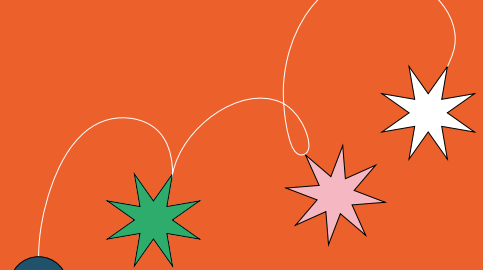
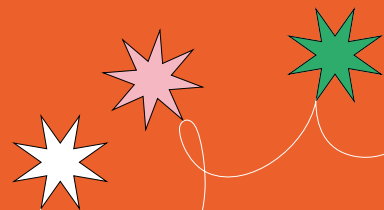
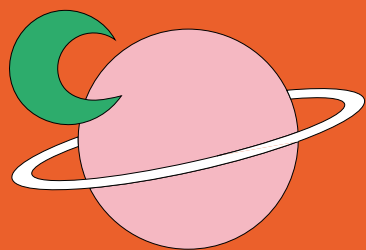
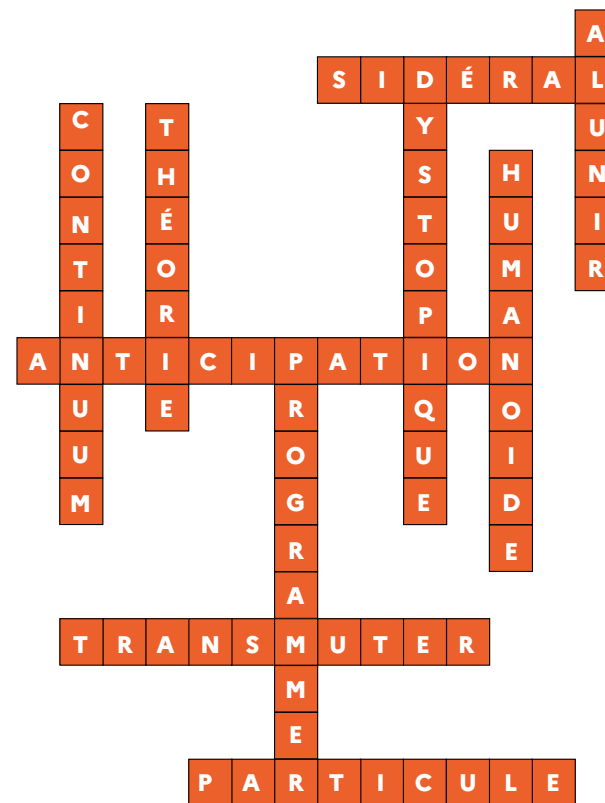


SOLUTIONS DES JEUX



JEU N°1 - DIS-MOI 10 MOTS POUR
LE MONDE À VENIR (A ET +)



1-d/2-f/3-h/4-j/5-a/6-g/7-c/8-e/9-b/10-i

Dis-moi dix mots d'un monde à venir

JEU N°2 - MÉTAMORPHOSE

1. La personne a l'œil gauche petit et rond et l'œil droit grand et ovale.
2. La personne a un nez humain et un bec d'oiseau.
3. La personne est au centre, des plumes couvrent son décolleté ; ses cheveux, longs et ondulés, se trouvent à gauche de l'image ; l'oiseau est à droite et cache une partie de son visage.

JEU N°3 - PAS TRÈS PRATIQUE...

A- Mots à retrouver : Science - Système - Cours - Règle - Vrai - Faux - Livre - Savoir - Opinion - Modèle - Idée

Mot caché : **Théorie**

S	C	I	E	N	C	E	N
Y	O	R	V	F	L	S	O
S	U	E	R	A	I	A	I
T	R	G	A	U	V	V	N
E	S	L	I	X	R	O	I
M	T	E	H	D	E	I	P
E	E	O	R	I	E	R	O
M	O	D	E	L	E	E	E

B- Une **théorie**, c'est une **idée** ou un **modèle** que les gens créent pour expliquer quelque chose. En **science**, une théorie est un **système** de **règles** pour dire ce qui est **vrai** ou **faux**. On en trouve dans les **livres**, dans les **cours** et dans le **savoir**. Ce n'est pas une simple **opinion**, c'est une explication construite.

JEU N°4 - LE FUTUR EN IMAGES (A ET +)



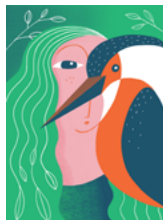
A
Texte n°3



B
Texte n°4



C
Texte n°2



D
Texte n°1

Illustration A : Alunir / Illustration B : humanoïde / Illustration C : Programmer :
Illustration D : Transmuter

JEU N°5 - PRESQUE COMME NOUS

A. jambes / bras / mains / tête / portrait / yeux

B. 1. c) un humanoïde / 2. b) GJ 191 b / 3. b) avec une console / 4. a) filaments / 5. b) triste / 6. b) il voit la guerre / 7. a) faire la paix

JEU N°6 - UNE HISTOIRE SANS FIN

A- Mots à retrouver : 1. Cycle / 2. Orbite / 3. Nombre / 4. Temps / 5. Infini / 6. Non-stop / 7. Unité / 8. Univers / 9. Mémoire

Mot mystère : **CONTINUUM**

B- Exemple de classement (pas unique : discussion possible !)

Le temps	L'espace	La philosophie
éternité, cycle, fil du temps, perpétuel, jour et nuit, progression, durée	gravité, dimension, orbite, sidéral, univers, mouvement, espace-temps	fluidité, mémoire, lien, transformation, unité, fusion, interaction

JEU N°7 - DÉJOUÉZ LA MATRICE

A - 1. Cliquer / 2. Un profil / 3. Un bug / 4. Une console / 5. Le code / 6. Une capture d'écran / 7. Un écran / 8. La programmation / 9. Un drone / 10. Un virus / 11. Zoomer

B - programmation / profils / code / bug / console / capture / écran / virus / drone / zoomer / clique

JEU N°8 - RÉSUMÉS DE NOTRE MONDE À VENIR (B ET +)



A
Résumé n° : 4



B
Résumé n° : 1



C
Résumé n° : 2



D
Résumé n° : 3

JEU N°9 - LA TÊTE DANS LES ÉTOILES

1. R / 2. RA / 3. RAS / 4. SERA / 5. LASER / 6. RELAIS / 7. SIDÉRAL

JEU N°10 - DE LA TERRE À LA LUNE

A- Vrai : 2, 3 et 5

Faux : 1. Elle s'est inscrite sur un coup de tête, elle avait besoin de changer d'air. Elle précise même que ce type de randonnée est contraire à ses principes. / 4. La mère lui a annoncé cette triste nouvelle dans le passé, mais ce souvenir est réactivé par l'ambiance de la grotte. On dit de la narratrice qu'« elle est sur la Lune* ». Que signifie cette expression ?
☐ être distrait, rêveur, perdu dans ses pensées

B- 1. Avoir les pieds sur terre / 2. Être surpris par un événement imprévu / 3. Être con comme la lune / 4. Obtenir une position sociale enviable / 5. Elle est née sous une bonne étoile / 6. Espérer obtenir une chose inaccessible

JEU N°11 - LA LUNE DANS TOUS SES ÉTATS

Horizontal

1. luneux / 2. alunir / 5. lunarien / 7. lunatique

Vertical

1. lunologue / 3. lunaire / 4. alunissage / 6. luné / 7. lunette

JEU N°12 - ÉLÉMENTAIRES, MON CHER WATSON !

noyau, neutron, particule, quark, électron, proton, ion, atome

Q	U	A	P	U	N
R	A	R	T	A	O
K	E	L	I	N	Y
P	R	E	C	E	U
T	O	C	U	I	T
O	T	L	N	O	R
N	R	E	T	A	O
N	O	O	M	E	N

JEU N°13 - DYSTOPIE : MIROIR DE NOS RÉALITÉS

A- 1. Le narrateur : le frère aîné, devenu rebelle, qui raconte l'histoire / Jean : le petit frère, né le jour de la mort de leur mère, qui suivra son aîné dans la rébellion et mourra au combat / La mère : morte en couches en donnant naissance à Jean / Le père : mort quand Jean avait 10 ans.
Malaïka : la fille de Jean, qui « porte ses yeux » (héritage du regard).

2. Géographique : République Démocratique du Congo (ex-Zaïre) / montagnes de Fizi, lac Victoria, Beni, Kinshasa.
Historique : régime de Mobutu (1965-1997) / 1996 : « ultime guerre imminente » (guerre qui mènera à la chute de Mobutu en 1997).

3. « Le ciel gronde et le monde disparaît. » / « Les cris de maman assujettissent la nuit. » / « La guerre nous suce notre essence. » / « Mon corps-cadavre a continué de vieillir. » / « L'obscurité bat son plein à ta porte. »

B- A - 4 / B - 6 / C - 9 / D - 8 / E - 2 / F - 5 / G - 7 / H - 3 / I - 10 / J - 1

C- dégoupille / plonge / suce / vieillir / pourrir / porte / assujettit / entaille / arrache / braque

JEU N°14 - L'AGENT DU FUTUR

1. prévoir - devancer / 2. prévoyance - anticiper / 3. prescience - pressentir - prévenir / 4. intuition / 5. vigilance / 6. prophétie