



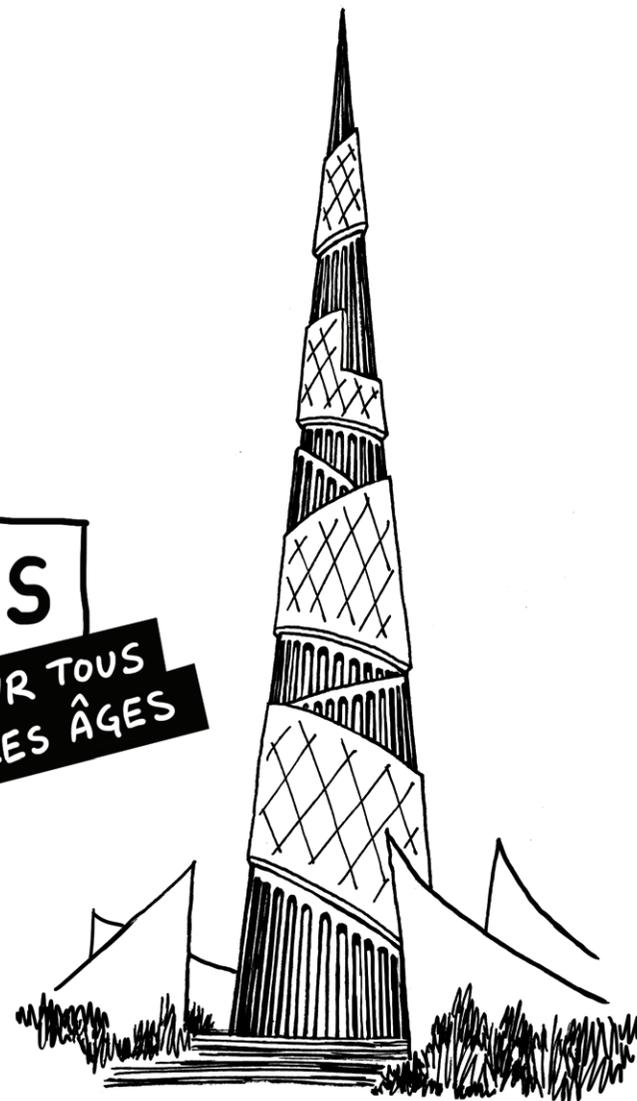
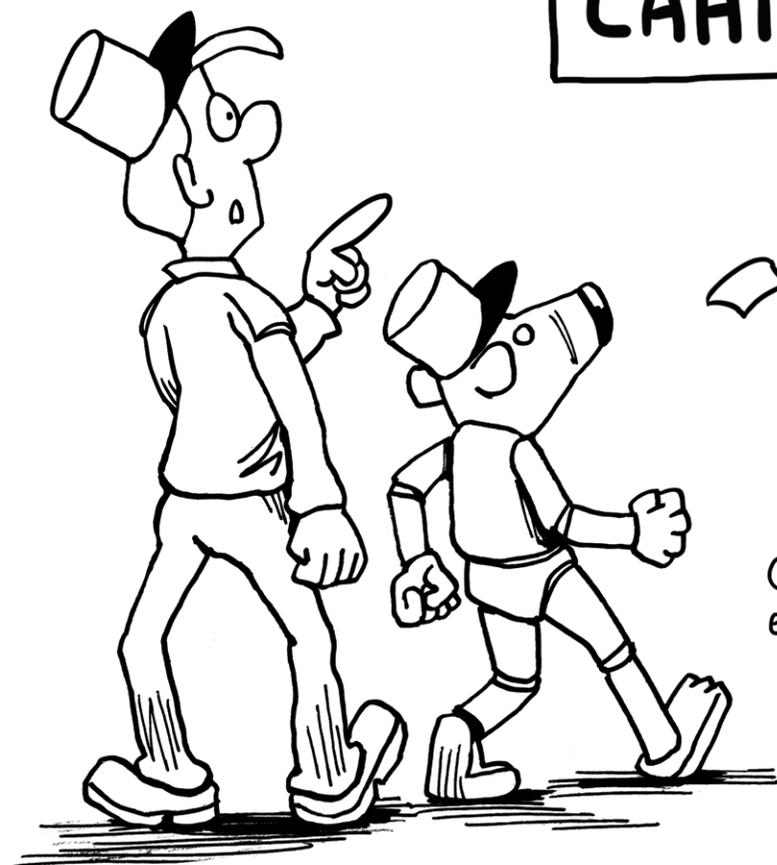
MINISTÈRE
DE LA CULTURE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

MISSION Z

CAHIER D'ACTIVITÉS

POUR TOUS
LES ÂGES



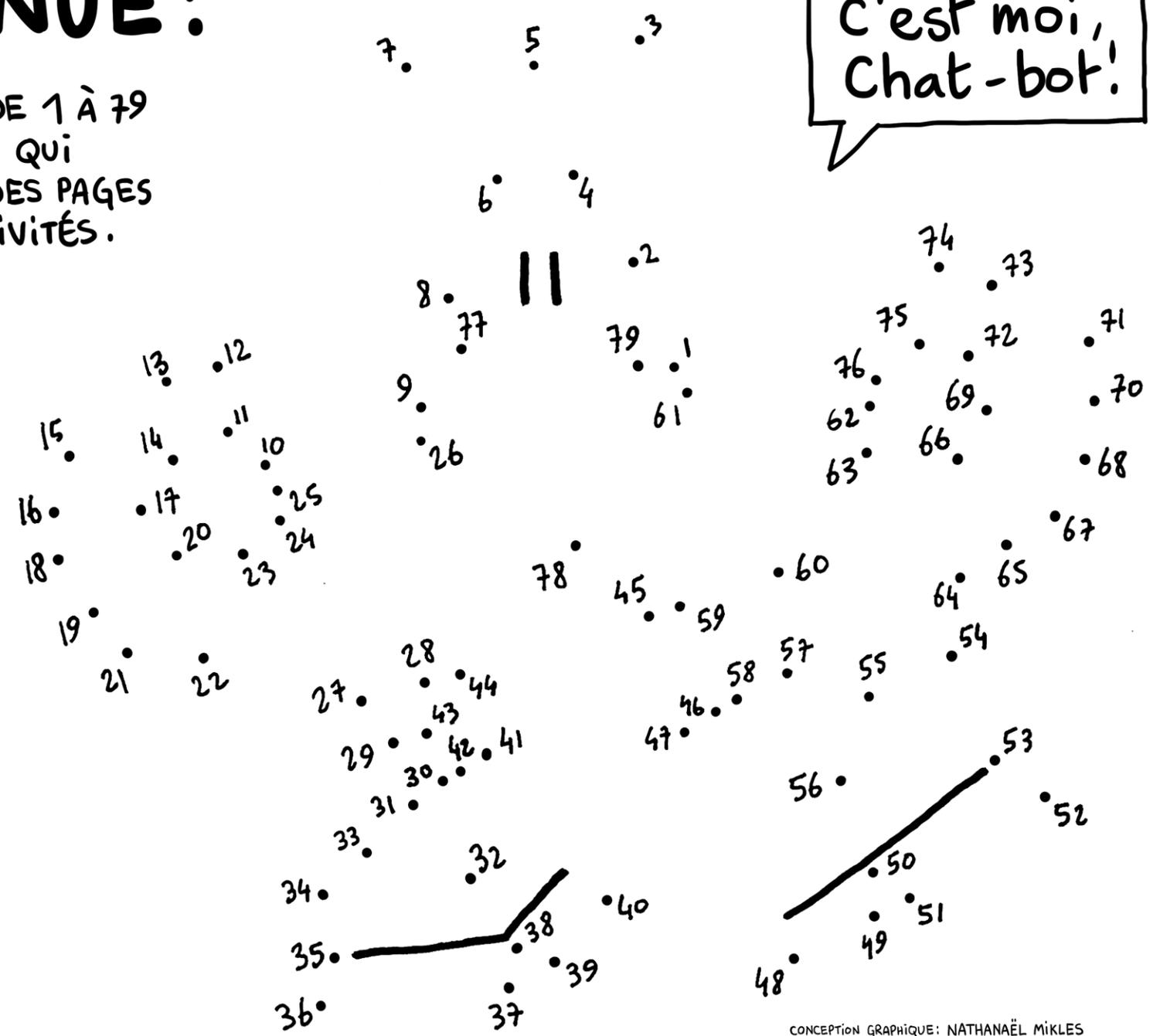
Ce cahier d'activités vous est offert par le ministère de la Culture en complément du livre Mission Z, dans le cadre de Biblis en folie 2025.

DESSINS : NATHANAËL MIKLES

BIENVENUE!

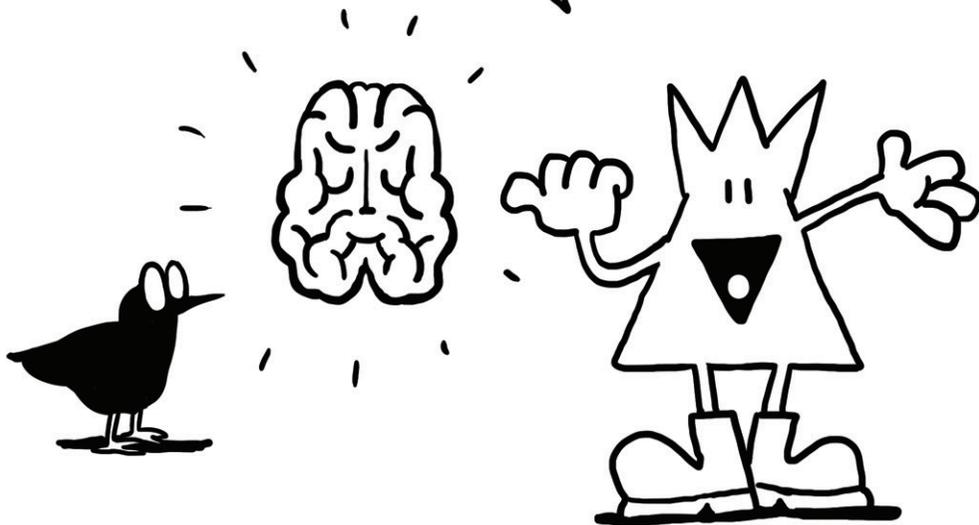
RELIE LES POINTS DE 1 À 79
ET DÉCOUVRE CELUI QUI
TE GUIDERA AU FIL DES PAGES
DE CE CAHIER D'ACTIVITÉS.

C'est moi,
Chat-bot!



LES MÉANDRES DU CERVEAU

Voici la taille réelle d'un cerveau humain adulte comparée à celle d'un corbeau.

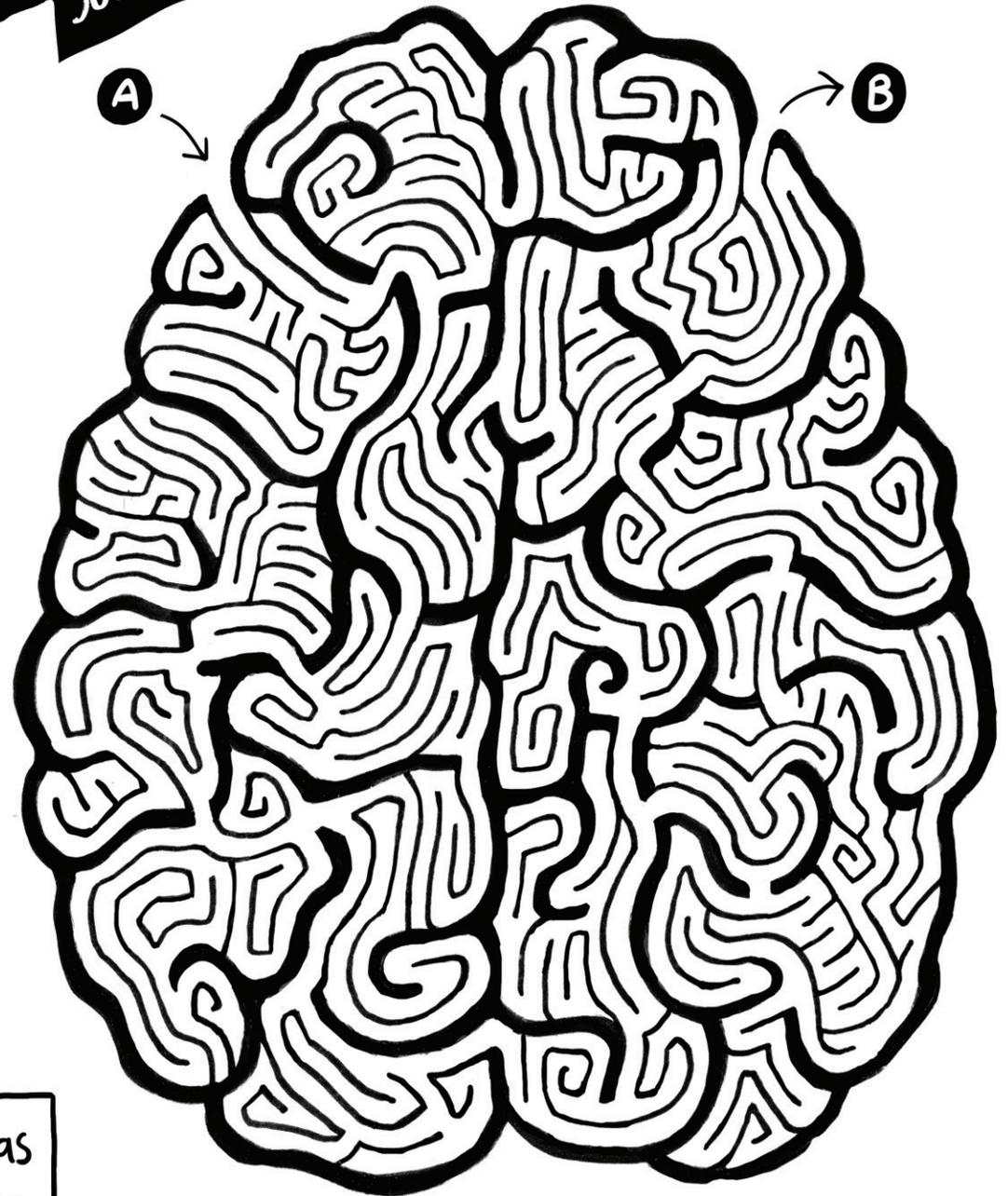


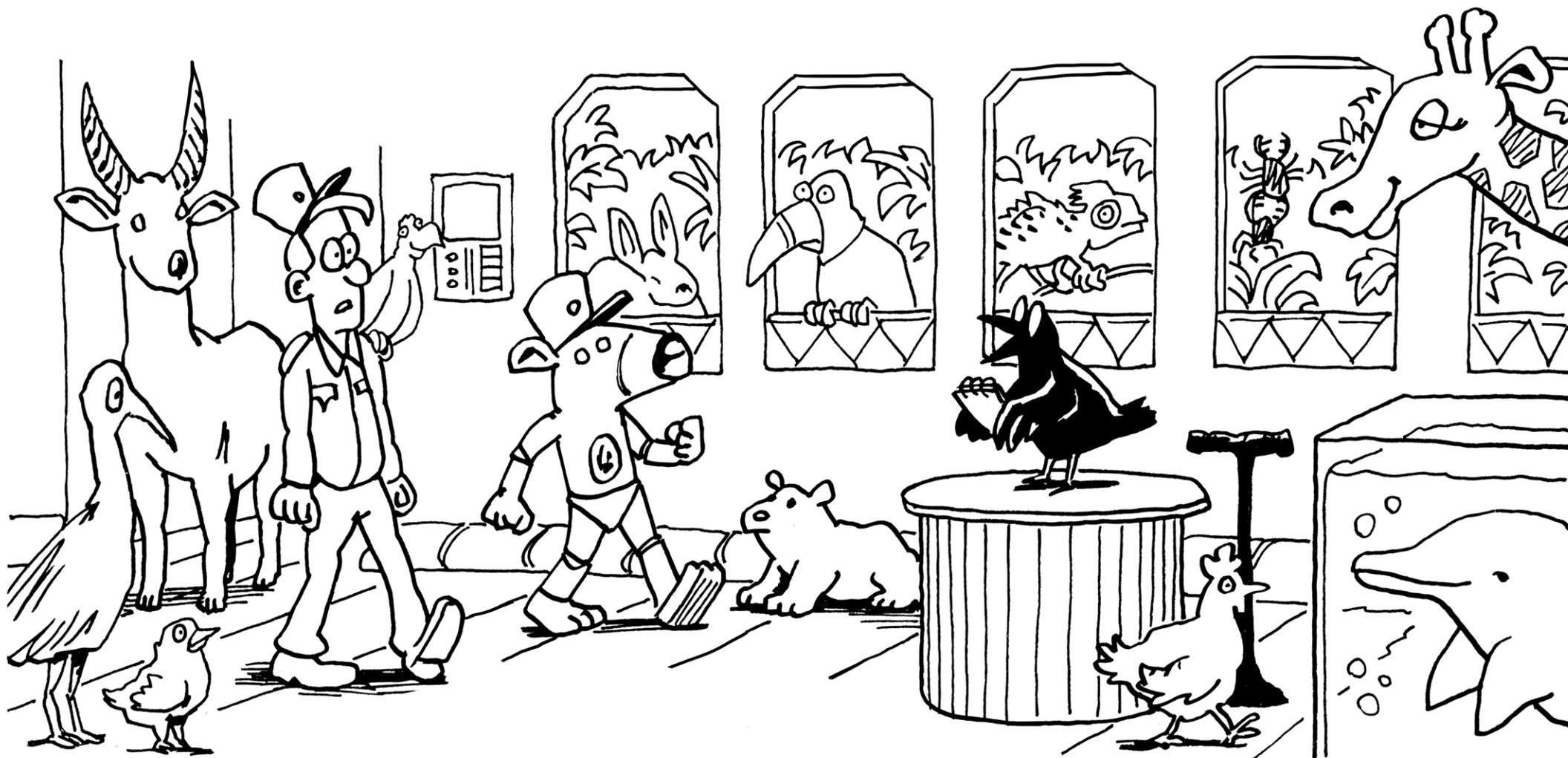
Son cerveau a la taille d'une noix et pèse 100 fois moins lourd que celui de l'humain.

Cela n'empêche pas cet oiseau de résoudre des problèmes complexes. La taille du cerveau n'est pas proportionnelle à l'intelligence.

À TOI DE JOUER!

TRAVERSE LE LABYRINTHE DU POINT A AU POINT B.





Voici une page de
COLORIAGE



Tu peux aussi
la compléter
avec des dessins

LES ÉMOTIONS EN IMAGES

Certains robots sont équipés d'un système de reconnaissance faciale qui leur permet d'analyser les lignes du visage et ainsi d'identifier les émotions d'un être humain.

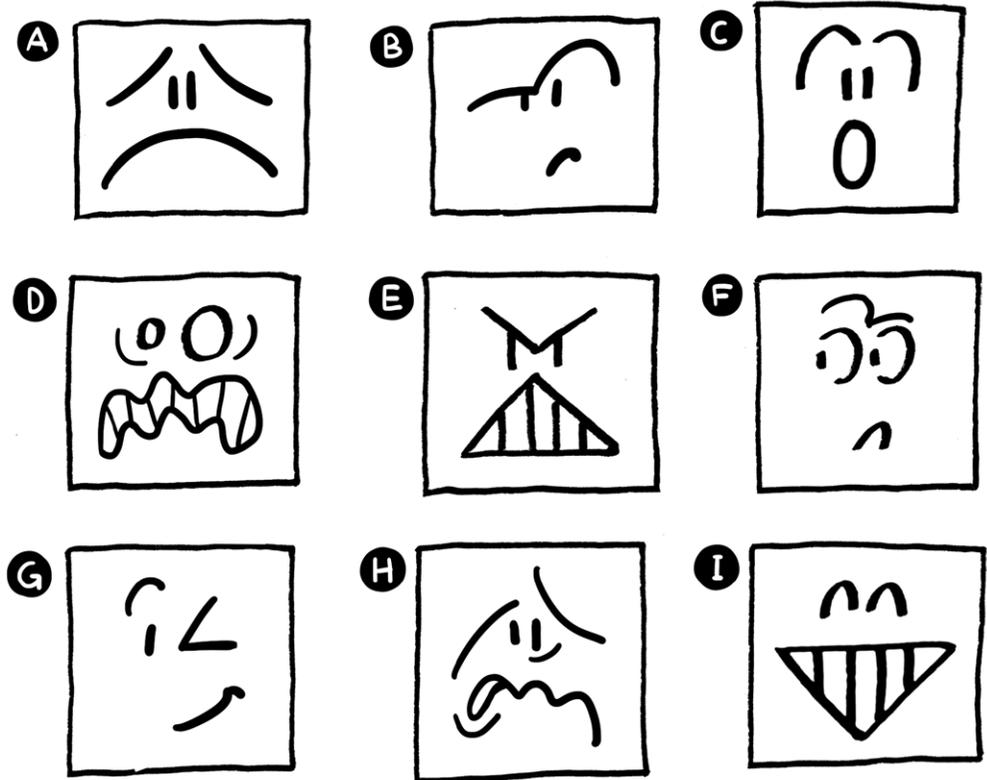
Les dessinateurs de BD procèdent de la même manière !!!



En simplifiant les traits, ils ne conservent que l'essentiel.

À TOI DE JOUER!

ASSOCIE L'ÉMOJI À L'ÉMOTION CORRESPONDANTE



- 1 LA PEUR
- 2 LA COMPLICITÉ
- 3 L'ÉTONNEMENT
- 4 LE DÉGOÛT
- 5 LA JOIE
- 6 LE DOUTE
- 7 LA SUSPICION
- 8 LA COLÈRE
- 9 LA TRISTESSE

CONCEPTION GRAPHIQUE: NATHANAËL MIKLES

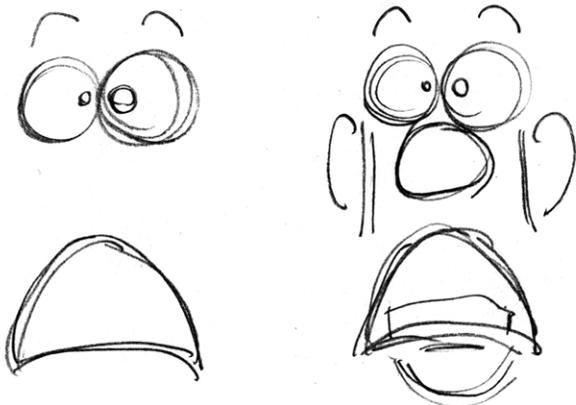
Cette activité vous est offerte par le ministère de la Culture en complément du livre Mission Z, dans le cadre de Bibis en folie 2025.

DESSINE LES ÉMOTIONS EN QUATRE ÉTAPES

LES YEUX ET LA BOUCHE



ÉTAPE 1



ÉTAPE 2

LE NEZ,
LES OREILLES
ET LE MENTON

ENTRAÎNE-TOI À DESSINER
UN PERSONNAGE EXPRESSIF
EN SUIVANT CES ÉTAPES.



ÉTAPE 3

LE HAUT
DU CRÂNE ET
LES DÉTAILS



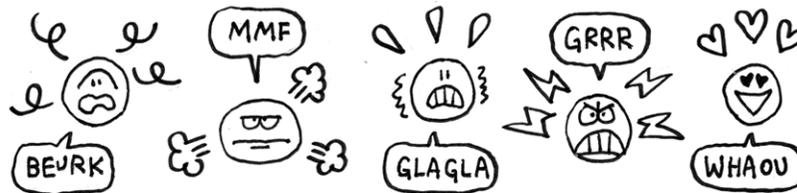
Tu peux aussi demander
à quelqu'un de te mimer
des expressions.

À ton tour de prendre
une feuille, et lance-toi!



ÉTAPE 4

LES IDÉOGRAMMES
ET LES INTERJECTIONS



DESSINE LA VILLE DE DEMAIN

EN TROIS ÉTAPES

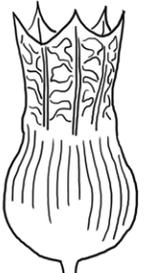
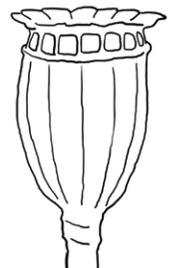
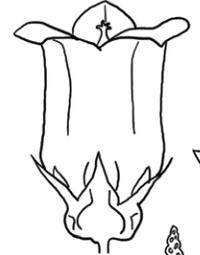
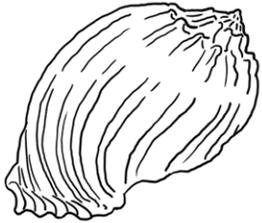
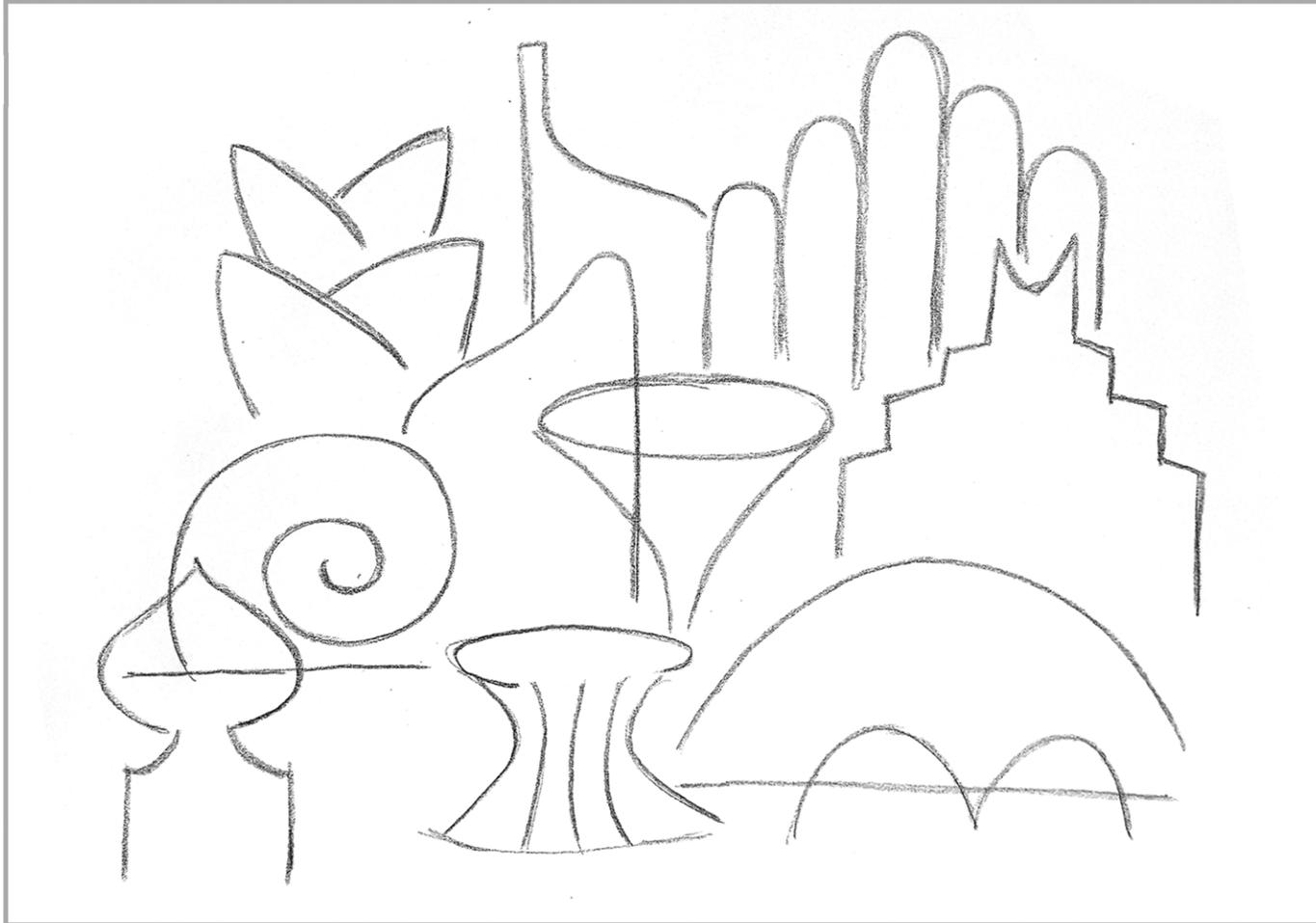
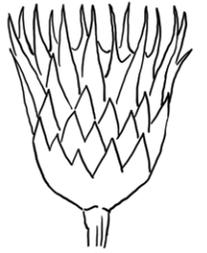
ÉTAPE 1 CRAYONNÉ

ESQUISSE AU CRAYON
LES CONTOURS
DES IMMEUBLES
EN T'INSPIRANT
DES FORMES COURBES
QUE L'ON OBSERVE
DANS LA NATURE.

Les architectes utilisent parfois L'I.A.
pour les aider à concevoir leurs projets.



Certains s'inspirent aussi de la nature. Cela s'appelle le BIOMIMÉTISME.



DESSINE LA VILLE DE DEMAIN

EN TROIS ÉTAPES

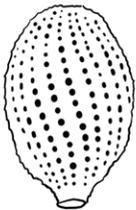
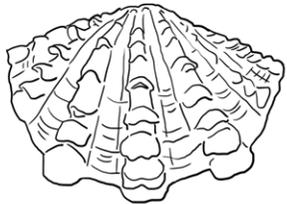
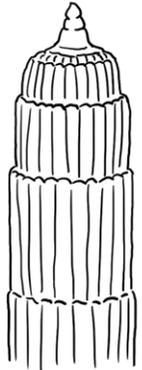
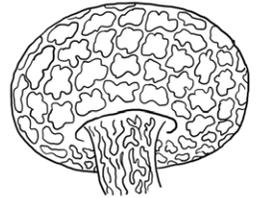
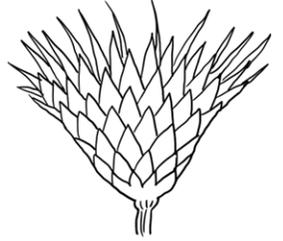
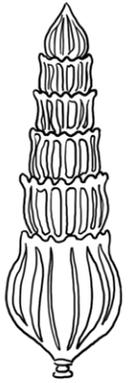
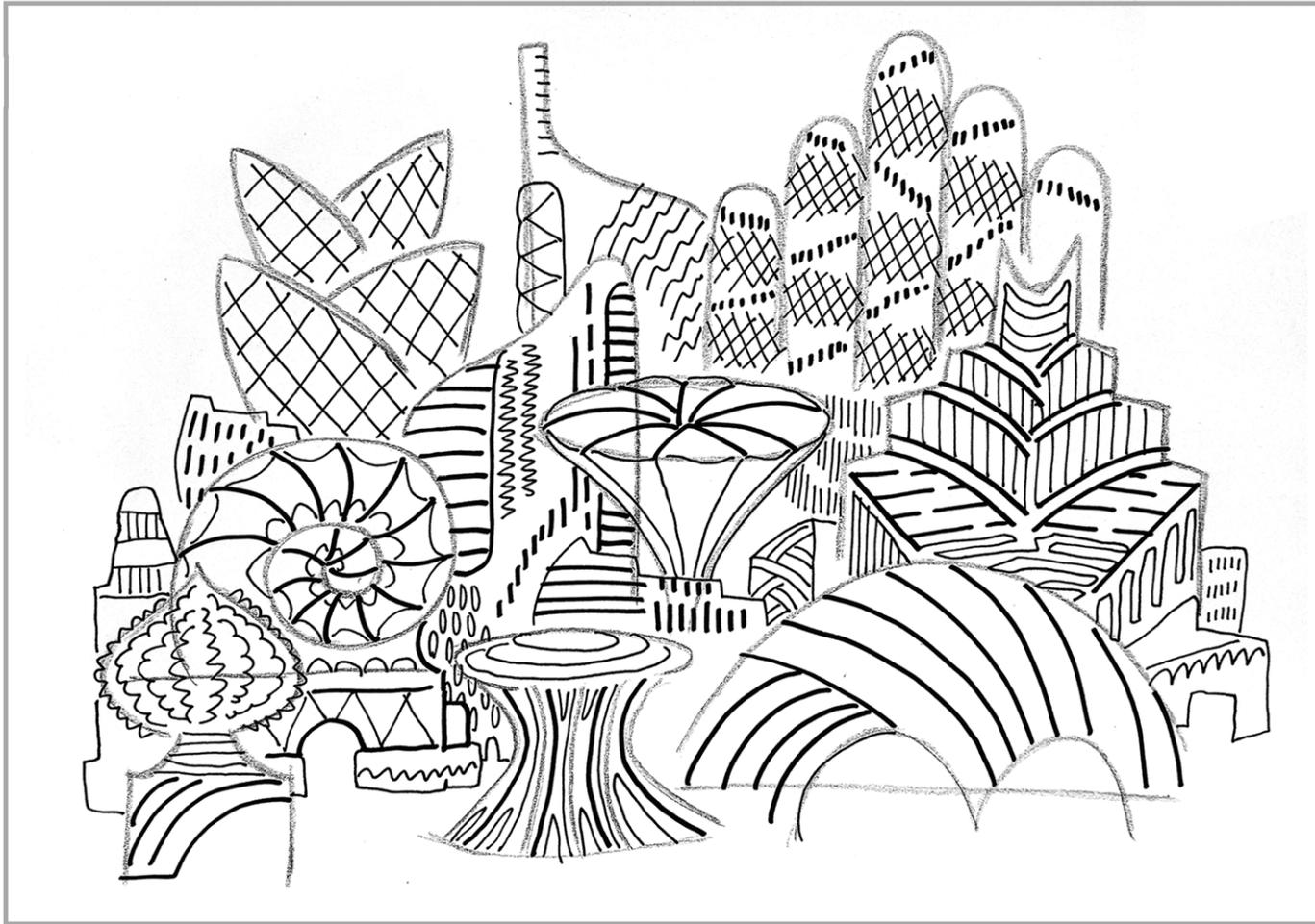
ÉTAPE 2 MOTIFS

RAYURES, POINTS, ZIGZAGS, QUADRIAGES, POINTILLÉS, HACHURES... RÉPÈTE LES FORMES ET FAIS VARIER LES RYTHMES.

Tu peux trouver des idées dans des encyclopédies et des livres d'histoire naturelle.



TRACE AU FEUTRE DES RYTHMES SIMPLES À L'INTÉRIEUR DES SILHOUETTES.



CONCEPTION GRAPHIQUE: NATHANAËL MIKLES
Cette activité vous est offerte par le ministère de la Culture en complément du livre Mission Z, dans le cadre de Bibis en folie 2025.

DESSINE LA VILLE DE DEMAIN

EN TROIS ÉTAPES

ÉTAPE 3 DÉTAILS

COMPLÈTE
LE DESSIN.

NOIRCIS
AUTOUR
DES BÂTIMENTS.

AJOUTE
DES
MOTIFS.

PRENDS
TON TEMPS
MAIS ESSAYE
QUAND MÊME
D'ALLER VITE.

CERNE
CERTAINS
CONTOURS.

LAISSE-TOI
GUIDER PAR
LES RYTHMES.

INVENTE
DES PERSONNAGES
ET DES VÉHICULES.

Et voilà
le travail!

JOUE AVEC
LES CONTRASTES.

PROLONGE
LES BÂTIMENTS.

LAISSE-TOI PORTER,
RESTE CONCENTRÉ.

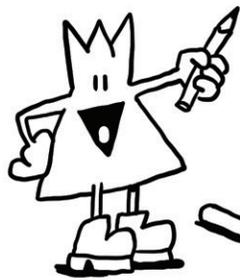
CONSERVE
DES ZONES
BLANCHES
SI TU NE VEUX PAS
SATURER L'IMAGE.

INSÈRE
DES PETITS
IMMEUBLES EN
ARRIÈRE-PLAN.

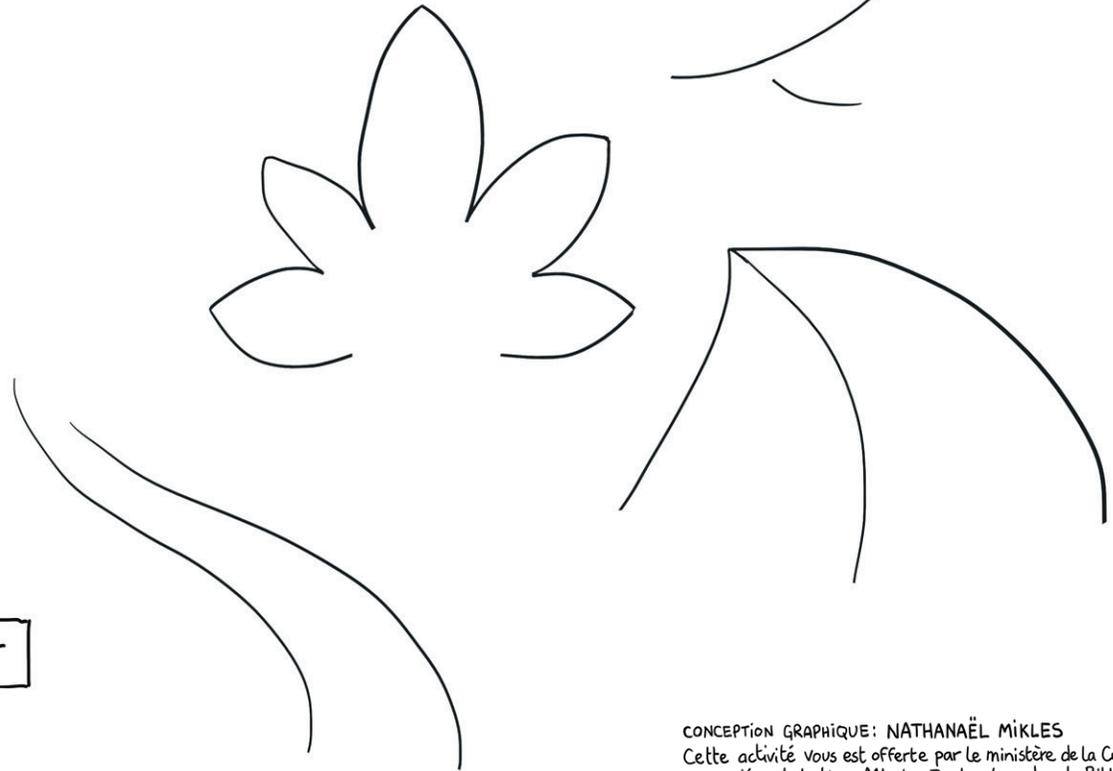
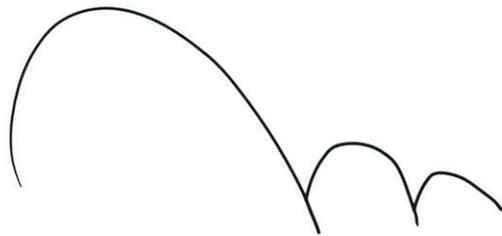
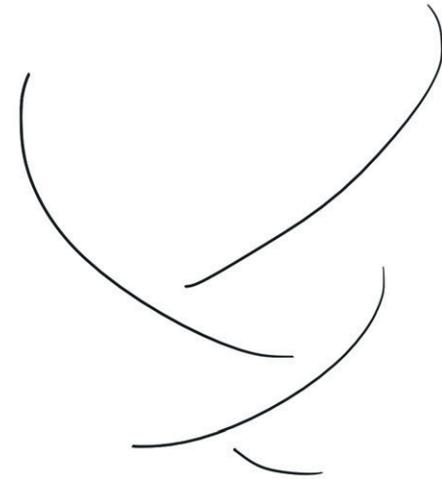
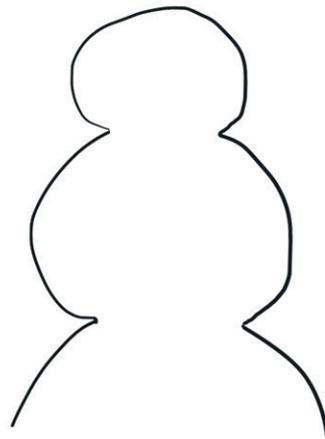
Il ne reste plus
qu'à gommer
les traits
de crayon
de l'étape 1.



À TON TOUR DE
DESSINER
LA VILLE
DE DEMAIN

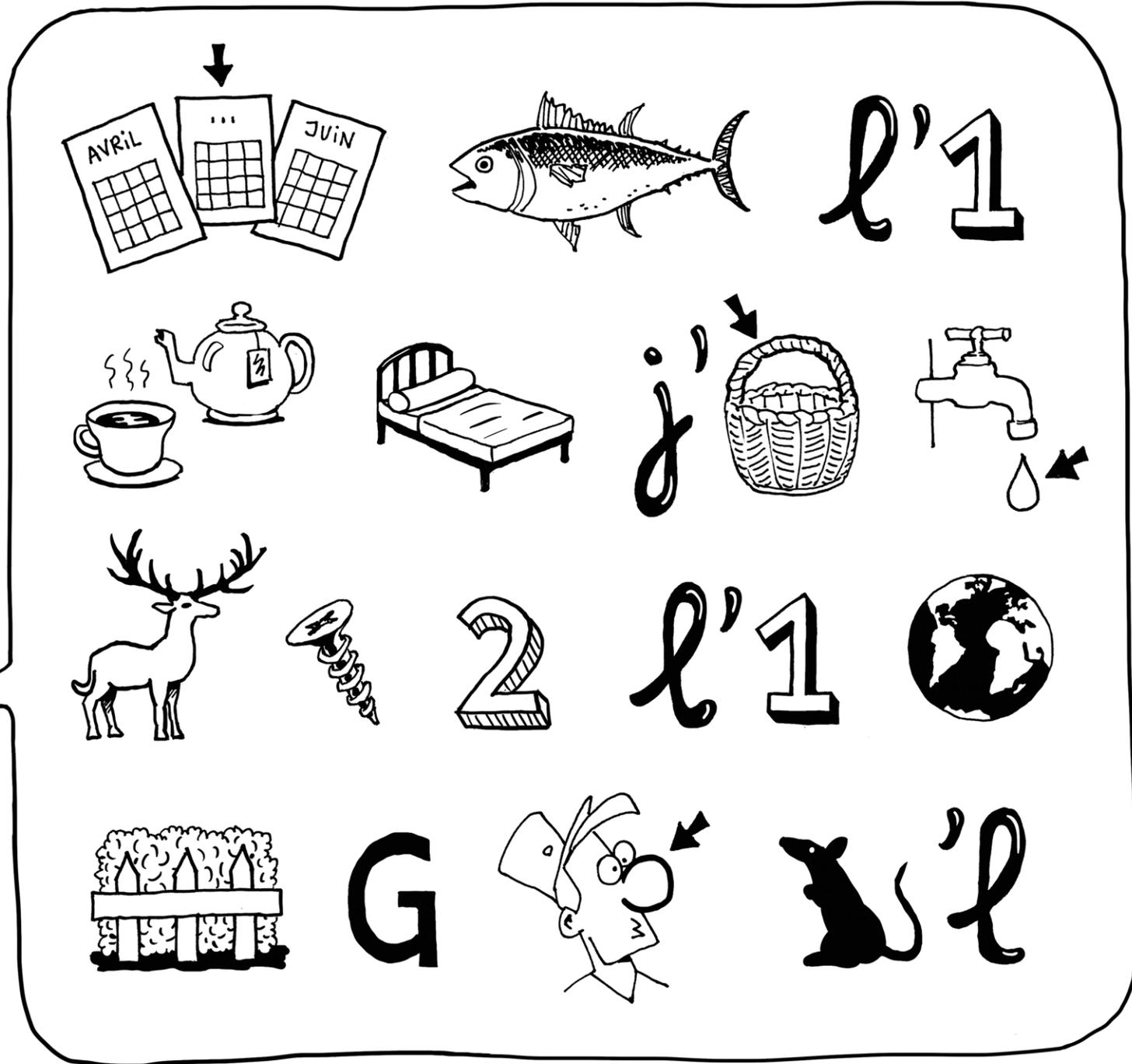


Tu peux aussi
commencer sur
une feuille
blanche !



DÉCHIFFRE CE RÉBUS

Indice:
Tu peux retrouver
cette citation à
la page 43 de
Mission Z.



SOLUTION: Mettons l'intelligence au service de l'intérêt général.

CONCEPTION GRAPHIQUE: NATHANAËL MIKLES
Cette activité vous est offerte par le ministère de la Culture
en complément du livre Mission Z, dans le cadre de Bibis en folie 2025.

LES MOTS DE LA RECHERCHE



Quand on cherche,
on trouve!

COMPLÈTE LA GRILLE AVEC
LES MOTS DE LA RECHERCHE
UTILISÉS DANS MISSION Z.

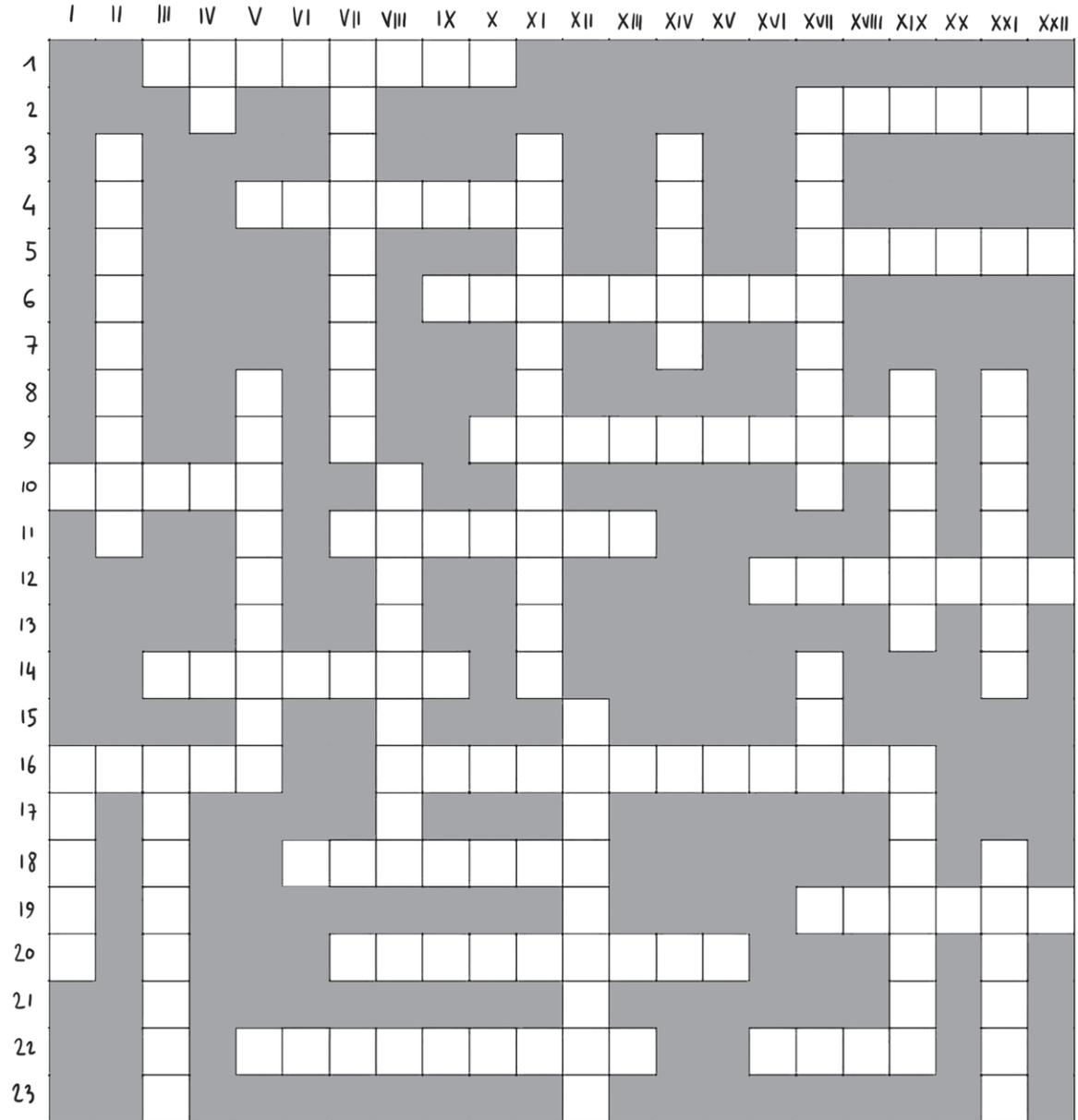
BONUS
SAURAS-TU REPÉRER
LE MOT QUI NE FIGURE
PAS DANS LA BD ?

Horizontalement

1 > Science qui étudie les êtres vivants. 2 > Futur. 4 > Adjectif qui désigne ce qui se trouve au-delà de l'atmosphère (environ 100 km d'altitude). 5 > Il peut être social, téléphonique, neuronal... 6 > Qui privilégie l'épanouissement des humains et des valeurs humaines. 9 > Travailler avec d'autres personnes pour atteindre un objectif commun. 10 > Machine automatique pouvant se substituer à l'être humain pour effectuer des tâches complexes ou répétitives. 11 > Cellule nerveuse. 12 > Organe situé dans le crâne, siège de la vie psychique et des facultés intellectuelles. 14 > Selon Rabelais : « Sans conscience, [elle] n'est que ruine de l'âme. » 16 > Lanceur d'un véhicule spatial. 16 > Fonction mentale permettant de comprendre, de concevoir, de connaître... 18 > Datas. 19 > Acte de se tromper, d'adopter ou d'exposer une opinion non conforme à la vérité, de tenir pour vrai ce qui est faux. 20 > Science qui étudie les gènes et l'ADN. 22 > Personne qui se consacre à la recherche scientifique. 22 > Création de l'esprit symbolisée, dans une BD, par une ampoule allumée.

Verticalement

I > Avenir. II > Théorie développée par Charles Darwin. III > Réponse à un problème. IV > Intelligence Artificielle. V > Objet spatial qui tourne autour d'une planète. VII > Qui n'est pas minéral, qui provient de tissus vivants. VIII > Raisonnement bâti sur des règles, par lequel on aboutit à une vérité certaine : pour un enquêteur, son sens de la est indispensable pour résoudre une énigme. XI > Science qui étudie les phénomènes climatiques. XII > Qui a la capacité de changer de forme, de se transformer. Homonyme : matière fabriquée à partir de pétrole. XIV > Personne remarquablement intelligente. XVII > Acquérir des connaissances. XVII > Acide du noyau des cellules vivantes, constituant essentiel des chromosomes. XIX > Elle permet d'établir la vérité de manière irréfutable. XIX > Se conserve, se transforme, met en mouvement les choses et peut avoir diverses origines. XXI > Permet d'exprimer une pensée et de communiquer avec quelqu'un. XXI > Mot prononcé par Archimède lorsqu'il se rendit compte, en prenant son bain, de l'effet du volume de son corps immergé sur le niveau de l'eau.



Horizontalement : 1 > Biologie 2 > Avenir 4 > Spatial 5 > Réseau 6 > Humainité 9 > Collaborer 10 > Robot 11 > Neurone 12 > Cerveau 14 > Science 16 > Fusée 16 > Intelligence 18 > Données 19 > Erreur 20 > Génétique 22 > Chercheur 22 > Idée Verticalement : I > Futur II > Evolution III > Solution IV > IA V > Satellite VII > Organisme VIII > Dédiction XI > Climatologie XII > Plastique XIV > Génie XVII > Apprendre XVIII > ADN XIX > Preuve XIX > Énergie XXI > Langage XXI > Éureka. Bonus > Le mot qui ne figure pas dans la BD est Éureka.

CONCEPTION GRAPHIQUE: NATHANAËL MIKLES
Cette activité vous est offerte par le ministère de la Culture
en complément du livre Mission Z, dans le cadre de Bibis en folie 2025.