

# La Ligue de l'enseignement

## Dis-moi Dix mots pour la planète en ACM

*Livret d'accompagnement pour les animateur·rices  
d'accueils collectifs de mineur·es (2024-25)*



Soutenu par



*Avec le soutien du ministère de la Culture  
via la délégation générale à la langue française  
et aux langues de France*



# Sommaire

<b>1.</b>	<b>Présentation de l'opération</b>	<b>P.1</b>
<b>2.</b>	<b>Place aux jeux</b>	<b>P.2</b>
<b>3.</b>	<b>Mise en place</b>	<b>P.3</b>
<b>4.</b>	<b>Fiche activité 1 : Poule Renard Vipère</b>	<b>P.4</b>
<b>5.</b>	<b>Fiche activité 2 : Bienvenue dans mon biome</b>	<b>P.12</b>
<b>6.</b>	<b>Fiche activité 3 : Time's up</b>	<b>P.17</b>
<b>7.</b>	<b>Bibliographie</b>	<b>P.23</b>
<b>8.</b>	<b>Remerciements</b>	<b>P.25</b>
<b>9.</b>	<b>Annexes</b>	<b>P.26</b>
<b>10.</b>	<b>Bilan</b>	<b>P.47</b>

# 1. Présentation de l'opération

« Dis-moi dix mots » 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 10 mots en lien avec une thématique nouvelle chaque année. Ces 10 mots invitent chacun·e à jouer et à exprimer sa créativité. Cette année, en résonance avec les problématiques actuelles, ce sont « Dix mots pour la planète » qui nous invitent à explorer les grands défis en matière d'environnement, tels que le climat et la biodiversité.

Dans le cadre de vos ACM, l'objectif est de proposer aux enfants de découvrir ces 10 mots par le jeu et de s'exprimer sur cette thématique en passant par l'invention et/ou la création. Les 10 mots peuvent être utilisés tous ou en partie.



## 2. Place aux jeux

Nous vous proposons un parcours composé de 3 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 :



Si vous en avez l'occasion, ce projet peut être mené en lien avec des animations et/ou des associations autour de l'écologie. N'hésitez pas à vous rendre sur l'onglet « Ressources » du site internet de l'opération « Dis-moi dix mots » : <https://dismoidixmots.culture.gouv.fr/ressources>

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, mais aussi des ressources d'autres partenaires autour de la musique et de la science.

# 3. Mise en place

## 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 10 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 10 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 dans les ressources du site Internet de l'opération).

<https://dismoidixmots.culture.gouv.fr/ressources>

● Certaines activités nécessitent un temps de mise en place ou de préparation 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 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.

## ÉTAPE FINALE COMMUNE À TOUS LES ATELIERS

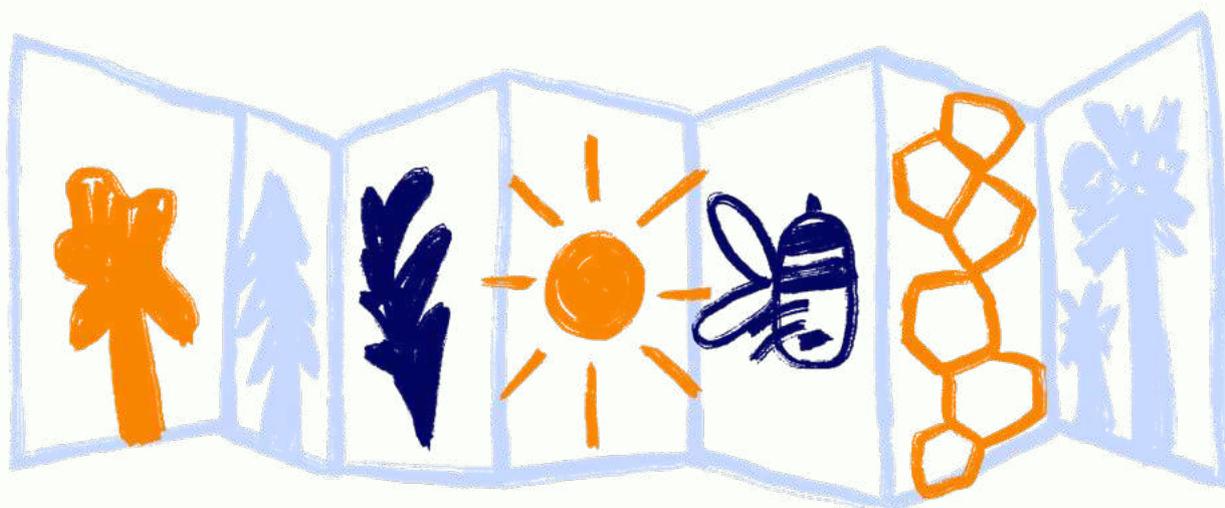
Lors d'un temps convivial où les autres enfants de l'ACM et les parents sont invité-es, vous pouvez proposer aux enfants que leurs créations suite à leur balade en forêt soient exposées : photographies de landart, herbier, dessins, cuisine...

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 10 mots, jouer au memory ou faire une partie de Time's up !

## 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.47**) sera à compléter à la fin du projet, et à nous renvoyer au plus tard le 15 septembre 2025.  
Vous pourrez y joindre les témoignages des enfants.



# 4. Fiche activité 1 : Poule Renard Vipère

(Version memory ou version puzzle)

## But de l'activité

Organiser un Poule Renard Vipère classique avec pour objectif de réussir à reconstituer la grille de memory (pour les plus grand·es) ou un puzzle (pour les plus petit·es), dont les pièces sont à aller chercher dans le camp adverse sans se faire attraper !

## INFORMATIONS PRATIQUES :

- **Nombre d'enfants** : 3 équipes de 5 à 10 enfants
- **Âge des enfants** : Version memory : de 6 à 12 ans/  
Version puzzle : de 3 à 7 ans (pour les non-lecteur·rices)
- **Nombre d'animateur·rices** : Au moins 1 personne par équipe en fonction des quotas
- **Durée de l'activité** : Entre 45 minutes et 1 heure pour une seule partie, jusqu'à 1/2 journée en fonction de l'évolution du jeu
- **Type de lieu** : Grand espace en extérieur sans obstacle

## MATÉRIEL :

- Maquillage / bandanas / chasubles pour identifier les 3 équipes
- Plots pour matérialiser les 3 camps
- Support (plateau, planche...) dans chaque équipe pour pouvoir faire le memory ou le puzzle
- Pâte à fixe pour pouvoir positionner les cartes du memory sur la grille

En annexe (version memory) (p.29) : Les mots et les pictogrammes à imprimer puis découper pour les positionner avec de la pâte à fixe sur les grilles pleines.

En annexe (version memory) (p.30) : Les 3 grilles vierges et les 3 grilles pleines à imprimer en format A3 (chaque équipe a une grille vierge à remplir à partir de la grille pleine qui lui est attribuée).

En annexe (version puzzle) (p.36) : Les illustrations à imprimer en format A4, puis les découper pour en faire des puzzles. Libre à vous de découper autant de pièces que vous le souhaitez pour augmenter la difficulté.

## Déroulé de l'activité

Pour alléger la lecture et respecter l'inclusivité, le déroulé de cette activité a été écrit au féminin.

### Étape 1 : Création des 3 équipes et installation de leur camp

Sur un espace assez grand, délimiter 1 camp pour chaque équipe. Chaque camp doit contenir 3 espaces :

- 1 camp de vie (le plus grand : zone de repli où les enfants sont en sécurité)
- 1 espace pour mettre la grille vierge à compléter ou pour faire le puzzle (avec un support si le sol n'est pas adéquat)
- 1 espace pour mettre la grille pleine ou les pièces du puzzle qu'une autre équipe doit venir récupérer

## Étape 2 : Les règles du Poule/Renard/Vipère

Le jeu est basé sur les règles classiques du Poule/Renard/Vipère. Si les enfants jouent pour la première fois, vous pouvez commencer par une partie de Poule/Renard/Vipère classique pour intégrer les règles avant de rajouter la partie memory ou puzzle.

### Règles du jeu

Les enfants sont réparties en 3 équipes : les poules, les renards et les vipères. Chaque joueuse est équipée d'un dossard, d'un foulard de couleur, ou d'une trace de maquillage qui identifie son équipe.

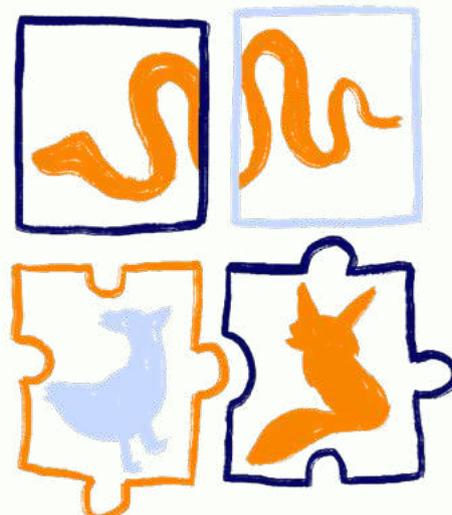
Conseil : Il est important que chaque enfant puisse immédiatement identifier si une autre joueuse est une proie ou une prédatrice. Les signes distinctifs (vêtements ou dossards de couleur, foulards...) doivent donc être très visibles.

Chaque équipe bénéficie d'un camp dans lequel ses membres sont à l'abri. Rappel des rôles de chaque équipe :

- Les poules doivent attraper les vipères
- Les vipères doivent piquer les renards
- Les renards doivent croquer les poules

Les prises sont faites en touchant une proie, ou en décrochant le foulard pris dans sa ceinture. Lorsqu'une proie est prise, elle est conduite dans le camp de ses prédatrices, où elle est retenue prisonnière. Pour la libérer, une autre membre de son équipe doit venir la toucher.

NB : Lorsqu'une joueuse conduit sa prisonnière dans son camp, elle ne peut pas elle-même être touchée.



## Étape 3 : Intégration du memory ou du puzzle Dis-moi dix mots

### ● MEMORY (POUR LES 6-12 ANS)

Une fois que les règles sont comprises, vous pouvez intégrer les éléments du memory Dis-moi dix mots.

Pour cela, placez dans chaque camp une grille vierge avec l'animal correspondant, et la grille pleine des proies du camp (par exemple : dans le camp des poules, il y aura la grille vierge des poules, et la grille pleine des vipères) cf. Annexe p.27-28 qui explique la mise en place.

Les mots et illustrations à imprimer et à découper (annexe p.29) sont à positionner avec de la pâte à fixe sur les grilles pleines de chaque équipe, pour que les joueuses puissent les récupérer et les fixer sur leur grille vierge.

Les joueuses doivent donc se rendre dans le camp de leurs prédatrices pour récupérer une carte du memory, en faisant attention à ne pas se faire attraper.

NB : Il n'est pas possible d'attraper une joueuse qui a déjà une carte dans la main.

Lorsqu'une joueuse libère une joueuse de son équipe, elle peut récupérer une carte du memory en même temps. En revanche, la joueuse libérée ne peut pas rapporter de carte.

La partie se termine quand une équipe a terminé de compléter sa grille. Si les placements ne sont pas corrects, les mots ou pictogrammes sont remis en jeu dans le camp adverse, et la partie reprend.

Vous pouvez faire d'autres parties en changeant les équipes (par exemple : les poules deviennent les vipères), pour que chaque enfant joue avec chaque grille.

Les grilles ont été pensées pour être réutilisées plusieurs fois pour faire plusieurs parties !

## ● PUZZLE (POUR LES 3-7 ANS)

Pour cela, placez dans chaque camp les pièces de puzzle de chaque illustration. Le puzzle peut être plus ou moins compliqué en fonction du nombre de pièces que vous avez découpées cf. Annexe p.27-28 qui explique la mise en place.

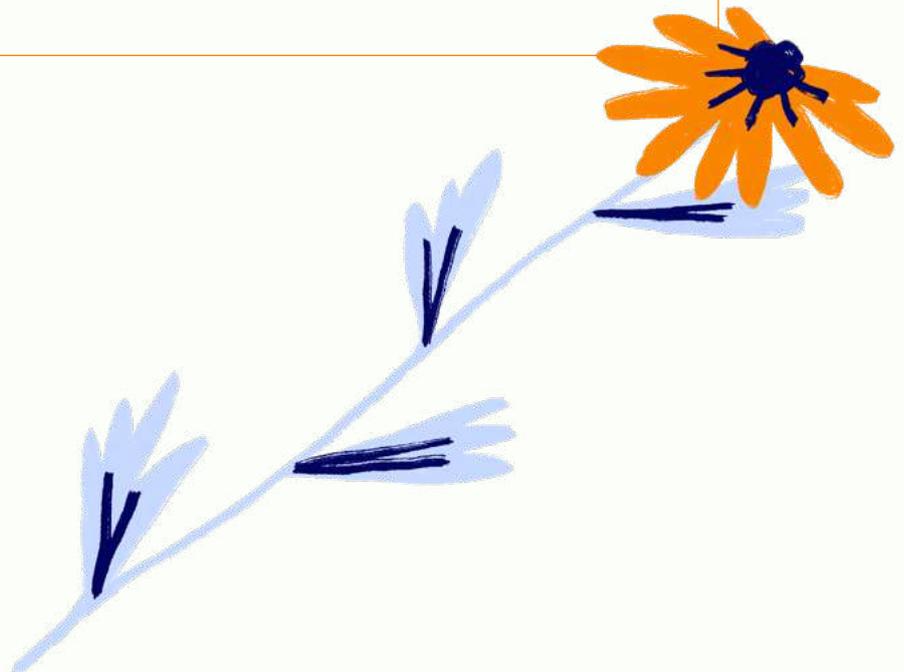
Les enfants doivent se rendre dans le camp de leurs prédatrices pour récupérer une pièce du puzzle, en faisant attention à ne pas se faire attraper.

NB : Il n'est pas possible d'attraper une joueuse qui a déjà une pièce dans la main.

Lorsqu'une enfant libère une joueuse de son équipe, elle peut récupérer une pièce du puzzle en même temps. En revanche, la joueuse libérée ne peut pas rapporter de pièce.

La partie se termine quand une équipe a terminé son puzzle. Vous pouvez recommencer une partie en imprimant d'autres illustrations ou en gardant les mêmes équipes mais en associant une illustration différente.

Ces deux versions sont faites pour que le jeu s'adapte à tous les âges. En fonction des enfants qui participent à l'activité, vous pouvez vous-mêmes proposer des adaptations, mélanger les âges dans les équipes et proposer des versions qui sont accessibles et ludiques pour chaque enfant, et inciter l'entraide entre co-équipières.



## Étape 4 : Débrief pour appréhender les mots

Une fois que la ou les parties sont terminées, prévoir un temps en commun pour expliquer les différents mots qui ont été utilisés pendant l'activité. L'idéal est que les animateur·rices connaissent les mots en amont.

Tou·tes les enfants n'auront peut-être pas eu à jouer avec tous les mots, donc ce temps de calme après l'activité pourra faire parler leur imagination. Interroger les enfants sur les mots qu'elles ont eu à aller chercher dans l'équipe adverse : les pictogrammes peuvent les aider, et cela peut être l'occasion de continuer le jeu et de demander aux enfants d'associer chaque mot à son pictogramme.

Avant de donner une définition ou un synonyme, les enfants peuvent essayer de donner leur propre définition, ou en tout cas exprimer ce à quoi cela leur fait penser ou si elles ont déjà entendu ou employé ce mot.

---

## Autres pistes à explorer

### Pour la version memory :

Pour augmenter la difficulté du memory, et en fonction du niveau de lecture et d'écriture des enfants : laisser une carte vierge (feuille de papier blanc) fixée sur les mots écrits dans la grille pleine, et équiper chaque camp d'un crayon.

Les enfants devront de la même manière aller chercher une carte (ici, vierge) du memory. Cette fois, elles devront la détacher et lire le mot écrit sous cette carte, puis la rapporter dans leur camp (pour prouver qu'elles ne peuvent pas se faire attraper).

Une fois revenues dans leur camp, les joueuses devront écrire sur cette carte le mot qu'elles ont lu sur la grille pleine du camp adverse, et la placer au bon endroit sur la grille vierge.

## Pour la version puzzle :

Pour augmenter la difficulté du puzzle, vous pouvez choisir de placer 2 puzzles différents par camp, en mélangeant les pièces. De cette manière, les enfants devront distinguer les 2 puzzles à partir des pièces qu'elles récupéreront dans le camp adverse.

Si cette version est trop compliquée, vous pouvez également afficher les modèles pour guider les enfants.

Si les enfants commencent à être lecteur·rices, il est également possible d'écrire le mot correspondant à l'illustration au verso de la feuille avant de la découper. De cette manière, les enfants pourront découvrir le mot caché en faisant le puzzle, et en le retournant une fois qu'il sera terminé.

---

## Pour aller plus loin

Avec les cartes utilisées pendant le Poule/ Renard/Vipère, les enfants peuvent jouer à un memory classique, en essayant d'associer un mot au bon pictogramme, pour continuer de jouer avec les mots.

Il est aussi possible que des enfants rapportent chez eux un exemplaire du memory pour y jouer avec leurs parents.

Ceci est répliquable pour la version puzzle.



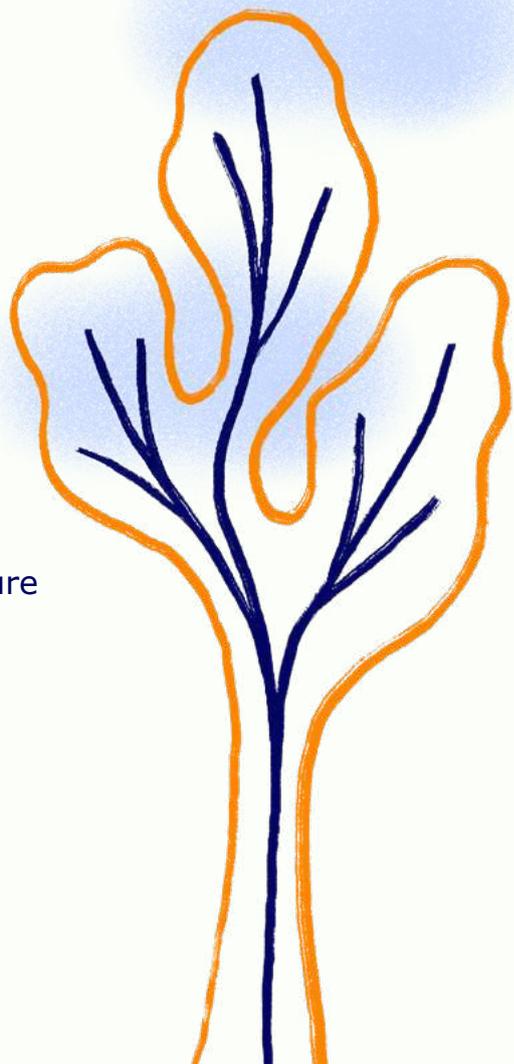
# 5. Fiche activité 2 : Bienvenue dans mon biome

## But de l'activité

Explorer des endroits et des imaginaires en alliant la randonnée (en milieu naturel ou rural) et le conte. Les histoires initieront les interactions des enfants avec leur environnement, ce qui leur permettra de concrétiser, de façon ludique, les mots de la liste.

## INFORMATIONS PRATIQUES :

- **Nombre d'enfants** : 10 enfants pour les moins de 6 ans/15 enfants à partir de 6 ans
- **Âge des enfants** : de 3 à 10 ans
- **Nombre d'animateur·rices** : 2 animateur·rices (1 pour lire et 1 pour encadrer le groupe).  
En bonus : 1 bénévole Lire et faire lire pour la lecture
- **Durée de l'activité** : 1h30
- **Type de lieu** : En extérieur (forêt, parc municipal, prairie, jardin public ou privé)



## MATÉRIEL :

- Malle de livres, sélectionnés en fonction des 10 mots de l'opération (faire votre propre sélection, ou vous inspirer grâce à la bibliographie proposée dans le livret **p.23**)
- Kamishibai (emprunté ou fabriqué) : un tuto est disponible dans la partie "Pour aller plus loin" de l'activité
- Triptyque illustré
- Bâche ou couverture (pour pouvoir s'asseoir par terre)
- Chaise pliante (pour les bénévoles Lire et faire lire ou pour l'animateur·rice qui lit)
- Paniers ou petits sacs pour les enfants s'ils rapportent quelque chose
- **POUR LA FABRICATION D'UN KAMISHIBAI :**  
(cf tuto dans la partie "Pour aller plus loin" de l'activité)
- Carton (ou vieux calendrier)
- Règle
- Crayon
- Gomme
- Cutter
- Peinture
- Colle liquide/Pistolet à colle
- Illustration adaptée au format kamishibai
- Plan de construction à télécharger



## Déroulé de l'activité

### Étape 1 : (en amont) Préparation de la balade

La première étape est l'élaboration d'un itinéraire et la sélection de livres en lien avec les 10 mots. Pour cela, il faudra repérer un itinéraire sécurisé pour le groupe d'enfants, sur lequel il est possible de s'arrêter pour lire une ou plusieurs histoires, et qui permette de glaner des éléments naturels (roches, feuilles, plumes, pétales...) sur le chemin et aux alentours, en lien avec les lectures prévues.

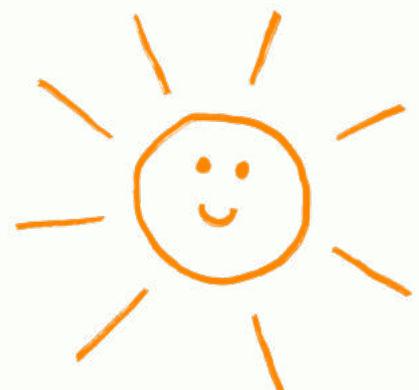
Une à trois lectures pourront ponctuer la balade. Pour cela, sélectionner un ou plusieurs livres de votre bibliothèque en lien avec 3 des mots (bibliographie disponible **p.23**). L'idéal serait que les mots soient cités dans les histoires pour que les enfants essaient de les comprendre grâce à la balade.

Afin de mettre en scène les lectures, il est possible d'apporter un kamishibai. S'il n'y en a pas à disposition, il est possible d'en fabriquer un en amont d'une balade (voir le tuto dans la rubrique "Pour aller plus loin" **p.16**).

### Étape 2 : Préparation des enfants à la balade contée

A partir des livres sélectionnés, présenter rapidement les mots qui seront cités durant les lectures, sans rentrer dans les détails. Vous pouvez les afficher dans une salle, avec le pictogramme associé. Il s'agit juste de familiariser les enfants avec les mots auxquels ils et elles devront porter une attention particulière, et essayer de les reconnaître et les comprendre grâce aux histoires.

Ensuite, prévoir un temps de présentation de l'activité, pour expliquer aux enfants qu'ils et elles devront créer quelque chose, à partir de ce qu'ils et elles trouveront dans la forêt, et des histoires qui seront lues. Ce temps servira aussi de sensibilisation pour éviter de détériorer le lieu dans lequel la balade aura lieu.



## Étape 3 : Première lecture

Une fois que vous êtes dehors, vous pouvez rapidement faire un premier arrêt lecture, qui donnera le ton de la balade. Il est possible de mettre en place un univers pour rappeler les règles durant l'activité : la personne lectrice et/ou les animateur·rices peuvent incarner un personnage qui guide les enfants du point de départ à l'arrivée, et fait un laïus sur le fait de pas abimer "sa maison", représentée par la nature.

Lors des temps de lecture, trouver un endroit qui met tout le monde à l'aise, et ne pas hésiter à prendre des accessoires qui rendent ces pauses confortables : bâche, siège pour la personne qui lit, sans trop de bruit aux alentours, à l'ombre s'il y a du soleil...

## Étape 4 : Temps créatif en lien avec la lecture

Vous pouvez profiter des temps entre chaque lecture pour animer des activités créatives. Voici quelques propositions d'ateliers à sélectionner en fonction de vos groupes d'enfants :

- Fabrication d'un herbier, pour glaner des feuilles et retrouver à quel arbre elle appartient (/\ glaner ≠ arracher ! Respect de l'environnement)
- Prendre des photos ou faire des dessins des animaux visibles dans son environnement, comme une abeille qui butine
- Faire des empreintes dans le sol, ou partir à la recherche d'empreintes d'animaux
- Utiliser la technique du frottage pour créer des empreintes de textures sur papier
- Faire du landart (illustrations sur le sol) avec les feuilles, pierres, plantes, écorce, branches trouvées sur place, pour écrire ou représenter les mots entendus pendant les histoires  
Tuto ONF pour le landart : [https://www.youtube.com/watch?v=AdjWwEDz\\_e8](https://www.youtube.com/watch?v=AdjWwEDz_e8)
- Récolter des feuilles comestibles pour faire un atelier de cuisine...

En fonction du temps que vous avez accordé à cette balade contée et des activités créatives choisies, il est possible de faire d'autres temps lecture, et de continuer la balade et la ponctuer avec d'autres moments créatifs.

## Étape 5 : Valorisation des réalisations

Si vous réalisez plusieurs fois cette activité, avec différents enfants, il est possible de finaliser cet atelier par une mise en valeur de ce qu'ont fait les enfants pendant les balades. Par exemple, par une exposition pour mettre en commun ce qui a été vécu pendant cette balade contée, et convier les parents à venir voir l'exposition.

Lors de la préparation de l'exposition avec les enfants, il peut y avoir un moment consacré à des échanges, pour partager comment chaque enfant a vécu cette expérience.

---

### Autres pistes à explorer

Le choix de restitution de ce qui a été fait pendant les balades contées est libre. Toute forme artistique peut être envisagée. Le but de ce temps de valorisation est final est multiple :

- Créer un temps d'échanges commun aux enfants, pour qu'ils et elles puissent voir ce qu'ont créé leurs camarades, et constater qu'à partir d'un même thème, la créativité est différente
- Montrer aux parents ce qui a été réalisé par les enfants.

### Pour aller plus loin

Comme cela a été suggéré durant l'activité, des partenariats sont possibles lors d'une telle activité : si vous avez l'opportunité, vous pouvez mobiliser des bénévoles Lire et faire lire, mais aussi d'autres associations ou établissements (aller dans la cour ou le jardin d'une bibliothèque, faire une balade avec l'ONF, demander à un particulier de pouvoir aller dans son jardin ou son verger...).

Si vous voulez construire votre propre kamishibai, voici un tuto de 3 minutes, disponible sur Youtube :

- [DIY Comment Fabriquer un BUTAÏ KAMISHIBAÏ en CARTON \(avec lien des Plans en Description de la vidéo\)](#)

<https://youtu.be/9aNujLHVkQY?feature=shared>

# 6. Fiche activité 3 : Time's up

## But de l'activité

Découvrir et jouer avec les 10 mots de l'opération en s'appuyant sur les règles du jeu du Time's up, et laisser les enfants s'exprimer autour de la thématique de cette année !

## INFORMATIONS PRATIQUES :

- **Nombre d'enfants** : Maximum 20 / En fonction du nombre et de l'âge des enfants :
  - Faire 1 seule équipe pour les plus petit-es
  - 2 équipes pour des plus grand-es ou des âges mélangés
  - Possibilité de faire des binômes maternelle-élémentaire si besoin
- **Âge des enfants** : De 3 à 12 ans
- **Nombre d'animateur·rices** : 1 animateur·rice pour 14 enfants environ
- **Durée de l'activité** : 45 minutes
- **Type de lieu** : Peu importe

## MATÉRIEL :

- 30 bouts de feuille vierge
- Un saladier (qui ne casse pas facilement) pour mettre les bouts de papiers dedans
- Un sablier (45 secondes, à adapter si besoin)
- Une feuille pour marquer les points

## Déroulé de l'activité

Pour alléger la lecture et respecter l'inclusivité, le déroulé de cette activité a été écrit au masculin.

### Étape 1 : Découverte des mots et du thème de l'édition

A l'aide du carnet de jeu disponible sur le site Internet de l'opération, des nouvelles, ou en faisant un pendu, faire découvrir aux enfants les 10 mots de l'édition. Ensuite, les écrire sur 10 bouts de papier qui serviront à jouer au Time's up.

### Étape 2 : Écriture de mots supplémentaires pour jouer au Time's up

Demander aux enfants s'ils connaissent des mots en lien avec le thème "Planète", ou quels mots leur viennent en tête quand ils pensent à la planète...

Recueillir 20 mots de cette manière et les écrire sur les cartes vierges restantes. Cela constitue un réservoir de 30 mots en tout : 10 mots de l'opération + les 20 mots des enfants.



### En fonction du groupe d'enfants :

- Si le groupe est constitué que de tous petits, ou d'enfants qui ne savent pas lire : l'animateur·rice fait deviner les mots aux enfants, sans limite de temps, en utilisant si besoin les sonorisations de chaque mot. Si c'est trop compliqué, faire déjà deviner les synonymes, pour ensuite arriver aux mots de l'opération.

Il est également envisageable pour les tous-petits de travailler avec des dessins en plus des mots.

Exemple : Faire deviner « ramasser » à la place du mot « glaner » et ensuite revenir sur ce que signifie glaner.

- Si le groupe est mixte : écrire les synonymes sous chaque mot de l'opération pour que les cartes soient à double niveau.

## Proposition de synonymes :

- Biome : Territoire / Milieu / Savane
  - Butiner : Récolter / Picorer
  - Canopée : Cime / Feuillage
- Conséscient : Conscient / Responsable
  - Débrousser : Défricher / Désherber
  - Empreinte : Trace / Marque
  - Glaner : Récolter / Ramasser
- Palmeraie : Oasis / Plantation / Palmiers
  - Solaire : Lumineux / Rayonnant
  - Vivant : En vie / Actif / Animé

En annexe **p.46** : proposition d'images à associer à chaque mot

## Étape 3 : Règles du Time's up

Le but est de deviner le plus de mots par équipe. L'équipe totalisant le plus de points remporte la partie.

Une partie se joue en 3 manches, avec le réservoir des 30 mots. Les équipes jouent chacune leur tour avec le même réservoir de mots. Durant son tour, une équipe dispose de 45 secondes pour deviner le maximum de mots. Pour cela, une personne de l'équipe essaie de faire deviner les mots à ses coéquipiers.

# Les manches

## Première manche :

La personne qui fait deviner peut parler librement pour faire deviner le mot qu'elle a découvert sur le papier pioché, pendant 45 secondes.

Les coéquipiers peuvent faire autant de propositions que possible. Quand le mot est trouvé par les autres membres de l'équipe, la personne qui fait deviner peut piocher un autre bout de papier et tenter de la faire deviner.

Attention, il n'est pas possible de changer de bout de papier avant que le mot soit deviné, il faut donc faire preuve d'ingéniosité et d'imagination si les autres équipiers ne trouvent pas le mot.

Dès que le temps est écoulé, l'autre équipe crie « Time's up ! ». Le tour de l'équipe qui était en jeu s'arrête et aucune proposition n'est plus acceptée, le bout de papier est remis en jeu dans le saladier.

Tous les papiers avec les mots devinés sont conservés par l'équipe qui vient de jouer, puis on passe à l'équipe suivante, qui a à nouveau 45 secondes pour faire la même chose.

On continue jusqu'à ce que tous les mots du saladier soient devinés.

## Fin de la manche :

- Chaque équipe compte le nombre de mots qu'elle a devinés.
- 1 mot = 1 point.
- Ces points sont notés sur une feuille de marque.
- Chaque équipe lit ensuite à voix haute les mots qu'elle a trouvés pour se les remémorer.
- La pioche est reconstituée avec les mêmes mots et mélangée.

## Deuxième manche :

Sur le même principe que la première manche, une personne doit faire deviner à ses coéquipiers les mêmes mots écrits sur les papiers mélangés dans le saladier, pendant 45 secondes. Mais cette fois-ci, la personne qui fait deviner ne peut dire qu'un seul mot.

Comme pour la première manche, les coéquipiers peuvent faire autant de propositions que possible. Quand le mot est trouvé par les autres membres de l'équipe, la personne qui fait deviner peut piocher un autre bout de papier et tenter de la faire deviner.

Attention, il n'est pas possible de changer de bout de papier avant que le mot soit deviné, il faut donc compter sur la mémoire de ses coéquipiers car la personne qui fait deviner doit rester muette après avoir dit son unique mot.

Dès que le temps est écoulé, l'autre équipe crie « Time's up ! ». Le tour de l'équipe qui était en jeu s'arrête et aucune proposition n'est plus acceptée, le bout de papier est remis en jeu dans le saladier.

Tous les papiers avec les mots devinés sont conservés par l'équipe qui vient de jouer, puis on passe à l'équipe suivante.

On continue jusqu'à ce que tous les mots du saladier soient devinés.

## Fin de la manche :

- Chaque équipe compte le nombre de mots qu'elle a devinés.
- 1 mot = 1 point.
- Ces points sont notés sur la feuille de marque.
- Chaque équipe lit ensuite à voix haute les mots qu'elle a trouvés pour se les remémorer.
- La pioche est reconstituée avec les mêmes mots et mélangée.



## Troisième manche :

Sur le même principe que les deux premières manches, une personne doit faire deviner à ses coéquipiers les mêmes mots écrits sur les papiers mélangés dans le saladier, pendant 45 secondes. Mais cette-fois ci, elle ne peut plus parler, elle peut seulement mimer ou effectuer des bruitages.

La manche se déroule de la même manière que les 2 manches précédentes, et les points sont comptés de la même manière également.

## Fin de la partie :

- Une fois que les 3 manches sont terminées, les enfants font le total des points récoltés par chaque équipe.
- L'équipe ayant le plus de points a gagné.

## Étape 4 : Débrief autour des mots

Après avoir joué, prendre un temps avec les enfants pour voir quels mots ils ont retenu et/ou compris, quel a été leur chemin de pensée lorsqu'ils avaient à deviner certains mots :

- Est-ce que la sonorité les a aidés ?
- Quels synonymes étaient faciles à retrouver pour eux ?
- Quelle image se faisaient-ils de chaque mot pour pouvoir les deviner ?

À partir de ces réflexions, vous pouvez rappeler aux enfants la signification de chaque mot.

---

## Autres pistes à explorer

Il est possible de recommencer cette activité en créant une autre banque de mots autour des 10 mots de l'édition.

# 7. Bibliographie

Ressource déjà existante :

- [Bibliographie autour de chacun des 10 mots](#), réalisée par l'Ecole 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 de l'enseignement d'une bibliographie reprenant le thème de la nature et de la découverte de la planète :

La collection [Pourquoi la Terre?](#) des «Éditions du Pourquoi pas ?»

- *Au fil de l'eau*, Billet & Housset, «éditions du Pourquoi pas ?»  
(à partir de 3/4 ans)
- *Départ en vacances*, Magdalena & Barim, «éditions du Pourquoi pas ?»  
(à partir de 5/6 ans)
- *Le Gecko vert de Manapany*, Clément & Bailly, «éditions du Pourquoi pas ?»  
(à partir de 6/7 ans)
- *Mona aux doigts de miel*, Zimmer & Pereira, «éditions du Pourquoi pas ?»  
(à partir de 6/7 ans)
- *La vieille herbe folle*, Witek & Poisson, «éditions du Pourquoi pas ?»  
(à partir de 7/8 ans)
- *Mon petit carré de terre*, Ytak & Diale, «éditions du Pourquoi pas ?»  
(à partir de 7/8 ans)
- *La révolte de Sable*, Scotto & Barbey, «éditions du Pourquoi pas ?»  
(à partir de 7/8 ans)
- *Les poubelles sauvages*, Beigel & Humbert, «éditions du Pourquoi pas ?»  
(à partir de 7/8 ans)
- *Petit Mer*, Colot & Ferry, «éditions du Pourquoi pas ?»  
(à partir de 7/8 ans)
- *Rêves de chercheurs*, «éditions du Pourquoi pas ?»  
(à partir de 7/8 ans)

Les éditions [La cabane bleue](#) (des livres pour sensibiliser les enfants à la protection de la planète)

- *Suis du doigt l'eau*, Adriansen & Decan, éditions «La cabane bleue» (à partir de 3 ans)
- *Quand la grenouille va dormir chez la mygale*, Grundmann & Lesaffre, éditions «La cabane bleue» (à partir de 4 ans)
- *Le jour du papillon blanc*, Johnen & Flavenot, éditions «La cabane bleue» (à partir de 5 ans)

### Autres éditions :

- *Dans la forêt du paresseux*, Boisrobert & Rigaud & Strady, éditions « Hélium » (à partir de 3 ans)  
Canopée / Palmeraie
- *En forêt*, Hye-won Kim & Song-bum Kim, éditions « L'élan vert » (à partir de 3 ans)
- *Les animaux dans le pré*, Mari, éditions « L'école des loisirs » (à partir de 3 ans)  
Débrousser
- *Là où tout est blanc*, Vetri, éditions « Des grandes personnes » (à partir de 3 ans)  
Conséconscient
- *Objets perdus*, Sitja Rubio, éditions « Les Fourmis Rouges » (à partir de 4 ans)  
Glaner
- *Tout en ordre*, Ellegaard, éditions « Les Fourmis Rouges » (à partir de 5 ans)  
Débrousser
- *L'étrange collection de Mamita*, Medard & Renardy, éditions « Les Fourmis Rouges » (à partir de 6 ans)  
Glaner
- *IDDÙ*, Bouvot-Duval & Djeziri, éditions « La déferlante » (à partir de 6 ans)
- *Vivant*, Servant & Simler, éditions « Courtes et longues » (à partir de 6 ans)  
Vivant
- *Naturoscope*, Daugey & Dattola, éditions « Actes Sud Jeunesse » (à partir de 7 ans)
- *Fantastique nature, un tour du monde des écosystèmes*, Menu & Ancona, éditions « Albin Michel Jeunesse » (à partir de 8 ans)  
Biome
- *Secrets d'abeilles*, Bannwarth & Ducassé, éditions « Albin Michel » (à partir de 9 ans)  
Butiner

### Bibliographies de la BNF :

- [Des albums « scientifiques », pour évoquer des phénomènes physiques, la transformation, etc.](#)
- [Des albums autour de l'écologie](#)

# 8. Remerciements

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

**Luz PITTALUGA**

Ligue de l'enseignement 07

**Noëllie PEYRAMAURE**

Ligue de l'enseignement 13

**Mariama SOILIH**

Ligue de l'enseignement 30

**Alice TIFFAY**

Ligue de l'enseignement 45

**Emma HERBERT**

Ligue de l'enseignement 50

**Pauline GERON**

Ligue de l'enseignement 52

**Jenny PASSARELLO**

Ligue de l'enseignement 57

**Sabine MAGNIER**

Ligue de l'enseignement 52

**Léa SERGI**

Ligue de l'enseignement 83

**Zina BEN SALAH**

Ligue de l'enseignement 83

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

**Fanny MAIRE**

Ligue de l'enseignement Centre confédéral

**Alice SIMON**

Ligue de l'enseignement Centre confédéral

À **Charlotte GARAPON** (@Shaworks)  
Pour la mise en page et les illustrations

# 9. Annexes



# MISE EN PLACE



Plan des camps à installer version memory. Les mots et illustrations à imprimer et à découper sont à positionner avec de la pâte à fixe sur les grilles pleines de chaque équipe.

**POULE RENARD VIPÈRE**  
 Complète la grille en allant distribuer les indices chez les renards !

Grille 100%	A	B	C	D	E
1					
2					
3					



Camp renard

**POULE RENARD VIPÈRE**  
 Complète la grille en allant distribuer les indices chez les renards !

Grille 100%	A	B	C	D	E
1		EMPREINTE			PALMERIALE
2	BLOME			VIVANT	
3					CANOPÉE

**POULE RENARD VIPÈRE**  
 Complète la grille en allant distribuer les indices chez les renards !

Grille 100%	A	B	C	D	E
1	GLANER				CANOPÉE
2				SOLAIRE	
3		BUTINER			DEE



Camp vipère

**POULE RENARD VIPÈRE**  
 Complète la grille en allant distribuer les indices chez les renards !

Grille 100%	A	B	C	D	E
1					
2					
3					

Chaque équipe doit protéger son camp en essayant d'attraper leurs proies !  
 La première équipe qui a reconstitué sa grille pleine a gagné.

Les poules doivent remplir leur grille vide en allant chercher les mots et illustrations dans le camp des renards

**POULE RENARD VIPÈRE**  
 Complète la grille en allant distribuer les indices chez les renards !

Grille 100%	A	B	C	D	E
1					
2					
3					

**POULE RENARD VIPÈRE**  
 Complète la grille en allant distribuer les indices chez les renards !

Grille 100%	A	B	C	D	E
1	CONSE- CONSCIENT				
2		BLOME			
3	BUTINER			SOLAIRE	PALMERIALE



Camp poule

Les vipères doivent remplir leur grille vide en allant chercher les mots et illustrations dans le camp des poules



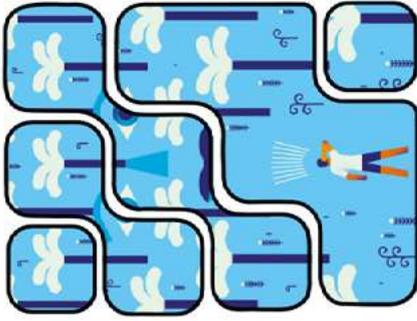
# MISE EN PLACE



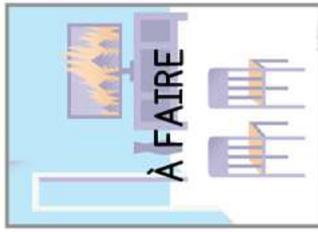
Plan des camps à installer version puzzle. Les illustrations sont à imprimer et à découper en plusieurs pièces.  
Possibilité de mettre le modèle de puzzle dans chaque camp.



Les renards doivent faire leur puzzle en allant chercher les pièces dans le camp des vipères



Camp vipère

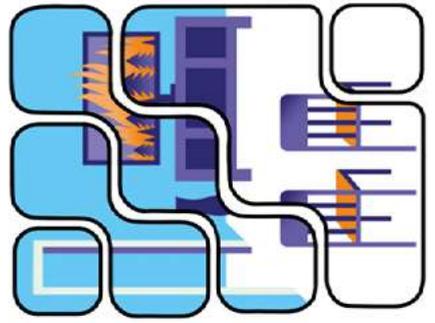


Chaque équipe doit protéger son camp en essayant d'attraper leurs proies !  
La première équipe qui a fait son puzzle en entier a gagné.

Les poules doivent faire leur puzzle en allant chercher les pièces dans le camp des renards



Camp poule

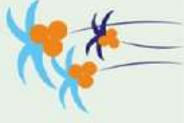
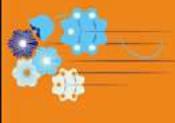


Les vipères doivent faire leur puzzle en allant chercher les pièces dans le camp des poules

# À DÉCOUPER



Découper les mots et illustrations puis les placer avec de la pâte à fixe sur les grilles pleines de chaque équipe

	BIOME	BIOME	BUTINER	BUTINER
	SOLAIRE		CANOÉE	CANOÉE
	VIVANT		CONSÉ- CONSCIENT	DÉBROUSSER
	SOLAIRE		EMPREINTE	PALMERAIE
	SOLAIRE		GLANER	PALMERAIE
			SOLAIRE	



# POULE RENARD VIPÈRE



Protège ta grille pour que les poules n'arrivent pas à prendre les indices !

	A	B	C	D	E
Grille 					
1			EMPREINTE		
2	BIOME				
3				VIVANT	
4					PALMERAIE
5		CANOPIÉE			



# POULE RENARD VIPÈRE



Complète la grille en allant chercher les indices chez les renards !

Grille 	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					



# POULE RENARD VIPÈRE



Protège ta grille pour que les renards n'arrivent pas à prendre les indices !

	A	B	C	D	E
Grille 					
1	GLANER				
2					CANOÉE
3			SOLAIRE		
4		BUTINER			
5				DÉBROUSSER	



# POULE RENARD VIPÈRE



Complète la grille en allant chercher les indices chez les vipères ! 

Grille 	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					



# POULE RENARD VIPÈRE



Protège ta grille pour que les vipères n'arrivent pas à prendre les indices !

Grille 	A	B	C	D	E
1	CONSE- CONSCIENT				
2			BIOME		
3		BUTINER			
4					PALMERAIE
5				SOLAIRE	



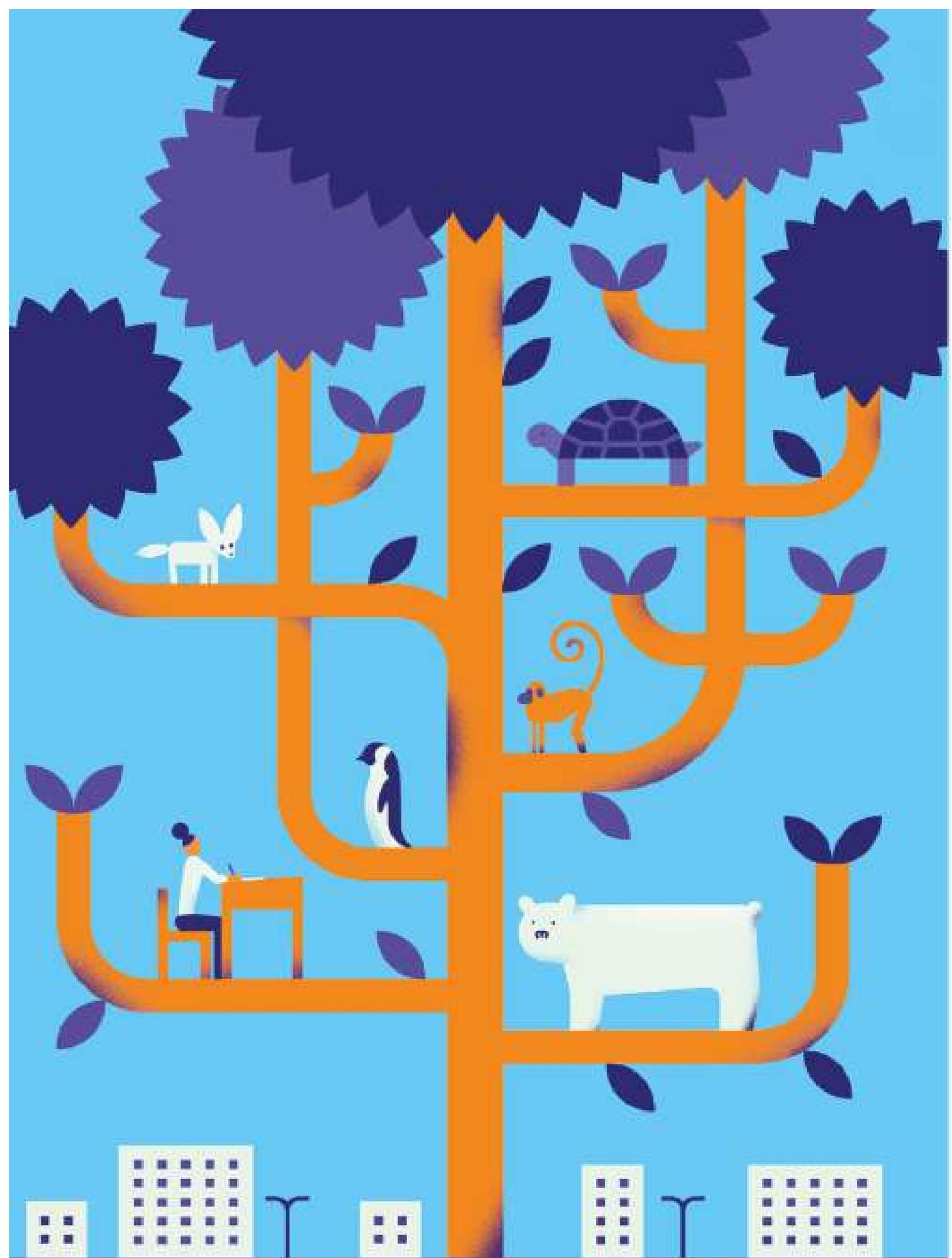
# POULE RENARD VIPÈRE



Complète la grille en allant chercher les indices chez les poules !



	A	B	C	D	E
Grille 					
1					
2					
3					
4					
5					







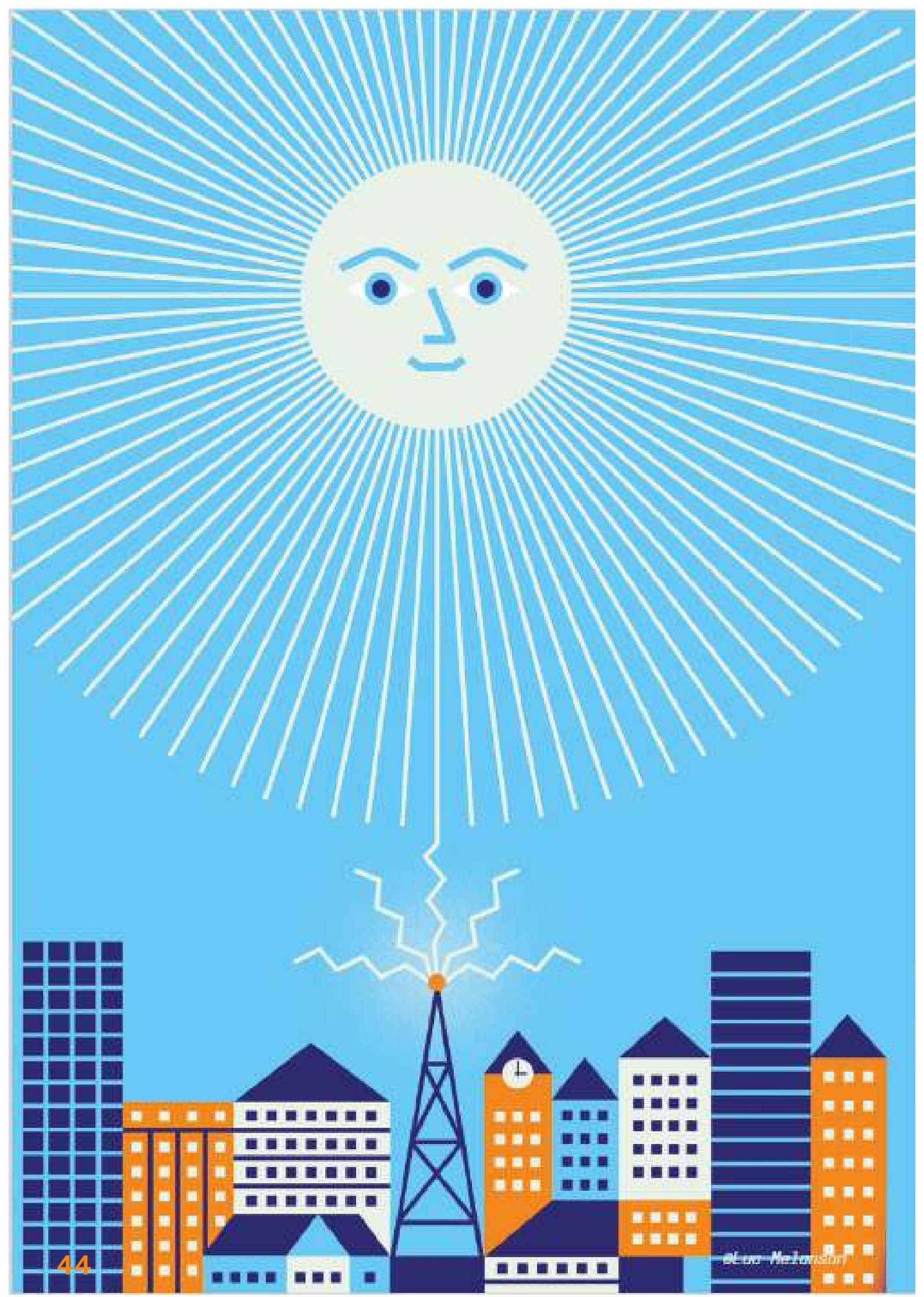














# TIME'S UP

<p>BIOME</p> 	<p>BUTINER</p> 	<p>CANOPEE</p> 	<p>CONSCIENT</p> 	<p>DÉBROUSSER</p> 
<p>EMPREINTE</p> 	<p>GLANER</p> 	<p>PALMERAIE</p> 	<p>SOLAIRE</p> 	<p>VIVANT</p> 

# 10. Bilan

**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 page suivante (p.48)**

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

**Oui : Quel type de projet ? (précisez)**

**Non**

**Sport**

**Culture**

**Autre**

<b>Atelier</b>	<b>Combien d'ateliers ont été organisés ?</b>	<b>Date(s)</b>	<b>Temps (Péri matin ou soir, mercredi, vacances scolaires...)</b>	<b>Nombre d'enfants</b>	<b>Nombre d'animateur-rices</b>	<b>Âges des enfants</b>	<b>Commentaires</b>
<b>Poule Renard Vipère</b>							
<b>Bienvenue dans mon biome</b>							
<b>Time's up</b>							

**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
- Rurale
- QPV – Quartier prioritaire de la Politique de la Ville
- Autre : .....

**11/ Veuillez insérer quelques anecdotes 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.

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)



Soutenu par



**MINISTÈRE  
DE LA CULTURE**

Liberté  
Égalité  
Fraternité



*Avec le soutien du ministère de la Culture  
via la délégation générale à la langue française  
et aux langues de France*