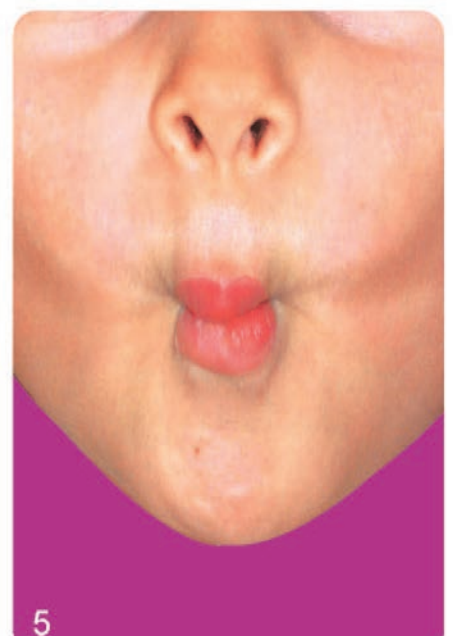
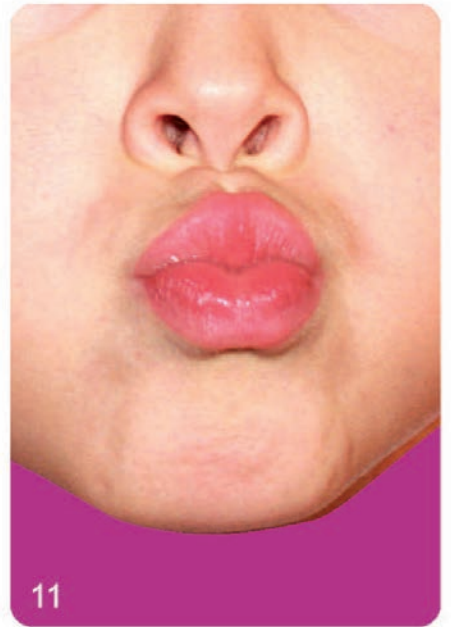
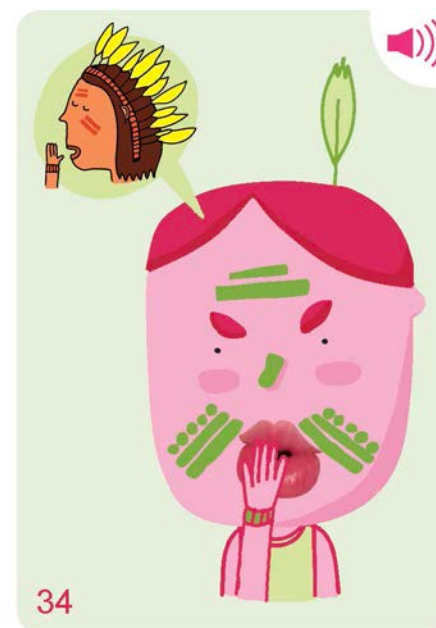


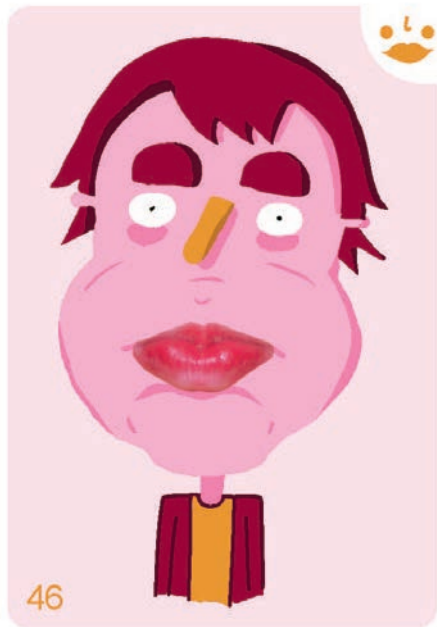
Jeu de motricité de la bouche
Game for oral motor skills
Juego de motricidad de la boca

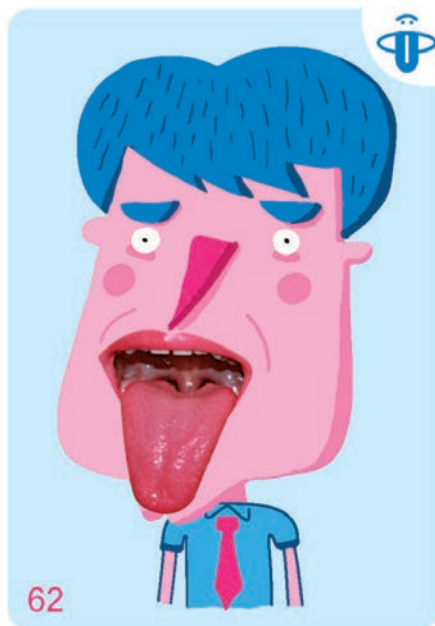
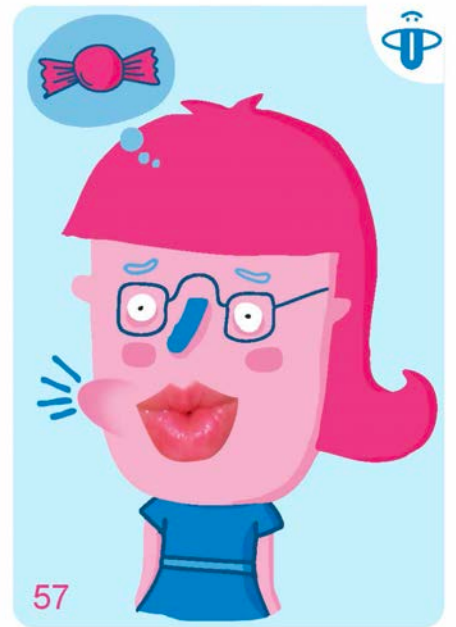
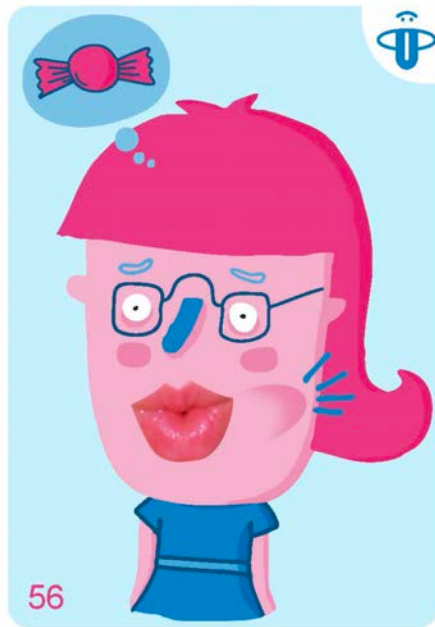
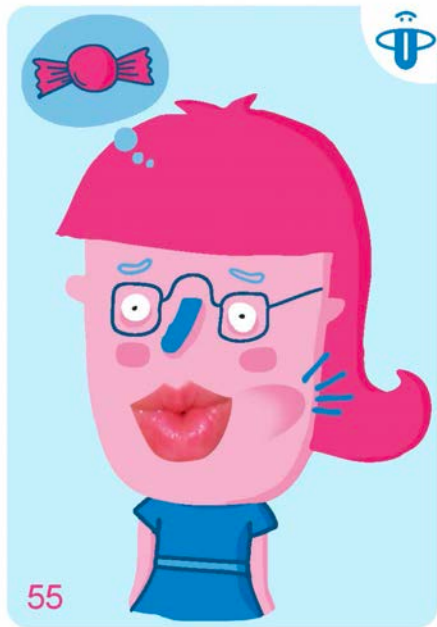




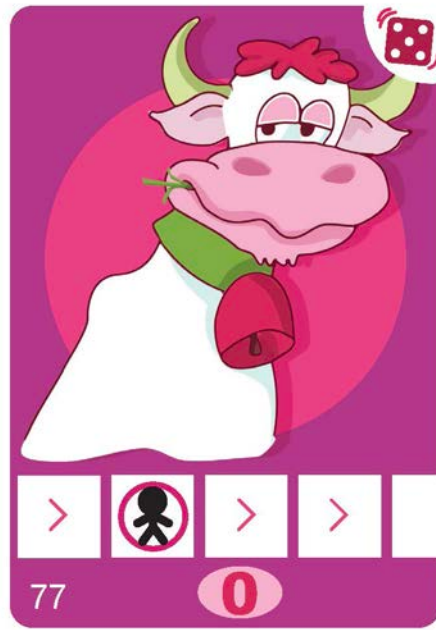
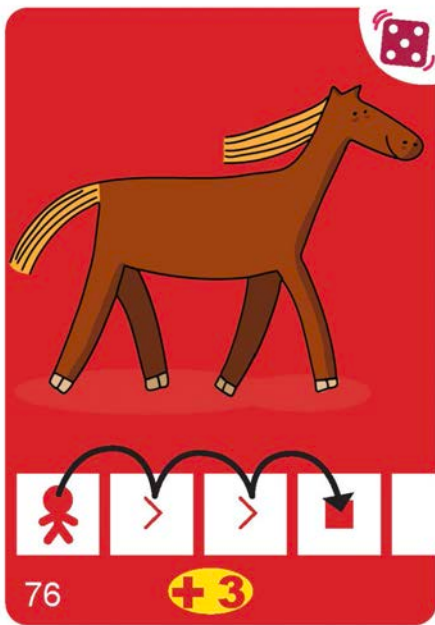














82



83



84



85



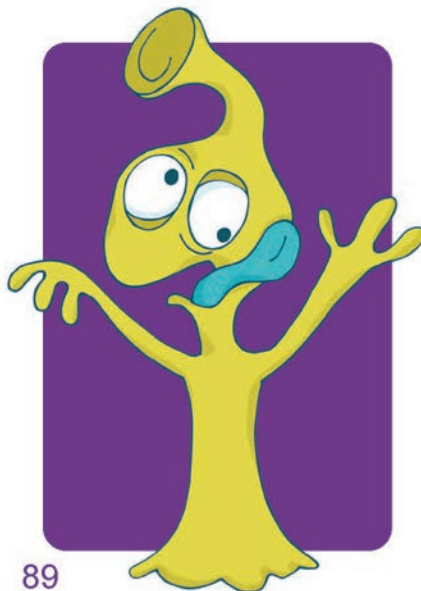
86



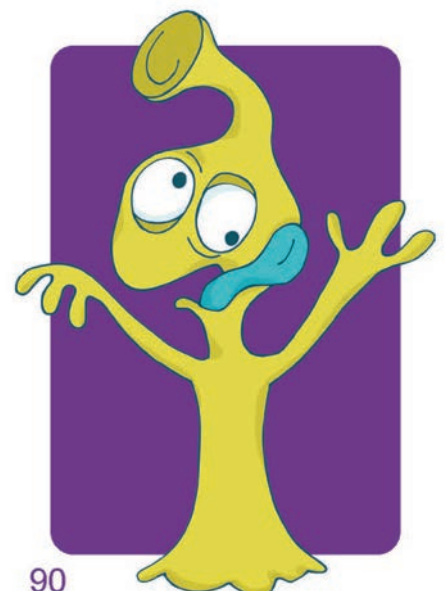
87



88



89



90



91



92



93



94



95



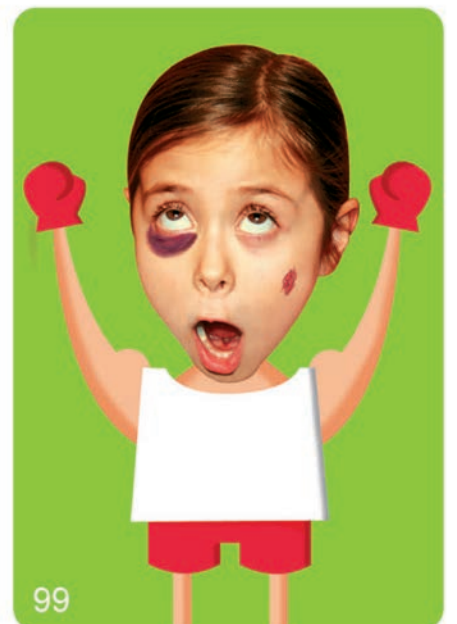
96



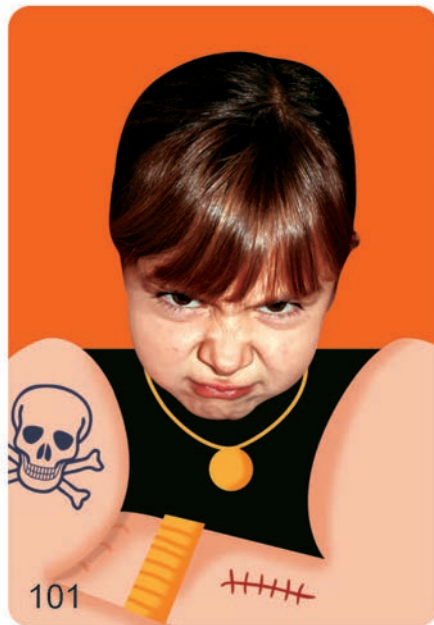
97

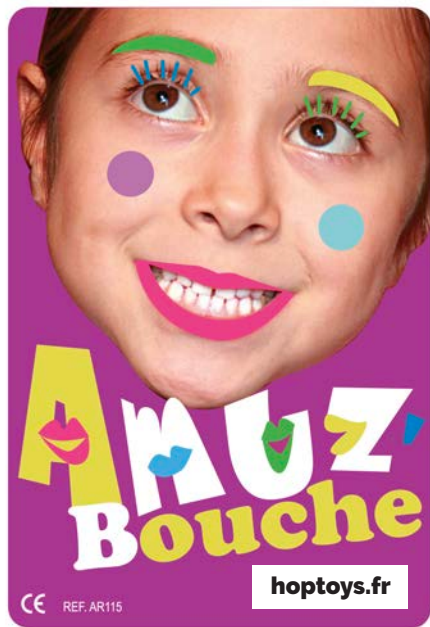
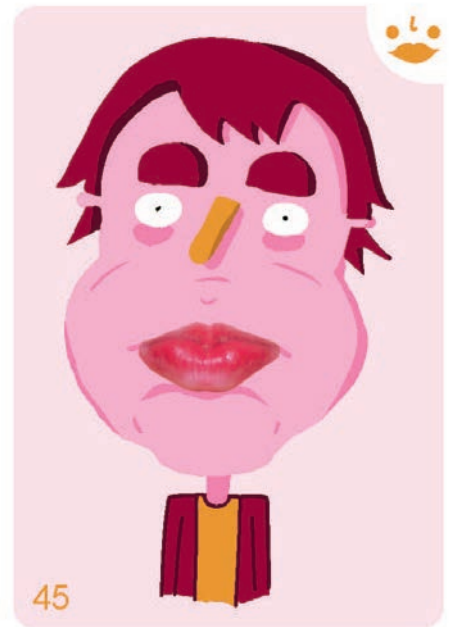


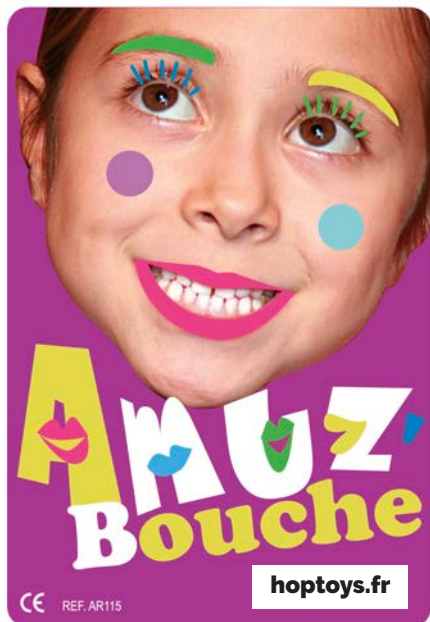
98



99







FRANÇAIS

Age : de 4 à 99 ans

Temps de jeu : modulable

Nombre de joueurs : de 1 à 4 joueurs

Contient : 112 cartes de jeu et une notice d'utilisation

Introduction

Ces cartes permettent d'aborder de manière ludique des exercices de motricité bucco-maxillaire. Chaque mouvement bucco-facial est représenté de plusieurs manières afin de faciliter sa compréhension. Certaines cartes proposent des exercices très dirigés. D'autres cartes laissent une grande liberté d'interprétation à l'utilisateur. Plusieurs cartes peuvent aborder le même mouvement de manières différentes : échauffement, exercices dirigés, grimaces libres, interprétation de personnages. Vous pouvez utiliser les différentes catégories séparément ou les mélanger entre elles. Vous pouvez aussi opérer une sélection d'exercices variés en faisant travailler un mouvement précis.

Les différentes cartes :

Échauffement : Elles permettent de commencer la séance avec des mouvements de base très simples.

Portraits : Elles représentent des personnages à imiter. Pour chacune de ces illustrations, l'enfant met spontanément en application les mouvements vus sur les cartes exercices. Vous pouvez d'ailleurs utiliser celles-ci pour guider l'enfant dans son interprétation s'il est en difficulté.

Grimaces : Plus précises que les cartes «Portraits», elles montrent des grimaces à reproduire à partir de photos d'enfants. A défaut de réaliser fidèlement la grimace présentée, l'enfant peut mimer le personnage illustré sur la carte.

Bonus : Ce sont des cartes «accessoires» pour animer des jeux divers (pouilleux, jeu de l'oie, jeu de famille, etc...)

Challenge : Sur ces cartes, des contraintes sont indiquées. L'enfant doit effectuer une grimace ou un exercice en utilisant soit ses mains, soit sa bouche, soit son nez, ses yeux...

2

3

Idées d'utilisation : 14 jeux en un seul !

Jeu de l'oie : Sélectionnez les cartes de votre choix ou utilisez l'intégralité des cartes. Disposez-les sur une table, face visible, de manière à former un parcours de jeu en spirale. N'oubliez pas de disposer les cartes «Bonus» à différents endroits du parcours de même que la carte «Départ» et la carte «Arrivée». La partie se déroule comme un jeu de l'oie classique : à tour de rôle les joueurs jettent un dé pour se déplacer sur les cases. Chaque fois qu'un joueur se pose sur une case, il doit effectuer l'exercice illustré. Le gagnant est celui qui arrive le premier sur la case «Arrivée».

Remarques : Vous pouvez varier à volonté la longueur du parcours selon le temps de jeu que vous souhaitez y consacrer, choisir de n'utiliser que certains exercices ou certains types de carte...

Jeu de Memory : Choisissez les paires de cartes que vous souhaitez faire travailler puis mélangez-les et placez-les face cachée sur une table. Chaque joueur retourne deux cartes afin de retrouver les paires. A chaque fois, les joueurs effectuent les exercices représentés sur les cartes retournées même s'il ne s'agit pas de paires. Si le joueur retourne deux cartes identiques, il les garde. L'objectif du jeu est de reconstituer le plus grand nombre de paires.

4

Variante : Jeu de Memory face cachée.

A tour de rôle, les joueurs retournent deux cartes. Ils effectuent les exercices représentés sur chaque carte sans toutefois montrer les cartes aux autres joueurs.

Jeu de loto : Sélectionnez des paires de cartes et séparez-les en deux paquets distincts. Distribuez un des paquets de manière équitable entre les joueurs et placez l'autre paquet face cachée sur la table. Chaque joueur pioche une carte et effectue l'exercice illustré. S'il possède la carte piochée dans son jeu, il garde la carte. Sinon, il la repose face cachée sur un deuxième paquet. Le gagnant est celui qui a le plus de paires à la fin du jeu.

Qui suis-je ? : Sélectionnez des paires de cartes et séparez-les en deux paquets distincts. Étalez les cartes du premier paquet face visible sur la table et faites une pioche avec le second paquet. A tour de rôle, les joueurs piochent une carte et, sans la montrer aux autres joueurs, effectuent l'exercice correspondant. Les autres joueurs doivent deviner de quelle carte il s'agit. Le gagnant est celui qui a fait deviner le plus de cartes.

Variante : Étalez les cartes face visible sur la table. Chaque joueur choisit mentalement une carte. Les autres joueurs doivent deviner de quelle carte il s'agit en posant des questions. Une fois qu'un joueur a deviné de quelle carte il

s'agit, il doit la mimer. S'il a trouvé, c'est alors à lui de choisir mentalement une carte. S'il s'est trompé, il doit effectuer un gage (voir cartes «Bonus»).

Le pouilleux : Sélectionnez les paires de cartes comportant les exercices que vous souhaitez travailler et ajoutez-y la carte «Pouilleux». Distribuez les cartes de manière équitable entre les joueurs. Chaque joueur prend en main son jeu de cartes sans toutefois le montrer aux autres joueurs. (Vous pouvez aussi utiliser un support ou un porte-cartes pour maintenir les cartes). Un 1er joueur fait tirer une de ses cartes à un autre joueur qui effectue l'exercice représenté. Si la carte tirée est identique à une carte que le 2ème joueur possède dans son jeu, alors il s'agit d'une paire. La carte «Pouilleux» va également circuler dans les jeux des différents joueurs tout au long de la partie. Le perdant est celui qui, à la fin de la partie, possède la carte «Pouilleux».

Jeu de réflexe : Choisissez des cartes d'exercices que vous souhaitez faire travailler et faites-en un paquet posé face cachée sur la table. A tour de rôle, les joueurs retournent une à une les cartes. Il s'agit pour les joueurs d'effectuer l'exercice représenté sur la carte le premier afin de remporter cette carte. Le gagnant est celui à la fin de la partie qui a remporté le plus de cartes.

6

Jeu de familles : Sélectionnez des paires de cartes et mélangez-les. Distribuez 7 cartes à chacun des joueurs et faites une pioche des cartes restantes. A tour de rôle, les joueurs demandent à la personne de leur choix une carte en la mimant. Il s'agit de reproduire le plus fidèlement possible l'exercice représenté. L'objectif du jeu est de retrouver ainsi le plus de paires possibles.

Le château de cartes : Sélectionnez les paires de cartes comportant les exercices que vous souhaitez travailler et disposez-les en paquet face cachée. A tour de rôle, les joueurs piochent une carte et effectuent l'exercice représenté. Si l'exercice a bien été effectué, le joueur garde la carte et commence à construire un château de cartes avec les cartes gagnées. Si le château s'écroule, le joueur doit remettre les cartes dans la pioche et recommencer. Le gagnant est celui qui a réussi à construire le château le plus haut.

Les suites : Choisissez les paires de cartes d'exercices et disposez-les en deux paquets similaires contenant chacun un exemplaire des paires. Un 1er joueur choisit 5 cartes et, sans les montrer, effectue les différents exercices représentés sur les cartes. L'autre joueur doit alors retrouver la suite de cartes qui a été mimée et les montrer au 1er joueur. S'il a bien deviné, il remporte toutes les cartes. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin de la partie.

7

Magie'bouche : Choisissez des cartes d'exercices que vous souhaitez faire travailler et disposez-les sur la table, face visible. A tour de rôle, les joueurs en choisissent de 3 à 6 (selon l'âge des joueurs) et les disposent les unes à côté des autres afin que les autres joueurs puissent bien les voir. Le premier joueur mime alors tous les exercices les uns après les autres. Il demande aux autres joueurs de fermer les yeux. Il fait alors une modification sur la suite des cartes présentées. Les joueurs doivent retrouver la suite de cartes du départ.

Challenge grimace : Séparez les cartes «Portraits», les cartes «Grimaces» et les cartes «Challenge» du reste du jeu, mélangez-les et distribuez-les de manière équitable entre les joueurs. Tour à tour, les joueurs lancent un défi à la personne de leur choix : il s'agit de mimer des portraits des personnages représentés en utilisant ou non une carte «Challenge» ou de reproduire les grimaces photographiées. Si la grimace est jugée bien faite, le joueur défié remporte la ou les cartes. Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes à la fin de la partie.

L'histoire mimée : A l'aide des cartes portraits, des cartes grimaces et des cartes exercices, créer une histoire en la mimant et en la bruitant.

8

ENGLISH

Ages : 4 to 99

Playing Time : flexible

Number of players : 1 to 4

Contents : 112 game cards and instruction guide

Introduction

These cards offer a playful approach to oral-motor therapy exercises. Each facial movement is represented in several different ways to facilitate comprehension. Certain cards propose directed exercises while others are open-ended allowing the user to interpret the action or movement. More than one card may approach the same movement in different ways : warm-up, directed exercises, open expressions, character imitations. You can use the different types of cards separately or mix them together. You can also create a varied selection of exercises to work a precise movement.

The different cards :

Warm Up : Use these cards to start the session with simple, basic movements.

Exercises : These cards illustrate precise movements and are organized by category : sound making, blowing exercises, lip and cheek exercises and tongue exercises.

Portraits : These cards represent characters to imitate. For each illustration, the child should spontaneously use the movements from the exercise cards. These cards can also be used to help the child interpret the movements if they are having difficulties.

Grimaces : More precise than the «Portrait» cards, these cards show expressions to reproduce from photographic images of children. The child can imitate the expression shown instead of copying them exactly.

Bonus : These «extra» cards are used to liven up different games.

Challenge : These cards indicate different constraints. The child should make the expression using their hands, their mouth, their eyes, etc..

Ideas for use : 14 games in 1 !

Snakes and ladders : Choose some of the cards or use them all. Place the cards on the table face-up to create a spiral-shaped game path. Don't forget to place the «Bonus» and «Challenge» cards at different places on the path and to use the «Start» and «Finish» cards to complete the game. The players then take turns to throw the dice and move to the corresponding card. Each time the player lands on a card they must perform the exercise shown. The winner is the first to reach the «Finish» card. Note: You can vary playing time by creating shorter or longer paths, choose to use only certain types of exercises or certain types of cards..

Memory : Choose the pairs of cards with the exercises to be worked on, shuffle them and place them in rows facedown on the table. Each player turns over 2 cards trying to find a matching pair. The players must perform the exercises shown on each card. If the cards match the player keeps the 2 cards, if not they turn the cards back over and pass the turn to the next player. The objective is to obtain the most pairs of cards.

Variation : *Hidden Memory*

The players take turns turning over 2 cards. They must perform the exercises shown on the cards without showing the cards to the other players.

9

10

11

Lotto : Choose pairs of cards and separate them into 2 piles. Distribute one of the piles equally amongst the players and place the other pile face-down on the table. Each player chooses a card and performs the exercise illustrated. If their hand already contains the chosen card they get to keep the card. If not, they place the cards face-down on the pile. The player with the most pairs at the end of the game is declared the winner.

Who am I ? : Choose pairs of cards and separate into 2 piles. Spread out the cards from the first pile face-up on the table and make a draw pile with the second. The players take turns choosing cards (without showing them to the other players) and then performing the corresponding exercise. From the cards visible on the table the other players need to guess which exercise was performed.

Variation : *Spread the cards face-up on the table. The first player chooses a card in their hand. The other players need to guess which card was chosen by asking questions. Once a player guesses which card was chosen they must imitate the exercise. If the guess was correct it is now their turn to mentally choose a card. If they are mistaken they must perform a «challenge» (see «Bonus» cards).*

Old-maid : Choose cards by pairs with the exercises to be worked on, shuffle them and then add the single «Old-Maid» card. Deal the cards equally amongst the players.

The players must hold their cards without showing them to the other players (a card support or holder may be used). Each player first discards any pairs they may have. Then the players take turns choosing at random a card from the hand of the player to their left. They must then perform the exercise represented on the card. If the card chosen makes a pair with a card in their hand they discard the 2 cards. The «Old-Maid» card circulates amongst the players throughout the game. The player with the «Old-Maid» card in their hand at the end of the game loses the game.

Reflex game : Choose the cards with the exercises to be worked on and place them in a pile face-down on the table. The players take turns turning over the cards one at a time. The player who performs the exercise on the card the fastest wins the card. At the end of the game, the winner is the player with the most cards.

Go fish : Choose pairs of cards with the exercises to be worked on and shuffle them. Deal 7 cards to each of the players and make a draw pile with the remaining cards. The players take turns requesting a card from any other player by miming the exercise presented on the card they want as exactly as possible. If the other player has the card in their hand they must give up the card. The objective is to obtain the maximum number of pairs of cards.

The house of cards : Choose the pairs of cards with the exercises to be worked on and place them in the pile face-down on the table. The players take turns picking a card and performing the exercise presented. If the exercise is performed correctly they keep the card and begin constructing a house of cards. If the house falls, the player must put back the cards in the draw pile and start over. The player who builds the highest house of cards is declared the winner.

Sequencing : Choose pairs of exercise cards and separate the pairs into 2 equal piles. The first player chooses 5 cards and without showing them to the other player, performs the 5 exercises shown. The other player must find the sequence of cards that were performed and show to the first player. If they guessed correctly they win all 10 cards. The winner is the player with the most cards at the end of the game.

Magic Mouth : Choose cards with the exercises to be worked on and place face-up on the table. The players take turns choosing between 3 to 6 cards (depending on the age of the players) and then placing them in a line on the table visible to the other players. The first player must mime all the exercises one after another. They then ask the other players to shut their eyes at which time they change the order of the sequence of cards presented. The other players must find the correct original sequence of cards.

12

13

14

Grimace «Challenge» : Separate the «Portraits» cards, the «Grimaces» cards and the «Challenge» cards from the rest of the deck, shuffle them and deal the cards equally amongst the players. Each player in turn chooses another player to «challenge» with a card from their hand – the other player must mime the «portrait» presented on the card or copy the «grimace» photographed. A «Challenge» card can be added to increase the difficulty. If all the players judge that the exercise was well done the challenged player wins the card or cards. The player with the most cards at the end of the game is declared the winner.

The «mimed» story : With the help of the «Portraits» cards, the «Grimaces» cards and the «Exercises» cards tell a story without speaking, but by miming and making sounds.

15

ESPAÑOL

Edad : de 4 a 99 años

Tiempo de juego : variable

Número de jugadores : de 1 a 4

Contiene : 112 cartas de juego y guía de juego

Presentación

Estas cartas permiten abordar de manera lúdica ejercicios de motricidad buco maxilar. Se representa cada movimiento. Algunas cartas proponen ejercicios muy prácticos. Otras dejan una mayor libertad de interpretación para el usuario. Varias cartas pueden abordar el mismo movimiento de diferentes maneras: calentamiento, ejercicios de clase práctica, muecas libres, interpretación de personajes. Puede utilizar las diversas categorías por separado o mezclarlas.

Puede también elegir una selección de ejercicios variados trabajando un movimiento preciso.

Las diferentes cartas

Calentamiento : permiten empezar la sesión con movimientos de base muy sencillos.

Ejercicios : ilustran movimientos precisos clasificados por categorías : efectos sonoros, el soplo, los labios y las mejillas, la lengua.

16

Retratos : representan personajes a imitar. Para cada uno, el niño aplica espontáneamente los movimientos vistos en las cartas ejercicios. Puede utilizarlas por cierto para ayudar al niño en su interpretación si encuentra cualquier dificultad.

Muecas : Son más precisas que las cartas "Retratos". Muestran muecas para que se reproduzcan a partir de fotos de niños. Si no es posible realizar fielmente la mueca representada, el niño puede imitar el personaje ilustrado en la carta.

Bonus : son cartas «acesorios» para animar los distintos juegos (Jota de Picas, juego de la oca, juego de familias, etc...).

Retos : se indican obligaciones en estas cartas. El niño tiene que hacer una mueca o un ejercicio utilizando sus manos, su boca, su nariz, o sus ojos...

Sugerencias de utilización : ¡14 juegos en un solo!

Juego de la oca : elige las cartas que necesitas o utiliza todas las cartas. Repartelas en una mesa, boca arriba, con el fin de formar un recorrido de juego en espiral. No olvides poner las cartas Bonus en diferentes lugares en el recorrido, y las cartas «Salida» y «Llegada». La partida se

17

desarrolla como un juego de la oca clásico : por turno los jugadores tiran el dado para moverse por las casillas. Cada vez que un jugador se para en una casilla, tiene que reproducir el ejercicio ilustrado. El ganador es el que llega primero a la casilla «Llegada».

Comentarios : puede variar la longitud del recorrido según el tiempo que quiere dedicar al juego, puede elegir utilizar solo algunos ejercicios o tipos de cartas.

Juego de Memoria : escoja las parejas de cartas con las que desea jugar. Mezclelas y pongalas boca abajo sobre la mesa. Cada jugador en su turno debe robar dos cartas y representar los ejercicios mostrados en las cartas aunque no sean iguales. Si el jugador pone 2 cartas iguales boca arriba, las guarda. El objetivo del juego es reunir el mayor número de parejas.

Variante : Juego de Memoria boca abajo : Por turno cada jugador dará la vuelta a dos cartas y efectuará los ejercicios representados sobre cada carta teniendo cuidado de no mostrar las cartas a los otros jugadores.

Juego del Loto : Seleccionar diversas parejas de cartas y repartirlas en dos montones distintos. Distribuir uno de los montones de manera equitativa entre los jugadores y poner el otro boca abajo sobre la mesa. Cada jugador coge una carta de dicho paquete y efectúa el ejercicio

18

ilustrado. Si la carta que ha elegido en el paquete es la misma que la que tiene en su juego se queda con la carta. Si no la pone de nuevo boca abajo en el otro monton. El ganador es el que tiene más parejas al final de la partida.

¿Quién soy? : Seleccionar dos parejas de cartas y separarlas en dos montones distintos. Repartir las cartas del primer monton sobre la mesa y escoger una del segundo paquete. Los jugadores cogerán cada uno en su turno una carta y sin mostrarla a los otros jugadores efectuará el ejercicio correspondiente. Los otros jugadores tendrán que adivinar de qué carta se trata.

Variante : Exponer las cartas sobre la mesa. Cada jugador tiene que escoger mentalmente una carta. Los otros jugadores tienen que adivinar de que carta se trata haciendo varias preguntas. En cuanto un jugador adivine de que carta se trata la tiene que imitar. Si acierta entonces tiene que escoger una carta mentalmente. Si se equivoca tiene que efectuar una figura (Ver cartas «Bonus»).

La Jota de Picas : Seleccionar diversas parejas de cartas que contengan los ejercicios que desea trabajar y añadir la carta «Jota de Picas». Distribuir las cartas de manera equitativa entre los jugadores. Cada jugador coge con la mano su juego de cartas teniendo cuidado de no mostrarlas a los otros jugadores. También se puede utilizar un soporte o

19

un portacartas para mantener las cartas. Un primer jugador hace escoger una de sus cartas a otro jugador que efectuará el ejercicio representado. Si la carta escogida es idéntica a la carta que el segundo jugador posee en su juego entonces completa una pareja. La carta «Jota de Picas» va igualmente a circular en los juegos de los diferentes jugadores durante toda la partida. El perdedor es el que al final de la partida se queda con la carta «Jota de Picas».

Juego de Reflejo : Escoger diferentes cartas con los ejercicios que usted desea trabajar y colocar un monton boca abajo sobre la mesa. Cada uno de los jugadores en su turno volteará sus cartas una por una. Se trata de ser el primero en efectuar el ejercicio mostrado en la carta con el fin de llevársela. El ganador es el que al final de la partida se ha llevado el máximo de cartas.

Juego de Familias : Seleccionar diversas parejas de cartas y mezclarlas. Distribuir 7 a cada uno de los jugadores. Ir cogiendo una por una las cartas que quedan. A su turno los jugadores pedirán a la persona que hayan elegido una carta, que la imite. Se trata de reproducir lo más exactamente posible el ejercicio mostrado. El objetivo del juego es encontrar así el máximo de parejas posible.

El Castillo de Cartas : Seleccionar diversas cartas que

comporten los ejercicios que usted desea trabajar y disponerlas en un monton boca abajo. En su turno cada uno de los jugadores cogerá una carta y efectuará el ejercicio representado. Si el ejercicio ha sido efectuado correctamente el jugador guarda la carta y empieza a construir un castillo de cartas con las que ha ganado. Si el castillo se derrumba el jugador debe reintegrar las cartas en el monton del cual las ha cogido y volver a empezar. El ganador es el que haya construido el castillo más alto.

Las Sucesiones : Seleccionar diversas parejas de cartas de ejercicios y disponerlas en dos montones, de modo que cada uno de ellos disponga de un ejemplar de parejas. El primer jugador escoge 5 cartas y sin mostrarlas efectúa los diferentes ejercicios representados sobre las cartas. El otro jugador debe encontrar las cartas que han sido imitadas y mostrarlas al primer jugador. Si acierta se lleva todas las cartas. El ganador es el jugador que más cartas posee al final de la partida.

Magia-Boca : Seleccionar cartas de ejercicios que desee trabajar y pongaslas sobre la mesa boca arriba. Cada uno de los jugadores escogerá de 3 a 6 cartas (según la edad de los jugadores) y las pondrá unas al lado de las otras para que los otros jugadores las puedan ver correctamente. El primer jugador imitará entonces todos los ejercicios uno tras de otro. Pedirá a los otros jugadores

21

que cierren los ojos. Entonces hará una modificación sobre el orden de cartas presentadas. Los jugadores deben encontrar el orden de cartas del comienzo.

Reto de Muecas : Separar las cartas «retratos», las cartas «muecas» y las cartas «reto» del resto del juego, mezclarlas y distribuir las de manera equitativa entre los jugadores. Uno de los jugadores lanzará un desafío a la persona que elegido: el juego consiste en imitar los retratos de los personajes representados utilizando o no una carta de «reto» o de reproducir las muecas fotografiadas. Si la mueca es juzgada como bien hecha, el jugador desafiado se lleva la o las cartas. El ganador es el que se lleva el máximo de cartas al final de la partida.

La Historia Mimada : Con la ayuda de cartas retratos, de cartas muecas y de cartas ejercicios, realizar una historia con imitaciones y los ruidos correspondientes.

22

ECHAUFFEMENT / WARM-UP / CALENTAMIENTO	9	je bouge la bouche vers le côté gauche I move my mouth to the left muevo la boca a la izquierda
	10	je bouge la bouche vers le côté droit I move my mouth to the right muevo la boca a la derecha
	11	je fais de grosses lèvres I stick out my lips hago los labios grandes
	12	je fais disparaître mes lèvres I make my lips disappear hago desaparecer los labios
	13	je tire la langue au maximum I stick out my tongue as far as possible saco fuerte la lengua
	14	je fais la bouche carrée I make my mouth square formo boca cuadrada

Les bruitages & mimes / Sound effects and imitations / Efectos sonoros y mimos

EXERCICES /	15	le crocodile qui essaye d'attrapper sa proie a crocodile chasing his prey
	16	el cocodrilo que intenta coger su presa
	17	mâcher du chewing gum
	18	chew gum mascar un chicle

24

Les bruitages & mimes / Sound effects and imitations / Efectos sonoros y imitaciones

EXERCICES / EXERCISES / EJERCICIOS	19	faire un bisou
	20	give a kiss dar un beso
	21	le cheval au galop (claqueur la langue)
	22	a horse galloping (clack your tongue) el galope del caballo (chasquear la lengua)
	23	faire le bouchon de champagne qui saute make the sound of a champagne cork popping
	24	imiter el corcho de champagne que salta
	25	faire la locomotive
	26	imiter a train locomotive imiter la locomotora
	27	faire la vache
	28	imiter a cow imiter la vaca
	29	faire l'abeille
	30	imiter a bee imiter la abeja
	31	faire le serpent
	32	imiter a snake imiter la serpiente
	33	imiter le cri de guerre de l'indien
	34	imiter an Indian war-cry imiter el grito de guerra indio

25

**Le souffle / blowing / el sopro**

35	souffler fort comme le vent blow hard like the wind
36	soplar fuerte como el viento
37	souffler doucement comme pour éteindre une bougie
38	blow out a candle gently
39	soplar la vela con cuidado
40	siffler avec ou sans sifflet whistle (with or without a whistle)
41	ronfler snore
42	roncar

**Les lèvres et les joues / the lips and cheeks / los labios y las mejillas**

43	faire des mouvements latéraux de la mâchoire move your jaw from left to right
44	mover la mandíbula de la izquierda a la derecha
45	gonfler les deux joues en même temps inflate both cheeks at the same time
46	inflar las dos mejillas a la vez
47	monter les lèvres pour toucher le nez raise your lips to touch your nose
48	subir los labios para tocarse la nariz

26

**Les lèvres et les joues**

49	mordre le bout de son doigt bite the end of your finger
50	morder la punta de su dedo
51	coincer un stylo entre le nez et la bouche hold a pen or pencil between your mouth and nose
52	sostener un bolígrafo entre la boca y la nariz
53	faire disparaître la lèvre inférieure sous la lèvre supérieure make your lower lip disappear under your upper lip
54	hacer desaparecer el labio inferior bajo el labio superior

**La langue / the tongue / la lengua**

55	appuyer la langue contre la joue gauche (faire croire qu'on a un bonbon dans la bouche) push your tongue against your left cheek (make it seem like there is a candy in your mouth)
56	mover la lengua contra la mejilla izquierda (como si se tuviera un caramelo en la boca)
57	appuyer la langue contre la joue droite (faire croire qu'on a un bonbon dans la bouche) push your tongue against your right cheek (make it seem like there is a candy in your mouth)
58	mover la lengua contra la mejilla derecha (como si se tuviera un caramelo en la boca)
59	étirer la langue pour essayer de toucher son nez stretch your tongue to try to touch your nose
60	sacar la lengua para intentar tocar la nariz

27

61	étirer la langue pour essayer de toucher son menton stretch your tongue to try to touch your chin
62	sacar la lengua para intentar tocar su barbilla
63	sortir la langue, la monter, la descendre 2 fois stick out your tongue and raise and lower it 2 times
64	sacar la lengua, bajarla y subirla 2 veces
65	toucher son palais avec la langue touch your palate with your tongue
66	tocar su paladar con la lengua
67	imaginer que sa langue est une brosse à dents et l'utiliser pour se brosser les dents imagine that your tongue is a toothbrush and use it to clean your teeth
68	imaginer que sa langue est un cepillo et usarla para cepillarse los dientes
69	sortir juste le bout de la langue stick out just the tip of your tongue
70	sacar solo la punta de la lengua
71	se mouiller les lèvres avec la langue wet your lips with your tongue
72	mojar los labios con su lengua



73	gonfle les joues, pousse un gros soupir car tu dois retourner à la carte "départ" inflate your cheeks and sigh loudly because you need to go back to "start"
	inflar las mejillas y dar un gran suspiro porque tiene que regresar a la carta "salida"

28

**Les lèvres et les joues**

49	mordre le bout de son doigt bite the end of your finger
50	morder la punta de su dedo
51	coincer un stylo entre le nez et la bouche hold a pen or pencil between your mouth and nose
52	sostener un bolígrafo entre la boca y la nariz
53	faire disparaître la lèvre inférieure sous la lèvre supérieure make your lower lip disappear under your upper lip
54	hacer desaparecer el labio inferior bajo el labio superior

**La langue / the tongue / la lengua**

55	appuyer la langue contre la joue gauche (faire croire qu'on a un bonbon dans la bouche) push your tongue against your left cheek (make it seem like there is a candy in your mouth)
56	mover la lengua contra la mejilla izquierda (como si se tuviera un caramelo en la boca)
57	appuyer la langue contre la joue droite (faire croire qu'on a un bonbon dans la bouche) push your tongue against your right cheek (make it seem like there is a candy in your mouth)
58	mover la lengua contra la mejilla derecha (como si se tuviera un caramelo en la boca)
59	étirer la langue pour essayer de toucher son nez stretch your tongue to try to touch your nose
60	sacar la lengua para intentar tocar la nariz

27

61	étirer la langue pour essayer de toucher son menton stretch your tongue to try to touch your chin
62	sacar la lengua para intentar tocar su barbilla
63	sortir la langue, la monter, la descendre 2 fois stick out your tongue and raise and lower it 2 times
64	sacar la lengua, bajarla y subirla 2 veces
65	toucher son palais avec la langue touch your palate with your tongue
66	tocar su paladar con la lengua
67	imaginer que sa langue est une brosse à dents et l'utiliser pour se brosser les dents imagine that your tongue is a toothbrush and use it to clean your teeth
68	imaginer que sa langue est un cepillo et usarla para cepillarse los dientes
69	sortir juste le bout de la langue stick out just the tip of your tongue
70	sacar solo la punta de la lengua
71	se mouiller les lèvres avec la langue wet your lips with your tongue
72	mojar los labios con su lengua



73	gonfle les joues, pousse un gros soupir car tu dois retourner à la carte "départ" inflate your cheeks and sigh loudly because you need to go back to "start"
	inflar las mejillas y dar un gran suspiro porque tiene que regresar a la carta "salida"

28

74	imité la sirène des pompiers et recule de 2 cartes imitate a fire truck siren and go back 2 cards
	imitar la sirena de bomberos y retroceder 2 cartas
75	tourne 7 fois ta langue dans ta bouche ! rotate your tongue 7 times in your mouth
	hacer 7 círculos con la lengua en la boca
76	imité le bruit du cheval et galope 3 cartes plus loin imitate the sound of a horse galloping and advance 3 cards
	imitar el caballo y galopar 3 cartas adelante
77	rumine pendant que tu passes ton tour... meditate as you skip your turn
	meditar mientras espera su turno
78	carte "le pouilleux" "Old Maid" card
	carta "jota de picas"
79	le départ salida
80	l'arrivée : Bravo ! un grand sourire de vainqueur finish : Congratulations, a big smile for the winner!
	llegada, una gran sonrisa de ganador



29

81	le clown content (grand sourire, yeux grand ouverts, sourcils qui montent) the happy clown (big smile, eyes open wide, raised eyebrows)
82	el payaso feliz (gran sonrisa, ojos bien abiertos y las cejas que suben)
83	le chien méchant (je montre les dents, je grogne, je retrousse le nez...) the mean dog (show teeth, growl and turn up nose)
84	el perro malo (mostrar los dientes, gruñir y retorcer la nariz)
85	le poisson qui s'ennuie dans son bocal (je creuse les joues, je fais un petit O avec ma bouche) a bored goldfish in his bowl (suck-in cheeks, shape mouth like an "O")
86	un pez aburrido en su pecera (las mejillas chupadas, como una pequeña O con mi boca)
87	la maîtresse en colère (la bouche à l'envers, les sourcils froncés...) the angry teacher (twist mouth, frown deeply)
88	la profesora enfadada (boca torcida y cejas fruncidas)
89	l'extra-terrestre complètement fou (la langue qui sort à gauche ou à droite, les yeux qui louchent) the crazy alien (stick out tongue to the left or right, cross eyes)
90	un extraterrestre completamente loco (lengua que se le sale a la derecha o a la izquierda y los ojos bizcos)

30

91	le chat appliqué qui fait sa toilette ou qui boit du lait (on se lèche...) the cat grooming itself or drinking milk (lick parts of body)
92	un gato que bebe leche o que se lava (chuparse)
93	le lézard à l'affût (la langue sort rapidement pour attraper une mouche...) the hunting lizard (stick tongue out quickly to catch a fly)
94	un lagarto (la lengua sale rapidamente para coger una mosca)
95	le lapin nerveux qui mange (dents dehors, nez retroussé, on fait le mouvement de mastication) the nervous rabbit eating (stick out teeth, turn nose up and chew)
96	un conejo nervioso comiendo (dientes afuera, nariz retorcida, masticando)



97	le ballon the ball
	la pelota
98	le petit diable the little devil
	el pequeño diablo
99	le boxeur KO (les yeux regardent vers le haut, la bouche fait un A) the knocked out boxer (look up, shape mouth like a big "A")
	un boxeador noqueado (mirando hacia arriba con la boca abierta)

31

100	le zombie (gros yeux, langue qui pend) the zombie (big eyes, hanging tongue)
	le type bagarneur en colère (nez retroussé, regard menaçant, grosses lèvres) the tough guy (turned-up nose, mean look, lips stuck out)
101	el tipo peleón enfadado (nariz retorcida, mirada amenazadora, labios extendidos)
102	la dame hautaine (lèvres en "cui de poule", sourcil relevé, menton en l'air) the cold and arrogant woman (small mouth, raised eyebrows, chin in air)
103	the child licking an ice-cream el niño goloso chupando un helado
104	le taureau dans l'arène (nez retroussé, bouche «carrée») the bull in the arena (nose-up, mouth squared)
	un toro en la plaza (nariz retorcida y boca cuadrada)
105	lifting à la chinoise (élargir la bouche avec les mains, brider les yeux) the stretched face (mouth stretched with hands, slanted eyes)
	imitar un chino (ensachar la boca con las manos y ponerse los ojos rasgados)

32

