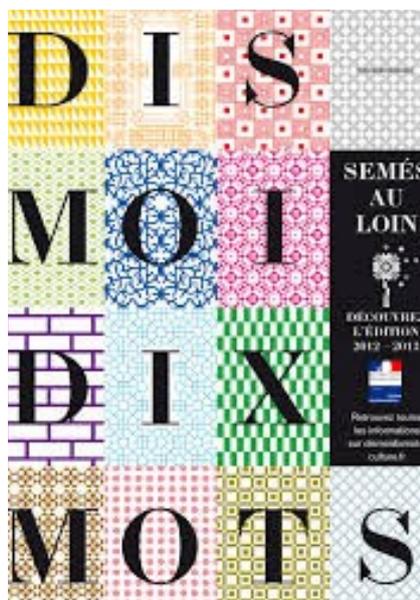


UN IMAGIER DES DIX MOTS



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

École Curie Duquesnoy - GUINES (62)

Cycle 3, classe de CM1

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

Dis-moi dix mots semés au loin !

Moi aussi j'ai voyagé très loin !
Je fais aussi voyager les gens...
Qui suis-je ???





Atelier

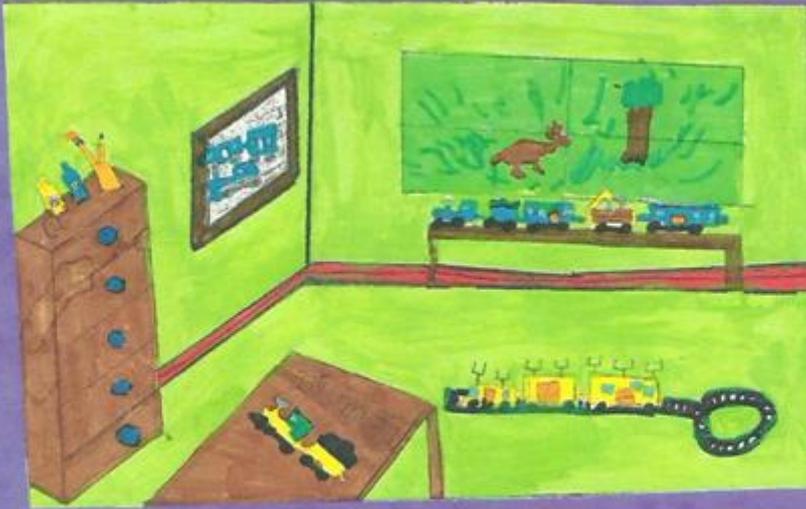
Le personnage mystère est né le 31 décembre 1869 au Cateau Cambrésis et est mort en 1954. A 20 ans, il a une crise d'appendicite et il doit rester au lit pendant quelques semaines. Sa mère, peintre amateur, lui offre alors une boîte de peinture. Il découvre l'art et le plaisir de peindre. Il décide d'intégrer les Beaux-arts et d'étudier dans l'atelier de Gustave Moreau, ce n'est pas ici *un lieu retiré où l'artiste est face à son art, mais un lieu où des élèves peintres sont sous la direction d'un maître*. Il aura plus tard son propre atelier et réalisera un tableau qui s'appellera « L'atelier rouge ».

L'atelier
rose



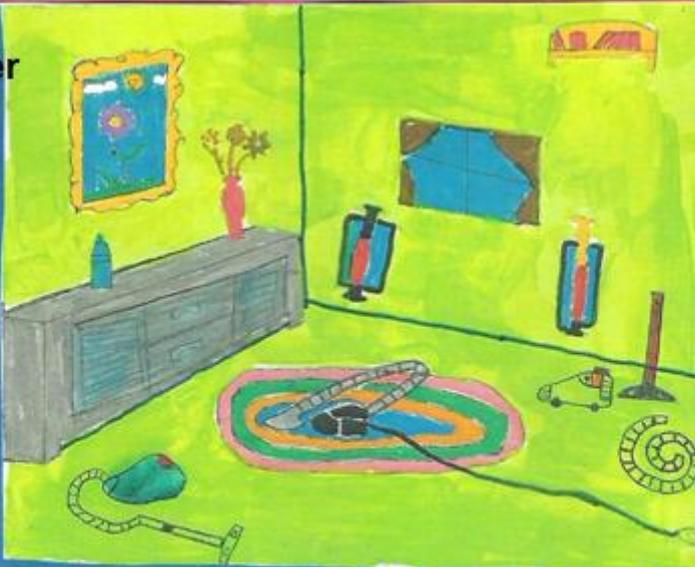
chaiselier: n.m. endroit où l'on fabrique les sièges qui sont autour de la table.

L'atelier vert



Atelocomotive: n.m. lieu où l'on fabrique un véhicule sur rails.

L'atelier
vert



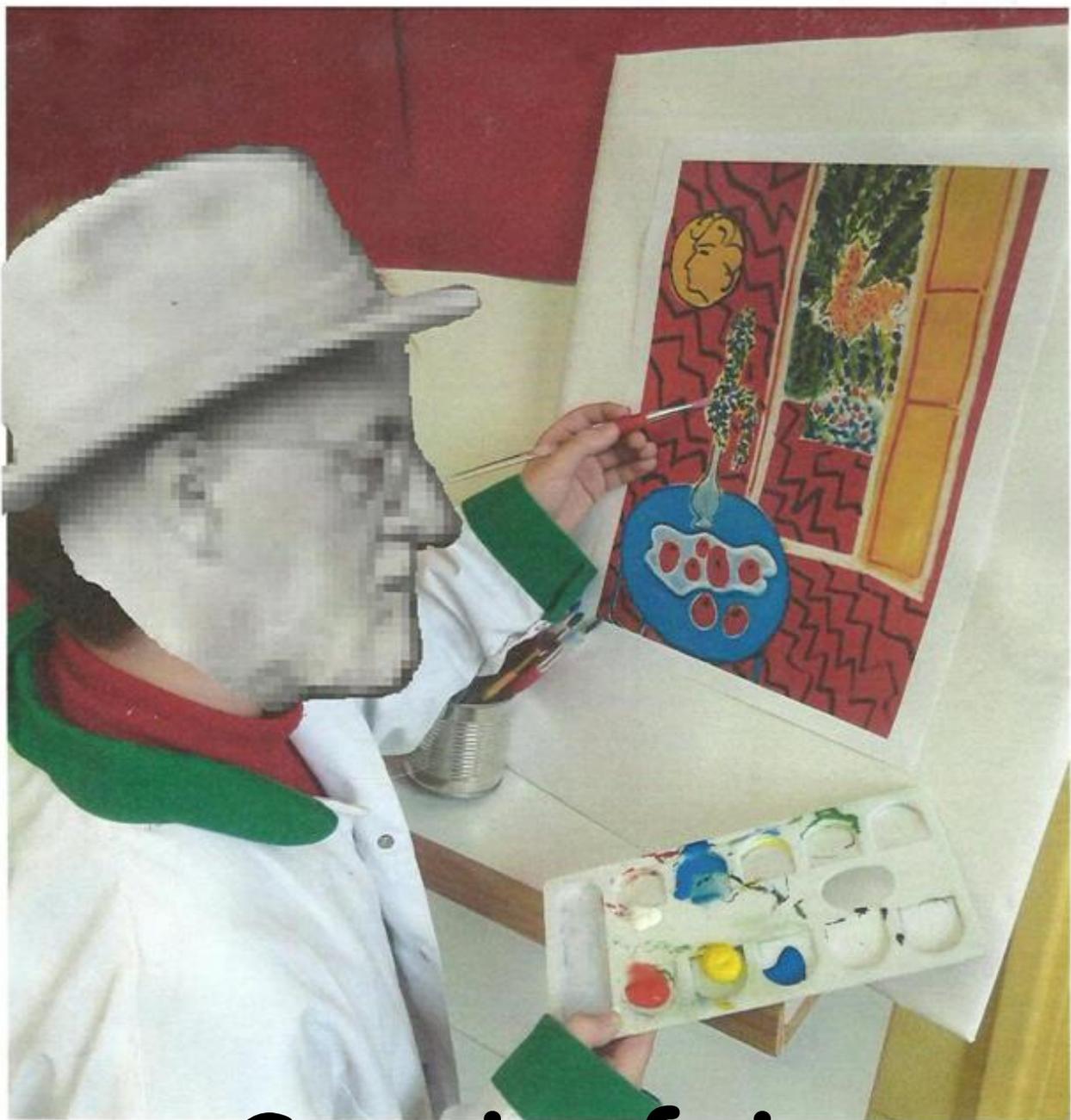
Aspiratelier: n.m. endroit où l'on fabrique des appareils servant à aspirer la poussière.

Nos
mots-valises

à partir

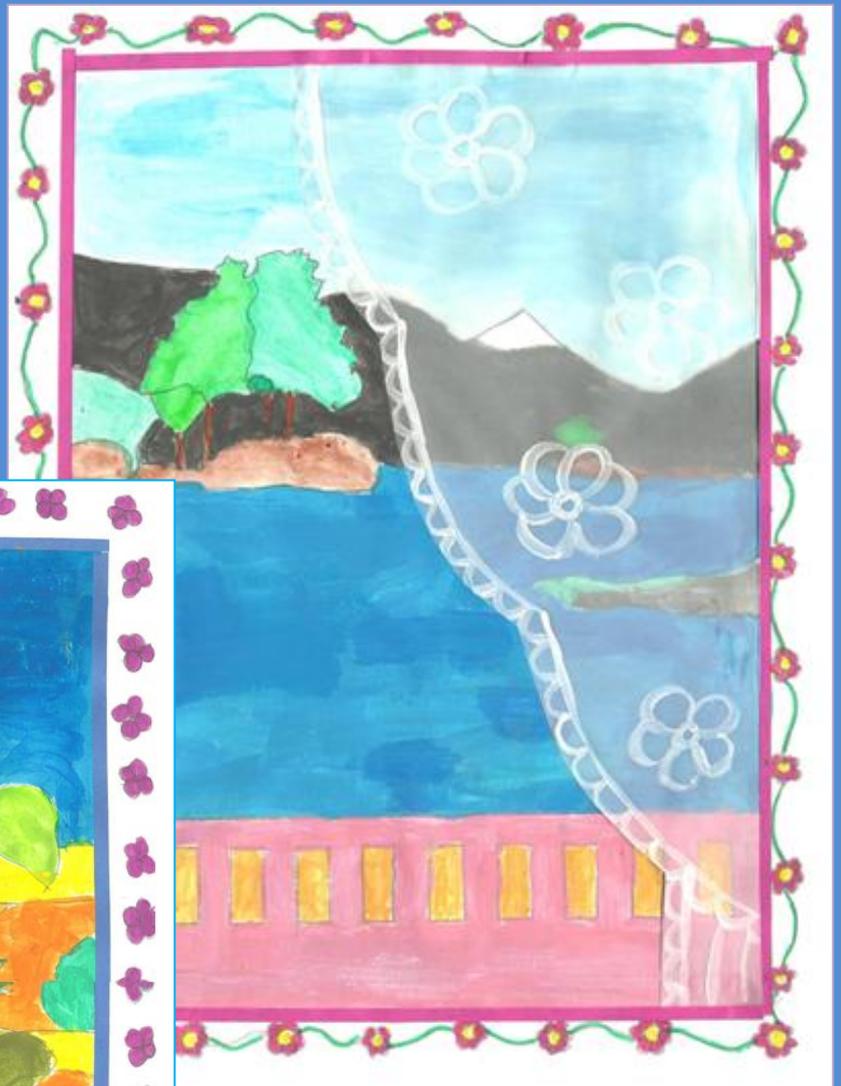
du mot

"ATELIER"



Savoir-faire

Le personnage mystère a un certain savoir-faire, c'est-à-dire *une habileté manuelle particulière, une combinaison de connaissances et d'expériences*. Il ne cesse de peindre, il s'améliore et fait évoluer ses techniques artistiques. Il réalise des tableaux très différents. Il s'intéresse d'abord à l'impressionnisme, au fauvisme puis, suite à une maladie, le cancer, il va troquer ses pinceaux contre des ciseaux et utilise la technique des gouaches découpées. Son savoir-faire fait de lui un grand artiste peintre.



Vis-à-vis

Le personnage mystère voyage énormément. Il visite l'Algérie, l'Italie, l'Allemagne, le Maroc, Tahiti... Il réalise des toiles à chaque voyage. Il peint les paysages qu'il voit aux fenêtres des hôtels. Souvent ce sont des hôtels sans vis-à-vis, c'est-à-dire *des lieux où notre vue n'est pas bouchée par des immeubles, on peut donc voir très loin devant.*



Protéger

Le personnage mystère a malheureusement une maladie grave vers 70 ans. Il invente alors une nouvelle technique. Pour simplifier son travail, il découpe directement dans des papiers colorés à la gouache. Il simplifie les formes et ne garde que l'essentiel. Il va réaliser des œuvres comme « Polynésie, la mer ». Il place des poissons, des algues, des formes blanches dans un fond bleu clair et bleu foncé. On a l'impression qu'il veut protéger les fonds marins, *il veut qu'on défende les animaux marins, qu'on préserve leur habitat naturel.* Notre classe a décidé de protéger , sauvegarder d'autres animaux...

Nos poèmes en forme de diamant !

protection
soutenu–protégé
défendre-préserver-épauler
aide – soutien – menace – persécution
racketter – assaillir – harceler
violente-tyrannisé
agression

tolérance
respectueux – indulgent
soutenir – aider – respecter
acceptation – égalité – racisme – exclusion
menacer – insulter – rejeter
méprisant – xénophobe
intolérance

...Joie...
content - heureux
rigoler - s'amuser - s'enthousiasmer
...plaisir – gaieté – chagrin – mélancolie...
pleurer – bouder - se renfermer
fâché - funeste
tristesse

gentillesse
agréable – sympathique
aimer – épauler – aider
politesse – amabilité – cruauté – violence
frapper – insulter - désobéir
malhonnête – agressif
méchanceté

Voilà !

On met un point final à notre jeu. C'est la fin ! Notre imagier est terminé et nous sommes satisfaits de notre travail

ET VOUS ! VOUS AVEZ TROUVE LE NOM DE NOTRE PERSONNAGE MYSTERE ?

? _____ ?

Ecole Curie Duquesnoy
Rue du Bel Air
62340 Guînes

Classe CM1B de Mme Lenoir
sandrine.lenoir62@orange.fr