

Pas si bête!

Mille feuilles 4¹



Pas si bêtes,
ces bêtes!



Les machines
pas si bêtes



prénom, nom

schul verlag plus



IMPRESSUM

Autorenschaft

Ida Bertschy, Barbara Grossenbacher, Esther Sauer,
Andi Thommen

Erweitertes Entwicklungsteam

Stephanie Cavelti, Marylin Grandjean, Willi Hermann,
Isabelle Lusser

Wissenschaftliche Beratung

Dieter Wolff

Projektleitung

Ida Bertschy, Barbara Grossenbacher, Esther Sauer,
Peter Uhr (Gesamtleitung)

Realisation

Daniela Frey, Martin Müller

Multimedia

Michael Wirth | www.tkc.ch (ICT)
ZB Ton, 3274 Merzlingen (Audio)

Gestaltung

raschle&kranz GmbH | www.raschlekrantz.ch

Illustrationen

Sylvia Vananderoye

Bilder

Vgl. Bildverzeichnis Seite 72 oder Copyrightinweise neben
den verwendeten Bildern. Titelblatt: Iwan Raschle

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede
Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen
bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.



Lehrmittel der
Interkantonalen Lehrmittelzentrale

© 2012 Schulverlag plus AG
2. Auflage 2013

Das *magazine* «Pas si bête!» ist Bestandteil von
Art.-Nr. 85252



ERKLÄRUNG DER SYMBOLE

-  Einzelarbeit
-  Partnerarbeit

-  Arbeit in Dreiergruppe
-  Arbeit in Vierergruppe

-  Arbeit in der Klasse
-  Medien

Table des matières

Hier findest du die Texte und Filme zum <i>parcours</i> .	Mit <i>activité A</i> beginnst du die Bearbeitung des <i>parcours</i> .	Die <i>tâche</i> löst du am Ende des <i>parcours</i> .
Pas si bête! Une machine sonore pas si bête 4		
Les animaux..... 6		
L'appel des animaux..... 7		
Les vilaines petites bêtes 8		
Snossiop 9		
Pas si bêtes, ces bêtes!		
Aperçu de la tâche 10		
Objectifs..... 11		
Carte de navigation 12		
Camouflage..... 14	Activité A Des bêtes étonnantes 19	Un jeu de loto pas si bête 40
Animaux intelligents 16	Activité B Découvrir un monde merveilleux 20	
Bizarre, bizarre! 18	Activité C Quelle couleur? 22	
Les cris des animaux 18	Activité D Animaux intelligents 25	
	Activité E Bizarre, bizarre! 27	
	Activité F S'intéresser aux cris des animaux 29	
	Activité G Un jeu animalier 31	
	Activité H C'est quelle bête?..... 35	
	Activité I Tirer les vers du nez..... 36	
	Activité J On comme bonbon 39	
Zoom/Revue..... 47		
La machine 48		
Robots 49		
Les DINGOJECTS..... 50		
Les machines pas si bêtes		
Aperçu de la tâche..... 52		
Objectifs..... 53		
Carte de navigation 54		
Le range-chambre 56	Activité A Des machines qui font du bruit 62	Une machine pas si bête 79
Le casque à faire de beaux rêves..... 57	Activité B Des machines pas si bêtes 63	
Les chaussures ultra rapides 58	Activité C Je décris des machines 66	
La machine à rendre invisible 59	Activité D Le casque – la machine – le collier 70	
La machine qui fait les devoirs 60	Activité E Kiki et Aliène 74	
La machine à remonter le temps 61	Activité F Des consignes 76	
	Activité G Mon fichier..... 78	
Revue 81		
Audiotracks 82		



Animaux intelligents



16-19



Le jeune **chimpanzé** met plusieurs années pour apprendre à casser les noix entre deux cailloux.

1

Quand ils se sentent menacés, les **putois** projettent tout simplement un liquide malodorant.

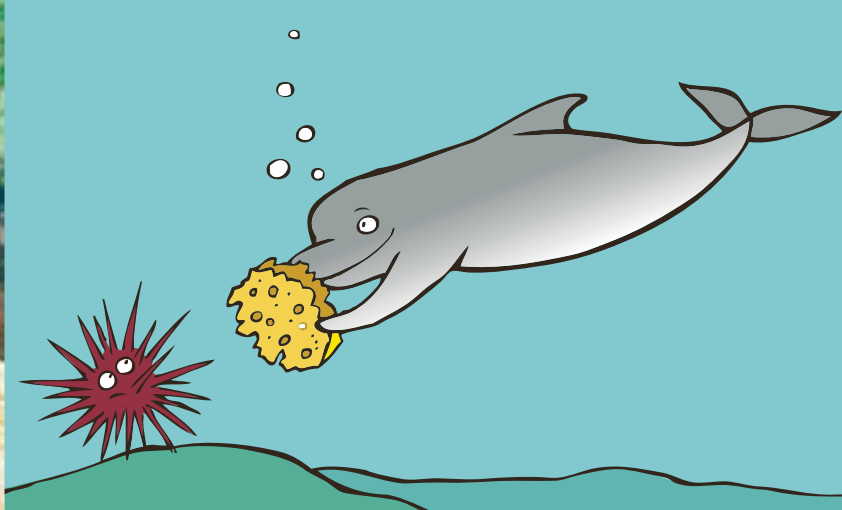
3



16

Le **dauphin** utilise une éponge de mer pour ne pas se piquer le nez sur les oursins.

2



4

Le **percnoptère** vole au-dessus de la savane. Il trouve un œuf d'autruche. Il ramasse un caillou et le lance sur l'œuf. Il doit recommencer plusieurs fois, la coquille de l'œuf est solide. Au bout de 10 essais, il arrive à casser l'œuf. Et il se régale!

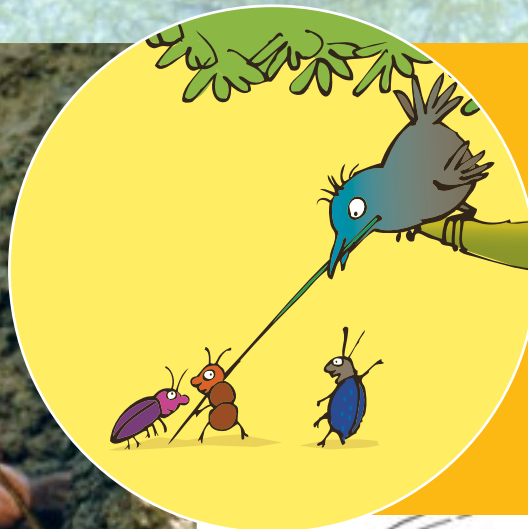


20-23



Une **tortue de mer** passe, et hop, le **poisson rémora** se fixe fermement à son «taxi» grâce à une ventouse. La tortue assure le transport du rémora.

5



Le **pinson** des Galapagos utilise une épine pour attraper les insectes.

6

8



Parfois, il n'est pas facile d'attraper son repas. Ce **chimpanzé** casse une branche et enlève les feuilles. Il plonge la branche dans les creux d'un arbre plein de miel. Mmmmm!!!

7

Le soir, le **martinet** monte en altitude pour pouvoir dormir en volant sans rencontrer d'obstacle.



Tâche

Un jeu de loto pas si bête

Du bist vielen Tieren begegnet, die alle auf eine Art *pas si bêtes* sind.

Mit Fotos und Texten dieser Tiere gestaltest du ein Lotto, das du mit andern zusammen spielst. Dabei sprichst du nur Französisch. Wer ruft wohl zuerst «Loto!»?

Spielvorbereitung

-  ☐ Teile ein A4-Blatt in sechs gleich grosse Felder ein.
- ☐ Schneide sechs Bilder (ohne Titel) von Seite 43 aus und klebe sie in die Felder.
- ☐ Kennst du ein weiteres Tier, das *pas si bête* ist? Du kannst sein Bild auf deine Lottokarte kleben oder zeichnen und eine passende Textkarte schreiben.



- ☐ Schneidet für die Gruppe die Textkarten von Seite 45 aus einem *magazine* aus. Legt sie zusammen mit den selbst geschriebenen in einen Sack.
- ☐ Bereitet kleine Zettel zum Abdecken der Felder vor.



Untereinander französisch sprechen

Nutze beim Arbeiten und Spielen möglichst viele Gelegenheiten, um französisch zu sprechen.

Le jeu

- ☐ Parlez français.
- ☐ Un enfant sort une carte du sac et lit le texte à haute voix.

Commence.

Fange an.

Prends une carte.

Nimm eine Karte.





- ☐ Cherchez l'image correspondante sur votre feuille.
- ☐ Posez un billet sur l'image correspondante.
- ☐ Un autre enfant sort une carte du sac et lit le texte.



l'image correspondante
das passende Bild
un billet
ein kleiner Zettel



C'est ton tour.

Du bist dran.

Pas de chance!

Pech gehabt!

Lis le texte.

Lies den Text.



Répète, s'il te plaît.

Wiederhole bitte.

Les machines pas si bêtes

C



Je décris des machines

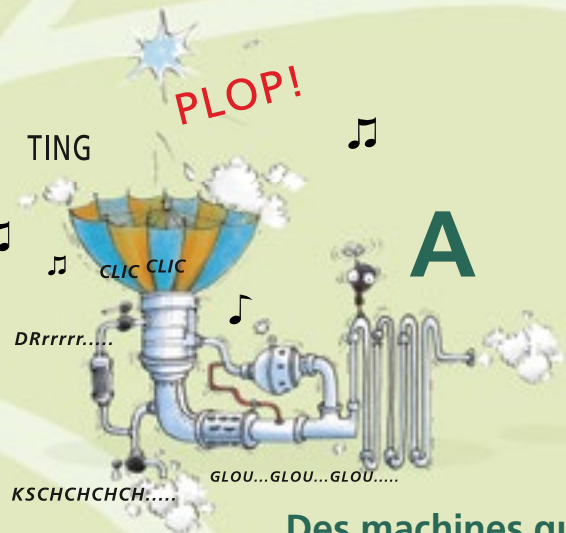
Du setzt Textkarten zusammen.
Du übst, Sätze zu bilden und
sie auszusprechen.

B



Des machines pas si bêtes

Du findest heraus, wozu die Maschinen
dienen und wie sie funktionieren.



A

Des machines qui font du bruit

Du findest heraus, welche
Geräusche die unglaublichen
Maschinen machen.



- » Le range-chambre
- » Le casque à faire de beaux rêves
- » Les chaussures ultra rapides
- » La machine à rendre invisible
- » La machine qui fait les devoirs
- » La machine à remonter le temps

Le casque – la machine – le collier

Du vergleichst französische und deutsche Begleiter und untersuchst Begleiter in weiteren Sprachen.

D



Une machine pas si bête



Kiki et Aliène

Du siehst und hörst eine Geschichte von zwei Ausserirdischen und liest sie vor.

E



Tâche

Du erfindest eine Maschine, die *pas si bête* ist und stellst sie anderen vor.

Mon fichier

Du spielst mit den Karten aus deinem *fichier*.

G



F

Des consignes

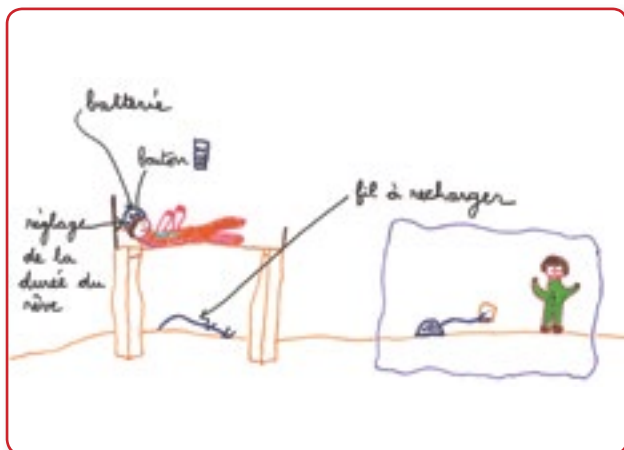
Du übst Anweisungen, damit du die Arbeitsaufträge gut verstehen kannst.





Le casque – la machine – le collier

Du vergleichst französische und deutsche Begleiter und erkennst Gemeinsamkeiten und Unterschiede. Du untersuchst Begleiter in weiteren Sprachen.



C'est le casque à faire de beaux rêves.



C'est le collier* pour les animaux.

* Le collier sert à comprendre ce que pense un animal.



C'est la machine à rendre invisible.

□ Notez les mots marqués dans le tableau – en français et en allemand.

En allemand			das Collier
En français	le casque		

- der Knopf die Zeit le microphone
- la chambre
- das Zimmer la chaleur
- le temps le bouton
- die Wärme das Mikrophon

		<i>der Knopf</i>
		<i>le bouton</i>

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





Mille
feuilles 4²

Vachement bien!



Vivre sa passion

L'histoire
d'une vache
extraordinaire



prénom, nom

schul
verlag plus



IMPRESSUM

Autorenschaft

Ida Bertschy, Stephanie Cavelti, Barbara Grossenbacher,
Marlies Keller, Esther Sauer, Andi Thommen

Erweitertes Entwicklungsteam

Marylin Grandjean, Willi Hermann, Isabelle Lusser

Wissenschaftliche Beratung

Dieter Wolff

Projektleitung

Ida Bertschy, Barbara Grossenbacher, Esther Sauer,
Peter Uhr (Gesamtleitung)

Realisation

Daniela Frey

Multimedia

Michael Wirth | www.tkc.ch (ICT)
ZB Ton, 3274 Merzlingen (Audio)

Gestaltung

raschle&kranz GmbH | www.raschlekrantz.ch

Illustrationen

Sylvia Vananderoye

Bilder

Vgl. Bildverzeichnis Seite 74 oder Copyrighthinweise neben
den verwendeten Bildern. Titelblatt: thinkstock.com

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede
Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen
bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.



Lehrmittel der
Interkantonalen Lehrmittelzentrale

© 2012 Schulverlag plus AG
2. Auflage 2013

Das *magazine* «Vachement bien!» ist Bestandteil von
Art.-Nr. 85252



ERKLÄRUNG DER SYMBOLE

-  Einzelarbeit
-  Partnerarbeit

-  Arbeit in Dreiergruppe
-  Arbeit in Vierergruppe

-  Arbeit in der Klasse
-  Medien

Table des matières

Hier findest du die Texte und Filme zum <i>parcours</i> .	Mit <i>activité A</i> beginnst du die Bearbeitung des <i>parcours</i> .	Die <i>tâche</i> löst du am Ende des <i>parcours</i> .
Vachement bien!		4
Les enfants de La Source		5
On a tous des rêves		6
Le petit cheval		8
La voiture de Pépé		9
Vivre sa passion		
Aperçu de la tâche		10
Objectifs		11
Carte de navigation		12
Ayoub, prince du freestyle 14	Activité A Les passions d'Ayoub, de Mélanie, de Yohan, de Noémie et de Samir Nasri 19	Mon reportage 40
Mélanie, reine de la voltige 15	Activité B Courage – tactique – élégance 22	
Yohan et les fous du volant..... 16	Activité C Une passion intéressante 23	
Noémie, aventurière sous la terre..... 17	Activité D Rythm'n'ball – rythme des mots 27	
Samir Nasri, fou de foot! 18	Activité E Je présente un reportage..... 30	
	Activité F Des mots anglais et français 33	
	Activité G Je décris ma passion 36	
Zoom		43
Revue		44
L'histoire d'une vache extraordinaire		45
Aperçu de la tâche		46
Objectifs		47
Carte de navigation		48
Marta et la bicyclette: le film 50	Activité A Qui est Marta? 54	Les nouvelles aventures de Marta 71
Une interview avec Albertine 52	Activité B Marta et la bicyclette: le film 55	
	Activité C Marta et la bicyclette: le livre..... 56	
	Activité D Ecouter et comprendre 58	
	Activité E Une interview avec Albertine..... 60	
	Activité F The orange cow – De oranje koe 62	
	Activité G Construire une phrase 64	
	Activité H Des phrases pour raconter une histoire..... 66	
	Activité I Marta comme artiste ou astronaute?..... 69	
	Activité J Mon fichier..... 70	
Revue		73
Audiotricks		74



Aperçu de la tâche

Mon reportage

Was ist deine *passion*? Was machst du gerne, intensiv, mit grossem Interesse und mit viel Einsatz?

Du erstellst eine Reportage über eine *passion* von dir. Dazu schreibst du Texte, klebst Fotos auf, illustrierst mit Skizzen und Zeichnungen. Deine Reportage präsentierst du einer Gruppe aus der Klasse.





Objectifs

FRANZÖSISCH HÖREN, LESEN, SPRECHEN, SCHREIBEN

Ich kann Informationen aus einer Reportage verstehen und weiter-erzählen.

Ich kann verstehen, was mir ein Mitschüler oder eine Mitschülerin von einer Reportage berichtet.

Ich kann eine Reportage über meine eigene *passion* schreiben und sie präsen-tieren.

Ich kann über mich selbst schreiben, indem ich Sätze mache, die mit *Je* oder *On* beginnen.

Ich kann Wörter rhythmisch aussprechen.

ETWAS ÜBER SPRACHEN UND KULTUREN WISSEN ÜBER SPRACHEN UND KULTUREN NACHDENKEN

Ich kann in einem französischen Text englische Wörter entdecken.

Ich weiss, dass viele französische Wörter aus anderen Sprachen stammen.

WISSEN, WAS BEIM LERNEN HILFT

Ich weiss, dass mir ein Titel viel über den Inhalt eines Textes verraten kann.

Ich weiss, dass mir die Fragen Wer? Was? Mit wem? Womit? Wo? und Wann? beim Verstehen oder Schreiben eines Textes helfen.



Ayoub, prince du freestyle



6-8

Ayoub a 8 ans et il habite à Molenbeek, un quartier de Bruxelles, en Belgique. Sa grande passion, c'est le basket freestyle, une façon très spéciale de jouer au basket...



C'est quoi, le basket freestyle?

Le but n'est pas de marquer plein de paniers et de gagner à tout prix, mais de faire les plus beaux « moves ». Un *move*, c'est un enchaînement de figures et de mouvements. On peut dribbler, faire des feintes, jouer avec le ballon ou encore shooter dans le panier. Pour compliquer les choses, on fait aussi des « un contre un ». Là, chacun essaye de faire des *moves* sans être « calé », c'est-à-dire sans se faire prendre la balle...



Pas facile d'intercepter Rophy! Surtout qu'au freestyle, ce n'est pas comme au basket normal, on ne pousse pas, on ne joue pas des épaules.





Mélanie, reine de la voltige

9-12

Depuis quatre ans, Mélanie s'entraîne à faire des figures acrobatiques sur un cheval. Elle te raconte sa passion.

Mélanie, 9 ans

La voltige, c'est un mélange d'équitation, de gymnastique et de danse. Je dois à la fois rester en équilibre sur le cheval, faire de jolis mouvements et garder le sourire!

Les figures de voltige



Dur, dur, l'entraînement!

Pour apprendre une figure, je commence par la faire sur un engin qu'on appelle le « tonneau ». Amélie, ma professeur, me corrige. Une fois que j'y arrive, j'essaye sur le cheval: d'abord à l'arrêt, puis au pas, puis au galop. J'adore quand je réussis une nouvelle figure!



Ecouter et comprendre



39–41

Du hörst verschiedene Textstellen aus der Geschichte und findest das passende Bild.



Du kannst Ausschnitte aus der Geschichte von Marta in 3 verschiedenen Versionen hören.

- ☐ Suche zu jedem Ausschnitt das passende Bild. Schreibe die Nummern dazu.
Beachte: Zu 6 Bildern gibt es keinen Text.



39

1. Filmtext – schnell gesprochen



40

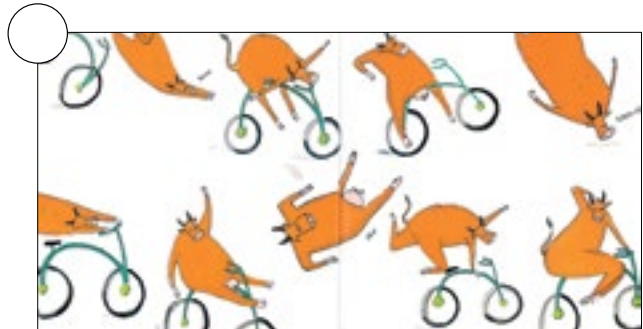
2. Bilderbuchtext – langsamer gesprochen



41

3. Gekürzter Text







Construire une phrase

Du findest heraus, wie du einfache Sätze bilden kannst.

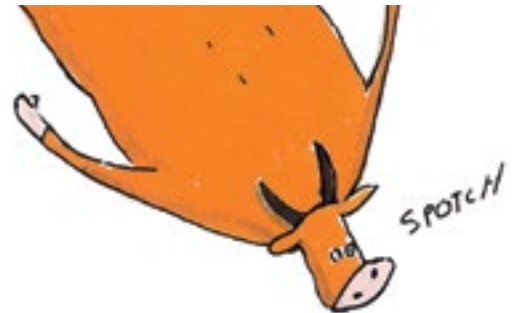
In der Geschichte von Marta sind die Sätze manchmal lang und kompliziert. Es gibt aber auch einfache. Diese kannst du als Vorlage benutzen, wenn du in der *tâche* neue Abenteuer von Marta erzählst. Manchmal kann man lange Sätze auch kürzen.



- ☐ Untersuche die Sätze.
 - › Wie beginnt der Satz?
 - › Übermale das Verb blau. Wo steht es?
 - › Vergleiche die vier Sätze.



Marta vit dans un village.
Marta **lebt** in einem Dorf.



Elle tombe.
Sie **fällt** um.



Elle monte sur la première marche
du podium.
Sie **steigt** auf die erste Stufe des Podests.



Elle s'inscrit à la grande course cycliste.
Sie **schreibt** sich für das grosse
Velorennen ein.



- ☐ Tauscht eure Entdeckungen aus.
- ☐ Haltet sie fest.



So kann ich einfache Sätze bilden:

- ☐ Besprecht eure Entdeckungen in der Klasse.
- ☐ Haltet eure Sprachentdeckungen in der *revue* auf Seite 22 fest.



Encore des phrases de Marta:

- ☐ Marquez les verbes en bleu.
- ☐ Ecrivez les verbes en allemand.

Elle **se rend** à la décharge du village.

begibt sich

Marta rêve de devenir cycliste.

Elle reçoit sa médaille.

Elle a besoin de deux roues.

Elle rentre au village.



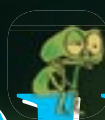
prénom, nom:

Mille
feuilles 4³

Rap – Rime –
Rythme



Sors
de ta bulle!



Bandes
dessinées



schul
verlag plus



IMPRESSUM

Autorenschaft

Ida Bertschy, Stephanie Cavelti, Barbara Grossenbacher, Marlies Keller, Esther Sauer, Andi Thommen, Bernadette Trommer

Erweitertes Entwicklungsteam

Marylin Grandjean, Willi Hermann, Isabelle Lusser

Wissenschaftliche Beratung

Dieter Wolff

Projektleitung

Ida Bertschy, Barbara Grossenbacher, Esther Sauer, Peter Uhr (Gesamtleitung)

Realisation

Daniela Frey
Michael Wirth (Nonprint)

Multimedia

Michael Wirth | www.tkc.ch (ICT)
ZB Ton, 3274 Merzlingen (Audio)

Gestaltung

raschle&kranz GmbH | www.raschlekrantz.ch

Illustrationen

Sylvia Vananderoye

Bilder

Vgl. Bildverzeichnis Seite 82 oder Copyrightinweise neben den verwendeten Bildern. Titelblatt: thinkstock.com

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.



Lehrmittel der
Interkantonalen Lehrmittelzentrale

© 2012 Schulverlag plus AG
2. Auflage 2013

Das *magazine* «Sors de ta bulle!» ist Bestandteil von
Art.-Nr. 85252



ERKLÄRUNG DER SYMBOLE

-  Einzelarbeit
-  Partnerarbeit

-  Arbeit in Dreiergruppe
-  Arbeit in Vierergruppe

-  Arbeit in der Klasse
-  Medien

Table des matières

Hier findest du die Texte und Filme zum <i>parcours</i> .	Mit <i>activité A</i> beginnst du die Bearbeitung des <i>parcours</i> .	Die <i>tâche</i> löst du am Ende des <i>parcours</i> .
Sors de ta bulle!		4
Le rap du poulailler		6
Rap – Rime – Rythme		
Aperçu de la tâche		8
Objectifs		9
Carte de navigation		10
Les Européens	12	
C'est rigolo!	15	
A, E, I, O, U	16	
Trois p'tits chats	17	
Les moustiques	18	
Activité A	Rap à l'école	19
Activité B	C'est rigolo!	20
Activité C	Sauterelle, cirque, ça alors!	26
Aire d'activités		27
Aire 1	A, E, I, O, U	27
Aire 2	Trois p'tits chats	29
Aire 3	Les moustiques	30
Atelier Langage de classe		34
Atelier 1	Je comprends les consignes	34
Atelier 2	Jeu de l'oie	35
		Sur scène 36
Zoom		37
Revue		37
Bandes dessinées 38		
Aperçu de la tâche		40
Objectifs		41
Carte de navigation		42
Connecting pipole	44	
Le film de Boule et Bill: Le Rival ..	45	
Triphasé	46	
Au trou	47	
Tube	48	
Louphoque	49	
C'est le bouquet!	50	
Les singes chanteurs	51	
Activité A	Lire une BD et s'amuser	52
Activité B	Les BD – c'est chouette!	53
Activité C	Lire à haute voix comme un acteur ou une actrice	56
Activité D	Bruits, sons et cris dans les BD	57
Activité E	Le film de Boule et Bill	62
Activité F	Vas-y!	65
Activité G	Mon fichier	70
Activité H	Tu piges?	71
Activité I	Poser des questions	74
		Je dessine et j'écris une BD 77
Revue		81
Audiotracks		82



Sauterelle, cirque, ça alors!



8

Du erkennst die Aussprache von bestimmten französischen Buchstaben.
Am Computer übst du, eine grosse Anzahl Wörter richtig auszusprechen.

Sauterelle – cirque – ça alors

Der Anfang tönt bei allen drei Wörtern gleich, obwohl er anders geschrieben wird.

Dies ist auch bei kangourou, caméléon und question der Fall.



- ☐ Lest miteinander die Beispiele im Kästchen.
- ☐ Übt am Computer die Aussprache weiterer Wörter.

s, c, ç	sauterelle, cirque, ça alors
k, c, qu	kangourou, caméléon, question
j, g	journal, géographie
g	grotte
ch	chanson
z	zéro
v	vache
h	hamac



- ☐ Ihr könnt in einem Spiel gegeneinander antreten.
- ☐ Halte deine Sprachentdeckungen in der revue auf Seite 23 fest.



AIRE D'ACTIVITÉS

Wähle aus der *aire d'activités* mindestens eine der drei *activités* aus.

AIRE 1

A, E, I, O, U

Du experimentierst mit Vokalen und veränderst einen Vers.

Minchmil lisst sich mit dir Sprichi ginz infich spilin.

Mun wuhlt unfuch unun Vukul us und sutz uhn un judum Wurt uun.

End des tent denn se!



9

☐ Ecoutez la comptine à la page 16.

☐ **Récitez** la deuxième strophe à haute voix.

récitez

sagt auf



☐ Choisissez une comptine. Il y a des idées à la page 28.

Expérimentez avec les voyelles (a, e, i, o, u), comme dans la 2^{ème} strophe de A, E, I, O, U.



Lindi – Mirdi – Mircridi – Joodo – Vondrodo – Somdo – Dumunche



Du übst, die Anweisungen in den *magazines* und die Erläuterungen deiner Lehrerin oder deines Lehrers noch besser zu verstehen.

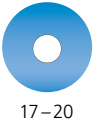
34



Atelier Langage de classe

Jeu de l'oie

Du spielst mit anderen ein Brettspiel und repetierst dabei viele Anweisungen.



17–20



Vorbereitung auf das Spiel

- ☐ Übt, die Anweisungen auf den 4 Bogen mit Hilfe der CD laut vorzulesen.
Was ist bei den Anweisungen zu tun?

RÈGLES DU JEU

Matériel

la planche de jeu	des pions	des feuilles
des cartes consignes	un dé	des crayons

COMMENT FAIRE?



1. Rükke so viele Felder vor, wie der Würfel zeigt.
2. Blaues Feld: Führe die Anweisung aus.
Weisses Feld: Führe die vorgelesene Anweisung aus.
Richtig ausgeführt: Rükke 2 Felder vor.

Voulez-vous écrire d'autres cartes ou inventer d'autres règles?



Triphasé



22





Au trou



23





Mon fichier

Du joues avec les cartes de ton *fichier* et répètes les mots et les phrases du trésor de mots de la classe.

DES MOTS EN ROND



□ Jouez à tour de rôle.

Pour obtenir une carte, il faut dire correctement la phrase en français. Qui gagne?





Tu piges?

Du übst, Verben in verschiedenen Personalformen zu verwenden.

Das wird dir beim Schreiben der eigenen BD helfen.

In den *tâches* des letzten *magazines* hast du die Verben in verschiedenen Personalformen schon *vachement bien* angewendet. In der Reportage über deine *passion* hast du oft **je** oder **on** verwendet, in der Geschichte von Marta meistens **elle**. Und wäre Marta ein Stier, hättest du **il** geschrieben. Hier lernst du, noch zwei weitere Personalformen zu unterscheiden:



Pouf spricht von sich selber.

Er sagt: **ICH**

En français:



Kiki spricht zu Aliène.

Sie sagt: **DU**

En français:



Der Polizist spricht zu Boule und Bill.

Er sagt: **IHR**

En français:

JE	TU	VOUS
Je pêche.	Tu pêche S .	Vous pêch ez .
J'entends.	Tu entend S .	Vous entend ez .





Das *magazine* «Sors de ta bulle!»
ist Bestandteil von
Art.-Nr. 85252
ISBN 978-3-292-00576-2