





# INTRODUCTION

Chers enseignants,

L'éveil aux langues, kesako ?

Pas de stress, il n'est pas nécessaire de parler 2 ou 3 langues. Vous aurez juste besoin d'un soupçon de passion, d'une bonne dose d'envie de voyager, de quelques brins de folie pour découvrir d'autres horizons, diverses cultures, celles de vos élèves, avec eux et pour eux.

Partez sur les chemins de l'analyse, jouez à comparer, écoutez diverses sonorités, observez avec eux, aidez-les à mieux communiquer et à oser prendre les chemins de la différence !

En référence, aux « Balises de progression et ressources pédagogiques de M1 à P2 en éveil aux langues », édité par la Fédération Wallonie-Bruxelles en juillet 2020 (<http://www.enseignement.be/index.php?page=27203&id=308>), vous découvrirez ici une compilation d'activités ludiques et pédagogiques faciles à réaliser avec vos élèves.

## Retrouvez l'intégralité des supports écrits, audios et vidéos

1. sur la **clé USB** jointe à ce carnet
2. en téléchargement libre sur l'un de ces sites :  
<https://reseaulangues.be/3132/kit-langues-kesako/>  
<https://passlingua.sesamgr.eu/#/>  
<https://www.provincedeliege.be/fr/maisondeslangues>



# LE DOSSIER PÉDAGOGIQUE

1. DE QUOI S'AGIT-IL ?

2. QUEL INTÉRÊT ?

3. NOTRE APPROCHE

4. L'HISTOIRE DE NOTRE PROJET

5. LES OBJECTIFS QUE NOUS POURSUIVONS

6. LA STRUCTURE GÉNÉRALE DE LA FICHE DE PRÉPARATION

## 1. DE QUOI S'AGIT-IL ?

Ce recueil d'ateliers/activités d'Eveil aux langues et/ou d'Ouvertures aux Langues et aux Cultures (OLC) s'adresse aux élèves, de la 3ème maternelle à la 6ème primaire. Chaque activité est présentée sous forme de « fiche pédagogique ».

Pour chacune d'elles, vous trouverez les étapes de réalisation accompagnée d'une petite capsule vidéo afin de faciliter, d'enrichir et d'agrémenter votre prise en main de l'atelier.

## 2. QUEL INTÉRÊT ?

Ce dossier pédagogique a été pensé pour :

- étoffer votre panoplie d'outils en matière d'éveil aux langues et aux cultures
- offrir un gain de temps de recherche et de préparation de votre programme de cours.

## 3. L'HISTOIRE DE NOTRE PROJET

Nous nous sommes inspirés des ateliers Excel' Langues organisés par la Maison des Langues de la Province de Liège entre 2017 et 2019 et par le Réseaulangues de la Province de Luxembourg depuis 2009. A travers ces ateliers, les élèves ont eu l'occasion de découvrir / d'aborder le concept de diversité linguistique et culturelle et des aptitudes d'ordre métalinguistique et méta communicatif.

Les mises en situation proposées aux élèves suscitaient la communication, le partage et une collaboration en vue d'atteindre un résultat.

Voici deux liens qui vous permettent d'avoir une petite idée sur ces ateliers :

- [www.youtube.com/watch?v=GF5wNhviaXY](http://www.youtube.com/watch?v=GF5wNhviaXY)
- <https://reseaulangues.be/2317/excellangues>

## 4. NOTRE APPROCHE

Nous sommes certains que les quelques principes repris ci-dessous vous paraîtront aller de soi. Néanmoins, nous les mettons en évidence afin de vous donner le maximum de chances de réussir vos activités.

- Ces activités constituent une matière à jouer, à s'exprimer et à partager.
- Nous attachons beaucoup d'importance à la mise en place d'une ambiance positive, encourageante et bienveillante : on retient mieux dans le plaisir, on s'exprime avec plus d'aisance dans la confiance.
- De ce fait, une place importante est réservée à l'expérimentation et à l'erreur qui favorisent la découverte à la langue et à la culture apprises.
- Les échanges, surtout oraux, sont favorisés afin que les enfants puissent communiquer de manière active et coopérer, le but étant de parvenir à un résultat concret (par exemple, la réalisation d'un livre).

Tout au long de la préparation de ce dossier, nous avons gardé en tête les visées du Code de l'enseignement fondamental et de l'enseignement secondaire :

- Préparer tous les élèves à être des citoyens responsables, capables de contribuer au développement d'une société démocratique, solidaire, pluraliste (...) et ouverte aux autres cultures
- Connaître des langues autres que le français et, principalement, communiquer dans ces langues
- Transmission de l'héritage linguistique et culturel dans tous ses aspects et découverte d'autres cultures, qui, ensemble, donnent des signes de reconnaissance et contribuent à tisser le lien social

Que ce soit dans le domaine des savoirs, savoir-faire et/ou compétences, les activités présentées dans ces dossiers permettent de travailler au moins un des 3 aspects de l'éveil aux langues, c'est-à-dire ce qui touche au :

- phonologique (sons, rythme ...)
- multilinguisme et multiculturel
- linguistique (écriture, mots, expressions ...)

## 5. LES OBJECTIFS QUE NOUS POURSUIVONS

Vous constaterez à la lecture de ce chapitre 5 que les activités qui vous sont présentées ont été élaborées sur base de concepts communs aux différents partenaires de ce projet.

5.1. Le projet SESAM'GR, intégré au Programme européen Interreg V A GR : langues et interculturalité.

La Maison des Langues de la Province de Liège et la Province de Luxembourg ont collaboré à la réalisation de cet outil en participant au projet Sesam'GR qui vise à offrir aux jeunes dès le plus jeune âge, les compétences-clés pour vivre, évoluer et travailler dans une Grande Région Transfrontalière.

Ce projet Sesam'GR s'inscrit dans le Programme INTERREG V A Grande Région qui soutient des projets de coopération transfrontalière, et plus particulièrement dans le Groupe de Travail «Ateliers créatifs de l'Axe 3 sur le Plurilinguisme» co-financé par la Région Wallonne et la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Voici ci-dessus une carte reprenant les différents territoires compris dans cette Grande Région délimitée en bleu.

**Vous trouverez plus d'informations sur le projet Sesam'GR via le lien suivant :**  
**<https://ressources.sesamgr.eu/#/>**

**Zone de programmation INTERREG V-A Grande Région**  
 - Programmgebiet INTERREG V-A Großregion



5.2. La Maison des Langues de la Province de Liège a dans ses missions la promotion de l'apprentissage des langues étrangères, notamment par des partenariats, des projets européens comme le projet Sesam'GR ; elle tisse ainsi des liens, rassemble et fédère les actions autour des langues étrangères.

**Si vous souhaitez plus de renseignements, nous vous invitons à lire la brochure que nous avons éditée, via le lien suivant : <https://www.provincedeliege.be/sites/default/files/media/1008/Maison%20des%20Langues%20Cata-logue%20web.pdf>**

5.3. La Province de Luxembourg, à travers le Réseaulangues, a également pour mission de promouvoir et soutenir l'apprentissage des langues étrangères auprès des citoyens.

L'ouverture aux langues étrangères, et plus particulièrement à la langue du voisin, constitue l'un des éléments constitutifs de la politique luxembourgeoise en faveur de l'accès et du maintien à l'emploi de ses citoyens sur son territoire et en Grande Région, mais également ailleurs en Europe ou dans le monde.

**Pour en connaître davantage, nous vous invitons à cliquer sur le lien suivant : <https://reseaulangues.be/actions-reseau-langues/>**

5.4. Enfin, la Fédération Wallonie – Bruxelles, au sein du secteur « enseignement », promeut, elle aussi, les pratiques d'enseignement qui permettent d'aborder la diversité linguistique et culturelle au sein des classes, dès le plus jeune âge.



En effet, dans le cadre du Pacte pour un enseignement d'Excellence instauré par la FWB, « (...) l'Eveil aux langues propose une ouverture à une diversité de langues ; il ne porte donc pas uniquement sur les langues traditionnellement enseignées dans les écoles en FWB.

(...) Parallèlement à sa dimension linguistique, l'éveil aux langues permet de s'ouvrir progressivement à d'autres cultures, contribuant à la visée d'une société davantage tolérante et ouverte. »

## **6. LA STRUCTURE GÉNÉRALE DE LA FICHE DE PRÉPARATION**

Notre dossier s'articule en 3 points :

- une mise en situation : ouverture d'un espace plurilingue et interculturel en classe,
- une situation recherche : vers l'appropriation de nouvelles connaissances,
- une synthèse : consolidation des apprentissages et prise de conscience des savoirs acquis ou à acquérir.



---

## PRÉSENTATION DES PROFESSIONNELS

---

### MARTA SERNA GARCÍA

Née à Valence (Espagne) en 1996, Marta Serna parle couramment l'espagnol et le catalan. Passionnée par les langues, elle entame en 2014 des études supérieures en traduction et interprétation (anglais, français, espagnol et catalan). En 2016, elle séjourne un an à Liège dans le cadre du programme Erasmus et découvre ainsi la Belgique. En 2018, à la fin de ses études supérieures, elle obtient une bourse du Ministère de l'Éducation de l'Espagne en collaboration avec le WBI pour enseigner l'espagnol dans trois écoles liégeoises. Cette expérience lui permet de découvrir l'univers de l'espagnol en tant que langue étrangère et donc de participer à de nombreuses formations et activités organisées autour de ce sujet. Traductrice, formatrice, animatrice, Marta Serna collabore régulièrement à des initiatives comme celle-ci en vue de promouvoir la langue et la culture espagnole.

### REMERCIEMENTS

Nous remercions [l'école Saint-Joseph de Neufchâteau et son Accueil extra-scolaire](#) pour sa participation dans la réalisation des capsules vidéos du kit d'éveil à la langue et culture espagnole.

---

## PRÉSENTATION SUCCINCTE DE L'ATELIER

---

**Thème abordé :** **Colores y números** (couleurs et numéros)

**Âge des élèves :** Pour des élèves de 8 à 12 ans – P3/P6

**Durée de l'atelier :** 45 minutes

**Description de l'activité :** L'atelier aborde deux sujets :

- **LES COULEURS :**

Rojo (rouge)	Amarillo (jaune)	Verde (vert)		
Azul (bleu)	Naranja (orange)	Negro (noir)	Blanco (blanc)	

- **LES NUMÉROS :**

Uno (1)	Dos (2)	Tres (3)	Cuatro (4)	Cinco (5)
Seis (6)	Siete (7)	Ocho (8)	Nueve (9)	Diez (10)

Pour que l'apprentissage soit dynamique et progressif, l'activité se divise en 4 jeux :

1. JEUX DE PAIRES (numéros)
2. JEU DES CODES COULEURS (couleurs)
3. JEU DE LA ROULETTE (numéros et couleurs)
4. DANSE DES COULEURS (couleurs)

Avant chaque jeu, l'enseignant-e explique aux élèves le but et les règles de l'activité et leur fournit le matériel nécessaire.

---

## PRÉPARER L'ATELIER

---

### CONSIGNES DE PRÉPARATION DE L'ACTIVITÉ.

La préparation en amont de cette animation implique :

- de se familiariser avec les mots, leurs sons et leur prononciation ;
- de préparer le matériel pour les activités ;
- d'aménager le local à l'avance pour gagner du temps ;
- de veiller à ce qu'il y ait dans le local suffisamment d'objets avec les couleurs enseignées dans l'activité.

### GESTION DU TEMPS

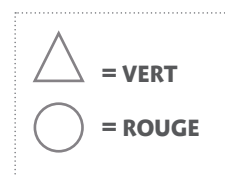
Les introductions aux jeux prendront environ 3 minutes et les activités entre 6 et 10 minutes chacune.

- Présentation de la séance (2 mins.)
- Présentation de la 1<sup>ère</sup> activité (3 mins.)
- 1<sup>ère</sup> activité (7 mins.)
- Présentation de la 2<sup>ème</sup> activité (3 mins.)
- 2<sup>ème</sup> activité (10 mins.)
- Présentation de la 3<sup>ème</sup> activité (3 mins.)
- 3<sup>ème</sup> activité (10 mins.)
- Présentation de la 4<sup>ème</sup> activité (3 mins.)
- 4<sup>ème</sup> activité (6 mins.)

## LES DIFFICULTÉS POUVANT SURVENIR

- **Participation d'élèves daltoniens**

La différenciation de certaines couleurs (rouge/vert le plus souvent) s'avérant problématiques pour les élèves daltoniens, certaines fiches sont accompagnées d'un icône pour les aider à les différencier.



- **Sons en espagnol**

La prononciation de certains sons (r, j, z/c, k) constitue une difficulté pour les personnes francophones qui apprennent l'espagnol. [Les fichiers audio et la fiche « prononciation »](#) sont destinés à vous aider à la maîtrise de ces sons.

- **Groupe d'élèves impair**

1. L'enseignant peut participer à l'activité pour que le groupe devienne pair.
2. Constituer un groupe de 3 élèves au lieu de 2 et alterner les rôles pour que chacun puisse jouer.

## NOMBRE D'ÉLÈVES

Peut se jouer à partir de 2 élèves. Pas de limite supérieure. Penser à prévoir le matériel suffisant en fonction du nombre d'élèves.

## CARACTÉRISTIQUES ET AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE D'ANIMATION

Organisation de la classe :

- tables en forme de U avec des chaises des deux côtés ;
- l'enseignant se situe dans le centre afin d'avoir une meilleure vue sur toute la classe et pouvoir se déplacer si nécessaire ;
- des affiches, visibles pour tout le monde, sont apposées au mur avec les numéros et les couleurs en espagnol.

## MATÉRIEL À PRÉVOIR AVANT LE DÉBUT DE L'ATELIER

**VOUS RETROUVEREZ LE MATÉRIEL À PHOTOCOPIER DANS LES PDF INTITULÉS « OUTILS PÉDAGOGIQUES ».**

Le matériel présenté concerne l'ensemble des jeux qui composent l'atelier. Les quantités correspondent à un groupe de 24 élèves. La quantité à prévoir changera donc en fonction du nombre réel d'élèves.

- **Capsules audio pour la « prononciation ».** (non obligatoire)
- **Affiches format A4.**
  - Une affiche pour chaque numéro écrit en lettres et en chiffres.
  - Une affiche pour chaque couleur écrit en toutes lettres.
  - Un icône distinctif pour le vert et le rouge.

- **12 Jeux de paires** pour la 1<sup>ère</sup> activité. Chaque jeu de paires contient 10 cartes avec les numéros en chiffre et 10 avec les numéros en lettre). Penser à imprimer sur du papier épais afin que les numéros ne transparaissent pas au dos des cartes.
- **12 jeux Codes couleurs** pour la 2<sup>ème</sup> activité. Chaque jeu contient des cartes avec des combinaisons de couleurs et des cartes représentant des pions de couleurs différentes).
- **6 roulettes** différentes pour la 3<sup>ème</sup> activité. Chaque roulette contient :
  - au recto : des numéros écrits en chiffres et en différentes couleurs ;
  - au verso : les numéros et les couleurs écrits en lettres.
- **Chaîne hifi/ordinateur** pour diffuser la chanson de la 4<sup>ème</sup> activité.
- **Des objets de couleurs** à placer dans le local pour la 4<sup>ème</sup> activité.
- **Fichiers audio**
  - 1 fichier audio avec la prononciation de toutes les couleurs.
  - 1 fichier audio avec la prononciation de tous les numéros.
  - 1 fichier audio avec la prononciation des 2 expressions « has ganado », « has perdido ».
  - 1 fichier audio pour la 4<sup>ème</sup> activité (chanson).
- **Capsule vidéo**  
1 capsule audiovisuelle pour les 4 activités.

## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Les élèves peuvent consulter les affiches apposées dans la classe dès le début de la séance et durant la première activité. À partir de la deuxième activité (ou après avoir joué quelques tours de celle-ci), si les élèves commencent à retenir le nom des chiffres et des couleurs, l'enseignant-e peut enlever les affiches et ainsi augmenter la difficulté des jeux.

Autres façons de familiariser les enfants au vocabulaire :

- les faire découper les cartes pour préparer les jeux;
- donner les fiches couleurs et numéros mélangées et demander aux élèves de trier en 2 catégories.

Familiariser les élèves avec le vocabulaire/prononciation à l'aide des fichiers audios.

Mise en situation / lancement de l'animation :

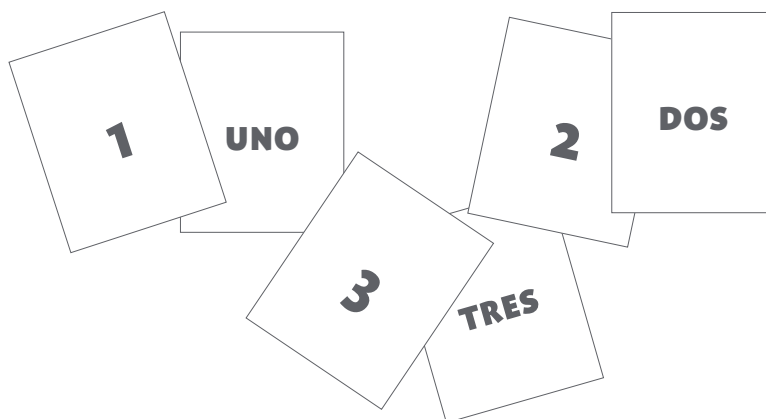
Vous (les élèves) vous rendez en Espagne pendant les grandes vacances et vous rencontrez un-e ami-e espagnol-e qui adore les jeux. Il/Elle vous invite chez lui/elle à venir jouer pour apprendre les couleurs et les numéros en espagnol.

---

## ACTIVITE 1

---

# JEU DE PAIRES



Temps : 3 minutes

1. L'enseignant-e demande aux élèves de s'asseoir par deux, l'un en face de l'autre.
2. L'enseignant-e distribue un *Jeu de paires* (20 cartes) par équipe de deux et explique l'activité.

Temps : 7 minutes

**Préparation :** mélanger les 20 cartes et les disposer face cachée sur la table (5 rangées sur 4 colonnes)

**Objectif :** en retournant les cartes, trouver le maximum de paires possible.

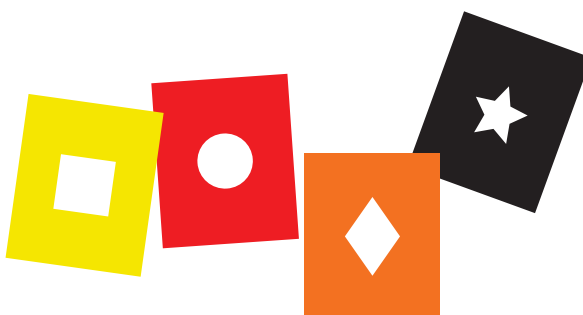
**Déroulement :** chacun leur tour les élèves retourne deux cartes. S'il s'agit d'une paire (p. ex. : 2 et dos), l'élève peut garder ces deux cartes. Sinon, il faut remettre les deux cartes à leur endroit de départ. Puis, c'est à l'autre élève de jouer. **A chaque fois qu'il retourne une carte, l'élève prononce à haute voix le numéro indiqué.**

**Fin du jeu :** la partie se termine quand toutes les paires ont été trouvées.

## ACTIVITE 2

# JEU DES CODES COULEURS

AMARILLO
ROJO
NARANJA
NEGRO



### Temps : 3 minutes

1. L'enseignant-e demande aux élèves de s'asseoir à deux, une personne de chaque côté de la table ;
2. L'enseignant-e distribue un jeu de *Codes couleurs* (pions et combinaisons) à chaque équipe. Un-e élève prend les cartes avec les combinaisons de couleurs et l'autre reçoit les cartes avec les pions.
3. S'il y a des enfants daltoniens, l'enseignant-e rappelle la signification des icônes (Tr. = vert ; O = rouge).

### Temps : 10 minutes

**Objectif :** dicter et interpréter correctement les combinaisons de couleurs.

**Déroulement :** l'élève qui a le tas de cartes avec les combinaisons « couleurs » en prend une au hasard et la dicte en espagnol à l'élève qui a les pions et qui devra reconstituer la bonne combinaison dans le bon ordre.

Les élèves changent de place, de rôle et de groupe. Exemple : faire glisser les élèves disposer à l'intérieur du U vers la droite.

**Fin du jeu :** le jeu se termine après environ 10 minutes, chaque élève ayant pu occuper les deux rôles.

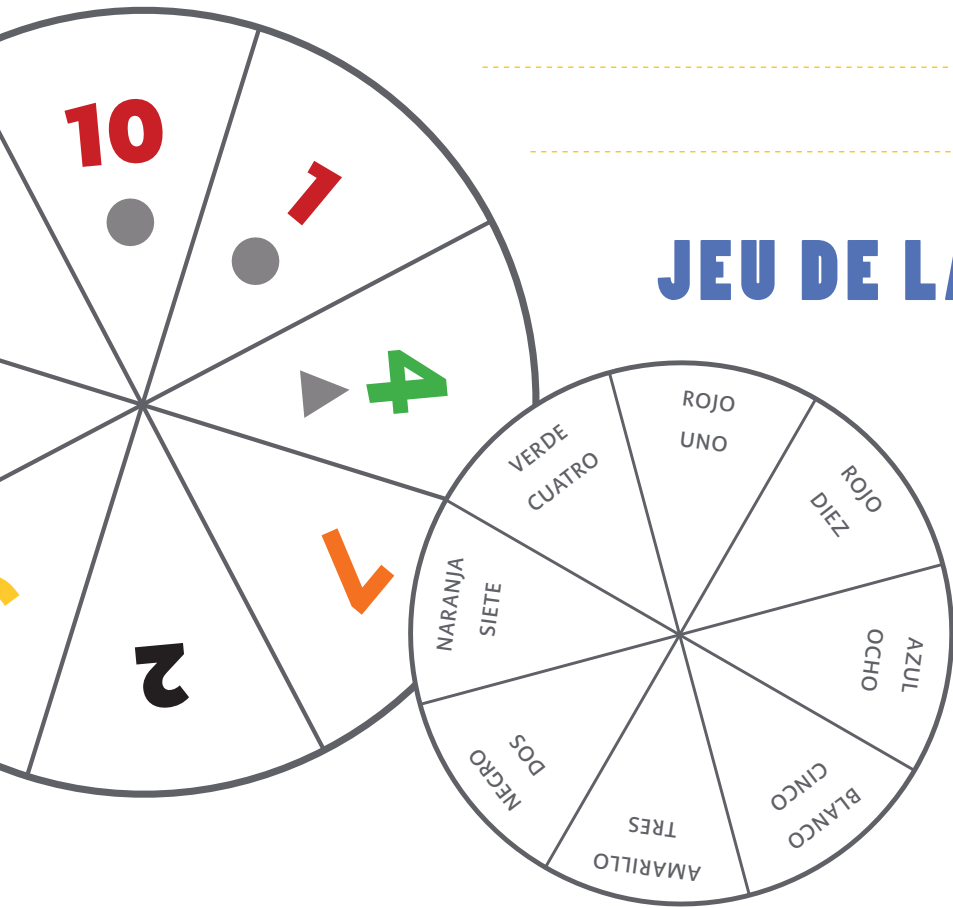


NARANJA
BLANCO
AZUL
VERDE



### ACTIVITE 3

## JEU DE LA ROULETTE



Temps : 3 minutes

1. L'enseignant-e forme des groupes de 4 élèves. Chaque groupe se compose de 2 équipes de 2.
2. L'enseignant-e distribue une roulette par groupe en plaçant la face avec les numéros écrits en chiffres vers le haut.
3. Un objet est placé au centre de la table (p. ex. une gomme, un marqueur...).

Temps : 10 minutes

**Objectif :** Prononcer le numéro et la couleur indiqués par la roulette. Être la première équipe à donner la bonne réponse.

**Déroulement :** un-e élève fait tourner la roulette. Dès qu'elle s'arrête, la première équipe qui se saisit de l'objet placé au centre de la table, peut annoncer sa réponse à voix haute, puis on vérifie la réponse au verso. Tous les deux tours, le couple de l'intérieur du U se déplace vers la droite et joue avec un nouveau couple et, donc, une nouvelle roulette.

Fin du jeu : après 10 minutes de jeu.

---

## ACTIVITE 4

---

# DANSE DES COULEURS



Temps : 3 minutes

1. L'enseignant-e explique l'activité et demande aux élèves de se lever et dégager l'espace.
2. L'enseignant-e enclenche la musique après avoir expliqué l'activité.

Temps : 6 minutes

**Objectif :** retrouver le plus rapidement possible un objet correspondant à la couleur annoncée dans la chanson.

**Déroulement :** lorsque la musique joue, les élèves se déplacent librement dans l'espace. Dès qu'elle s'arrête, une couleur est annoncée et les élèves doivent se dépêcher pour trouver et toucher un objet de cette couleur avant que la musique recommence (10 sec). Attention : (si possible) un-e seul-e élève par objet. Si un-e deuxième élève vient toucher le même objet, il/elle devra aller en chercher un autre. Si il/elle ne parvient pas à trouver un autre objet avant que la musique recommence, l'élève est éliminé-e. Ce processus se répète durant tout le clip.

**Fin du jeu :** l'activité se termine à la fin de la chanson.

---

## POUR ALLER PLUS LOIN

---

- Utiliser les chiffres pour énoncer des numéros de téléphone.
- Faire un jeu de Bingo (couleurs + numéros).
- Retrouver l'Espagne sur une carte géographique.
- Rassembler d'autres mots ou expressions connues par les élèves (ex. : la casa de papel, des plats typiques, la corrida,...).

<b>ESPAGNOL</b>	<b>SAVOIRS (S)</b> Faits, définitions, concepts, théories, modèles, outils linguistiques.	<b>SAVOIR - FAIRE (SF)</b> Procédures standardisées et automatisées par l'apprentissage et l'entraînement.
<b>Au niveau phonologique</b> (sons, rythme ...)	S1 - Il existe une grande diversité d'univers sonores (phonèmes, schémas rythmiques, accentuation, intonation...) Sensibilisation à l'espagnol par le biais de des mots et des sons. Savoir que certains sons (j, r, c, z, ch, v) sont difficiles à prononcer pour les francophones.	SF1 Reconnaître des sons dans des langues familières ou non. Savoir prononcer correctement les sons j, r, c, z, ch, v.
		SF2 Reproduire des éléments sonores non familiers (sons, rythmes, intonations). A travers les jeux interactifs, l'élève reproduit les éléments sonores des mots.
<b>Au niveau multilingue et multiculturel</b>	S3 - Il existe une grande diversité de langues/de cultures. Exploiter les connaissances des enfants ou leur vécu culturel si certains au sein de la classe ont des liens avec l'Espagne.	SF8 Observer des éléments linguistiques entendus/lus dans des langues/cultures différentes et formuler des hypothèses à partir de ces observations. Prononcer correctement des mots en espagnol non vus dans l'atelier et formuler des hypothèses sur le sens des mots nouveaux.
<b>Au niveau linguistique</b> (écriture, mots, expressions ...)	S12 Il existe des ressemblances entre les langues. L'espagnol et le français (avec l'italien) sont des langues latines. Ainsi, de nombreux mots ayant le même sens possèdent, à l'écrit comme à l'oral, des racines communes.	SF13 Repérer des ressemblances et des différences entre les langues, à l'écrit, en utilisant un éventail de critères : éléments graphiques, type d'alphabet, proximités lexicales, sens de l'écriture. Retrouver la signification de certains mots utilisés dans l'atelier à partir des connaissances en français de l'élève.

---

## FICHE « PRONONCIATION »

---

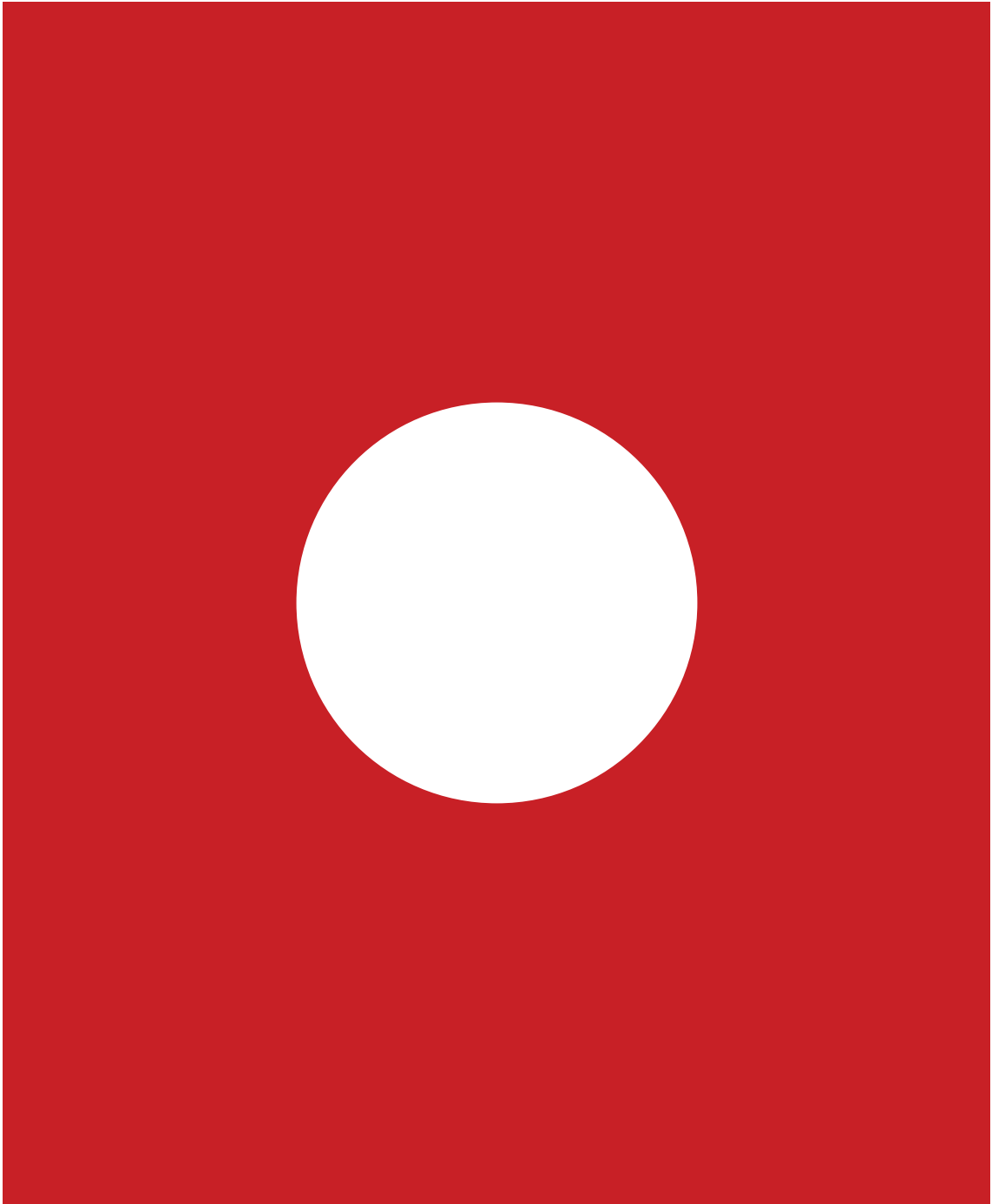
LETTRE	PRONONCIATION
<b>Le « j »</b>	Le « j » de « rojo » se prononce « r » en raclant assez bien la gorge (comme dans le mot « rat »).
<b>Le « r »</b>	Le « r » se prononce comme un r roulé* au début du mot (p. ex. rojo).
<b>Le « z »</b>	Il s'agit d'un s légèrement « zézayé ». Il faut placer sa langue derrière les incisives pour bien prononcer ce son.
<b>Le « c »</b>	le « c » suivi de a, o ou u se prononce comme dans le son « k » (ex. : coquelicot). Le « c » + e ou i se prononce presque comme un s, mais est plus proche du son « th » (comme dans le mot anglais « thing »).
<b>Le « ch »</b>	Le « ch », prononcé « tché » (comme dans le mot « Tchantchès » ou « tchater »).
<b>Le « v »</b>	Le « v » se prononce toujours « be » (comme dans « bébé »).

\* Le son du R roulé, lui, est obtenu en faisant vibrer la langue contre l'arrière des dents du dessus, ce qui est un mouvement très similaire à celui que vous feriez pour prononcer un T ou un D en français. Commencez par prononcer la lettre R, en français, à haute voix.

# **ANNEXES**

# **LES OUTILS**

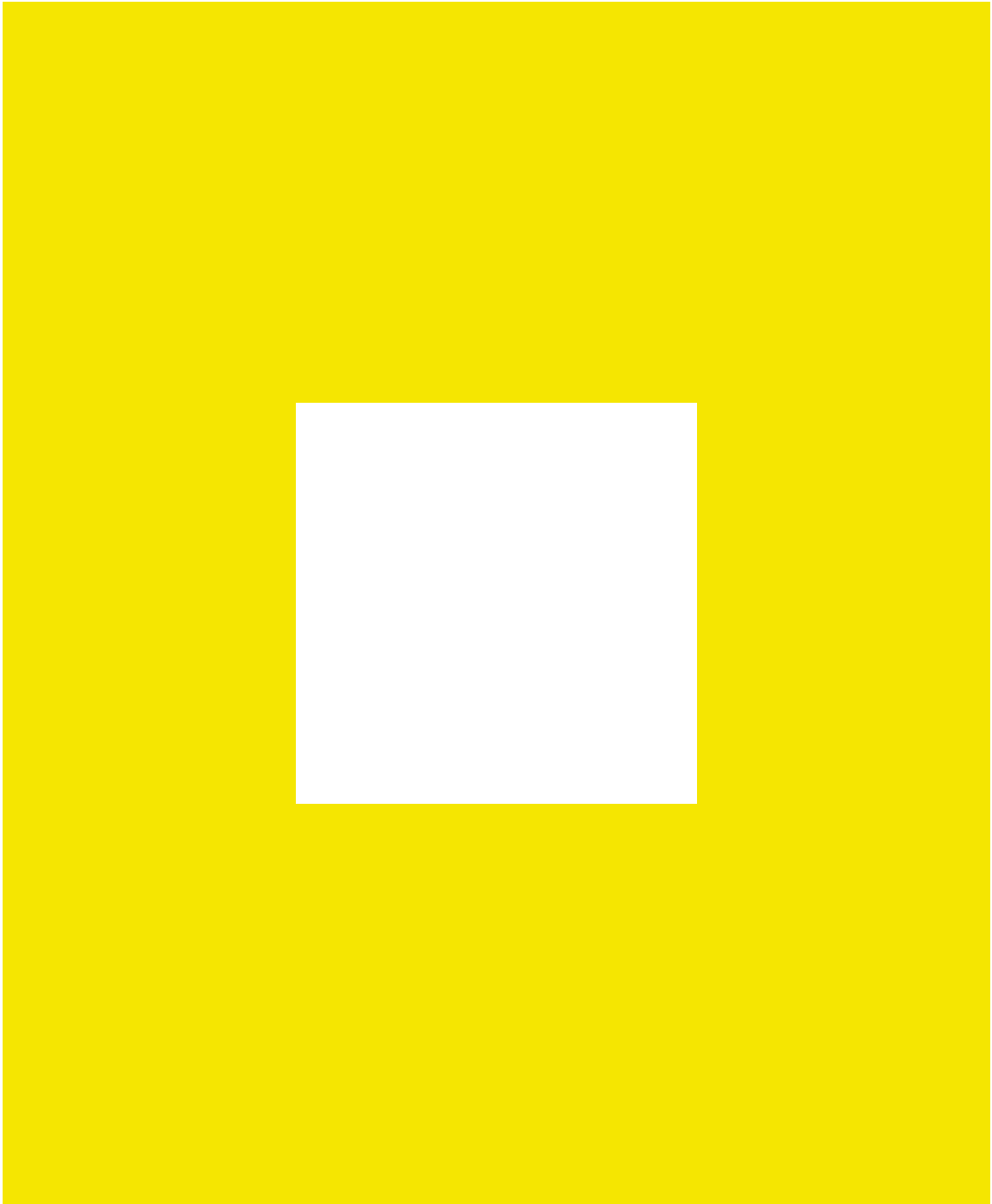




**ROJO**

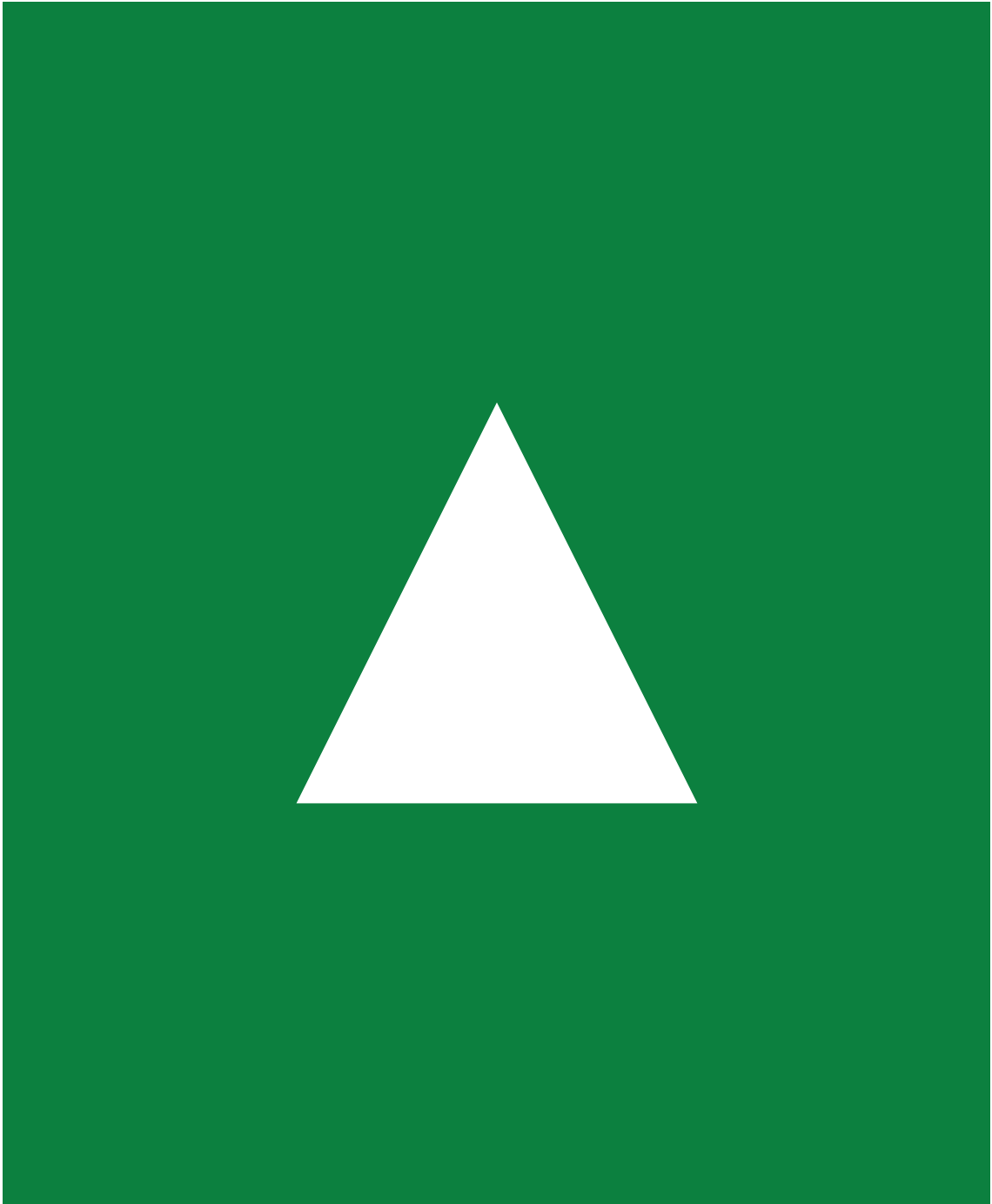






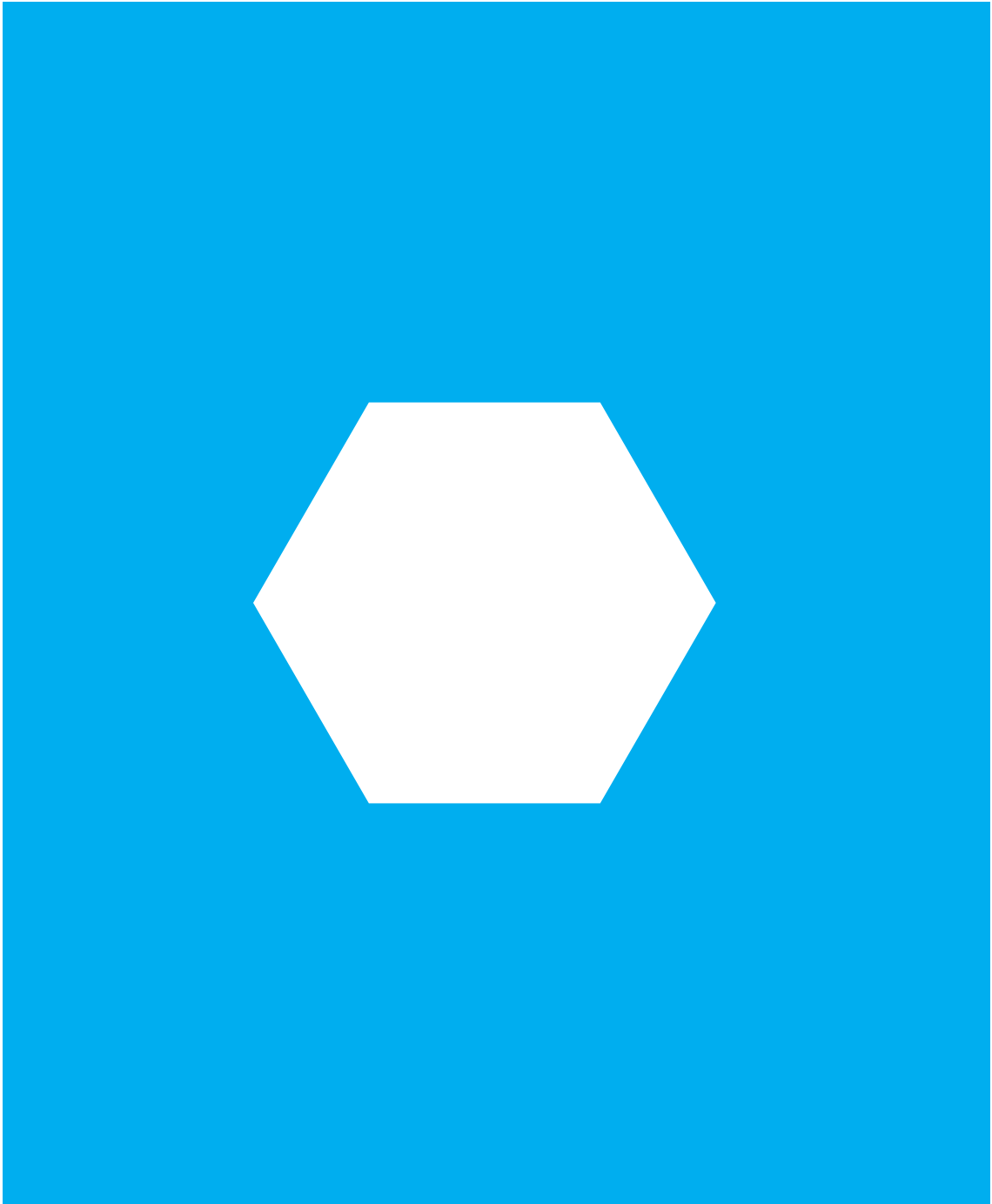
**AMARILLO**





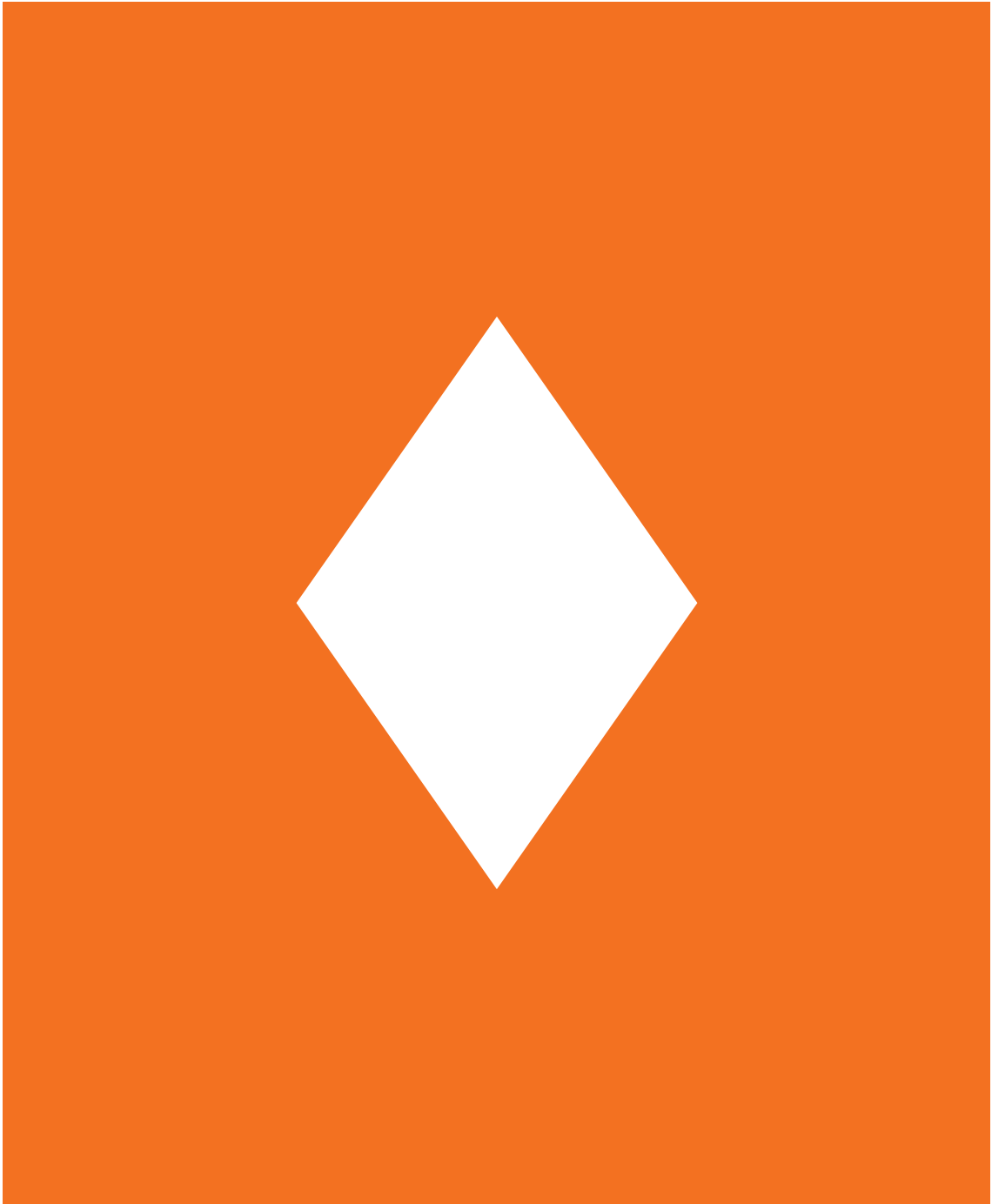
**VERDE**





**AZUL**

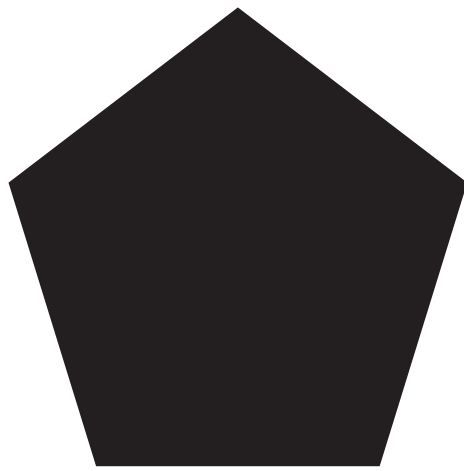




**NARANJA**







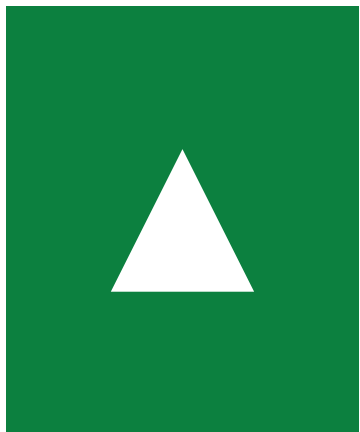
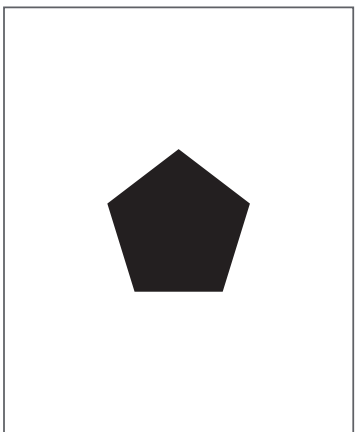
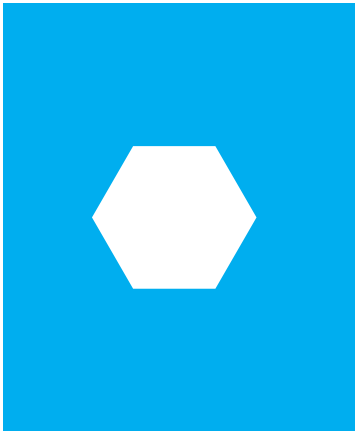
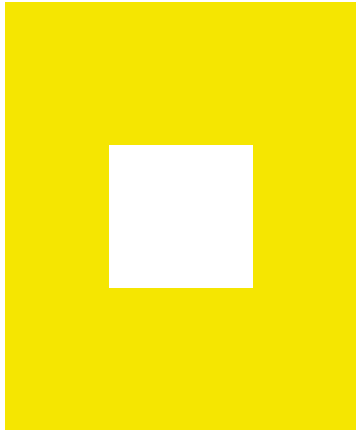
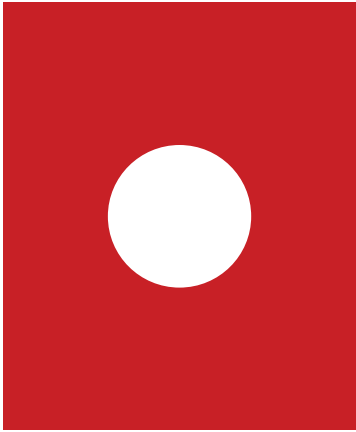
**BLANCO**





**NEGRO**







AMARILLO  
NEGRO  
BLANCO  
NEGRO

ROJO  
BLANCO  
NARANJA  
AZUL

VERDE  
AZUL  
ROJO  
AMARILLO

AZUL  
ROJO  
AMARILLO  
AMARILLO

NARANJA  
BLANCO  
AZUL  
VERDE

NARANJA  
AZUL  
NARANJA  
VERDE

BLANCO  
AZUL  
NEGRO  
AZUL

AZUL  
VERDE  
AMARILLO  
ROJO

AMARILLO  
BLANCO  
NARANJA  
AZUL

VERDE  
AZUL  
VERDE  
NEGRO





NEGRO  
ROJO  
ROJO  
BLANCO

ROJO  
NARANJA  
AZUL  
ROJO

ROJO  
VERDE  
VERDE  
AMARILLO

BLANCO  
ROJO  
NEGRO  
NARANJA

AZUL  
ROJO  
VERDE  
AZUL

AZUL  
VERDE  
AZUL  
ROJO

AMARILLO  
ROJO  
NARANJA  
NEGRO

NEGRO  
BLANCO  
NARANJA  
ROJO



**1**

**UNO**



**2**

**DOS**



**3**

**TRES**





**4**

**CUATRO**



**5**

**CINCO**



**6**

**SEIS**



**7**

**SIETE**





**8**

**OCHO**



9

**NUEVE**



**10**

**DIEZ**



**3**

**TRES**

**2**

**DOS**

**1**

**UNO**





**6**

**SEIS**

**5**

**CINCO**

**4**

**CUATRO**



**9**

**NUEVE**

**8**

**OCHO**

**7**

**SEITE**

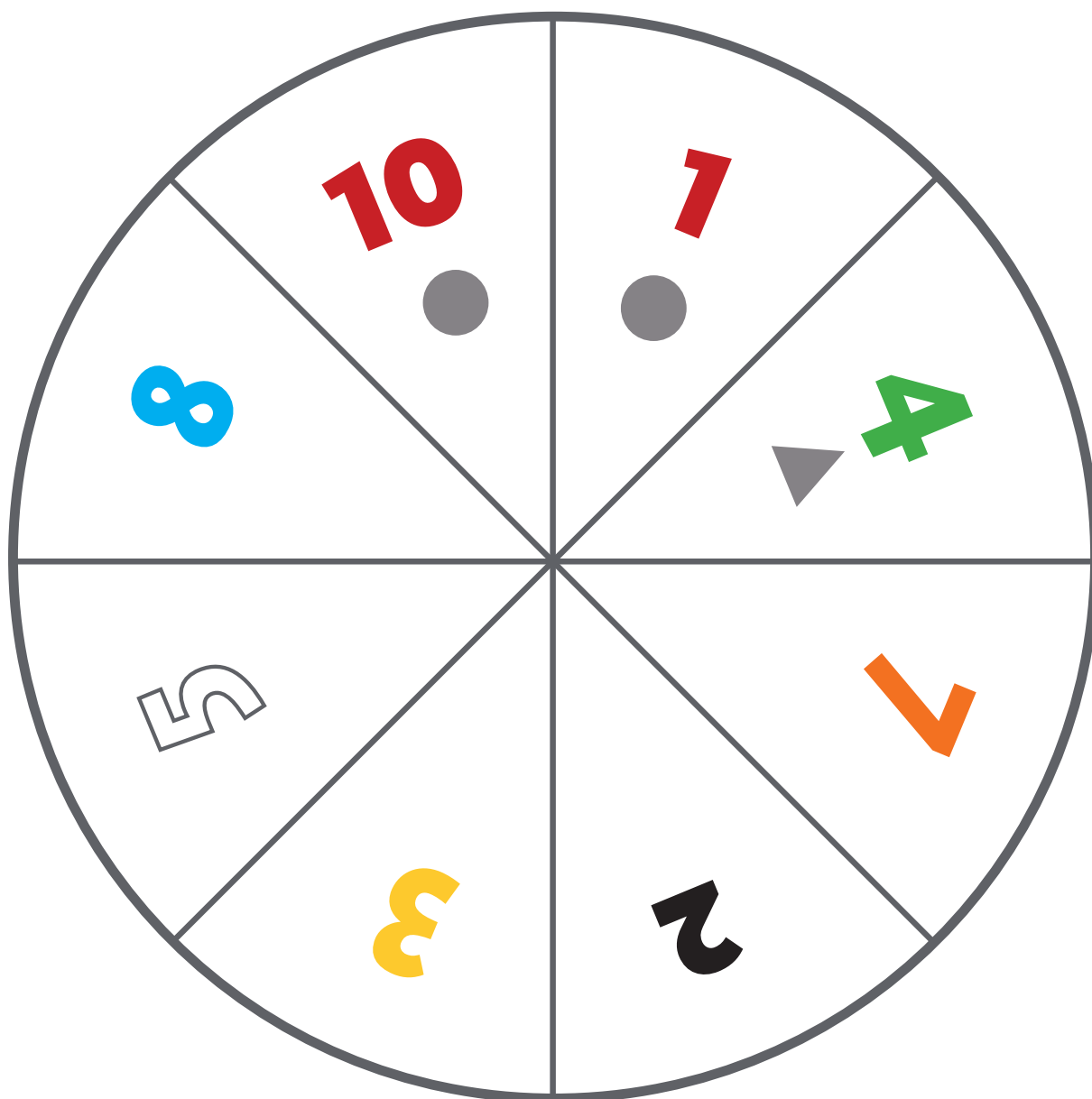


**10**

**DIEZ**



# COMBINAISON 1



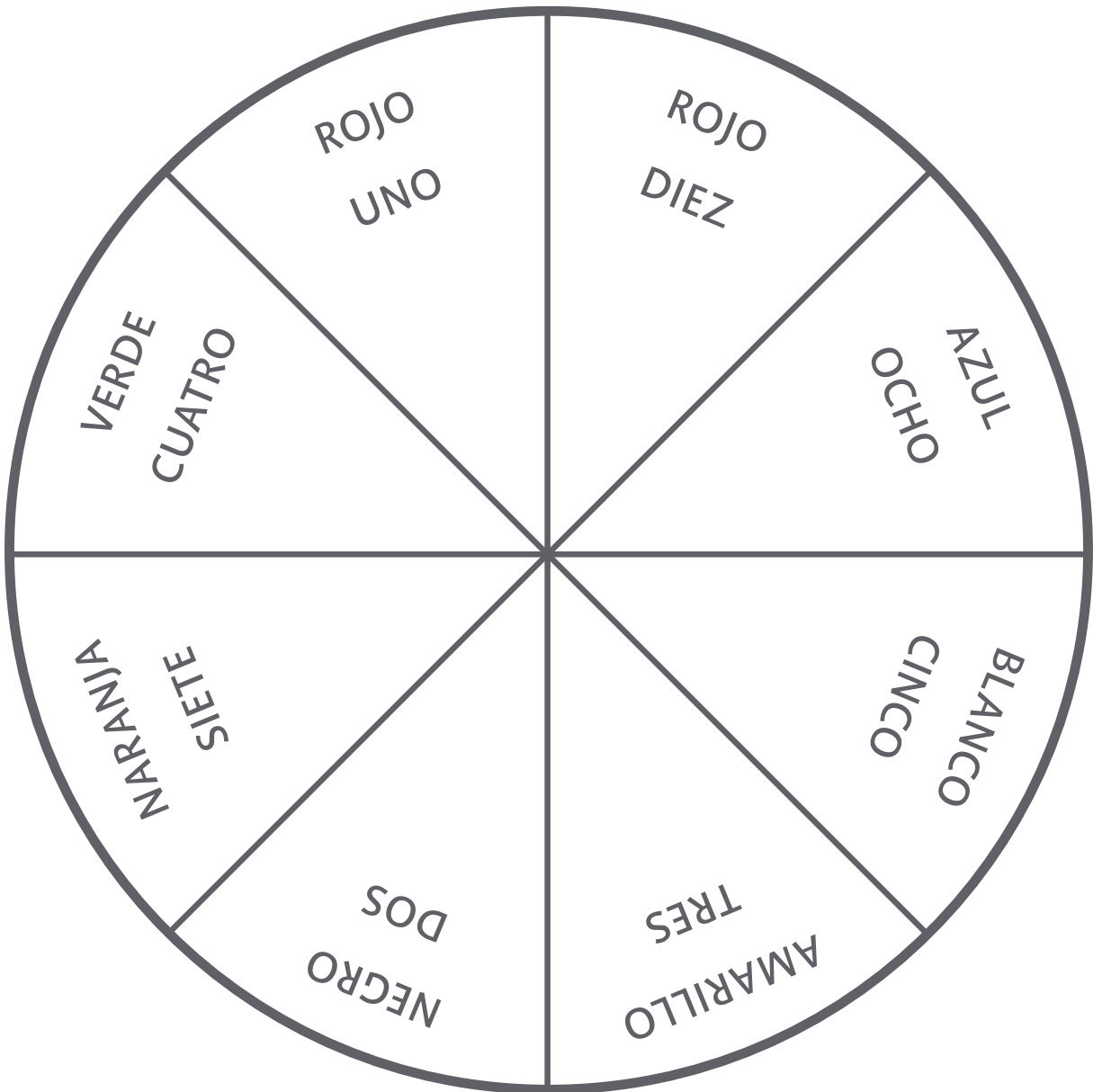
Flèche à maintenir  
au centre de la  
roulette avec une  
attache parisienne  
par exemple.





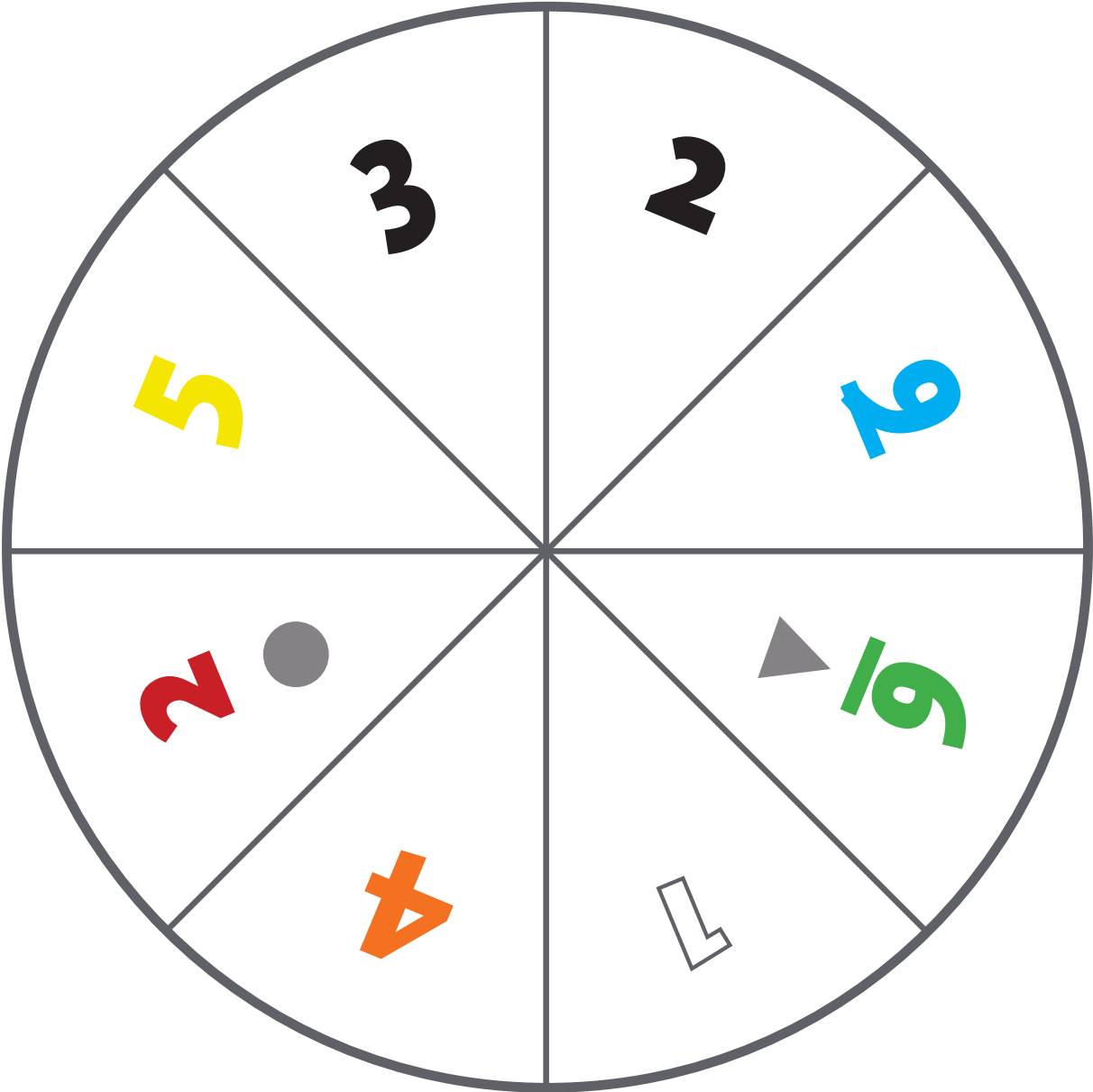


# COMBINAISON 1



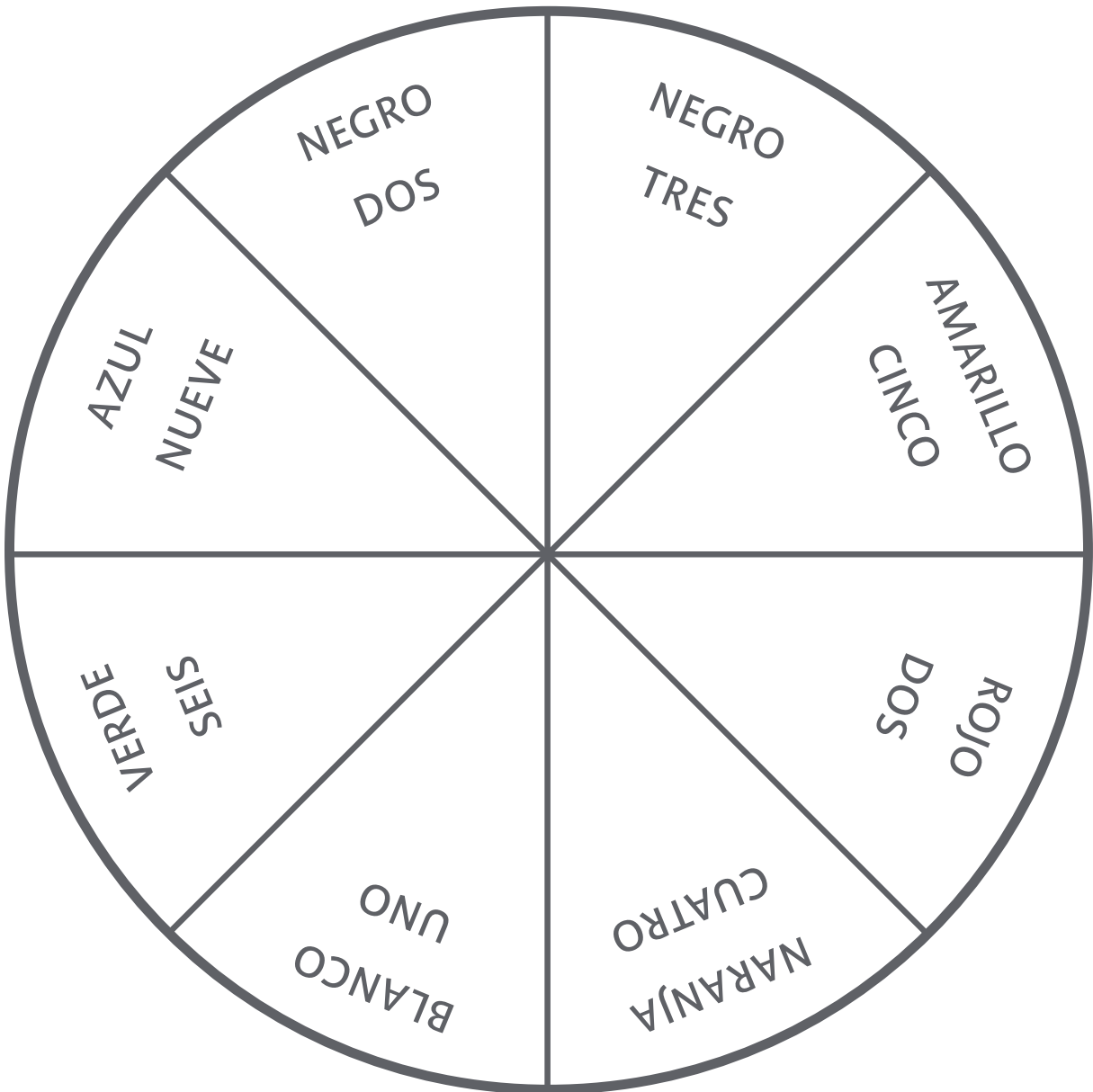


# COMBINAISON 2



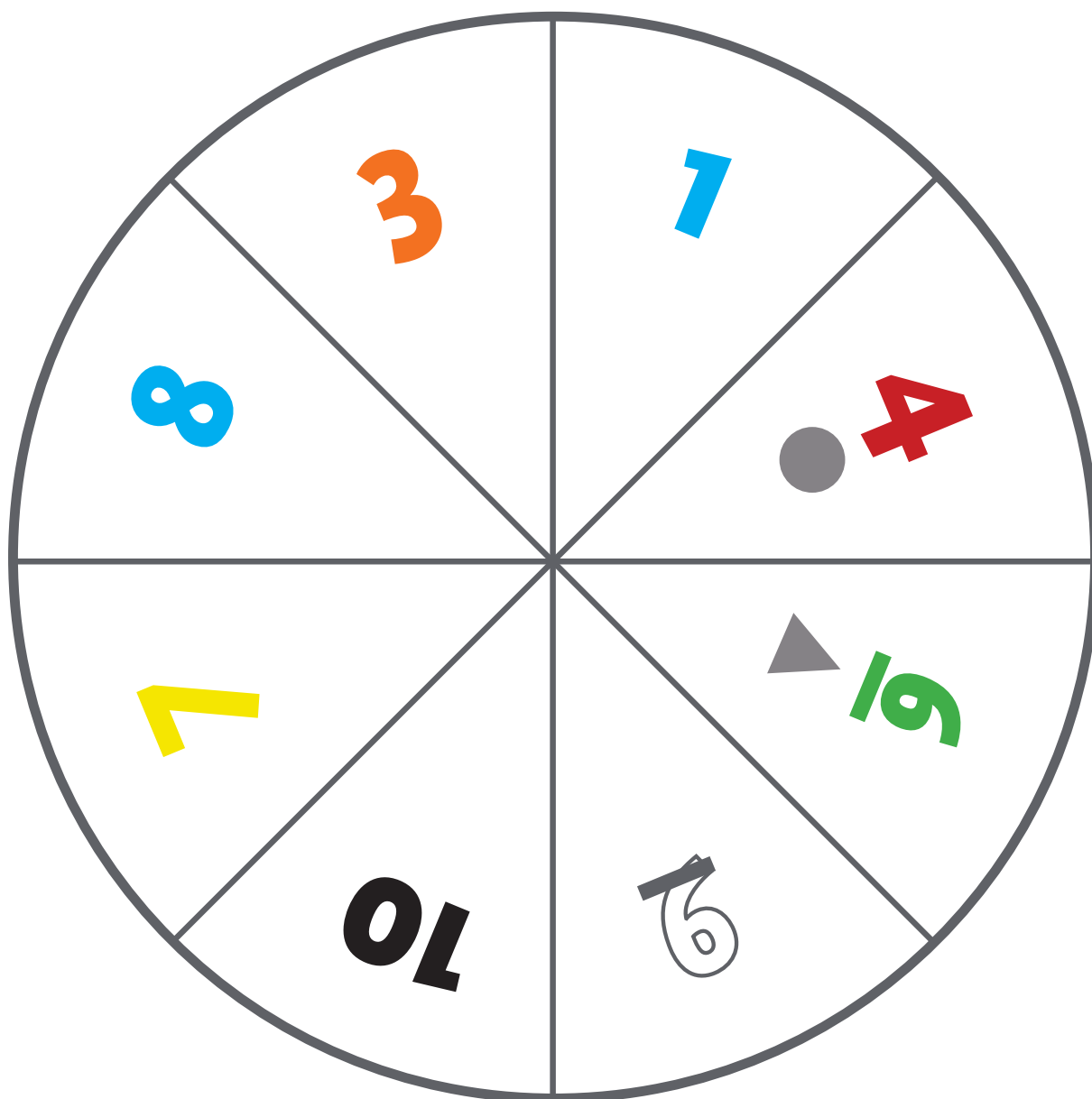


## COMBINAISON 2





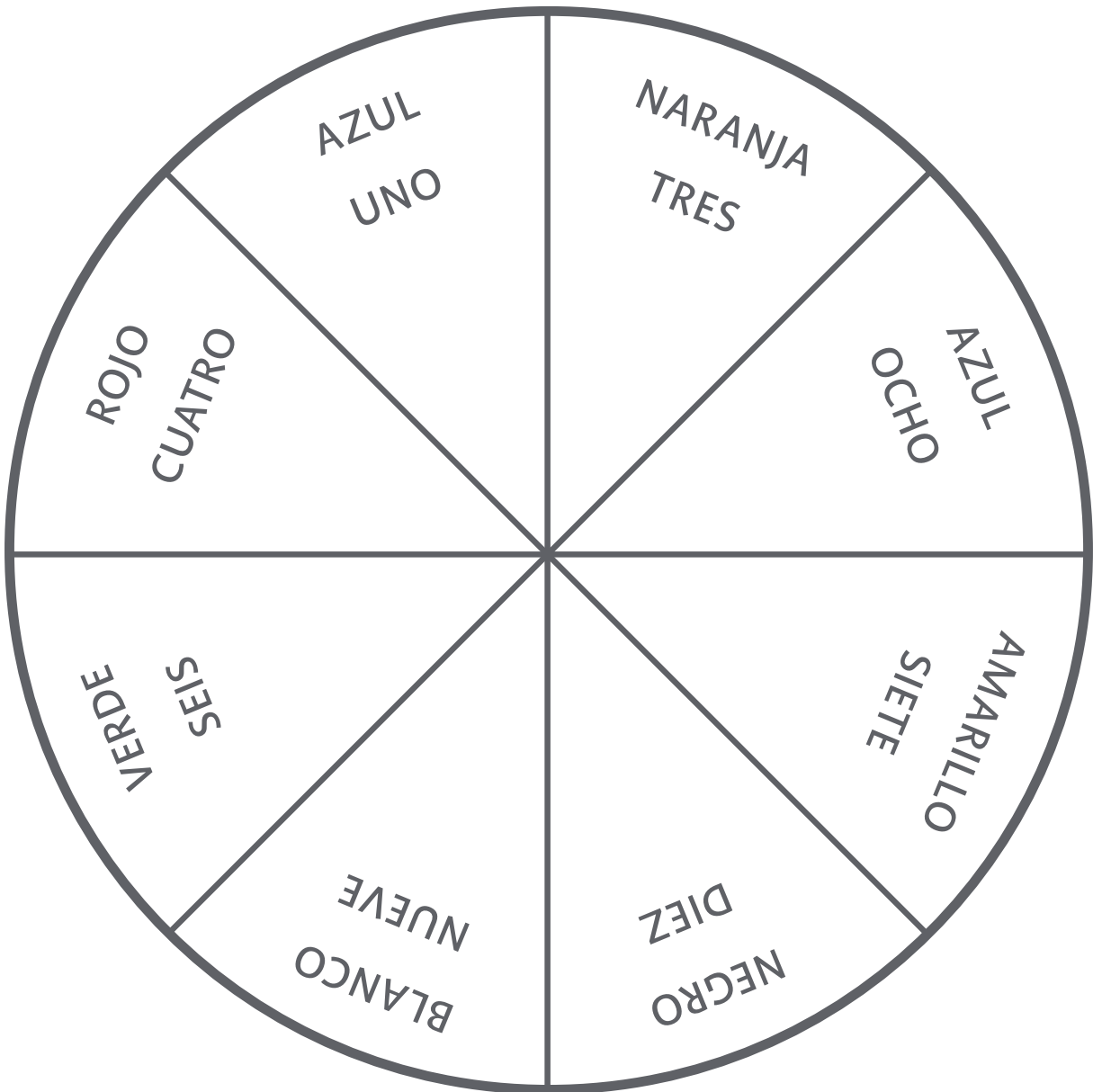
# COMBINAISON 3





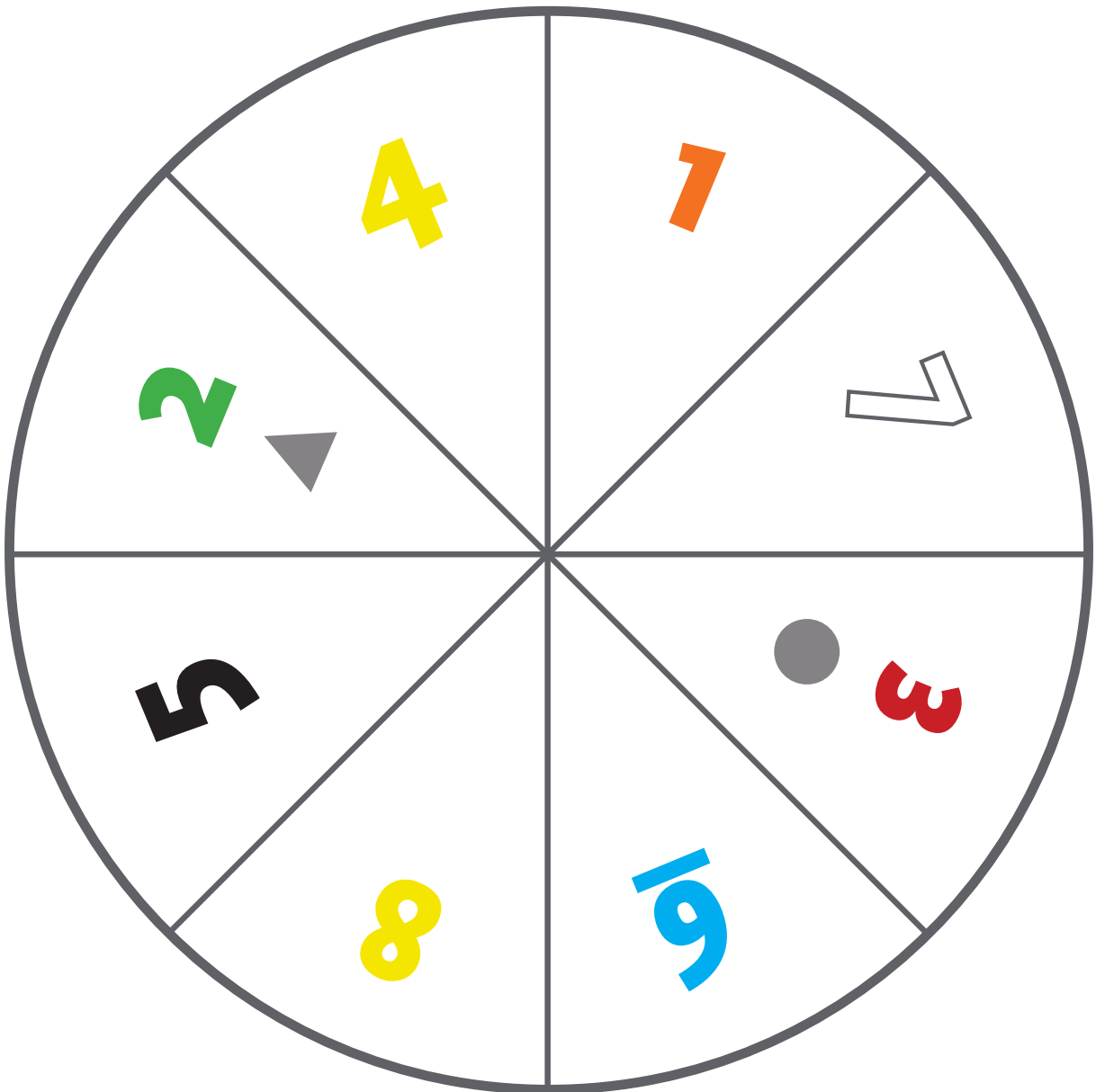


# COMBINAISON 3



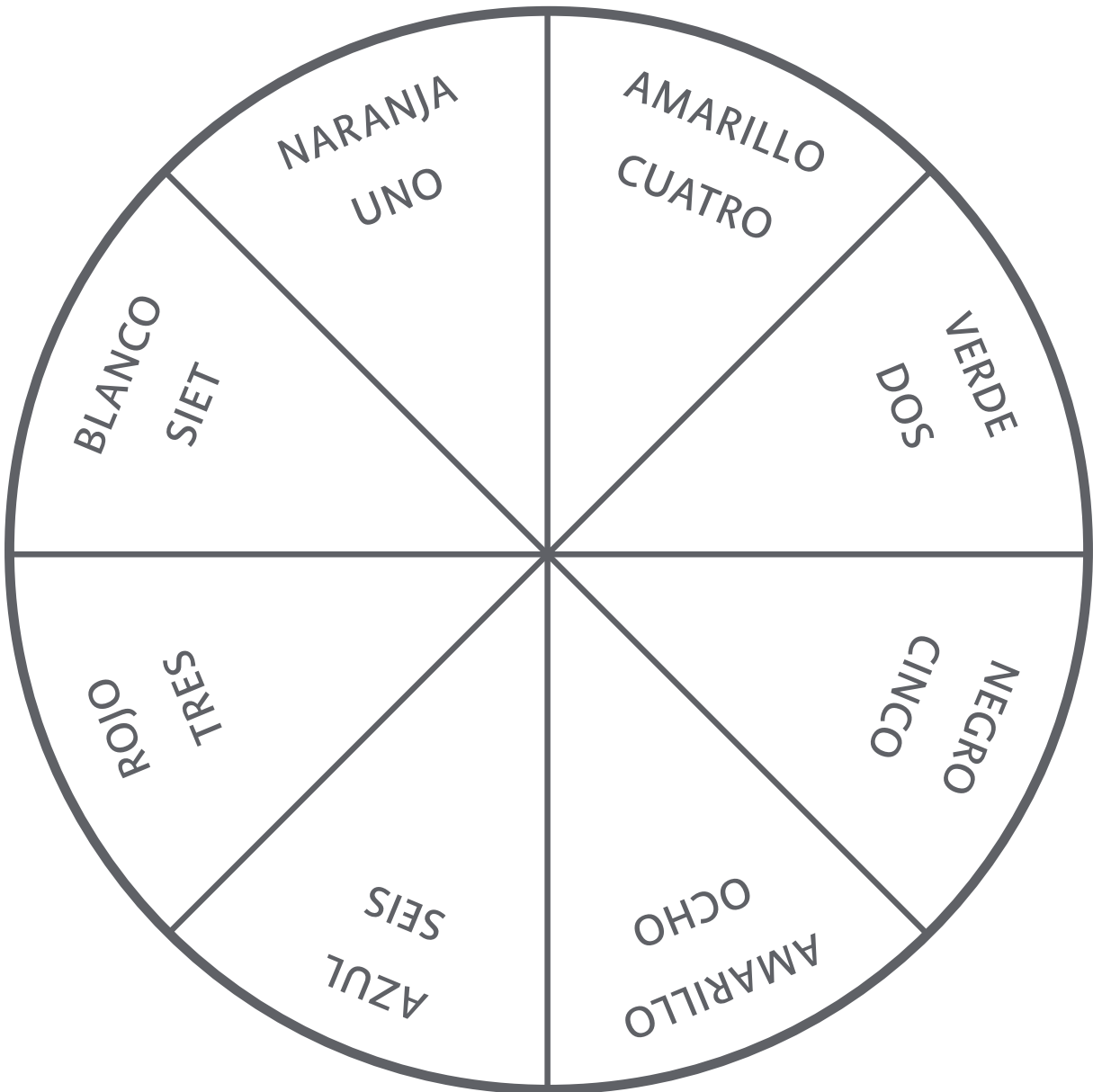


# COMBINAISON 4



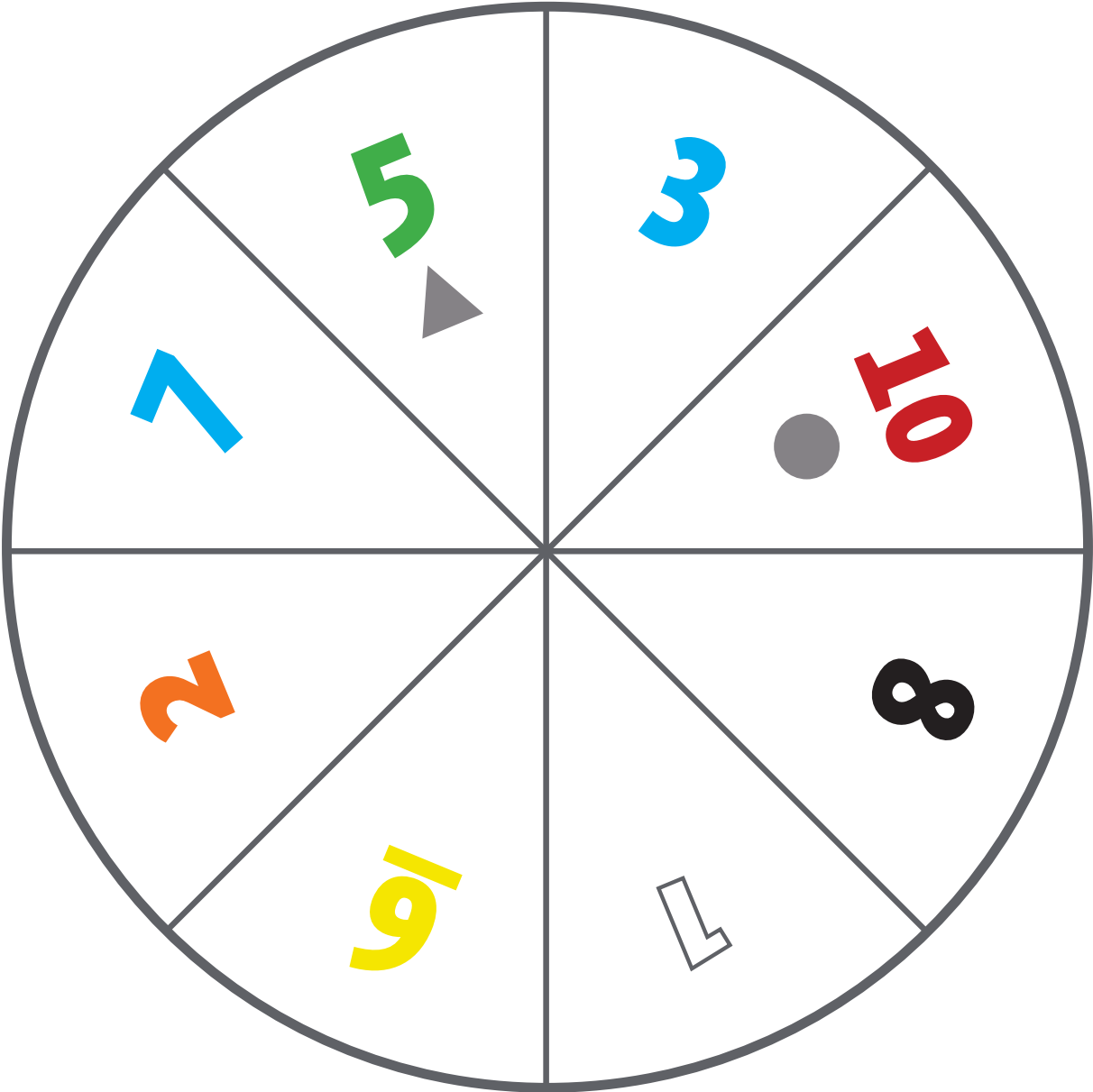


# COMBINAISON 4





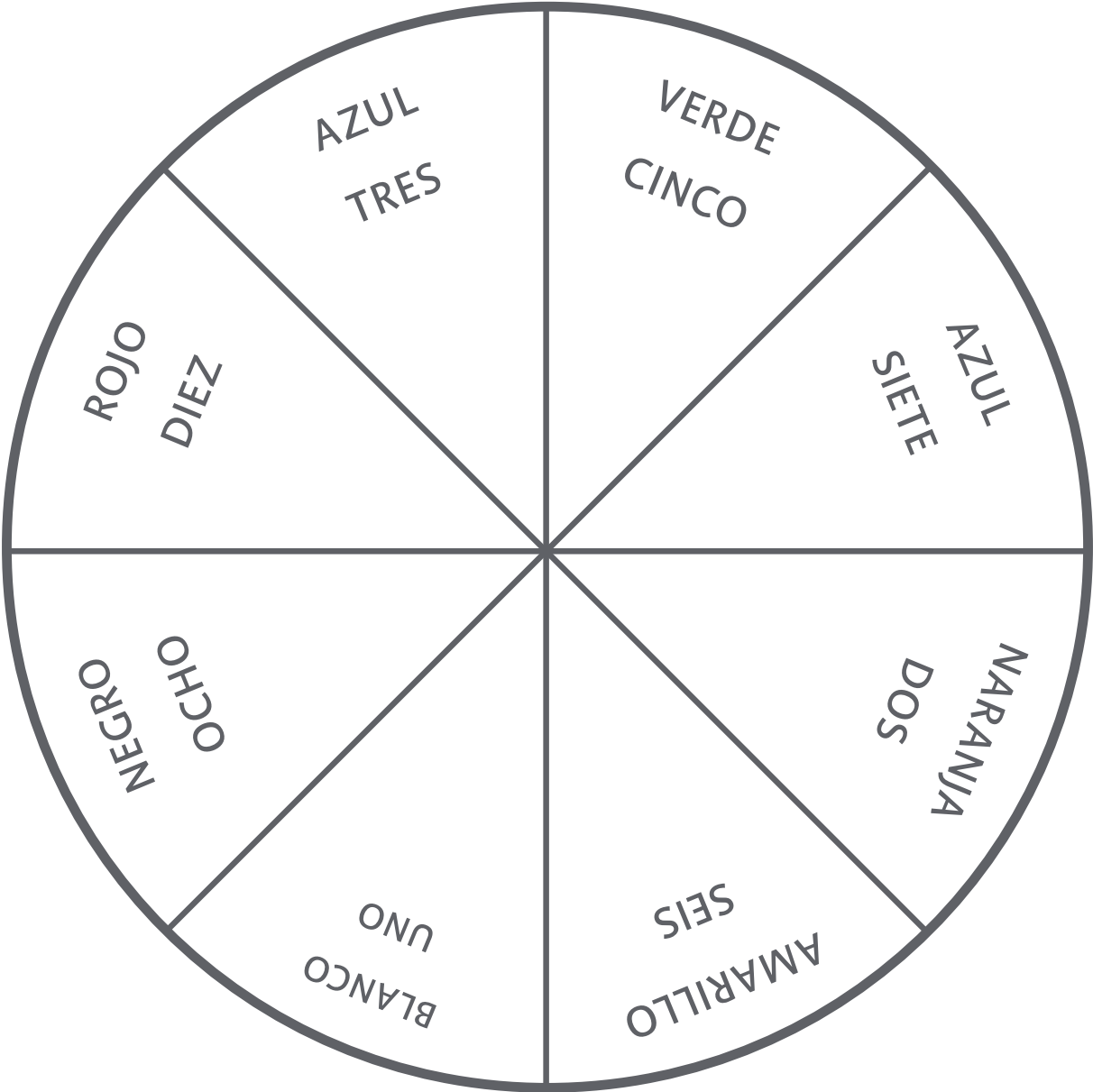
# COMBINAISON 5





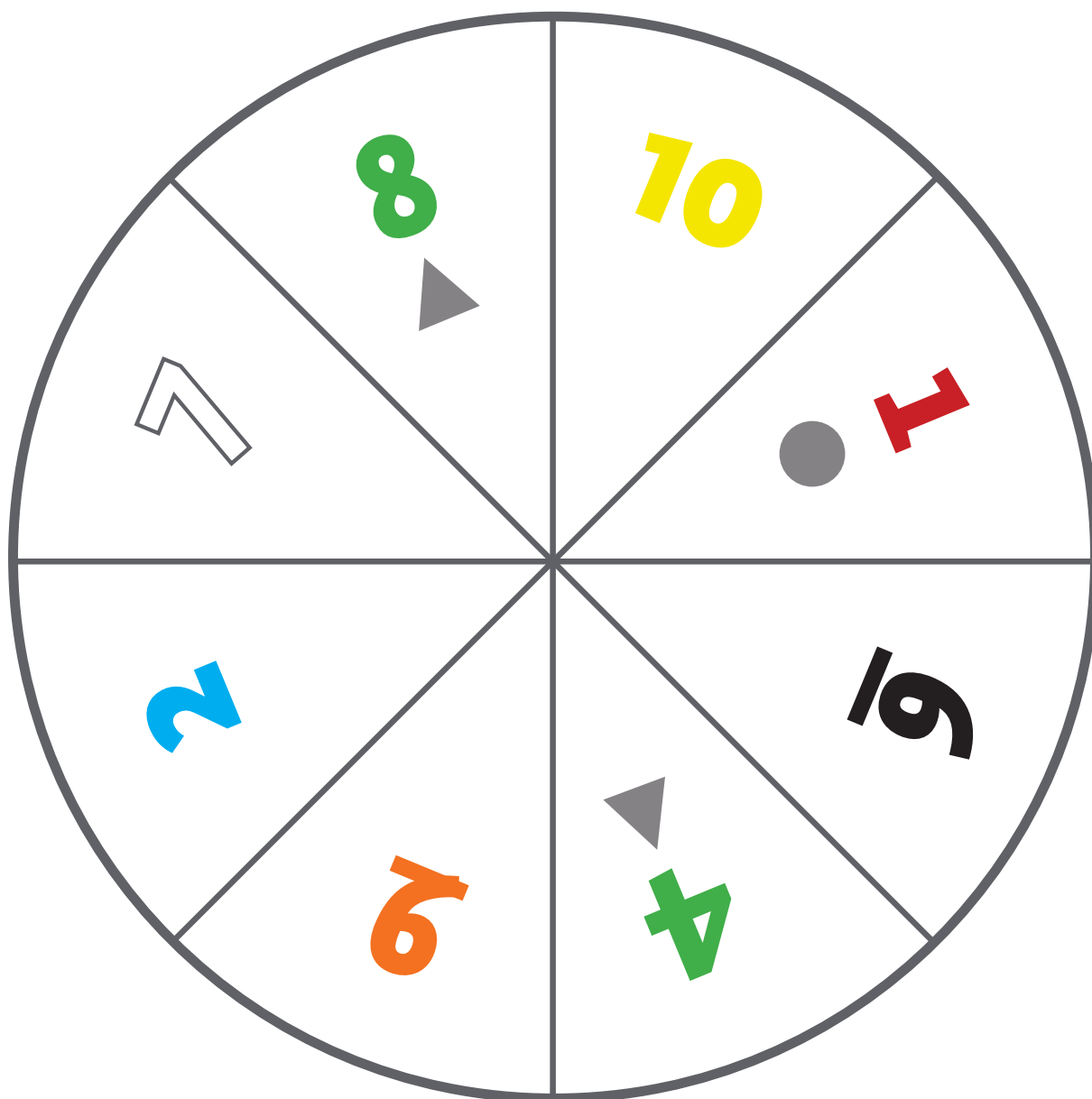


# COMBINAISON 5





# COMBINAISON 6





# COMBINAISON 6

