

# La Ligue de l'enseignement

---

Dis-moi Dix mots en ACM  
(Accueil collectif de mineurs)

## Présentation :

« Dis-moi dix mots » (DMDM) est un projet du Ministère de la culture qui a pour but de célébrer la richesse de la langue française en (re)découvrant 10 mots en lien avec une thématique nouvelle chaque année. Ces 10 mots invitent chacun à jouer et à exprimer sa créativité. Cette année, en écho aux JOP (Jeux Olympiques et Paralympiques) de Paris, « Dis-moi dix mots » monte sur le podium et décline le vocabulaire du sport et de l'Olympisme.

## Le saviez-vous ?

Le français est la langue officielle des Jeux olympiques et paralympiques aux côtés de l'anglais. C'est en effet grâce au baron Pierre de Coubertin que la tradition des Jeux olympiques, nés dans la Grèce Antique, a été rétablie à l'époque moderne.

A

S'encorder

Champion

dré

Mental

Aller  
aux

na

oranges

li

Hors-jeu

Échappée

ne

Collectif

faux

Prouesse

départ

# Place

Nous vous proposons un parcours ludique composé d'un jeu introductif au projet (« la course d'orientation ») et la possibilité de mettre en place deux ateliers qui font place à l'imaginaire et la créativité.

Ces ateliers sont prévus pour une durée de 40 min à 1h30 en fonction du temps dont vous disposez, du groupe d'enfants, du projet mené, etc. :

## La course d'orientation des 10 mots

pour permettre aux enfants de découvrir les 10 mots et de se les approprier

## L'atelier d'invention

pour imaginer une histoire à partir d'un réservoir de mots

## L'atelier de mail art

pour créer une carte postale

# aux

Ce projet peut être mené en lien avec des animations autour du sport et/ou d'olympiades (sportives et culturelles).

N'hésitez pas à vous rendre sur le site internet de l'opération « Dis-moi dix mots » : <https://dismoidixmots.culture.gouv.fr/>

Vous y trouverez un livret avec les définitions des 10 mots et des histoires courtes, des affiches, un livret de jeux, des cartes dessinées, etc.

# jeux !

## Préalables

Outils « à la carte » pensés pour différents temps de loisirs périscolaires et extrascolaires : accueil du matin et/ou du soir, mercredi, petites vacances... Ces outils d'animation sont prévus pour des ateliers courts de 40 minutes ou 1h30 maximum. Vous pouvez les compiler autant que vous le souhaitez en fonction de vos projets pédagogiques !

Vous n'êtes pas tenu.es d'utiliser les 10 mots. 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 que de partir de ces mots pour éveiller leur imaginaire.

Des fiches bilan seront à compléter par vos soins à la fin du projet, au plus tard le 31 juillet. (voir ci-après).

Lors de chaque atelier, nous vous demandons de réaliser un retour à chaud auprès des enfants et d'en faire une synthèse à joindre au bilan. Vous pouvez leur demander ce qu'ils ont le plus aimé, le moins aimé et s'ils aimeraient refaire les ateliers... (Voir détails des questions dans la feuille bilan)

### Conseils :

L'enjeu n'est pas de connaître les définitions de chaque mot mais bien de faire en sorte que les enfants développent un imaginaire autour des mots.

Les 3 propositions d'atelier peuvent être réalisées à la suite ou de manière indépendante.

Si les 3 propositions sont réalisées à la suite, nous vous conseillons de garder, dans la mesure du possible, le même groupe.

## Bilan à renvoyer avant le 31 juillet 2024

Vous pouvez réaliser un livret avec les traces des ateliers (photos des créations, photos des animations, copie des dessins ou textes, etc.) => valoriser ce qui a été réalisé auprès des autres enfants, des parents, etc.

Nous vous demandons de remplir la fiche bilan des animateurs (proposée ci-dessous) et synthétiser les paroles des enfants.

### Etape finale commune à tous les ateliers :

Lors d'un temps convivial où les autres enfants de l'ACM et les parents sont invités, vous pouvez proposer aux enfants que leurs créations soient exposées (vernissage) : fresque, histoires inventées écrites ou à entendre, cartes postales.... 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 d'un des 10 mots, ou plusieurs, inventer une histoire ou créer une illustration.

# Fiche d'activité 1/ La course d'orientation

## But de l'activité :

- découvrir les 10 mots de l'opération DMDM de manière ludique
- créer une émulation autour du projet
- savoir s'orienter
- faire preuve de rapidité

## Informations pratiques :

**Nombre d'animateur.ice.s** : pour 1 à 2 animateur.ices

**Âge des enfants** : de 6 à 10 ans

**Nombre d'enfants** : 18 à 20 enfants (répartis en 3 équipes)

**Durée de l'activité** : environ 30 minutes

**Type de lieux** : extérieur

## Matériel :

- Le livret 2023-2024 comportant les définitions des mots ainsi que des courtes histoires autour des mots : à télécharger sur le site internet de l'opération.
- Plastifier les 10 cartes postales issues du site internet de l'opération qui serviront pour les trois ateliers. cf annexes du livret).
- Zone de jeu délimitée avec une base au centre et 10 postes disposés en étoile autour de la base.

## Règle du jeu :

La course d'orientation en étoile est une variante de la traditionnelle course d'orientation.

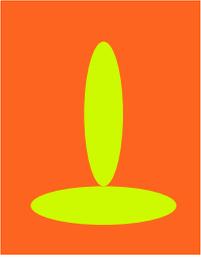
But du jeu : être la première équipe à avoir découvert les 10 mots de Dis-moi 10 mots.

## Déroulé de l'activité :

L'animateur.ice forme des équipes de 3 à 6 participants. La zone de jeu est délimitée et expliquée à tous.

Au centre de la zone de jeu se trouve la base, gardée par l'animateur.ice. Il donne à chaque équipe une image. Les équipes doivent retrouver le poste qui correspond à leur image, trouver le mot qui se cache derrière le jeu proposé à cet endroit-là et revenir vers la base avec leur réponse. Si leur réponse est juste, l'animateur.ice leur donne une autre image et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils aient trouvé les 10 mots à deviner.

## Proposition de 10 jeux-défis pour découvrir les 10 mots (un à chaque poste) :

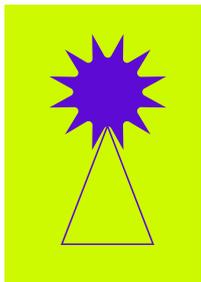


### POSTE 1

Reliez les lettres ci-dessous par un zig-zag et retrouvez une expression qui invite à faire une pause.

L E A X R N E  
A L R U O A G S

**Réponse :** aller aux orange



### POSTE 2

Piochez un à un les indices placés dans le sac et retrouvez le mot mystère.

**Définition 1 :** « Célèbre marque de sport »

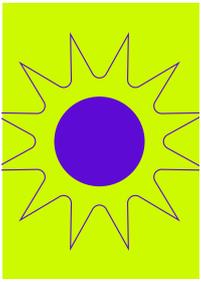
**Définition 2 :** « Les personnes qui excellent dans un domaine (sport, informatique, jeux vidéos, etc.), en sont »;

**Définition 3 :** « C'est le contraire de «perdant» »

**Définition 4 :** « Antoine Dupont, Wendy Renard, Teddy Riner, Laure Manaudou en sont ! »

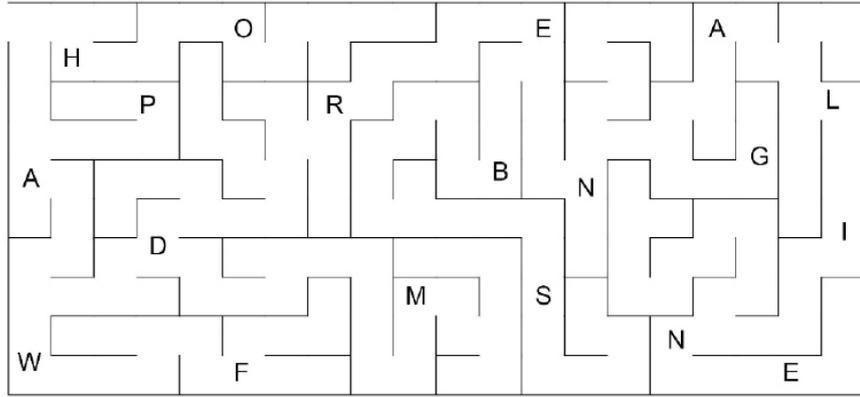
Si jamais ils ne trouvent pas, l'animateur peut passer la musique « We are the champions » de Queen via son téléphone portable.

**Réponse :** champion

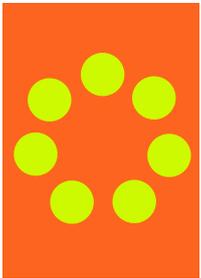


### POSTE 3

Aidez Phryge, la mascotte des JOP à gagner sa médaille et vous trouverez le mot qui se cache dans le labyrinthe.



Réponse : adrénaline

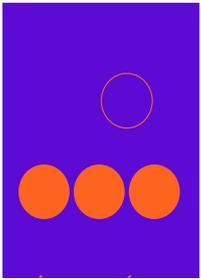


### POSTE 4

Retrouvez le mot caché dans la grille.

C	G	A	B	R	A	H	T	J
D	O	M	I	N	O	S	E	E
C	W	L	Z	A	P	U	P	C
V	F	O	L	G	N	E	L	E
G	D	R	F	E	Y	D	A	C
A	Q	I	S	J	C	X	I	N
P	B	S	P	O	R	T	S	A
J	E	N	N	Y	L	G	I	R
J	I	U	T	K	M	H	R	F

Réponse : collectif

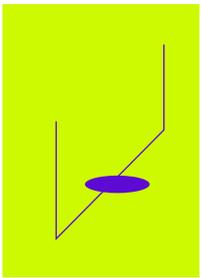


### POSTE 5

Saurez-vous déchiffrer le mot derrière ce code secret ?

E 3 8 A 16 P 5 E

**Réponse :** échappée (les chiffres correspondent à la position de la lettre à retrouver dans l'alphabet, par exemple 3 = C)



### POSTE 6

Charade !

**MON PREMIER EST LE CONTRAIRE DE VRAI  
MON SECOND A 6 FACES ET SERT À JOUER  
MON DERNIER EST UN MORCEAU DE GÂTEAU**

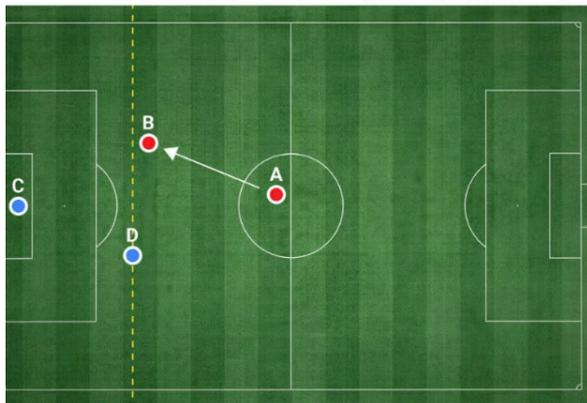
**Réponse :** faux départ



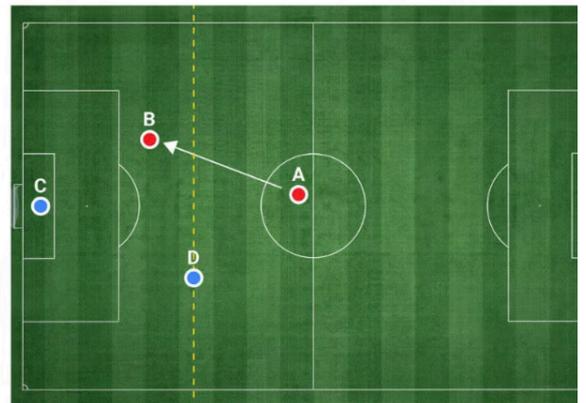
### POSTE 7

Quelle situation est décrite dans le schéma n°2 ?

1)



2)

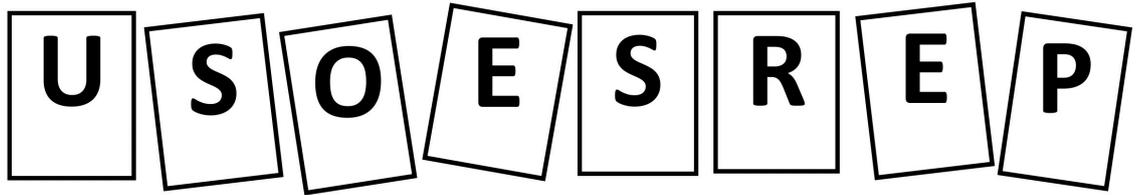


**Réponse :** hors-jeu

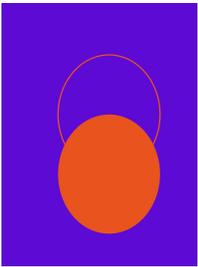


### POSTE 8 :

Recomposez le mot pour en effectuer une belle !



Réponse : prouesse

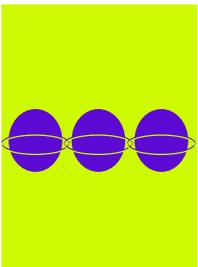


### POSTE 9

Révèle un mot dans la page grâce à la lumière

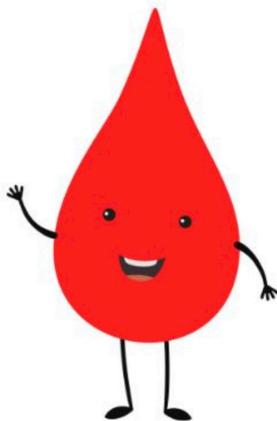
**Note pour l'animateur.ice :** à partir d'un texte (une vieille page de livre peut fonctionner), faites un petit trou, avec un compas, sous les lettres correspondants au mot «MENTAL». Les enfants vont devoir utiliser la lumière (soleil ou lampe torche) pour faire apparaître les trous et ainsi deviner le mot caché.

Réponse : mental



### POSTE 10 :

Quel mot se cache derrière ce rébus ?



Réponse : s'encorder

# Fiche d'activité 2/ L'atelier d'invention

## But de l'atelier :

Créer un réservoir de mots et, à partir de ce réservoir, inventer une histoire.

## Informations pratiques :

**Nombre d'animateur.ice.s :** pour minimum un.e animateur.ice

**Âge des enfants :** de 6 à 10 ans (2 versions des activités : 6-7 ans et 8-10 ans)

**Nombre d'enfants :** entre 10 et 12 enfants

**Durée de l'activité :** 1h (1h30 max le mercredi)

**Type de lieux :** intérieur / extérieur (et si possible pas dans une disposition trop scolaire, assis derrière des tables)

## Matériel :

- Le livret 2023-2024 comportant les définitions des mots ainsi que des courtes histoires autour des mots : à télécharger sur le site internet de l'opération

- Etiquettes vierges prédécoupées pour inscrire les mots de la fresque

- 10 étiquettes prédécoupées avec sur chaque étiquette un des 10 mots de « Dis-moi 10 mots » (voir annexes)

- Deux petits sacs, rouleau de papier, feutres, stylos, scotch, patafix

- Photos de sportifs

## Déroulé de l'activité :

### Étape 1 : Développer son imaginaire et créer un réservoir de mots à partir des 10 mots

Autour d'un support grand format (fresque, mur d'expression...) demander aux enfants ce que leur évoquent les 10 mots : sens, synonymes, contraires, mots aux sonorités proches... L'objectif ici n'est pas de tenter de définir les mots. Les enfants peuvent venir écrire sur le support, demander de l'aide à l'animateur.ice ou bien faire un dessin. Pendant ce temps, l'animateur.ice recopie les mots inscrits sur le support (fresque, mur d'expression...) sur les étiquettes vierges prédécoupées.

On se retrouve donc avec deux sacs : un sac qui contient les 10 mots de l'opération et un sac qui contient les mots proposés par les enfants.

### Étape 2 : Se lancer un défi d'invention

Séparer les enfants en 2 équipes. Chaque équipe tire au sort 1 mot du sac des 10 mots et 2 mots de l'autre sac et imagine une amorce d'histoire utilisant les 3 mots à la manière de « Que se passerait-il si... ? ». L'autre équipe devra imaginer ce qui se passerait dans cette situation. Chaque équipe va lancer un défi et recevoir un défi. Après un temps de préparation, un membre de l'équipe propose l'histoire imaginée par le groupe. Les l'animateur.ice.s enregistrent ou notent l'histoire. La phase 2 doit être courte et spontanée, toute l'invention peut se faire à l'oral.

Ex : En tirant « Adrénaline » et 2 autres mots proposés par les enfants pour la fresque, par exemple « Cuisine » et « Adrien », on pourrait imaginer « Que se passerait-il si Adrien cuisinait un gâteau à l'adrénaline dans sa cuisine ? »

### Étape 3 : Etoffer une histoire (pour les plus grands ou pour ceux qui ont plus de temps)

A partir d'un des débuts d'histoires inventées plus haut, imaginer une histoire plus construite.

## Plusieurs pistes :

### Donner vie à des personnages : deux possibilités :

Créer la carte d'identité / le portrait chinois des personnages (humain, animal, nom, caractéristiques physiques, goûts, signe distinctif... et autres qualités à imaginer avec les enfants)

#### ET/OU

Partir d'une photo choisie dans une sélection proposée par les animateurs (pourquoi pas des portraits de sportifs et sportives ?) et imaginer la vie de ce personnage.

Pour que l'histoire avance il faudra créer plusieurs personnages dont au moins : le héros ou l'héroïne, un allié, l'adversaire du héros (le anti-héros) qui a parfois un allié aussi.

### Situer l'histoire :

Imaginer les lieux où va se dérouler l'histoire (des lieux sportifs par exemple comme un gymnase, un stade, un sentier de randonnée..., ou bien à partir de photos)

### Développer l'histoire :

Trouver la fin de l'histoire puis inventer les étapes entre le début et la fin. Pour cela vous pouvez faire une passe à dix. L'animateur.ice a la balle en main, il répète l'amorce de l'histoire imaginée par les enfants puis lance la balle à un enfant qui poursuit avant de renvoyer la balle à un autre enfant et ainsi de suite. L'animateur.ice doit guider les enfants pour que l'histoire avance et qu'ils trouvent une fin. Entre deux lancés de balle, il pourra rappeler par exemple « Ce serait bien de penser à une fin ». L'animateur.ice doit noter ou enregistrer l'histoire en train de s'inventer. On peut revenir dessus ensuite si les enfants le souhaitent.

#### ET/OU

Créer des dés avec les enfants : un dé « sujet » avec les noms des personnages inventés, un dé « verbe » avec des verbes d'action (courir, danser, lancer, emporter...), un dé « complément d'objet » avec des noms de choses et un dé « lieu ». En tirant les dés on obtient des phrases. On peut tirer les dés autant de fois que l'on veut.

### Réécrire l'histoire à la manière de :

L'histoire peut ensuite être réécrite à la façon d'une interview, d'un commentaire sportif, d'un article de journal... Les enfants peuvent ensuite s'amuser à relire l'histoire en lui donnant le ton (lecture théâtralisée).

## Aller plus loin :

Inviter des lecteurs bénévoles de Lire et faire lire à lire des nouvelles présentées dans le livret de l'opération, à partager un corpus de littérature jeunesse autour du sport (cf. l'exposition « J'ai pas dit partez » et sa bibliographie).

# Fiche d'activité 3/ L'atelier de création visuelle : la carte postale (mail art)

## But de l'atelier :

- Réaliser une carte postale (un dessin, un collage, une peinture, etc.).
- Utiliser le Mail Art ou art postal comme guide artistique. Le « mail art » est une forme artistique qui utilise les divers composants de la correspondance postale ainsi que les services de la poste. La lettre et l'enveloppe deviennent un support d'expression artistique. Les courriers de Mail Art adressent un message tout autant par le texte que par l'image. Vous pouvez retrouver des exemples de mail art sur internet.

## Informations pratiques :

**Nombre d'animateur.ice.s :** pour minimum un.e animateur.ice

**Âge des enfants :** de 6 à 10 ans

**Nombre d'enfants :** entre 8 et 12 enfants

**Durée de l'activité :** entre 40 min et 2 heures, en fonction des choix des enfants

**Type de lieux :** intérieur / extérieur (et si possible pas dans une disposition trop scolaire, assis derrière des tables)

## Déroulé de l'activité :

### Étape 1 : Le « photolangage »

Mettre les images des 10 mots au milieu d'une table. Chaque enfant doit choisir un mot (avec les yeux afin que plusieurs enfants puissent choisir la même image) et exprimer ce qu'il ressent, à quoi lui fait penser le mot, ce qu'il imagine quand il lit ce mot : est ce qu'il voit une forme ? Un dessin ? Un animal ? Etc.

A la fin, l'animateur.ice demande aux enfants s'ils souhaitent travailler en solo ou en collectif ! Il peut y avoir un groupe et des enfants qui travaillent seuls.

L'animateur.ice peut regrouper les mots exprimés par les enfants pendant le photolangage sous forme de nuage de mot (ils serviront pour la partie écriture de la carte postale).

### Étape 2 : Lancement de l'atelier de création :

Réalisation d'une carte postale : les enfants choisissent leur matériel (peinture, crayons, feutre, collages, pochoirs...) et illustrent librement sur le support carte postale ce que leur évoque

## Matériel :

- Le livret 2023-2024 comportant les définitions des mots ainsi que des courtes histoires autour des mots : à télécharger sur le site internet de l'opération
- Feuilles canson prédécoupées au format carte postale (préparées en amont)
- Feutres, feuilles, règles, pochoirs, aquarelles, peintures, colle, magazines (idées : vieux journaux avec articles de sport : se rapprocher de l'USEP ou l'UFOLEP), crayons de papier, crayons de couleurs, ciseaux, pochoirs, supports solides pour dessiner si l'activité a lieu en extérieur.
- Les 10 cartes postales plastifiées représentant les 10 mots de l'opération (voir annexes)

le mot ou les mot(s) choisi(s) : une émotion, un ressenti, une pensée, une idée, etc..

### Étape 3 : Rédiger un texte sur la carte postale, à partir

- Du nuage de mots du photolangage : les enfants peuvent rédiger un message ou recopier le nuage de mots à destination de la personne ou du collectif de leur choix (cf. suggestion ci-dessous)
- Si vous avez fait l'atelier d'invention, les enfants peuvent écrire une partie des histoires inventées

### Étape 4 : Bilan : Jeu collectif :

Replacer les mots sur la table ou au centre du groupe et proposer aux enfants d'essayer de placer leurs cartes postales sous les mots !

1. Regrouper toutes les cartes postales
2. Proposer à chaque enfant de choisir une carte postale (qui n'est pas la sienne ou celle de son groupe)
3. Proposer à chaque enfant d'essayer de replacer la carte postale qu'il a en main sous le mot qui lui correspond
4. Vous pouvez en faire un jeu collectif : les enfants s'aident entre eux pour replacer la carte postale sous le bon mot
5. Découvrir les illustrations du livret de l'opération Dis-moi dix mots qui accompagnent les courtes nouvelles

### Suggestions pour envoyer les cartes postales :

- Les enfants peuvent garder avec eux la carte postale (ils seront libres, si ils le souhaitent de l'envoyer ou non)
- Vous pouvez envoyer la carte postale à des collectifs sportifs : USEP, UFOLEP, associations affiliées ou autres associations
- Vous pouvez envoyer la carte postale à des collectifs type maison de retraite, à d'autres ACM, CADA (centre d'accueil pour demandeurs d'asile), etc.  
Si vous envoyez les cartes postales à des collectifs, n'hésitez pas à les prévenir afin qu'ils puissent vous répondre.

### Aller plus loin :

- Ce projet peut s'inscrire dans un projet plus global avec des ateliers sportifs.
- Si la flamme olympique passe dans votre ville, ou département, vous pouvez créer du lien avec l'événement.
- Faire une œuvre commune : regrouper toutes les cartes qui pourraient être envoyées sur une seule, très grande, carte postale (numériser pour pouvoir envoyer).

## Remerciements

Au groupe de travail «Dis moi 10 mots en ACM» qui a produit ce dossier :

Pauline GERON

Ligue de l'enseignement de Haute Marne

Cécile LA BARBERA

Ligue de l'enseignement des Bouches-du-Rhône

Margaux MATAS

Ligue de l'enseignement du Vaucluse

Jenny PASSARELLO

Ligue de l'enseignement de la Moselle

Léa SERGI

Ligue de l'enseignement du Var

Sarah TOURTELOT

Ligue de l'enseignement de Corrèze

...et un remerciement très spécial à Felix ARNAULT, service civique à la Ligue de Haute Marne qui nous a aidé à mettre en page ce dossier !

A l'équipe du pôle arts et culture qui suit l'ensemble du projet :

Alice SIMON

Responsable du pôle arts et culture, centre confédéral

Marie LANGREE

Chargée de mission EAC, centre confédéral

Luz PITTALUGA

Déléguée aux actions éducatives (Ligue de l'enseignement de l'Ardèche) et mission nationale déléguée Livre, lecture, écriture, centre confédéral

Fatima AKKACHA

Responsable du pôle éducation, centre confédéral



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 !

[www.laligue.org](http://www.laligue.org)



**MINISTÈRE  
DE LA CULTURE**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

la ligue de  
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

# Annexes

supports à imprimer



## Activité 1 / La course d'orientation

1)

L E A  
E X

R N  
E

A L R U A G S  
L R O A G S

**Célèbre marque de sport.**

**Les personnes qui excellent dans un domaine (sport, informatique, jeux vidéos, etc.), en sont.**

**C'est le contraire de «perdant».**

**Antoine Dupont, Wendy Renard, Teddy Riner, Laure Manaudou en sont !**

## Activité 1 / La course d'orientation

3)

C	G	A	B	R	A	H	T	J
D	O	M	I	N	O	S	E	E
C	W	L	Z	A	P	U	P	C
V	F	O	L	G	N	E	L	E
G	D	R	F	E	Y	D	A	C
A	Q	I	S	J	C	X	I	N
P	B	S	P	O	R	T	S	A
J	E	N	N	Y	L	G	I	R
J	I	U	T	K	M	H	R	F

## Activité 1 / La course d'orientation

5)

**E 3 8 A 16 P 5 E**

MON PREMIER EST LE CONTRAIRE DE VRAI

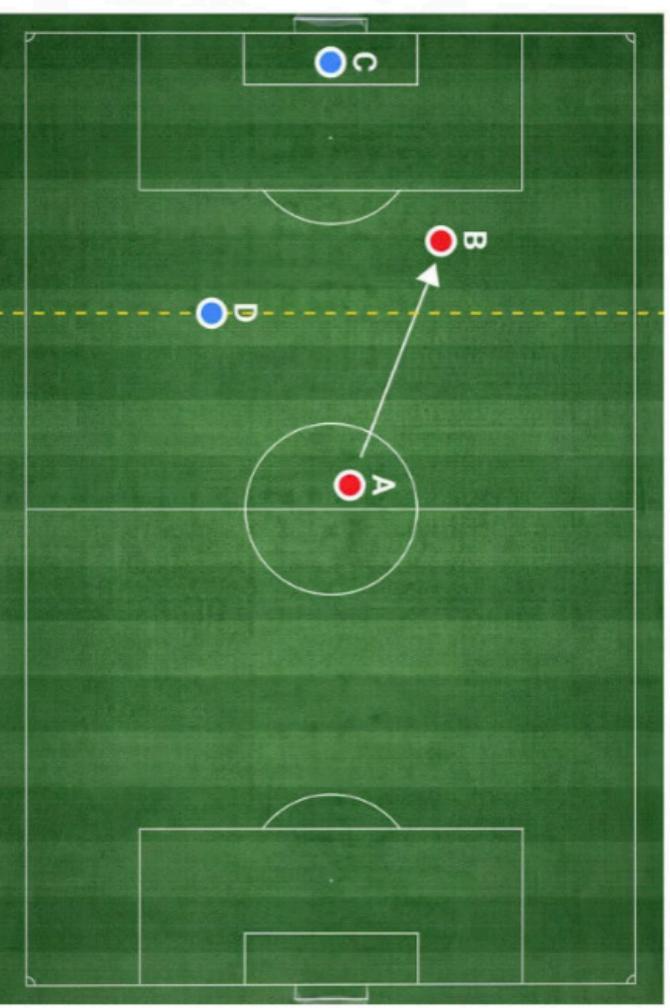
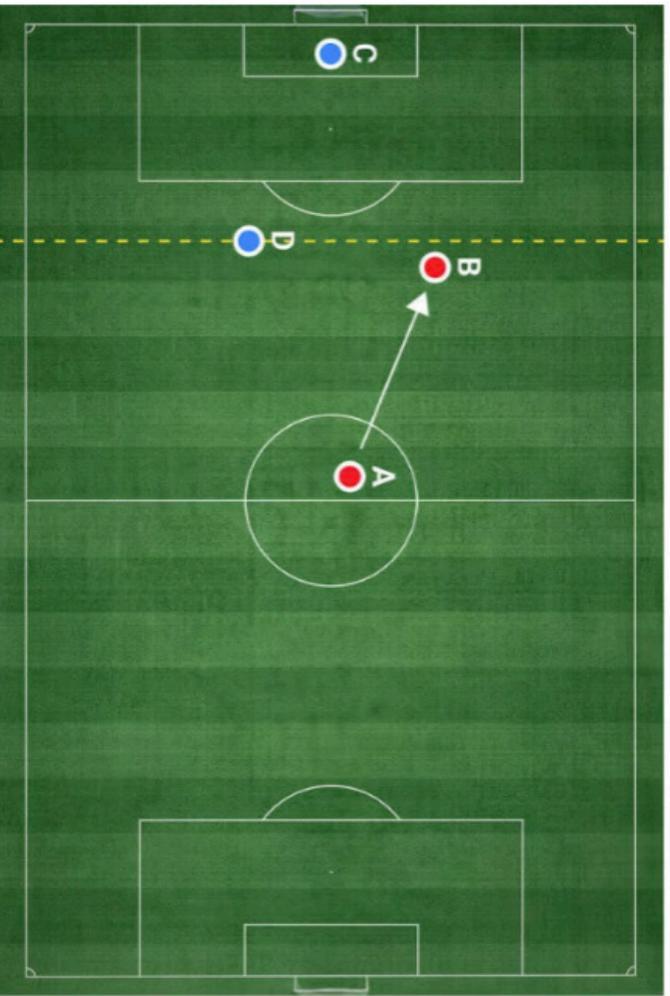
MON SECOND A 6 FACES ET SERT À JOUER

MON DERNIER EST UN MORCEAU DE

GÂTEAU

# Activité 1 / La course d'orientation

7)



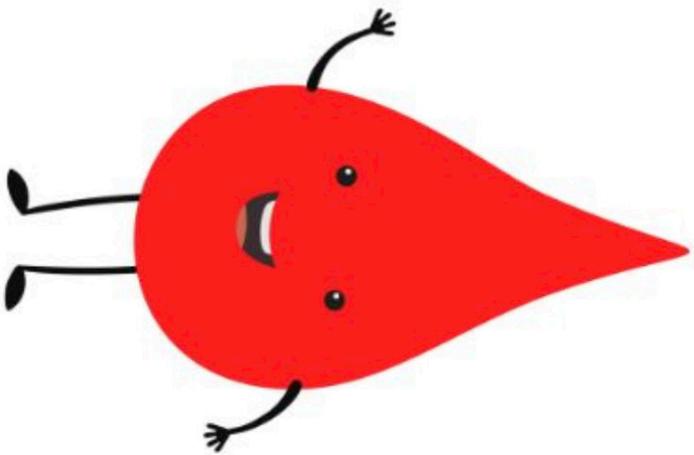
## Activité 1 / La course d'orientation

8)

U  
S  
O  
E  
S  
R  
E  
P

# Activité 1 / La course d'orientation

10)







Aller aux oranges

Adrénaline

Collectif

Faux départ

Hors-jeu

Prouesse

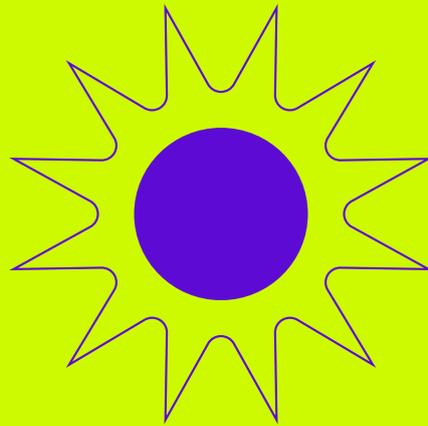
S'encorder

Mental

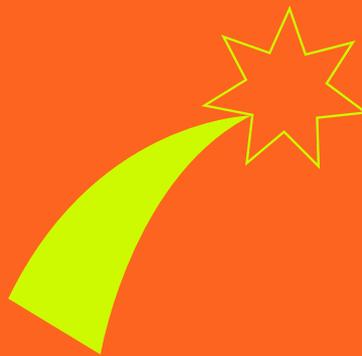
Échappée

Champion

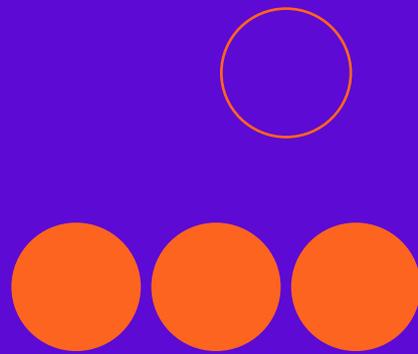
### Activité 3/ L'atelier de création visuelle : la carte postale (mail art)



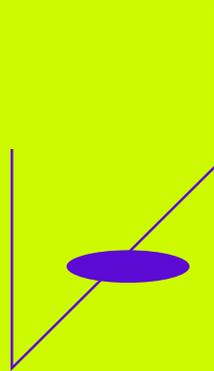
ADRÉNALINE



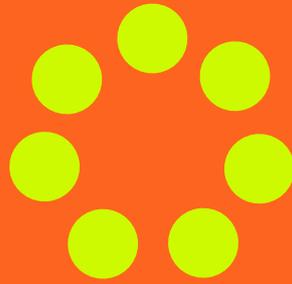
PROUESSE



ÉCHAPPÉE



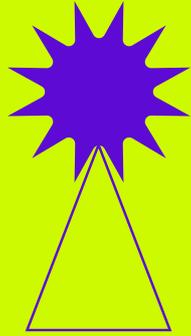
FAUX DÉPART



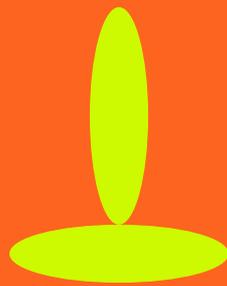
COLLECTIF



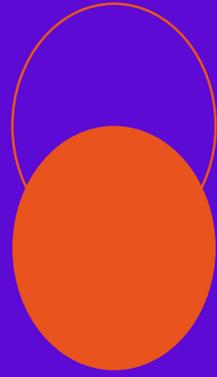
HORS-JEU



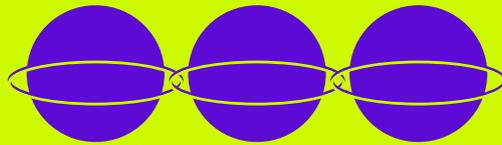
CHAMPION



ALLER AUX ORANGES



MENTAL



S'ENCORDER

# Fiche bilan

Dis-moi dix mots en accueils collectifs de mineurs

## Merci de répondre aux questions suivantes :

Nom de l'ACM : .....

Commune de l'ACM : .....

Département de l'ACM (Nom et numéro) : .....

### 1 / Détails par ateliers : remplir le tableau ci-joint

### 2 / Les ateliers étaient-ils intégrés à un projet pédagogique global ?

- Oui : Quel 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 ?

.....

.....

### 5/ Les ateliers étaient-ils suffisamment détaillés dans leurs explications ?

.....

.....

**6/ Quels éléments supplémentaires (idée d'atelier, pistes, 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
- Rural
- QPV - Quartier prioritaire de la Politique de Ville
- Autre : .....

**11/ Veuillez insérer quelques commentaires ou citations des enfants ici :**

---

---

---

Nous apprécions vos commentaires détaillés pour nous aider à améliorer ces fiches et vous remercions pour votre contribution précieuse au bilan des ateliers !

