPACE OU LE TEMPS		PRÉVOIR CE QUI PEUT ARRIVER / FAIRE QUELQUE CHOSE AVANT LE MOMENT PRÉVU		SE POSER SUR LA LUNE	

PHOTOGRAPHIES

ALUNIR		ANTICIPATION		CONTINUUM		DYSTOPIQUE		HUMANOÏDE	
PARTICULE		PROGRAMMER		SIDÉRAL		THÉORIE		TRANSMUTER	

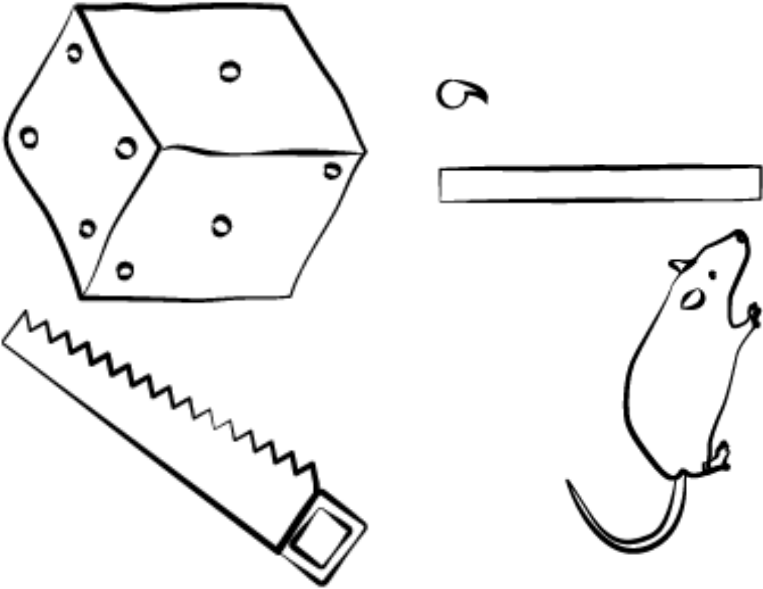
SYSTÈME SOLAIRE



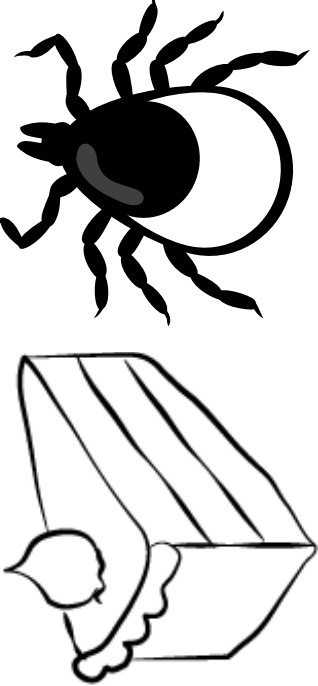
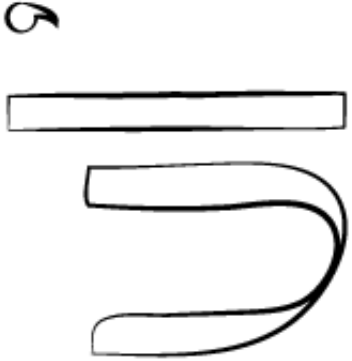
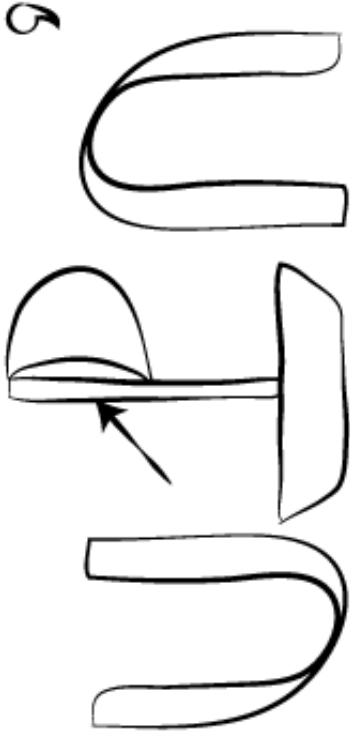
RÉBUS

  	  
RÉPONSE : T – RANG – SSSS – MUE – THÉ TRANSMUTER 	RÉPONSE : THÉ – OR – I THÉORIE 

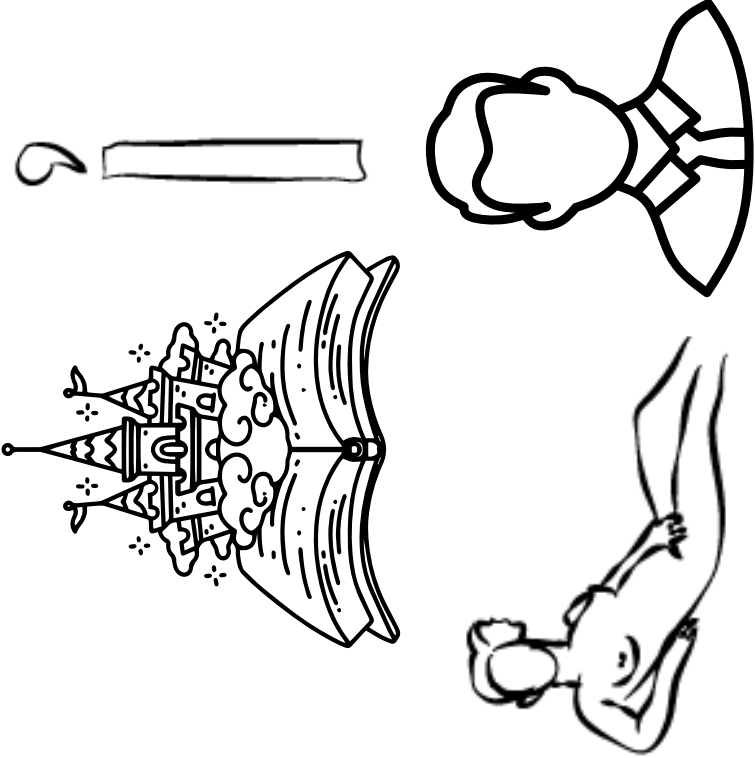
RÉBUS

 A hand saw, a die, a vertical bar, and a rat.	 A chair, a leaf with a speech bubble saying "blat", a dinosaur, and a calendar showing the 5th.
RÉPONSE : SCIE - DÉ - RAT - L SIDÉRAL 	RÉPONSE : P - ROT - GRRR - A - MAI PROGRAMMER 

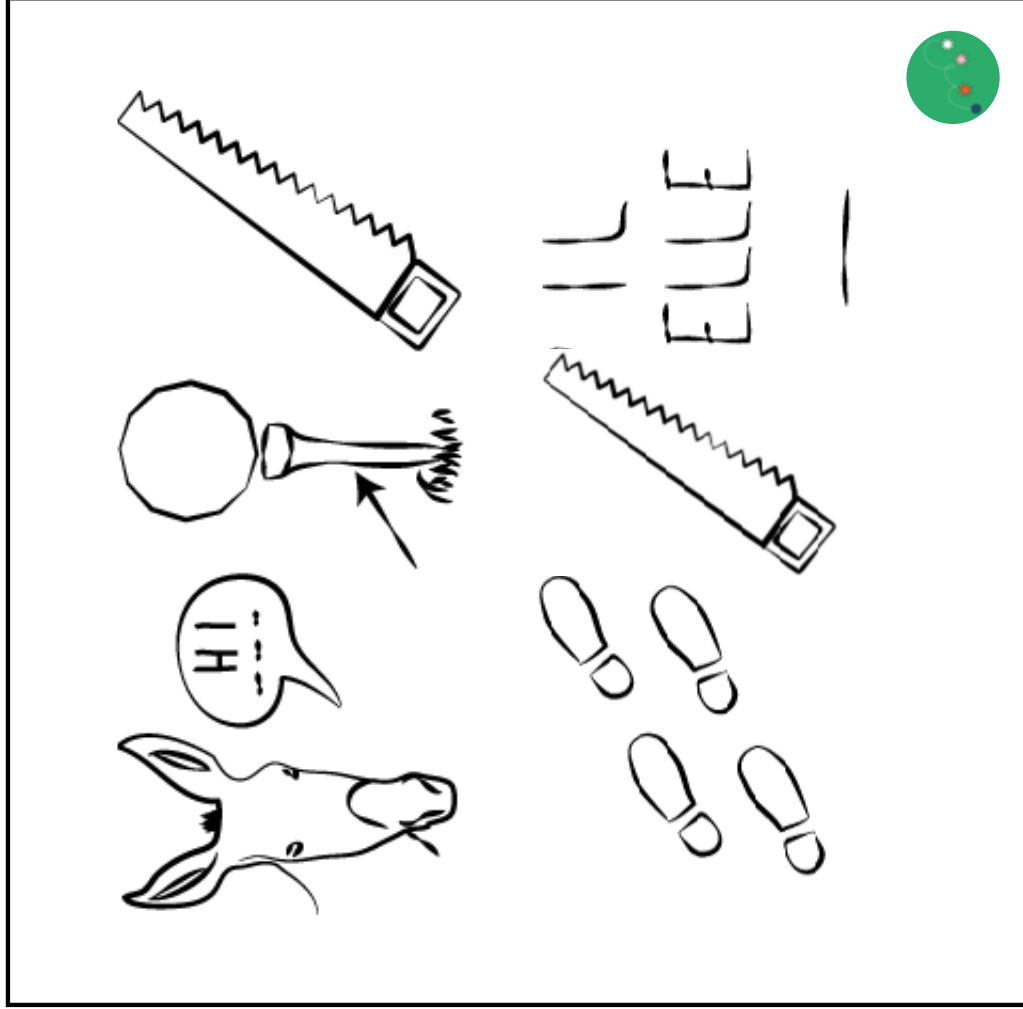
RÉBUS

  	 
RÉPONSE : PART- TIQUE - U - L PARTICULE 	RÉPONSE : U - MAT - N - EAU - I - D HUMANOÏDE 

RÉBUS

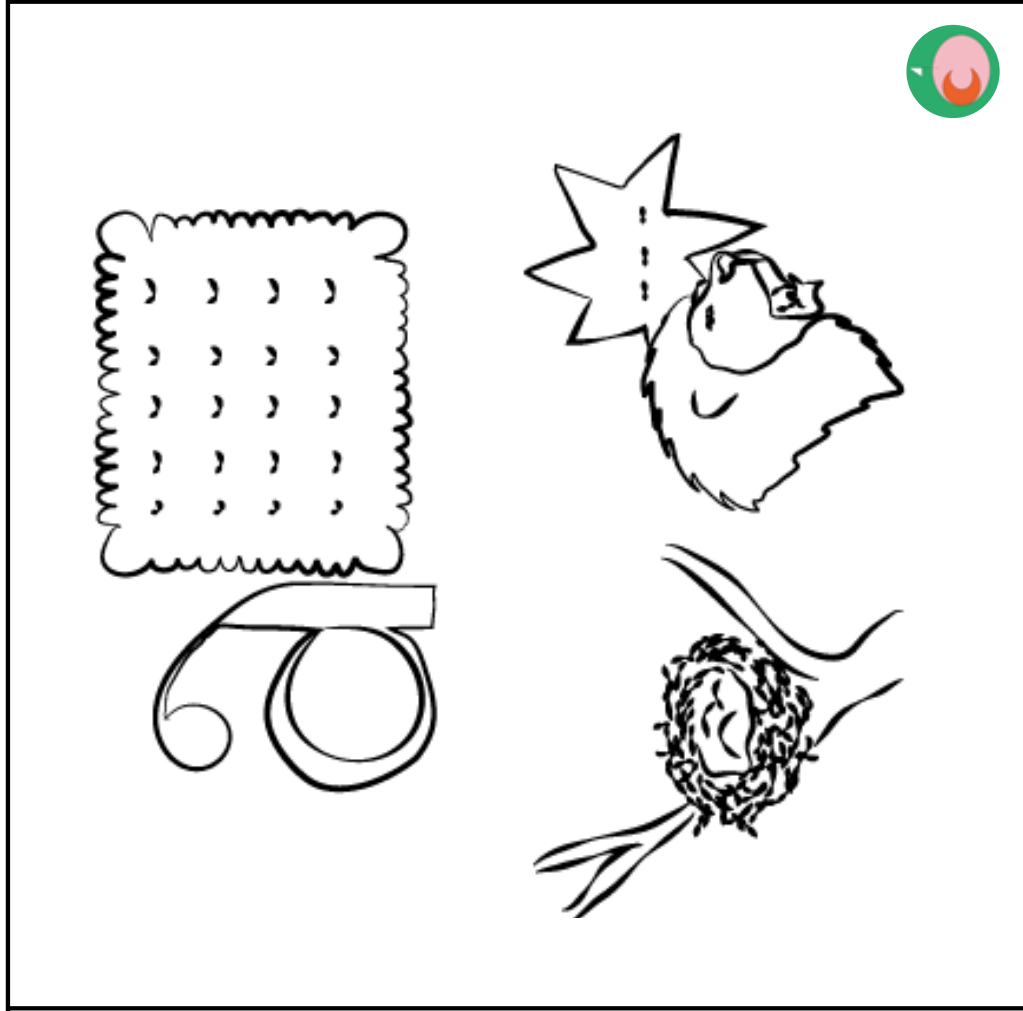
 	
RÉPONSE : DIT - SSSS - TÔT - PIE - K DYSTOPIQUE 	RÉPONSE : CONTE - I - NU - HOMME CONTINUUM 

RÉBUS



RÉPONSE : HAN - TEE - SCIE - PAS - SCIE - ON

ANTICIPATION



RÉPONSE : A - LU - NID - RRRR

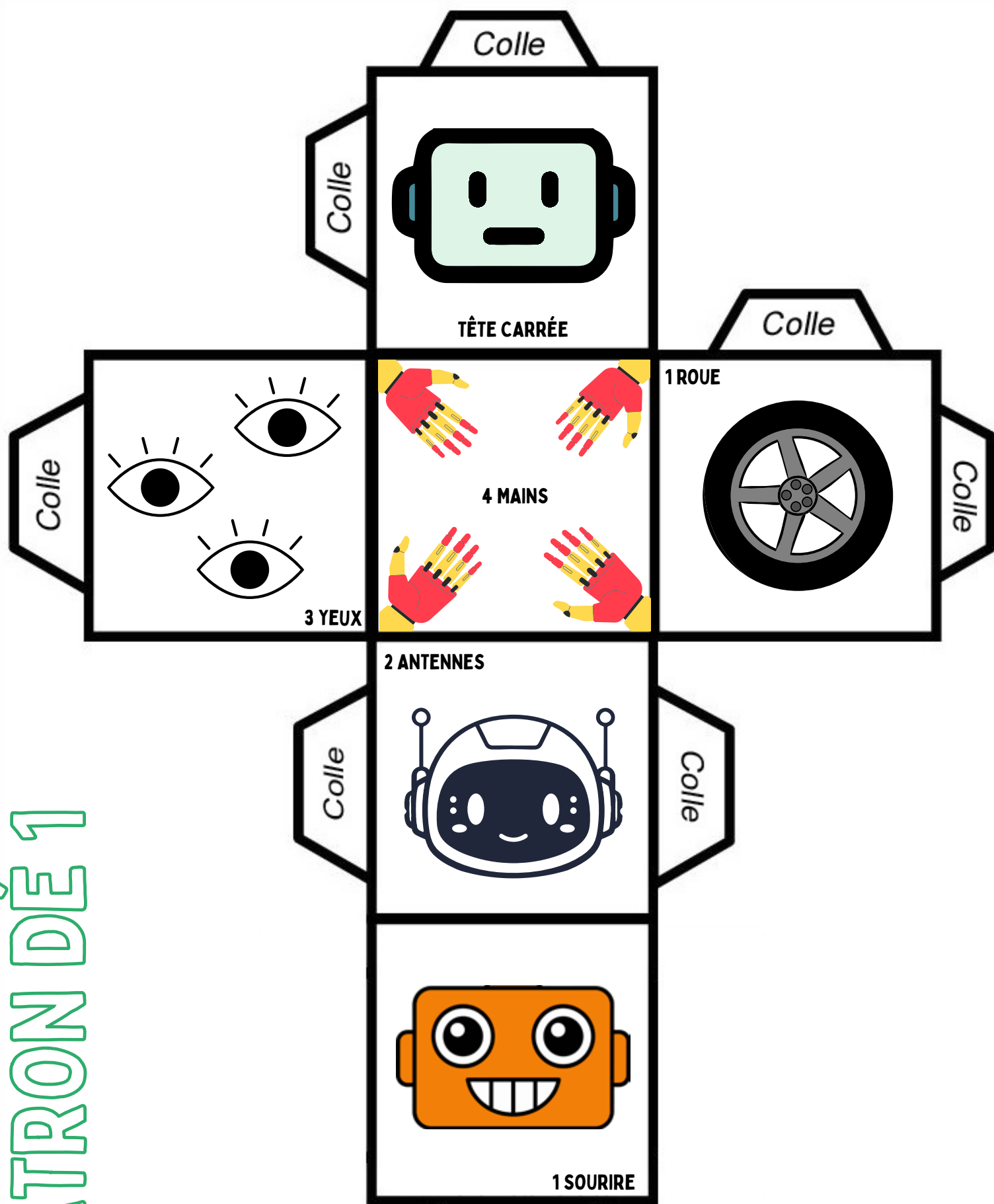
ALUNIR



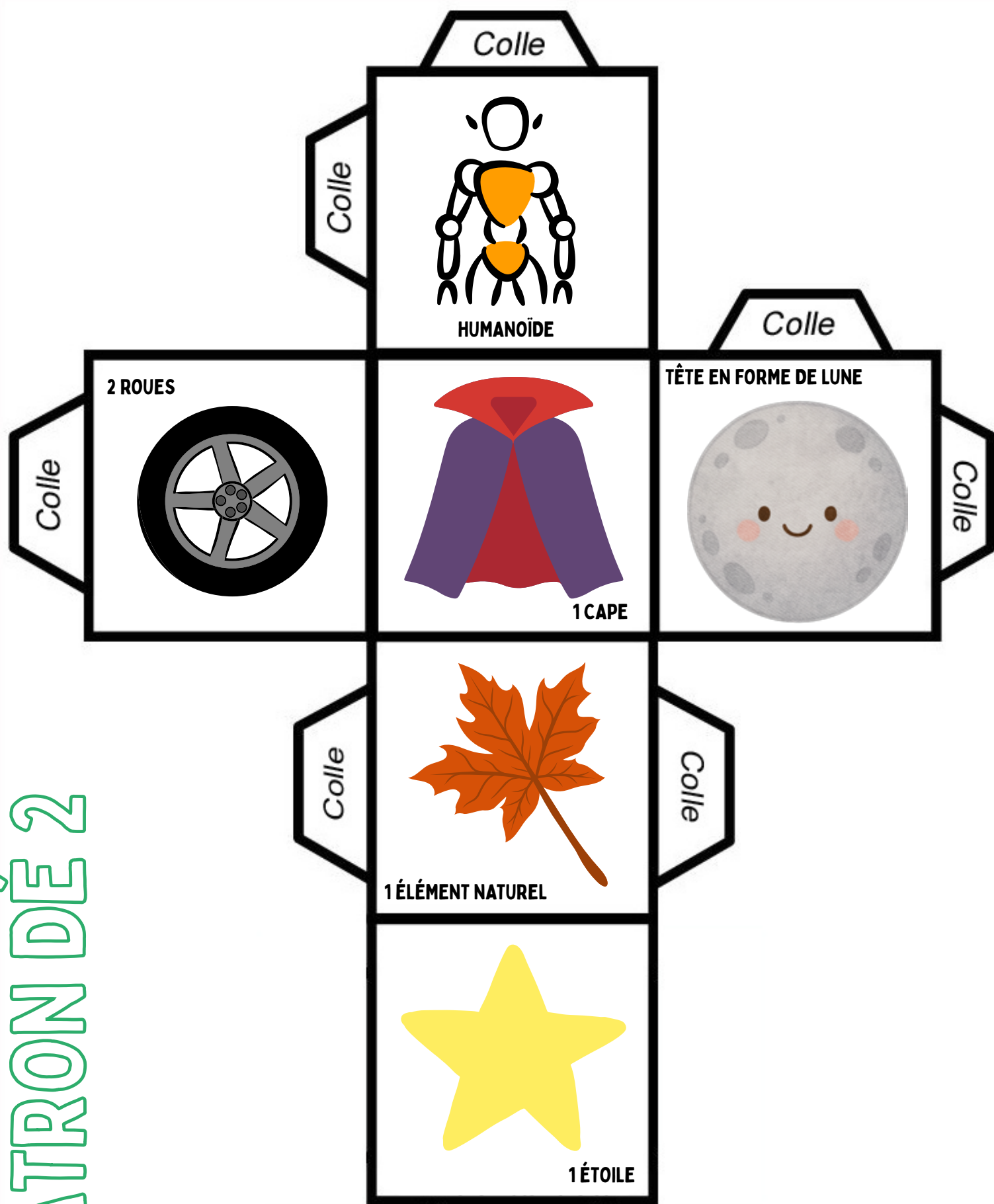
GRILLE RALLYE PHOTO

ANIM : COLLER PHOTO ICI	1	RÉPONSE RÉBUS	ANIM : COLLER PHOTO ICI	2	RÉPONSE RÉBUS
ANIM : COLLER PHOTO ICI	3	RÉPONSE RÉBUS	ANIM : COLLER PHOTO ICI	4	RÉPONSE RÉBUS
ANIM : COLLER PHOTO ICI	5	RÉPONSE RÉBUS	ANIM : COLLER PHOTO ICI	6	RÉPONSE RÉBUS

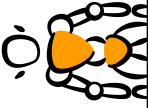
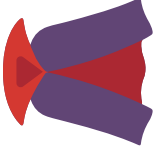
PATRON DÉ 1



PATRON DÉ 2



GRILLE ROBOTS (DÉ 2)

PRÉNOM	 HUMANOÏDE	 2 ROUES	 TÊTE EN FORME DE LUNE	 1 CAPE	 1 ÉLÉMENT NATUREL	 1 ÉTOILE

MERCI DE RÉPONDRE AUX QUESTIONS SUIVANTESet de les envoyer à l'adresse mail : fmaire@laligue.org**Nom de l'ACM :****Commune de l'ACM :****Département de l'ACM (Nom et numéro) :**

1. DÉTAILS PAR ATELIERS (VOIR LE TABLEAU PAGE SUIVANTE)

2. LES ATELIERS ÉTAIENT-ILS INTÉGRÉS À UN PROJET PÉDAGOGIQUE
GLOBAL ?

- ☐ **Oui : précisez le type de projet**
- ☐ **Sport** :
- ☐ **Culture** :
- ☐ **Autre** :
- ☐ **Non**

3. LES ATELIERS ÉTAIENT-ILS ADAPTÉS À VOTRE CONTEXTE
D'ACCUEIL DE LOISIRS ?

.....

.....

.....

.....

4. QUEL ATELIER S'EST LE MIEUX AJUSTÉ À VOS CONTRAINTES
ET POURQUOI ?

.....

.....

.....

ATELIERS	COMBIEN D'ATELIERS ONT ÉTÉ ORGANISÉS ?	DATE(S)	TEMPS (PÉRI MATIN OU SOIR, MERCREDI, VACANCES SCOLAIRES...)	NOMBRE D'ENFANTS	NOMBRE D'ANIMATEUR·RICES	ÂGE DES ENFANTS	COM-MENTAIRES	10
FRESQUE SPATIALE								
RALLYE PHOTO								
FABRIQUE TON ROBOT !								

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. LES ATELIERS ÉTAIENT-ILS SUFFISAMMENT DÉTAILLÉS
DANS LEURS EXPLICATIONS ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. QUELS ÉLÉMENTS SUPPLÉMENTAIRES (IDÉE D'ATELIER, ,
CONSEILS...) AURIEZ-VOUS AIMÉ TROUVER DANS LE LIVRET ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

7. AVEZ-VOUS UTILISÉ LES SUPPORTS EN LIGNE TELS QUE
LES LIVRETS DE JEUX, HISTOIRES COURTES, ETC ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

8. UN TEMPS DE VALORISATION DES PRODUCTIONS A-T-IL ÉTÉ CRÉÉ ? SI OUI, LEQUEL ?

.....

.....

.....

.....

.....

9. AUTRES REMARQUES (DIFFICULTÉS RENCONTRÉES, PLUS-VALUE DU PROJET, ETC.)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

10. VOTRE ACCUEIL DE LOISIRS EST SITUÉ EN ZONE

- ☐ Urbaine
- ☐ Périurbaine
- ☐ Rurale
- ☐ QPV, Quartier prioritaire de la Politique de la Ville
- ☐ Autre :

11. VEUILLEZ INSÉRER QUELQUES ANECDOTES OU CITATIONS DES ENFANTS ICI :

.....

.....

.....

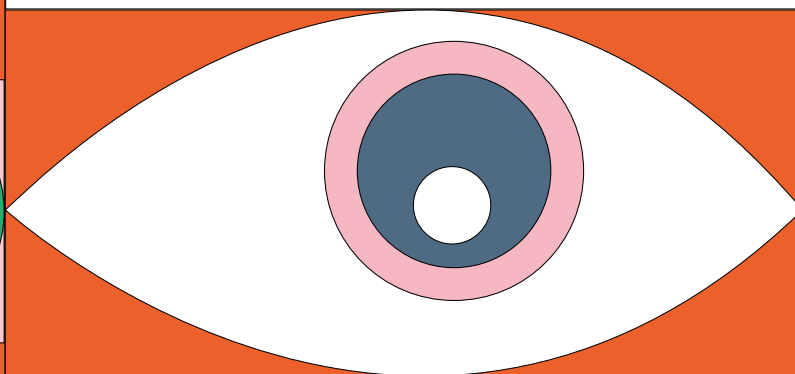
43

DIS MOI DIX MOTS D'UN MONDE À VENIR

Mouvement laïque d'éducation populaire, la Ligue de l'enseignement propose des activités éducatives, culturelles, sportives et de loisirs, à travers 102 fédérations départementales qui accompagnent des associations présentes dans 24 000 communes. S'engager à la Ligue, c'est apprendre par et avec les autres, faire vivre la convivialité et la fraternité. S'engager à la Ligue, c'est construire de la solidarité et agir contre les inégalités. S'engager à la Ligue, c'est prendre sa part d'une démocratie qui implique tous ses citoyens. S'engager à la Ligue, c'est créer un lien entre des actes à la mesure de chacun et des combats à l'échelle de l'humanité.

Rejoignez-nous !

LALIGUE.ORG



Soutenu
par



AVEC LE SOUTIEN DU MINISTÈRE DE LA CULTURE
VIA LA DÉLÉGATION GÉNÉRALE À LA LANGUE
FRANÇAISE ET AUX LANGUES DE FRANCE

