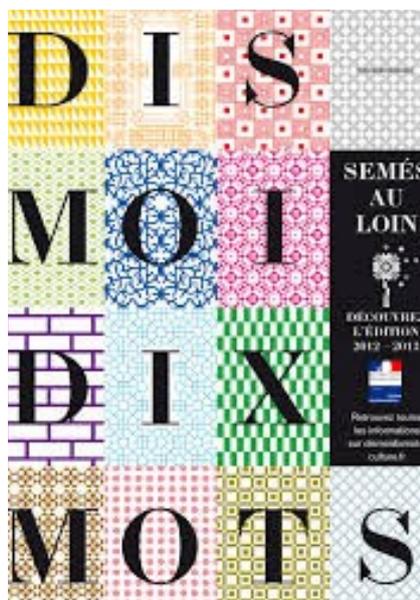


UN IMAGIER DES DIX MOTS



atelier, bouquet,
cachet, coup de
foudre, équipe,
protéger,
savoir-faire,
unique, vis à vis,
voilà

École publique La Colombe - CHEF DU PONT (50)

Cycle 3, classe de CM1/CM2

Juin 2013

L'opération nationale « Dis-moi dix mots » est pilotée par la délégation générale à la langue française et aux langues de France au ministère de la Culture et de la Communication.

Chaque année, dix mots sont choisis pour permettre de libérer l'imaginaire de ceux qui s'en emparent afin qu'ils s'expriment sur tous les modes : dix mots à dire, à écrire, à représenter, dix mots pour jouer, pour découvrir....

En 2013, l'opération *Dis-moi dix mots semés au loin* a mis à l'honneur : atelier, bouquet, cachet, coup de foudre, équipe, protéger, savoir-faire, unique, vis à vis, voilà .

Pour la deuxième année, il a été proposé aux classes des écoles élémentaires, de participer à la réalisation d'un imagier des dix mots. Des enseignants ont répondu à cet appel. Avec leur classe, ils ont produit des imagiers comportant entre trois et dix mots de la sélection 2013.

Pour chacun de ces mots, ils ont pu ajouter des jeux de mots poétiques, comptines, poésie, vire langues, mots-valises, cadavres exquis...

Les illustrations ont été constituées à partir de productions plastiques originales, dessin, peinture, photographies, collage, sculpture, assemblage, modelage...

Soixante dix sept classes ont participé : vingt neuf classes de cycle 2, quarante cinq de cycle 3, deux CLIS et une classe UPE2A. L'édition 2013 a aussi connu une forte participation des écoles françaises de l'étranger (vingt et une classes en tout).

Le jury national a apprécié la grande qualité d'ensemble des imagiers proposés et a décidé de distinguer cet imagier qui fait partie d'une sélection de onze productions parmi les plus remarquables.

Des ressources sont disponibles pour en apprendre davantage sur l'opération et vous aider à préparer la participation de votre classe pour l'édition 2014. Les modalités de participation pour les classes de l'école élémentaire seront communiquées dès la rentrée.

<http://eduscol.education.fr/cid59379/l-imagier-des-dix-mots.html>

Contact : dismoidixmots.elem@education.gouv.fr

Unique



Je me sens seul et triste. Je voudrais voyager au loin et rencontrer d'autres enfants dans d'autres mondes. Je voudrais comprendre ce que signifie vivre ensemble..

Atelier

Savoir-faire

Coup de foudre

Vis-à-vis

Equipe

Protéger

Pour changer de monde, il te faudra attraper les mots que j'ai lancés au loin, comme des graines. A chaque fois que tu réussiras à attraper une graine, elle te fera voyager dans un autre monde.

Dans chacun des nouveaux lieux, tu pourras vivre une aventure avec d'autres enfants.

Et c'est le mot-graine qui décidera de cette découverte. Ici, le mot-graine, c'est UNIQUE. Ce mot te désigne toi comme seul enfant de ce monde, c'est pour cela que tu es si triste !



En arrivant avec sa graine, l'enfant voit un parc où tous les bancs sont l'un en face de l'autre. Il rentre dans ce parc, s'assoit sur un banc et voit une personne en face de lui.

Il lui demande :

« Quel est le nom du parc ?

- Le nom du parc est **Vis-à-Vis**.
- Mais pourquoi le parc s'appelle-t-il comme ça ?
- Parce que les bancs sont l'un en face de l'autre. Cela permet aux personnes de se rencontrer et de se connaître ».

L'enfant reste quelques jours pour connaître d'autres personnes. Puis repart avec sa graine.



L'enfant arrive, il voit deux groupes de personnes et un ballon au milieu d'eux.

Une personne vient vers lui pour lui demander s'il veut faire **équipe** avec elle. L'enfant lui demande ce qu'est une équipe, Elle lui répond que ce sont plusieurs personnes qui jouent ensemble pour gagner. Et l'enfant qui n'avait jamais joué avant se débrouille très bien et fait gagner son équipe en marquant un but.

Il reste quelques jours pour mieux apprendre la règle du jeu, puis prend une nouvelle graine et s'envole dans un autre monde.



Savoir-faire

En arrivant dans ce nouveau monde, l'enfant voit plusieurs personnes jouer sur le dos des dauphins dans une énorme piscine.

A son tour, il essaye de monter à plusieurs reprises à dos de dauphin mais tombe à chaque fois.

Il questionne les personnes :

« -Mais comment faites-vous?

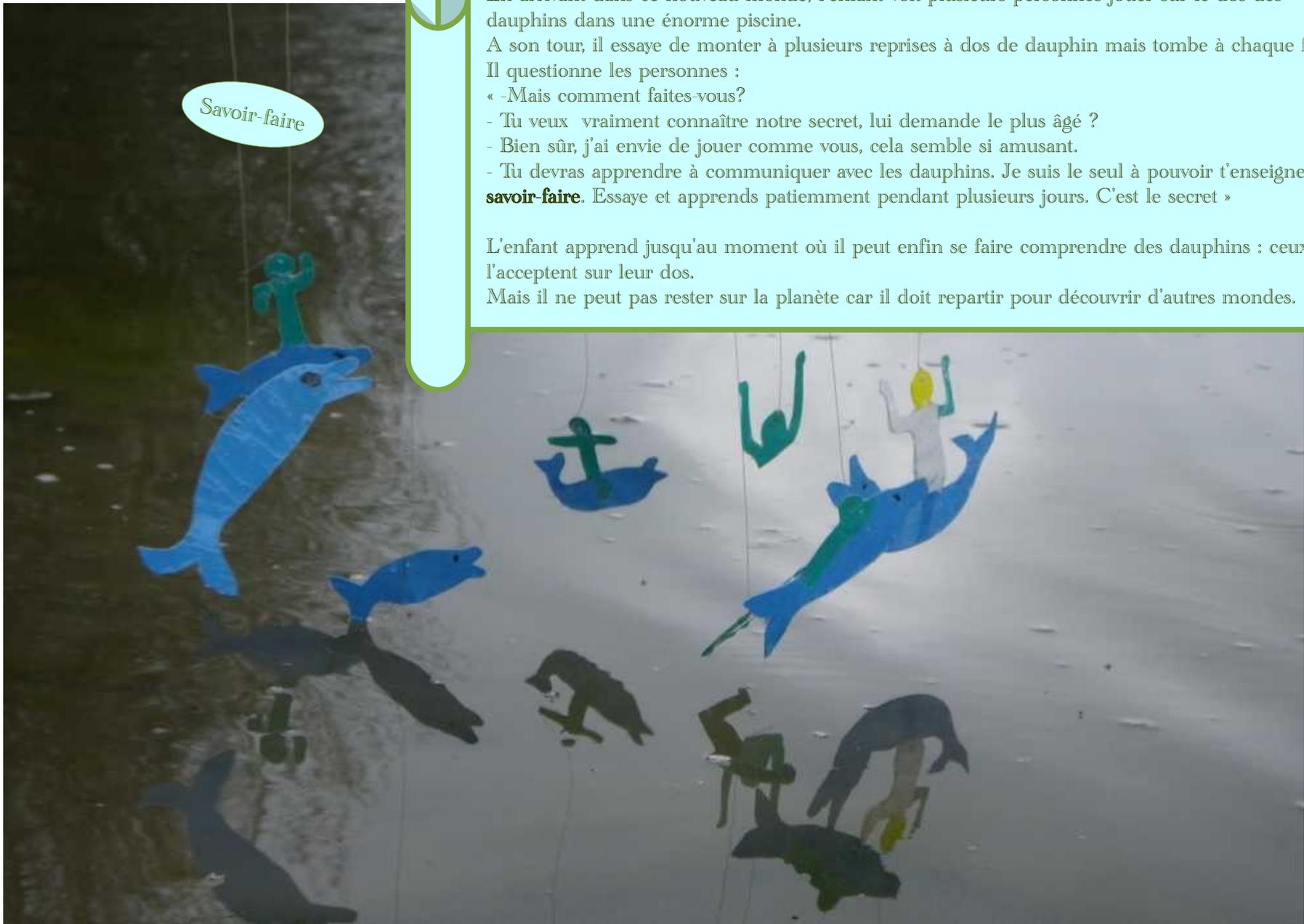
- Tu veux vraiment connaître notre secret, lui demande le plus âgé ?

- Bien sûr, j'ai envie de jouer comme vous, cela semble si amusant.

- Tu devras apprendre à communiquer avec les dauphins. Je suis le seul à pouvoir t'enseigner ce **savoir-faire**. Essaie et apprends patiemment pendant plusieurs jours. C'est le secret »

L'enfant apprend jusqu'au moment où il peut enfin se faire comprendre des dauphins : ceux-ci l'acceptent sur leur dos.

Mais il ne peut pas rester sur la planète car il doit repartir pour découvrir d'autres mondes.



L'enfant arrive dans ce nouveau monde et voit des groupes de personnes et un début de construction.

Il demande :

- « *Que faites-vous ?*
- *On construit une maison.*
- *Puis -je vous aider ?*
- *Bien sûr. Tu peux choisir ton **atelier** !*
- *Au fait, c'est quoi un atelier ?*
- *C'est un groupe de personnes qui travaillent ensemble.*
- *Quels ateliers avez-vous ?*
- *Maçon, électricien, plombier, vitrier.*
- *Je choisis l'atelier maçonnerie car c'est le meilleur. »*

Il décide de rester quelques jours pour les aider puis attrape une graine et part visiter un autre monde.





L'enfant arrive et voit un petit garçon qui court vers lui :

« Peux-tu me **protéger** ? Je suis en danger, un serpent me poursuit, et veut me manger.

- Mais comment puis-je faire ? Que veut dire protéger ?

- Ça veut dire que tu dois trouver une solution pour que je ne me fasse pas manger.

- J'ai une idée !»

Le serpent arrive, l'enfant agite ses bras et l'attire près du lac de la forêt.

Le garçon propose au serpent de regarder son reflet dans l'eau.

Le serpent se voit et de peur, il s'enfuit... Plus jamais il ne fera de mal aux hommes !

Le jeune garçon atterrit sur une planète magnifique où toutes les choses extraordinaires et gentilles existent : des petits dragons, des fées, des lutins, des pégases, des centaures, des sirènes, et pleins d'autres encore.

Il aperçoit une jeune fille près d'une fontaine des rêves.

Son cœur bat à mille à l'heure, ses yeux brillent de mille feux : la jeune fille est une fée !!!

Elle s'approche et dit:

« - J'ai eu le **coup de foudre** pour toi et toi l'as-tu pour moi?

- Qu'est-ce que c'est un coup de foudre?

- On dit coup de foudre quand on tombe amoureux.

- Que veut dire amoureux?

- Quand on devient amoureux, on a le cœur qui bat très fort et on est heureux.

- Alors oui, moi aussi j'ai eu le coup de foudre pour toi. »

L'enfant reste sur la planète. Quelques années plus tard il se marie et a 2 puis 3 enfants et plein d'amis.

Coup de foudre





**Ecole publique La Colombe
Rue de la Libération
50480 Chef du Pont**

**Classe
de
CMI-CM2**

de Anne DOLL

anne.doll@laposte.net