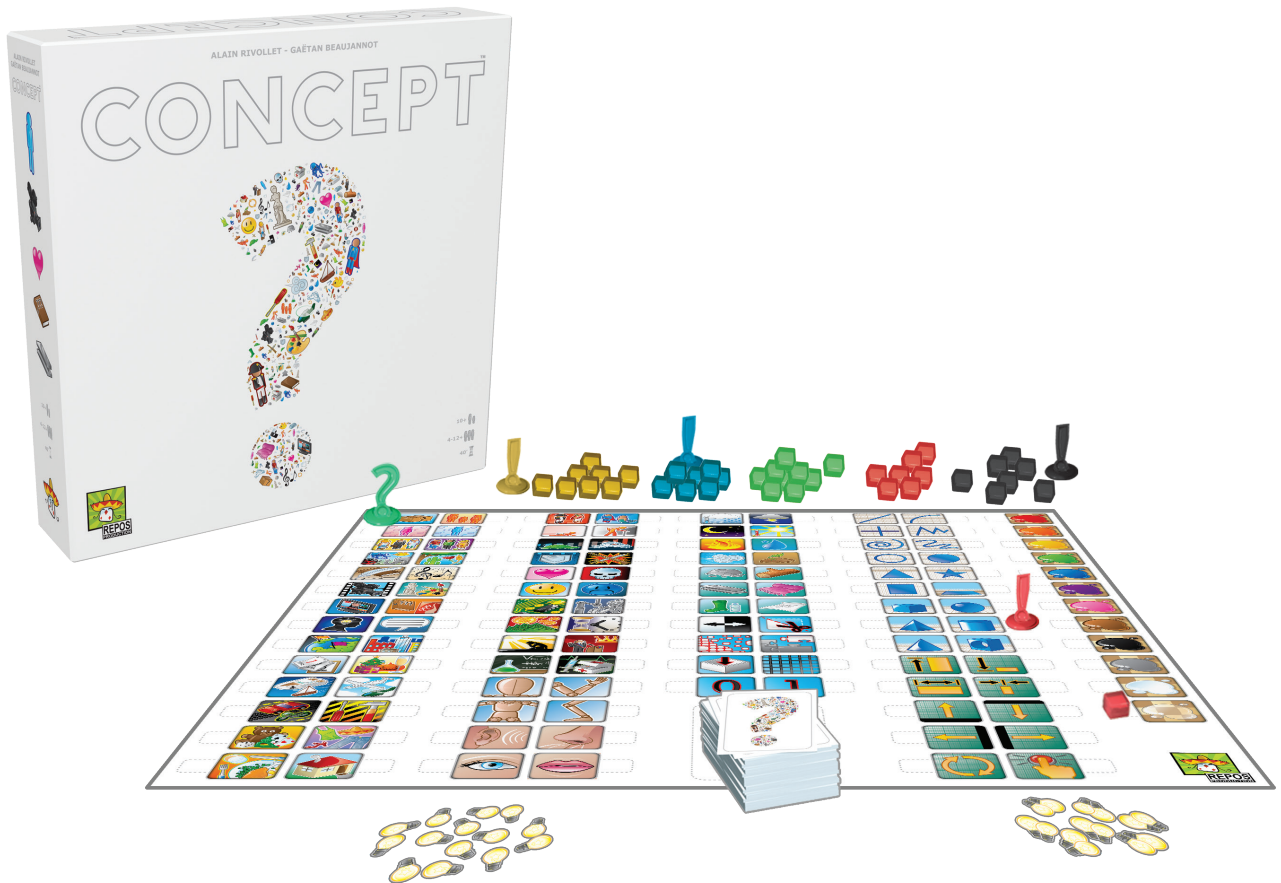


- Dossier pédagogique -

CONCEPT™



APPRENDRE EN JOUANT À *CONCEPT*
AVEC MA CLASSE/MON GROUPE



Vous êtes instituteur, enseignant au collège ou animateur et vous cherchez un outil qui permettrait à vos élèves de communiquer et d'aborder certains thèmes en classe ?

*Le jeu de société **CONCEPT** est fait pour vous !*

Table des matières



Avant-propos.....	p. 4
Prise en main rapide du jeu.....	p. 5
Intérêts pédagogiques du jeu.....	p. 7
I. Un jeu pour développer ses intelligences	
II. Un jeu pour développer ses compétences transversales	
III. Un jeu pour développer des compétences spécifiques	
POUR FAIRE (DAVANTAGE) CONNAISSANCE.....	p. 11
• Autoportrait	
• Portraits de classe	
POUR FACILITER LA CRÉATIVITÉ.....	p. 14
• Un brin de poésie	
• Ça conte !	
• Les plus courtes sont les meilleures	
• Raconte-moi une toile !	
POUR ABORDER DES SAVOIRS.....	p. 19
• Expo VIP	
• Keskessè ?	
• Verbitude	
• Sans faute !	
Webographie/Bibliographie.....	p. 24
Annexes.....	p. 25

Avant-propos



Le jeu **CONCEPT** a été créé en 2013. Ce jeu familial a tout de suite remporté un grand succès auprès des joueurs et des professionnels, en glanant au passage huit récompenses à travers le monde !

Au-delà de l'aspect ludique, nous sommes convaincus que le jeu **CONCEPT** (tout comme le jeu dans sa globalité) est un outil indispensable à tout enseignant.

Nous vous exposerons son intérêt pédagogique ainsi que les compétences qui y sont développées.

Dans ce dossier, qui se veut pratique, nous nous intéresserons à la manière dont ce jeu pourra être exploité au sein des classes et en grand nombre.

Ensuite, nous vous proposons une série d'activités transposables afin d'exploiter **CONCEPT** dans toutes ses dimensions. Celles-ci sont classées en trois thèmes, selon certains objectifs :

- THÈME 1 : **POUR FAIRE (DAVANTAGE) CONNAISSANCE**
- THÈME 2 : **POUR FACILITER LA CRÉATIVITÉ**
- THÈME 3 : **POUR ABORDER DES SAVOIRS**

Toutes ces activités peuvent être utilisées indépendamment les unes des autres...

Elles pourront aussi être adaptées en fonction de vos objectifs, de vos besoins, de votre groupe.

Libre à vous de réfléchir encore à d'autres utilisations possibles. Cette liste n'est donc pas exhaustive.

Ludiquement vôtre,

Repos Production



Prise en main rapide du jeu



Grâce au jeu de société **CONCEPT**, plus besoin de parler pour **communiquer** ! Représentez et faites deviner des centaines d'objets, de personnages, d'expressions et de titres en combinant des icônes universelles !

1 Une équipe tire une carte et choisit un mot à faire deviner aux autres joueurs

2 L'équipe utilise le pion **CONCEPT** ? et le pose sur une icône du plateau

3 L'équipe s'aide des cubes de la même couleur pour donner des indices

4 C'est aux autres joueurs de deviner !



Auteur

Alain Rivollet et Gaëtan Beaujannot



Nombre de joueurs

De 4 joueurs à 40 et plus !



Durée

30 minutes et plus



Concept a été récompensé par de très nombreux prix, dont l'**As d'or** en 2014 qui récompense le meilleur jeu de l'année en France.

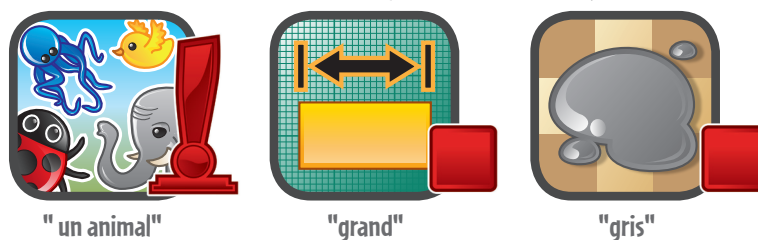
Exemples concrets avec **Concept**

Vous voulez vérifier que vos élèves ont bien assimilé des concepts comme :
un poumon, Hannibal ou encore Gutenberg.

Il est facile de vérifier si un élève arrive à transmettre une idée en un concept à deviner.
En effet, il faut résumer la proposition à ses traits les plus marquants.



Réponse : Un poumon



Réponse : Hannibal



Réponse : Gutenberg

Intérêts pédagogiques du jeu



Les jeux de société, par le respect des règles qu'ils imposent et par les relations entre joueurs qu'ils induisent, favorisent l'acquisition progressive des domaines constituant le socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Dans le cadre scolaire, le jeu, en tant qu'outil pour apprendre, est un moyen pédagogique efficace pour contribuer à la formation de la personne et du citoyen tout en favorisant l'apprentissage du langage pour penser et communiquer.

Dans une classe, il sera parfois le déclencheur qui permettra aux élèves : de renforcer leur attention, d'être plus motivés et ce tout au long de l'activité.

Il pourra également être un activateur de savoirs antérieurs ou en cours d'acquisition.

I. Un jeu pour développer ses intelligences¹

Selon Howard GARDNER et sa théorie des intelligences multiples, chacun d'entre nous, tout au long de sa vie, développera **8 intelligences différentes** :

- 1. L'intelligence logico-mathématique :**
ceux qui aiment résoudre des énigmes, les jeux de logique, les calculs, etc.
- 2. L'intelligence linguistique :**
ceux qui aiment parler, lire, écrire des histoires, argumenter, etc.
- 3. L'intelligence visuo-spatiale :**
ceux qui aiment peindre, dessiner, faire des plans, se repérer dans l'espace, etc.
- 4. L'intelligence kinesthésique :**
ceux qui aiment danser, faire du sport, manipuler lorsqu'ils travaillent, réparer des objets, bricoler, etc.
- 5. L'intelligence musicale :**
ceux qui aiment la musique, chanter, jouer d'un instrument de musique, reconnaître des rythmes, etc.
- 6. L'intelligence naturaliste :**
ceux qui s'intéressent à la nature (faune et flore), qui aiment jardiner, qui aiment l'écologie, etc.
- 7. L'intelligence intrapersonnelle :**
ceux qui se connaissent bien (forces et faiblesses).
- 8. L'intelligence interpersonnelle :**
ceux qui aiment réaliser des tâches à plusieurs, qui manifestent de l'empathie pour les autres, etc.

¹. Merci à Renaud KEYMEULEN pour ses balises théoriques sur les intelligences multiples.

Les deux premières intelligences (logico-mathématique et linguistique) sont appelées intelligences scolaires.
Ce sont les deux intelligences principalement utilisées à l'école.
Le jeu permet de développer ou de cibler d'autres intelligences.

Dans le cas présent, le jeu *CONCEPT* est intéressant parce qu'il conviendra à plusieurs intelligences :

- Les élèves plus sensibles aux intelligences **logico-mathématique** ou **linguistique** se sentiront plus à l'aise, car ces intelligences font partie des fondements même du jeu.
- Ceux qui ont plus développé leur intelligence **interpersonnelle** apprécieront réellement le fait de jouer en groupe, avec les autres, de se mobiliser autour d'un objectif commun.
- Les personnes qui ont développé leur intelligence **naturaliste** auront plus de facilité à découvrir (imaginer) des concepts liés à la nature.
- Ceux qui se sentent plus à l'aise avec l'intelligence **intrapersonnelle** iront rechercher des informations grâce à leurs représentations mentales.
- Pour les **visuo-spatiaux**, le plateau de jeu, les pions et les icônes seront des supports attrayants qui favoriseront leur motivation.

La seule intelligence qui n'est pas directement développée en jouant à **CONCEPT** est l'intelligence musicale.

II. Un jeu pour développer ses compétences transversales

- Renforcer le vocabulaire à l'oral
- Faciliter l'expression orale
- Faciliter la communication au sein d'un groupe
- Valoriser certains élèves en difficulté (en lien avec les intelligences multiples)
- Résumer une idée d'une manière succincte
- Raisonner avec logique
- Émettre des hypothèses
- Pratiquer la déduction
- Travailler la mémoire à court terme
- Aider à vaincre la timidité
- Prendre sa place au sein d'un groupe
- Développer l'imaginaire et la créativité des élèves
- Augmenter la rapidité de réflexion et de l'esprit
- Faire preuve de curiosité culturelle

Jouer en groupe de besoins² permet de :

- Différencier les apprentissages
- Développer la confiance en soi, en l'enseignant
- Cibler certains apprentissages spécifiques
- Créer des liens entre les élèves

Jouer en groupe permettra également de :

- S'entraider pour réussir ensemble dans le respect de tous
- Améliorer la communication positive avec autrui
- Encourager une dynamique de groupe
- Mieux comprendre et mieux accepter les règles en gagnant ou en perdant tous ensemble
- Considérer les autres joueurs comme des alliés et non comme des adversaires
- Accepter le développement de chaque être
- Enrichir les relations entre joueurs

2. Le groupe de besoins permet de regrouper les élèves en fonction de leurs besoins éducatifs spécifiques et non pas en fonction de leur niveau.

III. Un jeu pour développer des compétences spécifiques



En langue française :

- Orienter sa lecture et son écoute en fonction de la situation de communication
- Elaborer des significations
- Assurer et dégager l'organisation du texte
- Traiter les unités lexicales
- Percevoir les interactions entre les éléments verbaux et non verbaux
- Utiliser et identifier les moyens non verbaux



En mathématiques :

- Reconnaître, caractériser certaines formes géométriques
- Utiliser le vocabulaire spécifique au langage mathématique



En éveil scientifique :

- Retrouver le nom d'un animal, d'un concept, d'un phénomène à partir d'indices



En langues étrangères :

- Enrichir/exercer son vocabulaire en langues vivantes étrangères ou régionales



En éveil artistique :

- Utiliser un vocabulaire spécifique au langage artistique
- Décrire des productions d'artistes



En éveil géographique et historique :

- Identifier, caractériser un concept à une époque déterminée (dans les déplacements, la télécommunication, l'organisation sociale, etc.)
- Identifier des personnes ayant vécu à une époque déterminée

CONCEPTTM

POUR FAIRE (DAVANTAGE) CONNAISSANCE

Pour bien démarrer l'année ou tout simplement pour mieux se connaître dans un groupe,
rien de tel qu'une activité ludique.

« On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation. »

Platon, philosophe grec, 5^e siècle avant J.-C.

AUTOportrait

Activité à réaliser en début d'année

Cette activité est idéale pour commencer une année ou lorsqu'un groupe ne se connaît pas.

Matériel : le plateau du jeu *Concept*






But : se présenter à l'aide des icônes du jeu.

Déroulement :

1. Chaque élève tente de se définir uniquement à l'aide des icônes et des pions mis à sa disposition.
2. Chaque élève devra se « présenter » aux autres par le biais du jeu.
Il sera maître des informations qu'il donnera au groupe et cela permettra de faire réellement connaissance ou de découvrir des faces cachées insoupçonnées des élèves (talents, activités, ect.).

Variantes :

- Cette activité peut être adaptable à tout âge et à toutes les matières.
- Il sera intéressant d'observer par quelle caractéristique l'élève commencera.

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
				



Accessible au ...



Déconseillé au ...

PORTRAITS DE CLASSE

Matériel : le plateau du jeu **Concept**, les pions.






But : réaliser le portrait d'un autre élève à l'aide des icônes du jeu.

Déroulement :

1. L'enseignant écrit le prénom des élèves sur des petits papiers.
2. Chaque élève tire au sort un papier.
3. Chaque élève réfléchit à la manière dont il pourrait décrire cette personne.
4. Le premier commence à placer les premiers pions.
5. Les autres élèves tentent de découvrir qui se cache derrière ces icônes.
6. Celui qui trouve la bonne réponse peut à son tour faire deviner un prénom.

Variantes :

- Cette activité peut être adaptable à tout âge et à toutes les matières.
- Il faudra tout de même veiller à bien préciser dans les règles que les élèves restent bienveillants les uns envers les autres, ce qui évitera toute forme de stigmatisation.

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
				



Accessible au ...



Déconseillé au ...

CONCEPTTM

POUR FACILITER LA CRÉATIVITÉ

Parfois, faire appel à une aide extérieure et inattendue telle que le jeu facilite grandement la créativité.

« L'imagination est plus importante que la connaissance. Car la connaissance est limitée, alors que l'imagination embrasse l'univers tout entier. »

Albert Einstein, physicien, 20^e siècle

UN BRIN DE POÉSIE

Matériel : le plateau du jeu *Concept*






But : rédiger un poème/récit en y intégrant des icônes.

Déroulement :

1. L'enseignant choisit 5 icônes.
2. Les élèves devront rédiger un récit/poème en intégrant ces éléments.
3. La longueur du texte variera en fonction des exigences de l'enseignant ainsi que des compétences des élèves.

Variantes :

- Cette activité peut être adaptable à tout âge et à toutes matières.
- L'enseignant limite le nombre d'icônes à utiliser.
- L'élève choisit ses icônes.

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
				



Accessible au ...








Déconseillé au ...

ÇA CONTE !

Matériel : le plateau du jeu **Concept**, les pions et les cubes de couleurs.





But : rédiger un conte en y intégrant des icônes.

Déroulement :

1. Vous demandez à un élève de venir poser 3 pions d'une couleur sur le plateau.
2. Quatre autres élèves en font de même.
 -  Les pions verts représentent la situation initiale de votre histoire
 -  Les pions bleus représentent le problème
 -  Les pions rouges représentent l'action
 -  Les pions jaunes représentent la résolution du problème
 -  Les pions noirs représentent la situation finale
3. Les élèves devront rédiger un récit en y intégrant ces différents éléments, dans l'ordre qu'ils veulent, en tenant compte du code couleur.
4. La longueur du texte variera en fonction des exigences de l'enseignant ainsi que des compétences des élèves.

Variantes :

- L'enseignant peut limiter à 2 le nombre d'icônes à utiliser ou même imposer ses icônes.
- L'histoire pourra être collaborative.
- L'histoire pourra être contée plutôt que rédigée.
- Pour les élèves du secondaire, vous pourrez modifier le type de récit (policier, fantastique, de science-fiction, policière, historique, etc.).

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
				



Accessible au ...



Déconseillé au ...

LES PLUS COURTES SONT LES MEILLEURES

Matériel : le plateau du jeu **Concept**, les pions et les cubes de différentes couleur, les aide-mémoire (1 par équipe).






But : être l'équipe qui comptera le moins de points.

Déroulement :

1. Partagez votre classe en sous-groupes de 3 ou 4 (nombre idéal).
2. Choisissez un concept à faire découvrir en tirant une carte « ? ».
3. Demandez aux groupes de réaliser une définition compréhensible de ce mot et qui comportera le moins d'icônes possible.
4. Pour ce faire, chaque équipe aura 2 minutes pour se concerter et pour choisir le moins d'icônes possible, à l'aide des aide-mémoire.
5. Chaque équipe vous propose sa définition du concept. Si vous trouvez qu'elle est compréhensible, l'équipe remporte autant de points que d'icônes utilisées.
6. Pour connaître le vainqueur final, il vous suffira d'additionner tous les points obtenus (l'activité compte plusieurs manches).

Variantes :

- Cette activité peut être adaptable à tout âge et à toutes les matières.
- Parfait pour des leçons comme les définitions minimalistes de formes géométriques par exemple.
- Vous pourrez vous-même déterminer la durée de votre activité.

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
				



Accessible au ...



Déconseillé au ...

RACONTE-MOI UNE TOILE !

Matériel : le jeu **Concept**, des tableaux ou des illustrations apportées par l'enseignant, un chronomètre ou un sablier.






But : être le premier à identifier une œuvre à partir d'indices donnés.

Déroulement :

1. Affichez au préalable les œuvres dans la classe.
2. Un élève choisit discrètement l'une d'entre elles.
3. Il tentera, à l'aide des icônes et des pions mis à sa disposition, de faire découvrir celle-ci en moins de 3 minutes.
4. Dès qu'un élève trouve l'œuvre correspondante, il prend la place de celui qui a fait deviner et tentera à son tour de faire découvrir une œuvre.

Variantes :

- Ce peut être également des portraits de personnes (cf. activité p. 20 « EXPO VIP »).

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
				



Accessible au ...



Déconseillé au ...

CONCEPTTM

POUR ABORDER DES SAVOIRS

« Il faut jouer pour devenir sérieux. »

Aristote, philosophe grec, 4^e siècle avant J.-C.

EXPO VIP

Matériel : le plateau du jeu **Concept**, des images ou des photos représentant des personnages célèbres apportées par l'enseignant, un chronomètre ou un sablier.






But : être le premier à trouver la célébrité en moins de 3 minutes.

Déroulement :

1. Affichez au préalable les personnages célèbres dans la classe.
2. Un élève choisit discrètement l'un d'entre eux. Il tentera, à l'aide des icônes et des pions mis à sa disposition, de faire découvrir celui-ci en moins de 3 minutes.
3. Dès qu'un élève trouve le personnage, il prend la place de celui qui a fait deviner et tentera à son tour de faire découvrir une célébrité.
4. Si aucun joueur n'a trouvé la réponse au bout de 3 minutes, deux solutions s'offrent à vous :
 - vous poursuivez le jeu sans tenir compte du temps ;
 - la manche s'arrête et vous changez la personne qui fait deviner.

Variantes :

- Ce peut être également des portraits de personnes.
- Les élèves peuvent (ou un groupe d'élèves peut) faire deviner le personnage à leur enseignant.
- Les élèves ont une liste de 100 personnages à leur disposition afin de les aider.
- À vous d'adapter le temps nécessaire pour faire deviner un personnage.

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
				



Accessible au ...



Déconseillé au ...

KESKESSÉ ?

Cette activité peut se faire lorsque le groupe ne connaît pas le jeu ou lorsque le groupe éprouve des difficultés sur le plan du vocabulaire.

Matériel : le plateau du jeu *Concept*.






But : découvrir quels sont les mots cachés derrière chacune des icônes.

Déroulement :

1. Divisez la classe en sous-groupes de 4 personnes.
2. Demandez aux élèves d'observer les icônes.
3. À l'aide d'un document mis à leur disposition (cf. annexes 1 à 4), ils tentent ensemble de définir, selon eux, le mot qui correspond à chacune des icônes (comptez environ 15 minutes).
4. Passé ce délai, le groupe se réunit à nouveau et vous procéderez à une mise en commun au tableau.
5. Cette activité permettra de développer leur vocabulaire et de s'approprier le jeu.

Variantes :

- Vous répartissez les icônes sur 4 tables différentes (ou plus selon la taille de votre groupe). Les élèves se divisent en sous-groupes et vont de table en table pour définir un mot-clé par icône.
- Vous pouvez également afficher les icônes (à reproduire) dans le local et les élèves vont et viennent pour définir un mot-clé par icône.
- Idéal aussi pour des élèves primo-arrivants déjà à l'aise en français.
- Intéressant d'analyser leurs réponses et de tenter de créer un lexique propre ensemble.

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
				



Accessible au ...



Déconseillé au ...

VERBITUDE

Matériel : le jeu **Concept**, le cahier de brouillon/de travail (selon vos habitudes).






But : découvrir le plus possible de verbes (ou d'actions pour les plus jeunes) derrière chacune des icônes.

Déroulement :

1. Divisez la classe en sous-groupes de 4 personnes.
2. Demandez aux élèves d'observer chacune des icônes.
3. Demandez-leur ensuite de retrouver le plus de verbes possible à partir des icônes du plateau de jeu.

Variantes :

- Vous pouvez rajouter la rapidité : être l'équipe qui trouvera le plus de verbes en moins de 5 minutes.
- Classer les verbes par groupe (verbes du premier groupe, du deuxième groupe, etc.).
- Vous répartissez les icônes sur 4 tables différentes (ou plus selon la taille de votre groupe). Les élèves se divisent en sous-groupes et vont de table en table pour définir un mot-clé par icône.
- Vous pouvez également afficher les icônes (à reproduire) dans le local et les élèves vont et viennent pour définir un mot-clé par icône.
- Idéal aussi pour des élèves primo-arrivants déjà à l'aise en français.

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
				



Accessible au ...



Déconseillé au ...

SANS FAUTE !

Matériel : le jeu **Concept**, les pions de différente couleur, le cahier de brouillon/de travail (selon vos habitudes).






But : écrire une définition en réalisant le moins de fautes possible.

Déroulement :

1. Un élève choisit un concept et place les pions sur les icônes afin de faire découvrir le mot.
2. Les autres tentent de le trouver.
3. Ensuite, ils devront écrire la définition dans leur cahier de travail (ou cahier de brouillon).
4. Pour l'autocorrection, vous pouvez demander à l'élève qui a fait deviner le mot de l'écrire au tableau pendant que les autres font de même dans leur cahier.
5. Rejouez entre 3 et 5 fois.

Variantes :

- Vous pouvez calculer les points : vous comptabilisez le nombre de mots orthographiés correctement (1 mot bien orthographié = 1 point).
- Vous pouvez, si vous le souhaitez, leur laisser des outils à disposition (Bescherelle, synthèses, dictionnaire, ect.).
- Vous pouvez limiter le temps d'écriture en fonction du niveau de vos élèves.

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
				



Accessible au ...



Déconseillé au ...

Webographie :

- Le site officiel du jeu : www.concept-the-game.com
- Exploiter le jeu dans des établissements d'enseignement supérieur (reportage RTBF) : www.youtube-nocookie.com/embed/uFYmel45UQc
- Quelques pistes : www.jeux-epoustoufle.com/2016/04/24/concept

Bibliographie :

- Alexis DEWEYS, *Le Jeu comme outil pédagogique ?*, Communauté française, service gén. pilotage système éducatif, coll. Les Nouvelles de l'Observatoire, 2006.
- Francine FERLAND, *Et si on jouait ? Le jeu durant l'enfance et pour toute la vie*, éd du CHU Ste-Justine, 2005.
- Howard GARDNER, *Frames of Mind : the Theory of Multiple Intelligence*, Basic Books, 1983.
- Johan HUIZINGA, *Homo ludens : fonction sociale du jeu*, éd. Gallimard, coll. Tel, 1988.
- Nicole DE GRANDMONT, *Pédagogie du jeu. Jouer pour apprendre*, éd. De Boeck, 1997.
- Pascal DERU, *Le Jeu vous va si bien !*, éd. Le Souffle d'or, 2006.
- Renaud KEYMEULEN, *Motiver les enfants par le jeu*, éd. De Boeck, 2018.
- Roger CAILLOIS, *Les Jeux et les Hommes*, éd. Gallimard, 1967.
- S.S. BOOCOK et E.O. SCHILD, *Simulation Games in Learning*, Sage Publication, 1968.
- Stéphane CHAUVIER, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, éd. Vrin, coll. Chemins philosophiques, 2007.
- Sylvie VAN LINT, *Jeu et compétences scolaires : Comment enseigner les compétences à l'école ?*, Editions De Boeck, 2017.

Note sur l'auteur




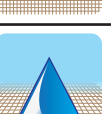


Frédéric Cogge est un instituteur qui a enseigné 15 ans dans le primaire et qui bénéficie aujourd'hui du statut de détaché pédagogique au sein de l'asbl CFA (Centre de Formation d'Animateurs).

Il y forme des enseignants, des animateurs (ATL, en école de devoirs, socio-culturels), des éducateurs, des orthophonistes, des psychologues dans le domaine du jeu, des techniques d'animation et de la gestion de groupe. Son poste actuel lui a permis de rencontrer tous les acteurs de l'enseignement dans la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Exercice p. 21 : Keskessè (annexe 1)

Observe chacune de ces icônes. Que veulent-elles dire ?

Trouve un mot qui pourrait les définir.

Exercice p. 21 : Keskessè (annexe 2)

Observe chacune de ces icônes. Que veulent-elles dire ?

Trouve un mot qui pourrait les définir.

Exercice p. 21 : Keskessè (annexe 3)

Observe chacune de ces icônes. Que veulent-elles dire ?

Trouve un mot qui pourrait les définir.