

# DYNAMIX

Dynamix offre un large éventail d'activités ludiques qui permettent de développer les compétences sociales des enfants, de manière interactive, tout en se basant sur leur vécu.

Selon Clefs pour la Jeunesse, les jeux interactifs constituent la façon la plus naturelle d'aborder ces aspects.

Les thèmes sont répartis en 5 volumes.

## TITRES :

volume 1 : LE GROUPE S'ACCUEILLE

volume 2 : FORMER DES GROUPES DE TRAVAIL

volume 3 : SE SENTIR BIEN DANS LE GROUPE

volume 4 : LE GROUPE S'AMUSE

volume 5 : LE GROUPE SE SEPRE

# DYNAMIX

Jeux interactifs destinés  
aux enfants de 3 à 12 ans

## VOLUME 2

## FORMER DES GROUPES DE TRAVAIL



DYNAMIX

# DYNAMIX

Jeux interactifs destinés  
aux enfants de 3 à 12 ans

VOLUME 2

FORMER DES GROUPES DE TRAVAIL



Clefs pour  
la Jeunesse

Rédaction :

Clefs pour la Jeunesse asbl  
Leopoldstraat 95  
2800 Mechelen  
e-mail : [leefclefs@skynet.be](mailto:leefclefs@skynet.be)  
Website : [www.clefspourlajeunesse.be](http://www.clefspourlajeunesse.be)

Un grand merci à toute l'équipe Clefs :  
Alex, Anne-Michèle, Franky, Geertje, Hilaire, Joke, Karin, Kristl,  
Nadège, Nathalie, Veerle

Mise en page et illustrations : Hilde Ericx, Mechelen.

Photos : Clefs pour la Jeunesse asbl

Le photocopillage prive les auteurs, les éditeurs d'une rétribution juste. L'usage abusif des photocopies compromet l'avenir du livre, de l'écriture et donc celui des lecteurs...  
En dehors d'un usage strictement privé, toute reproduction partielle ou totale de ce livre est interdite.

D/2007/6501/01

# DYNAMIX

Jeux interactifs destinés aux enfants  
de 3 à 12 ans

Cette série se compose de 5 volumes :

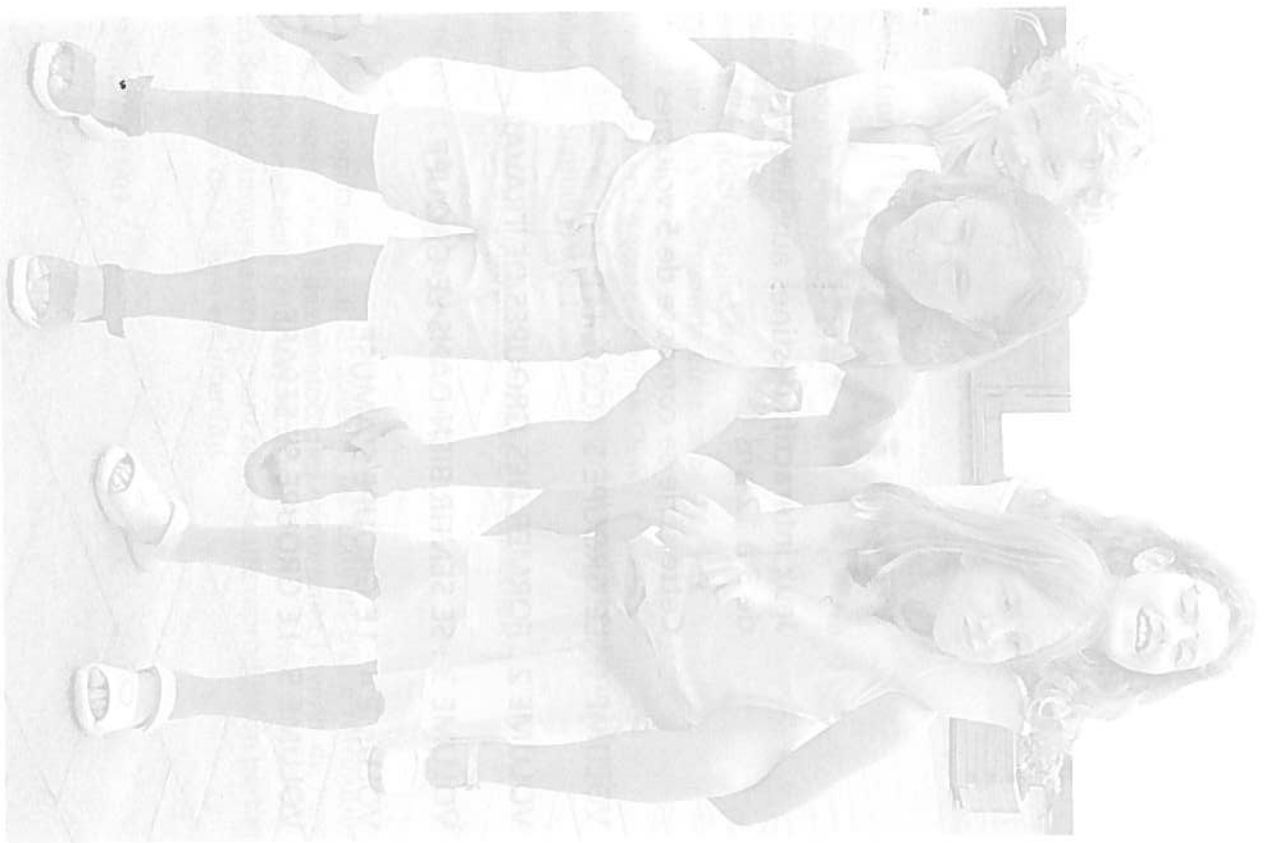
VOLUME 1 : LE GROUPE S'ACCUEILLE

VOLUME 2 : FORMER DES GROUPES DE TRAVAIL

VOLUME 3 : SE SENTIR BIEN DANS LE GROUPE

VOLUME 4 : LE GROUPE S'AMUSE

VOLUME 5 : LE GROUPE SE SEPARÉ



## TABLE DES MATIERES

|  |    |
|--|----|
| <b>INTRODUCTION</b> .....                        | 9  |
| <b>Qui sommes-nous ?</b> .....                   | 9  |
| <b>Les jeux interactifs</b> .....                | 10 |
| <b>Former des groupes de travail</b> .....       | 11 |
| <b>DEUX PAR DEUX</b> .....                       | 13 |
| <b>FORMER DES GROUPES DE TROIS ET PLUS</b> ..... | 31 |

# INTRODUCTION

## Qui sommes-nous ?

Depuis la fin des années 80, Clefs pour la Jeunesse est une association sans but lucratif qui réalise des programmes permettant aux enfants et aux jeunes de s'épanouir pleinement. Clefs organise également des formations à ces programmes (destinées aux enseignants, directeurs, éducateurs, agents PMS/IMS, agents de prévention, ...).

Clefs pour la Jeunesse met l'accent sur une prévention primaire et positive des déviations, en enseignant et développant des compétences sociales et émotionnelles.

Clefs permet de travailler des thèmes tels que : la confiance en soi, faire des choix responsables, exprimer ses sentiments, défendre ses opinions, améliorer ses relations avec les autres, réfléchir aux risques et aux conséquences, résoudre des conflits, prendre des responsabilités...

Deux programmes de base ont été développés spécifiquement pour les enfants de 3 à 12 ans : Clefs pour Grandir avec Touka et Armadillo. Pour toute information sur ces deux outils didactiques, consultez notre site : [www.clefspourlajeunesse.be](http://www.clefspourlajeunesse.be)

## Les jeux interactifs

De nombreux jeux interactifs et activités de coopération sont inclus dans les programmes Clefs. Le jeu offre la possibilité d'exercer des compétences sociales et affectives de manière naturelle. Le plaisir de jouer ensemble permet aux enfants de mieux se connaître, de créer une ambiance sympathique dans le groupe, de renouveler leur énergie, de les préparer à un travail de réflexion et de partage. Les jeux encouragent la créativité et l'intégration de chacun.

Il est important pour les enfants d'apprendre à partir de leurs propres expériences. C'est pourquoi, nous avons décidé de créer une nouvelle série de jeux interactifs qui permet au groupe d'évoluer. Cinq thèmes ont ainsi été développés : le groupe s'accueille, former des groupes de travail, se sentir bien dans le groupe, le groupe s'amuse et le groupe se sépare.

Ces jeux interactifs peuvent être utilisés dans l'enseignement fondamental, en classe, lors de voyage scolaire, lors de projets spécifiques, en complément des programmes de base Clefs pour Grandir avec Touka et Armadillo mais aussi dans les mouvements de jeunesse ou autres associations travaillant avec des enfants de 3 à 12 ans.

Jouer ensemble permet d'atteindre des buts tels que : mieux se connaître, s'amuser, rire, s'entraider, atteindre un objectif spécifique, briser la glace, respecter les autres ou présenter un thème de réflexion nouveau.

## Former des groupes de travail

Clefs insiste sur l'importance d'organiser régulièrement des activités ou des jeux plaçant les enfants en petits groupes. En sous-groupes, ceux-ci se sentent en général plus en sécurité et à l'aise pour exercer certaines compétences sociales : collaborer, faire confiance aux autres, négocier, exprimer son opinion, mettre en place des règles et des accords... Les groupes de travail sont également propices à certains besoins de base tels que le sentiment d'appartenance, l'influence exercée sur les autres, les contacts personnels...

Afin de promouvoir le développement social et l'apprentissage basé sur le vécu au sein de groupes, il est important que les enfants soient toujours répartis dans des groupes différents et ce, de manière aléatoire. De cette manière, ils découvriront que la collaboration est différente dans chaque groupe, que chacun a d'autres qualités et que la mise en place de règles ou d'accords est toujours importante. Cela permet également aux enfants d'apprendre à connaître différemment un maximum d'autres enfants, ce qui constitue une base fondamentale du respect et de la tolérance. La sécurité et la confiance au sein du groupe s'en trouvent ainsi renforcées.

Des exercices ludiques permettant de former des groupes de deux et des groupes de trois et plus ont été rassemblés dans ce manuel. Et ce, aussi bien pour les tout-petits que pour les 10-12 ans. Les exercices proposés sont tout à fait prêts à être utilisés et certains sont accompagnés d'une fiche à photocopier. De cette manière, le temps de préparation est considérablement réduit. Les activités sont classées par degré de difficultés, le niveau d'âge correspondant y est également mentionné.

## DEUX PAR DEUX

### 1. Des couples swinguant - de 3 à 10 ans

Sur une musique, les enfants se déplacent en tous sens ou dansent dans le local. Lorsque la musique s'arrête, ils forment des groupes de deux, aussi vite que possible. L'animateur peut éventuellement leur demander de prendre place sur une ligne blanche, sur une dalle noire ou dans un cerceau... Recommencer cette activité plusieurs fois.

(Cette exercice peut également être utilisé pour former des groupes plus importants).

### 2. Cherche quelqu'un qui... - de 4 à 8 ans

L'animateur demande aux enfants de rechercher quelqu'un qui a la même couleur de cheveux, la même couleur de pantalon, qui a le même animal domestique... Répéter l'activité plusieurs fois. Cet exercice permet également d'apprendre à mieux connaître les autres.

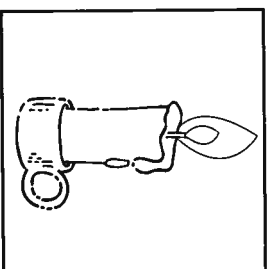
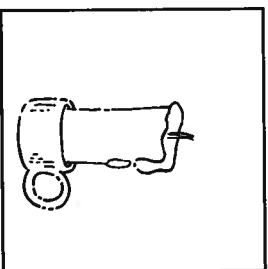




### 3. Le contraire - de 5 à 8 ans

Tous les enfants reçoivent une petite carte avec un dessin. Ensuite, ils se déplacent dans le local à la recherche de celui ou celle qui possède une carte illustrant le contraire de leur propre dessin (cf. fiche à photocopier 1)

Exemple :



### 4. Ma moitié - de 5 à 12 ans

L'animateur découpe plusieurs cartes d'un vieux jeu de cartes en deux. Chaque enfant reçoit un morceau et part à la recherche de l'autre moitié. Ceci peut également être réalisé avec des photos ou des dessins.

### 5. La double danse des chaises - de 5 à 10 ans

L'animateur prévoit un nombre de chaises équivalent à la moitié des enfants du groupe. Ceux-ci dansent autour des chaises. Lorsque la musique s'arrête, les enfants doivent s'asseoir par deux sur une chaise et ce, aussi vite que possible. Recommencer cette activité plusieurs fois.

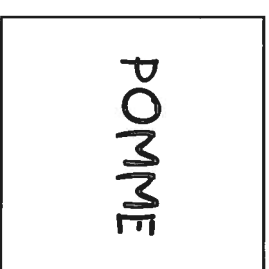
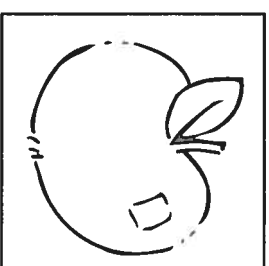
### 6. Majuscules et minuscules - de 6 à 10 ans

Tous les enfants tirent une carte au sort dans une boîte. Le « a » minuscule part à la recherche du « A » majuscule (cf. fiche à photocopier 2).

### 7. Mot et image - de 6 à 10 ans

L'enfant qui a reçu le mot pomme, recherche celui ou celle qui a reçu le dessin d'une pomme (cf. fiche à photocopier 3).

Exemple :



### 8. Des bruits à compléter - de 6 à 12 ans

Tous les enfants reçoivent une carte mentionnant un bruit. Ils se déplacent en tout sens en faisant ce bruit. De cette manière, ils recherchent leur partenaire (cf fiche à photocopier 4)

Exemple :

DING

DONG

### 9. Personnages imaginaires - de 7 à 10 ans

Tous les enfants reçoivent une carte représentant un élément d'un conte ou d'une bande dessinée. Ils se déplacent en tous sens. Les enfants ont le droit de se poser des questions afin d'identifier leur partenaire (cf fiche à photocopier 5)

Exemple :

Aladdin

Lampe  
magique

### 10. Comparaisons - de 10 à 12 ans

Tous les enfants reçoivent une carte mentionnant le début d'une comparaison. Ils doivent alors rechercher leur partenaire, qui possède la suite (cf fiche à photocopier 6).

Exemple :

Rusé  
comme



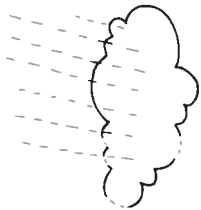

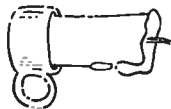


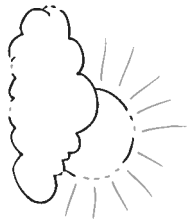




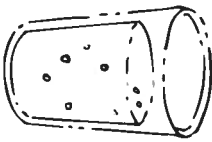

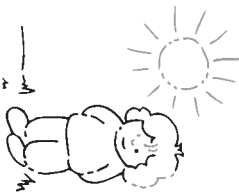
un  
renard

### 11. Des cartes à thème - de 6 à 12 ans



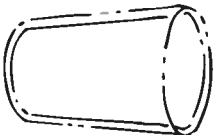




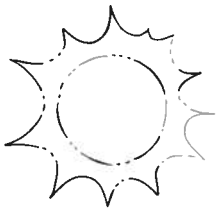
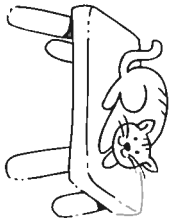
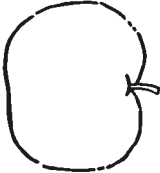
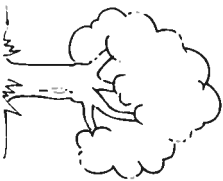



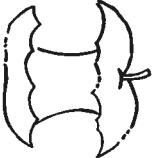
En suivant le principe des activités précédentes, l'animateur réalise ses propres cartes selon le thème travaillé en classe ou dans le mouvement de jeunesse (ex : en géographie : prévoir des cartes avec les pays et les capitales correspondantes, les pays et les rivières... En mathématiques : les tables de multiplication). Les enfants peuvent également fabriquer eux-mêmes des cartes originales.

Fiche à photocopier 1 - Le contraire

18

|  |   |   |  |  |
|--|---|---|--|--|
|   |  |  |  |   |
|   |  |  |  |   |
|  |  |  |  |  |

19

|   |   |   |  |   |
|---|---|---|--|---|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Fiche à photocopier 2 - Majuscules et minuscules

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| a | b | c | d |
| e | f | g | h |
| i | j | k | l |
| m | n | o | p |
| q | r | s | t |
| u | v | w | x |
| y | z |   |   |

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| A | B | C | D |
| E | F | G | H |
| I | J | K | L |
| M | N | O | P |
| Q | R | S | T |
| U | V | W | X |
| Y | Z |   |   |

Fiche à photocopier 4 - Bruits à compléter

|      |       |      |
|------|-------|------|
| ding | ping  | pif  |
| coco | dring | hop  |
| pim  | hi    | fric |
| wouf | hou   | tic  |
| toc  | cot   | plic |

||

|      |       |      |
|------|-------|------|
| dong | pong  | paf  |
| rico | dring | la   |
| pom  | han   | frac |
| wouf | lala  | tac  |
| toc  | codac | plac |

Fiche à photocopier 5 - Personnages imaginaires

|          |                       |          |
|----------|-----------------------|----------|
| Aldaddin | Lilo                  | Boule    |
| Alice    | Blanche-neige         | La Belle |
| Asterix  | Titi                  | Bob      |
| Mickey   | Kid                   | Donald   |
| Alibaba  | Le grand méchant loup | Roméo    |

|                     |                |          |
|---------------------|----------------|----------|
| Lampe magique       | Stich          | Bill     |
| Pays des merveilles | Les 7 nains    | La Bête  |
| Obélix              | Grominet       | Bobette  |
| Minnie              | Paddle         | Picson   |
| Les 40 voleurs      | Chaperon rouge | Juliette |

Fiche à photocopier 6 - Comparaisons

|             |             |                |
|-------------|-------------|----------------|
| rusé comme  | fier comme  | léger comme    |
| lent comme  | rouge comme | fragile comme  |
| blanc comme | dur comme   | rapide comme   |
| sage comme  | noir comme  | myope<br>comme |
| crier comme | muet comme  | doux comme     |

|            |            |           |
|------------|------------|-----------|
| un renard  | un paon    | une plume |
| une tortue | une tomate | le verre  |
| neige      | fer        | un lièvre |
| une image  | la nuit    | une taupe |
| un putois  | une carpe  | un agneau |

## FORMER DES GROUPES DE TROIS ET PLUS

### 1. La chaîne de trombones - de 3 à 12 ans

L'animateur rassemble des trombones de couleurs différentes dans un sachet ou un gant de toilette. Chaque enfant en tire un au sort. Ils se déplacent alors en tout sens et cherchent ceux qui possèdent aussi un trombone de la même couleur. Les enfants forment en petits groupes une chaîne en attachant les trombones les uns aux autres et ce, par couleur. Les enfants plus âgés forment une chaîne multicolore.

Cette activité peut être réalisée avec des élastiques, des blocs de construction colorés.

### 2. Les animaux - de 3 à 10 ans

Les enfants reçoivent une carte illustrant un animal (cf fiche 7, celle-ci peut être photocopiée plusieurs fois). Ils n'ont pas le droit de la montrer aux autres. Au signal de départ, les enfants se mettent à la recherche de ceux qui possèdent le même animal en imitant le comportement de celui-ci ou en reproduisant son cri.





### **3. Regarde sous ta chaise** - de 3 à 10 ans

A l'avance, l'animateur colle des petits papiers (post-it) de couleurs différentes au-dessous de la chaise des enfants. Ceux-ci regardent sous leur chaise, détachent le post-it coloré et cherchent tous les autres enfants qui ont reçu la même couleur.

### **4. Le sac** - de 3 à 7 ans

L'animateur prévoit un sac rempli de petits objets (ex : plumes, élastiques, cailloux, bouts de tissu...). Les enfants ferment les yeux et retirent un objet du sac. Ils gardent cet objet en mains mais ne le montrent pas encore aux autres. Au signal de départ, les enfants cherchent tous ceux qui possèdent le même objet.

Pour les enfants plus âgés, l'animateur prévoit un sac par enfant (éventuellement un gant de toilette) contenant un seul objet. Les enfants recherchent leurs partenaires sans regarder le contenu du sac des autres mais en le tâtant des mains.

### **5. La boîte à bruits** - de 4 à 10 ans

L'animateur remplit des petites boîtes (ex : boîte d'un film photo) avec du riz, des pâtes, du sel, des cailloux, des perles... Les enfants reçoivent une boîte et cherchent ceux qui ont une boîte faisant le même bruit. Les boîtes peuvent être conservées et réutilisées.

### **6. Le tas de chaussures** - de 4 à 12 ans

L'animateur demande aux enfants d'enlever une chaussure et les répartit au hasard en 4 tas différents. Les enfants dont les chaussures se trouvent dans le même tas, forment un groupe.

### **7. Les pièces de puzzle** - de 5 à 8 ans

L'animateur prévoit plusieurs puzzles simples contenant le même nombre de pièces. Il suffit par exemple de découper plusieurs images en morceaux. Toutes les pièces de puzzle sont mélangées et distribuées. Les enfants forment un groupe en recomposant les puzzles. Les plus âgés sont amenés à réaliser la même activité mais en silence.

## 8. Tous en ligne I - de 5 à 12 ans

L'animateur demande aux enfants de s'aligner en fonction d'un élément précis. Ensuite, il divise le rang en plusieurs parties selon le nombre d'enfants souhaité par groupes.

Ex :

|  |                   |
|--|-------------------|
| du plus grand au plus petit            | à partir de 5 ans |
| selon la longueur des cheveux          |                   |
| selon le numéro de leur maison         |                   |
| selon leur anniversaire                | à partir de 7 ans |
| selon leur prénom dans l'alphabet      | à partir de 9 ans |
| selon l'heure à laquelle ils se lèvent |                   |
| ...                                    |                   |

## 9. Ressemblances - de 5 à 8 ans

Les enfants recherchent des ressemblances entre-eux et forment ainsi des groupes au hasard.

Ex : la même couleur de chaussures, la même couleur de pantalon, la couleur des yeux, des chaussures à lacets ou à fermeture éclair...

## 10. Tigre, lion, ours, girafe - de 5 à 10 ans

Chaque enfant prononce à voix haute et au choix le nom d'un de ces animaux : tigre, lion, ours, girafe.

Pour former 4 groupes, les lions deviennent un groupe, les tigres un second...

Pour un groupe de 4 enfants, l'animateur associe un animal de chaque sorte.

## 11. Touché ! - de 5 à 8 ans

Dans chaque coin du local, l'animateur affiche une grande feuille couverte de boules noires (cf pièces de domino). Tous les enfants sont assis sur leurs genoux et ferment les yeux. L'animateur tapote légèrement sur le dos des enfants. En fonction du nombre de « tapes » senties, les enfants vont se placer à côté de l'affiche représentant le même nombre de points. Avec les petits, l'animateur attend que l'enfant se soit placé à côté de la bonne feuille avant de continuer.

## 12. Les pailles - de 5 à 10 ans

L'animateur coupe des pailles en deux (ou des cordelettes) de façon à obtenir plusieurs longueurs. Il demande aux enfants de tirer une paille au hasard. Ceux-ci forment des groupes en fonction de la longueur de leur paille ou de la cordelette pêchée.

### 13. Les images - de 5 à 8 ans

L'animateur découpe toutes sortes d'images ou de photos de magazine représentant des thèmes précis et les distribue aux enfants. Ils doivent alors chercher ceux qui ont une image sur le même thème. Ex : différentes sortes de fruits, légumes, friandises, boissons, poudres à lessiver...

### 14. Bonjour - de 6 à 12 ans

Chacun reçoit une petite carte illustrant un chiffre. Les enfants se déplacent alors en tout sens et se serrent la main en silence, selon le chiffre représenté sur leur carte. Un enfant qui possède le chiffre trois par exemple, serre trois fois la main des autres. De cette façon, chacun recherche ceux qui ont le même chiffre.

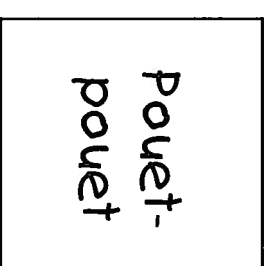
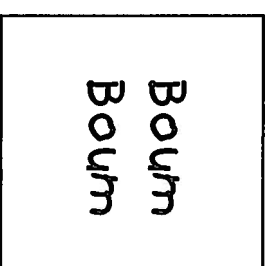
### 15. Jours et saisons - de 6 à 12 ans

L'animateur désigne chaque enfant en citant un jour de la semaine ou une saison. Les groupes sont alors constitués avec les enfants qui ont le printemps, avec ceux qui ont le mardi...

### 16. L'orchestre - de 7 à 12 ans

L'animateur distribue des petites cartes illustrant un son ou un bruit. Les enfants se déplacent en tout sens en faisant le bruit indiqué sur leur carte. Lorsque les enfants qui ont le même bruit, se sont tous retrouvés, on peut éventuellement former un orchestre (cf. fiche à photocopier 8).

Ex :



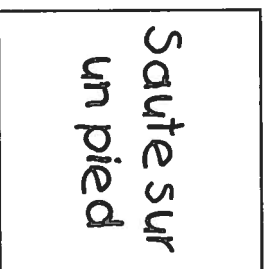
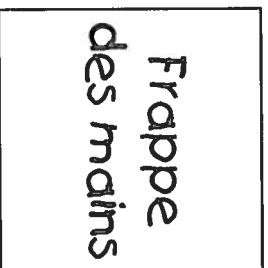
### 17. Cheval et cavalier - de 7 à 12 ans

Les enfants se déplacent en tout sens. Au signal, ils doivent représenter un cheval ou un cavalier et ce, aussi vite que possible. Tous les chevaux forment un groupe, les cavaliers constituent un second. Si le groupe est impair, un enfant représente une charrette et choisit le groupe dont il veut faire partie.

### 18. Action! - de 7 à 10 ans

Les enfants reçoivent une carte illustrant un mouvement précis. Ceux qui ont le même mouvement recherchent leurs partenaires, en effectuant ce mouvement (cf. fiche à photocopier 9).

Ex :



### 19. Les volontaires - de 8 à 12 ans

L'animateur demande 4 volontaires. Deux d'entre eux représentent les leaders, les deux autres les électeurs. Le premier leader cite une caractéristique que plusieurs enfants possèdent (ex : un enfant aux cheveux bruns, qui porte un jeans...). Le premier électeur désigne un enfant qui correspond à la description. Ensuite, le second leader peut à son tour citer une caractéristique...

### 20. Mango Mango - de 8 à 12 ans

Chaque enfant reçoit une petite carte mentionnant un membre de la famille des fruits (ex : pépé prune, mémé prune, papa prune...). Les enfants se déplacent en tout sens en appelant les membres de leur famille. Lorsque qu'une famille est recomposée, toute la famille crie : « Mango Mango ».

Cet exercice peut être réalisé plusieurs fois (cf. fiche à photocopier 11).

### 21. Bandes dessinées - de 8 à 12 ans

L'animateur choisit plusieurs bandes dessinées dans des journaux. Chaque planche est découpée séparément (une case par enfant) et placée dans un chapeau ou une boîte. Tous les enfants pêchent un morceau d'une bande dessinée et doivent la recomposer

## 22. Sur un air connu - de 8 à 12 ans

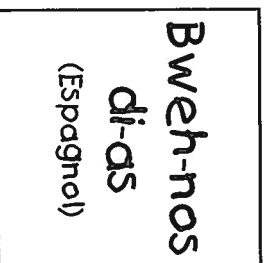
Les enfants reçoivent une carte mentionnant le titre d'une chanson (connue) pour enfants. Ceux-ci se déplacent en tout sens tout en fredonnant leur chanson. Les enfants qui ont la même chanson se tiennent par le bras et forment un petit groupe. Ensuite, chaque groupe fredonne sa chanson et c'est aux autres d'en deviner le titre.

Exemple : Frère Jacques - Il pleut, il pleut bergère - Au clair de la lune... ou toute autre chanson apprise ensemble.

## 23. Le tour du monde - de 10 à 12 ans

L'animateur écrit sur des cartes la prononciation phonétique d'une formule de salutation d'une langue étrangère. Il prévoit plusieurs cartes dans la même langue. Les enfants se déplacent en tout sens en se saluant dans cette autre langue. Ceux qui parlent la même langue, forment un groupe (cf fiche à photocopier 10).

Ex :



## 24. Couleur au dos - de 10 à 12 ans

L'animateur colle un papier coloré sur le dos des enfants. Ceux-ci doivent essayer de deviner de quelle couleur il s'agit et ce, sans parler. Les enfants qui ont la même couleur, forment un groupe.

## 25. L'alphabet - de 10 à 12 ans

L'animateur distribue des cartes illustrant une lettre de l'alphabet. Les enfants recherchent leurs partenaires en mimant leur lettre. Lorsque les groupes sont formés, les enfants sont amenés à former une phrase composée de mots qui commencent tous par leur lettre.

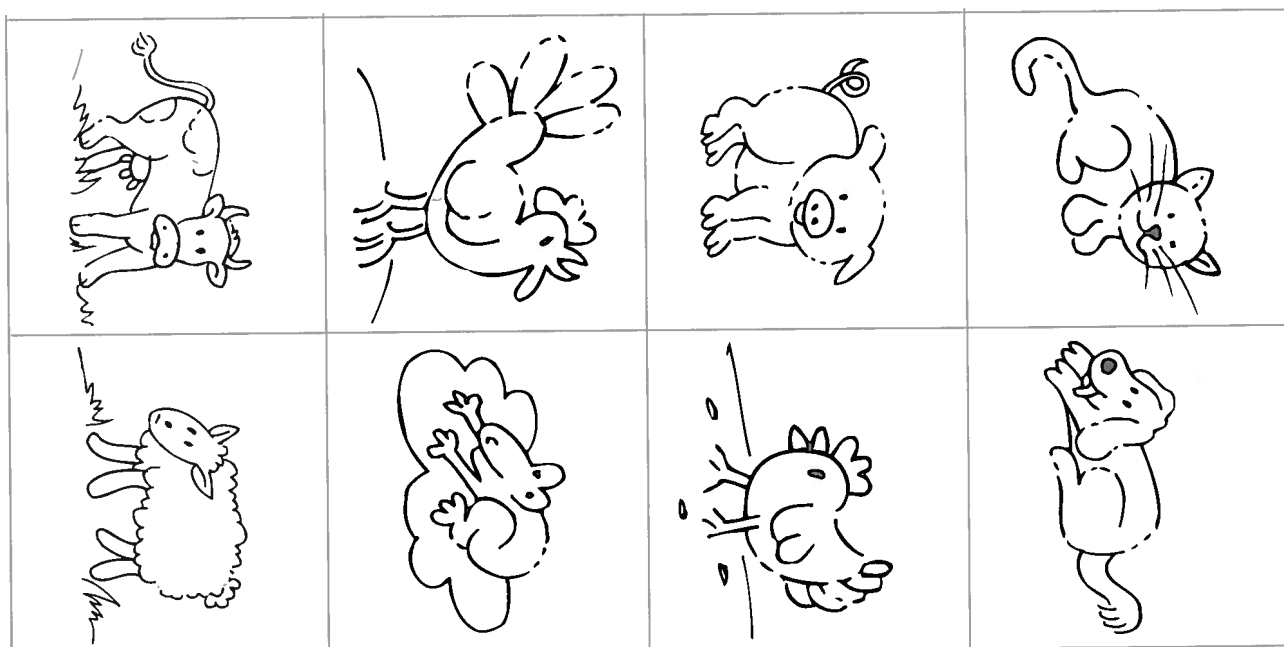
Ex : P : Philippe, papa parfois paresseux pour parcourir Paris, passe par Poitiers pour papoter.

S : Samedi soir, Sébastien saute sur son skate sans s'inquiéter si sa sœur suit.

## 26. Les métiers - de 10 à 12 ans

L'animateur colle une petite carte au dos des enfants, mentionnant un métier. Ceux-ci se déplacent en tout sens et peuvent poser à chaque fois une question fermée (on ne peut y répondre que par oui ou non). De cette manière, ils essaient de deviner le métier qu'ils exercent et de quel groupe ils font partie (cf. fiche à photocopier 12).

Fiche à photocopier 7 - Les animaux



42

Fiche à photocopier 8 - L'orchestre

|           |            |          |
|-----------|------------|----------|
|           | tsss       | doumdoum |
| boumboum  | pouetpouet |          |
| tuit-tuit | mhhh       |          |
| pampam    | bangbang   |          |
| clacclac  | zoumm      |          |

43

Fiche à photocopier 9 - Action !

|                                       |                          |
|---------------------------------------|--------------------------|
| <p>Frappe dans les mains</p>          | <p>Saute sur un pied</p> |
| <p>Marche à quatre pattes</p>         | <p>Fais le poirier</p>   |
| <p>Marche sur la pointe des pieds</p> | <p>Tourne en rond</p>    |
| <p>Saute en l'air</p>                 | <p>Marche à reculons</p> |

44

Fiche à photocopier 10 - Le tour du monde

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| <p>Bweh-nos di-as<br/>(Espagnol)</p> | <p>Gou-de-mor-guen<br/>(Néerlandais)</p> |
| <p>Gou-ten-tahk<br/>(Allemand)</p>   | <p>Namasté<br/>(Indien)</p>              |
| <p>Ni-hao<br/>(Chinois)</p>          | <p>Bwonjor-no<br/>(Italien)</p>          |
| <p>Kay-fa ha-lek<br/>(Arabe)</p>     | <p>Jambo<br/>(Swahili)</p>               |

45

Fiche à photocopier 11 - Mango-Mango

|                 |                 |                 |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| pépé<br>prune   | mémé<br>prune   | pappa<br>prune  |
| maman<br>prune  | fille<br>prune  | fil<br>prune    |
| bébé<br>prune   |                 | pépé<br>cerise  |
| mémé<br>cerise  | pappa<br>cerise | maman<br>cerise |
| fille<br>cerise | fil<br>cerise   | bébé<br>cerise  |

46

|                 |                 |                 |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| pépé<br>kiwi    | mémé<br>kiwi    | pappa<br>kiwi   |
| maman<br>kiwi   | fille<br>kiwi   | fil<br>kiwi     |
| bébé<br>kiwi    |                 | pépé<br>banane  |
| mémé<br>banane  | pappa<br>banane | maman<br>banane |
| fille<br>banane | fil<br>banane   | bébé<br>banane  |

47



Fiche à photocopier 12 - Les métiers

|             |                  |
|-------------|------------------|
| Pompier     | Coiffeur         |
| Pilote      | Facteur          |
| Boulangier  | Laveur de vitres |
| Instituteur | Docteur          |