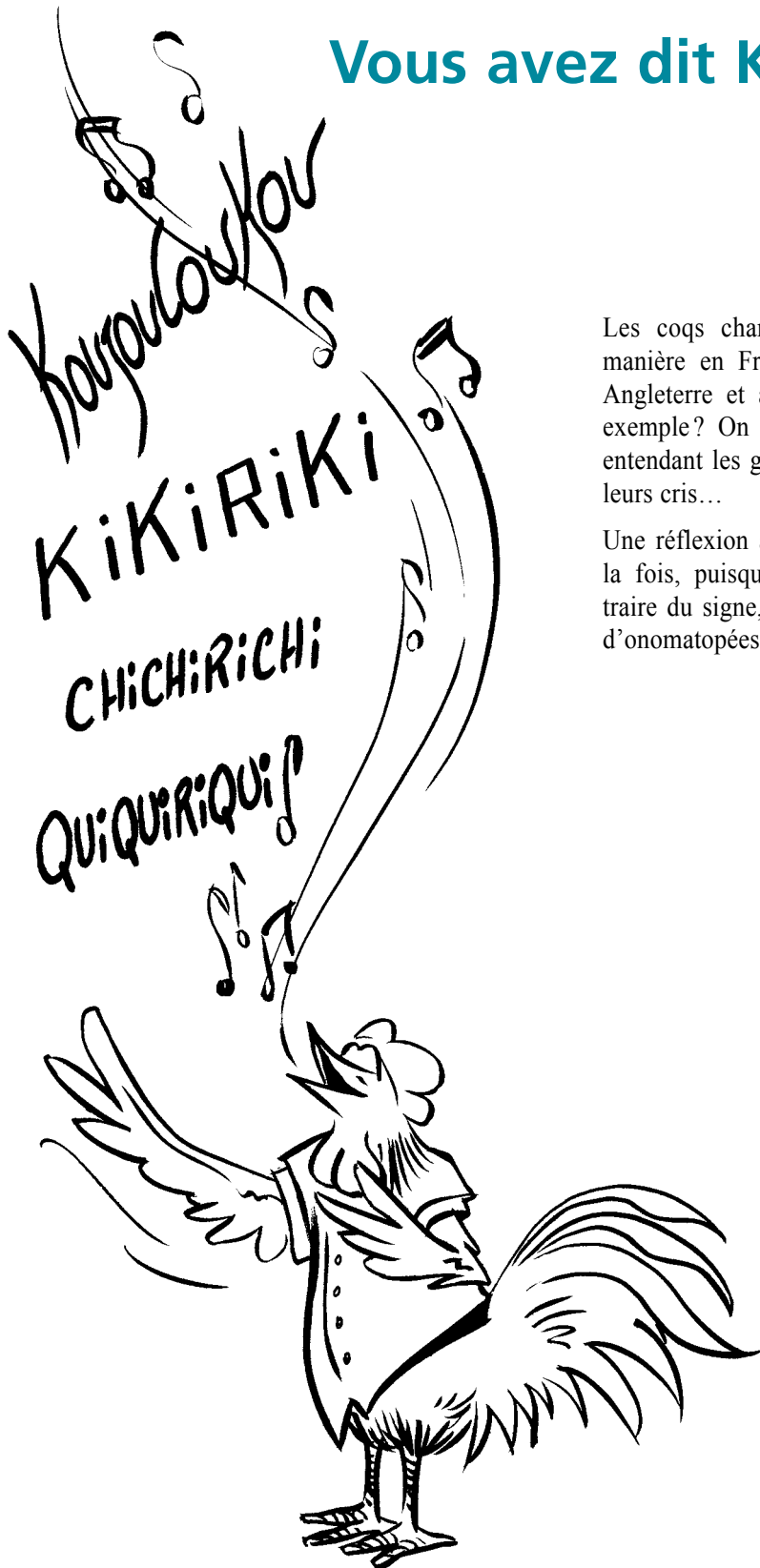


Vous avez dit KIKIRIKI?



Les coqs chantent-ils de la même manière en France, au Portugal, en Angleterre et ailleurs, en Chine par exemple? On pourrait en douter en entendant les gens de ces pays imiter leurs cris...

Une réflexion amusante et sérieuse à la fois, puisqu'elle porte sur l'arbitraire du signe, même lorsqu'il s'agit d'onomatopées.

Vous avez dit KIKIRIKI?**Degrés conseillés**

Cycle 1 (5-8 ans).

Domaine EOLE

Diversité des langues - Discrimination auditive.

Objectifs centraux

Savoir écouter et reconnaître des cris d'animaux et comment ils sont exprimés dans différentes langues (rapport entre l'onomatopée et le cri véritable de l'animal).

Réfléchir à l'aspect conventionnel des onomatopées et des langues en général.

Langues utilisées

Albanais, allemand, anglais, arabe, chinois, espagnol, français, italien, portugais.

Ancrage disciplinaire

Ecoute, construction de la langue.

Liens avec d'autres activités

→ *Frère Jacques*. Cette activité propose aux élèves de s'intéresser plus spécialement aux onomatopées qui expriment le bruit des cloches dans quelques langues.

Pour une introduction aux activités EOLE :

**L'activité en un clin d'œil**

Phases	Durée indicative	Contenu	Matériel	Page
Mise en situation <i>Cris d'animaux</i>	20 min à 30 min	Se poser des questions à partir d'une histoire. Ecouter et reconnaître des cris d'animaux.	Doc. El. 1 (histoire) Doc. 1 (planche avec 6 animaux) Audio 1	3
Situation – recherche <i>Un chien aboie « en portugais » ? Une grenouille coasse « en chinois » ? Etrange...</i>	30 min	Ecouter des cris d'animaux et les onomatopées qui les expriment dans plusieurs langues. Approche du terme onomatopée et questionnement sur la différence entre le cri « naturel » et son expression dans différentes langues (arbitraire du signe).	Audio 1 Audio 2 à 7 Doc. 1 (planche avec 6 animaux)	5
Synthèse <i>Loto sonore</i>		Reprendre les découvertes des phases précédentes. Loto sonore. Reprise de l'histoire du début.	Audio 8 Audio 9-11 Doc. El. 2 (planche de loto)	8

Annexe documentaire 4 Les onomatopées et l'arbitraire du signe

Script audio

10

Enjeux

Confrontés à des cris d'animaux (onomatopées) prononcés dans différentes langues, les élèves vont se demander si les animaux ont des cris différents selon le lieu où ils vivent ou selon leur environnement linguistique – comme les enfants parlent d'autres langues selon dans quelle famille ils vivent,

ou encore si ce sont les humains qui ont décidé d'exprimer les cris des animaux de différentes manières, selon leur langue.




Les élèves vont se trouver au cœur d'une réflexion complexe sur la construction sociale des langues et l'arbitraire du signe. En effet, ils seront confrontés

à l'énigme qui veut que les hommes de différentes langues et cultures se donnent des conventions différentes pour interpréter les cris d'animaux (et plus largement pour décrire et interpréter le monde); ces

conventions diverses représentent pourtant toutes, dans cette activité, une même réalité extralinguistique : à savoir les animaux et leurs cris.

Mise en situation

Cris d'animaux

Objectifs	Se poser des questions à partir d'une histoire. Reconnaître des cris d'animaux. Savoir nommer des cris d'animaux (miauler, aboyer, etc).	
Matériel	Doc. El. 1 (histoire).	
	Doc.1 (planche avec 6 animaux).	
	Audio 1 (les cris des 6 animaux).	
Mode de travail	Groupe-classe ou demi-classe.	

Dans cette première phase, les élèves écoutent une histoire à énigme, en discutent puis écoutent des cris d'animaux. Après avoir exprimé leurs connaissances sur ces animaux, ils recherchent les termes utilisés pour nommer leurs cris et jouent à les imiter.

Déroulement

1. Ecoute de l'histoire de Monsieur Tchou et de son canard

L'enseignant lit ou raconte aux élèves une histoire dont la solution se construit au cours de l'activité. L'histoire ci-dessous est donnée à titre d'exemple.

L'histoire de Monsieur Tchou et de son canard

Monsieur Tchou est un marchand chinois qui voyage à travers le monde. Il porte toujours avec lui son canard porte-bonheur. Les deux ont l'habitude de se parler, de se faire des confidences et Tchou s'adresse toujours à son canard en lui disant *kākā!* *kākā!* sur plusieurs tons. Le canard lui répond en tendant son cou et en gonflant ses magnifiques plumes de couleurs. Il faut dire que pendant ses voyages, Monsieur Tchou n'abandonne jamais son ami en Chine. Il a trop peur, en effet, qu'on en fasse un canard laqué pour un bon dîner.

Donc, pour protéger la vie de son animal, Monsieur Tchou l'emmène avec lui à travers le monde, dans un très joli panier tressé. Un jour d'hiver, le voyageur arrive en Suisse, précisément à La Chaux-de-Fonds, où il sait qu'il pourra trouver de très belles montres pour ses clients chinois. Il descend du train, s'arrête dans la gare pour demander son chemin. Alain, un jeune garçon de 8 ans qui habite la ville et qui aime les animaux, s'approche de Monsieur Tchou et regarde le très beau canard qui est fier de se sentir admiré. Le canard se tourne tantôt vers Monsieur Tchou, tantôt vers Alain et cancanne le mieux qu'il peut : Monsieur Tchou répond au canard en lui disant *kākā!* *kākā!* et Alain s'adresse à l'animal en faisant ses plus beaux : *coïn, coïn, coïn - coïn, coïn, coïn.*

Le canard est heureux que l'on s'occupe de lui mais Monsieur Tchou et l'enfant se regardent surpris : pourquoi n'ont-ils pas répondu au canard de la même manière ? N'ont-ils pas entendu le

même cri? Est-ce que le canard a canané autrement quand il a regardé Tchîn et quand il a levé le cou vers Alain? Est-ce que le canard canane différemment en français et en chinois?

Finalement, pourquoi Monsieur Tchîn, le marchand chinois, a-t-il répondu au canard en faisant *kākā! kākā!* et pourquoi Alain, l'enfant de La Chaux-de-Fonds, lui a-t-il dit *coin, coin, coin*?

Trouvez la solution!

Après la lecture de l'histoire, l'enseignant questionne les élèves sur la compréhension de la situation puis sur l'énigme: à savoir le rapport entre le cri du canard et la façon dont l'expriment Monsieur Tchîn et Alain:

- *Est-ce que Monsieur Tchîn et Alain entendent le même cri du canard?*
- *Pourquoi Monsieur Tchîn et Alain ne s'adressent pas au canard de la même manière. Alain dit: coin! coin! coin! coin! et Monsieur Tchîn dit: kākā! kākā!*
- *Est-ce qu'en Chine et à la Chaux-de-Fonds (en Suisse), les canards font les mêmes cris?*

L'enseignant donne le [Document élève 1](#) (l'histoire) aux élèves et leur propose, pour ceux qui le veulent, de demander à leurs amis, à leurs parents s'ils peuvent les aider à résoudre l'énigme. L'histoire sera reprise en guise de synthèse; la suite de l'activité devant permettre aux élèves de mieux comprendre la situation.

2. Ecoute d'un premier enregistrement

Document 1



Ecouter silencieusement l'[Audio 1](#) (cris du chat, du chien, du canard, de l'âne, du coq et de la grenouille), pour le plaisir. Lors de la 2^e écoute, les élèves nomment les animaux qu'ils reconnaissent et les désignent sur le [Document 1](#) qui est agrandi au tableau.

3. Reconnaissance visuelle des animaux et écoute de leurs cris

Faire observer aux élèves le [Doc. 1](#) (chat, chien, canard, âne, coq, grenouille) et leur demander de nommer ces différents animaux (discussion sur leurs lieux d'habitation, leurs liens avec les humains, etc.). Les élèves expriment les connaissances qu'ils ont sur ces animaux.

4. Découverte des termes dénommant les cris des animaux

Les élèves écoutent une nouvelle fois l'[Audio 1](#) et l'enseignant leur demande de trouver les termes qui dénomment ces cris d'animaux:

- miauler pour le chat,
- aboyer pour le chien,
- cancaner pour le canard,
- braire pour l'âne,
- chanter pour le coq,
- coasser pour la grenouille.

Selon le degré, l'enseignant peut proposer des devinettes aux enfants pour les aider à se souvenir de ces termes et jouer au *Qui suis-je?* Exemples:

- *J'ai des pattes à ressorts, je coasse et plouf! Je saute dans l'eau de la mare. Qui suis-je?*
- *Je miaule quand on me caresse. Qui suis-je?*
- *Je reste au bord de l'eau et cancaner quand on me jette des morceaux de pain. Qui suis-je?*
- *Le matin j'aime chanter avec le lever du soleil. Qui suis-je?*
- *Quand je garde la maison et que j'entends des pas inconnus, j'aboie. Qui suis-je?*

Les enfants posent à leur tour des devinettes à leurs camarades.




5. Jeu d'imitation

Deux élèves s'éloignent du groupe-classe pour décider d'un cri d'animal qu'ils vont proposer à leurs camarades. Ils imitent un cri que les autres doivent trouver en utilisant également le verbe adéquat (ex. : c'est la grenouille qui coasse).

Certains élèves peuvent exprimer des cris d'animaux qui ne sont pas communs à tous les élèves (Kikeriki pour le coq, en allemand; Hiom! pour l'âne, en portugais). L'enseignant reprendra alors l'énigme de l'histoire à partir des interventions des élèves.

Situation-recherche

Un chien aboie « en portugais » ? Une grenouille coasse « en chinois » ? Etrange...

Objectifs	Pouvoir reconnaître des cris d'animaux tels qu'ils sont exprimés dans différentes langues. Chercher à comprendre comment un cri peut être interprété différemment dans plusieurs langues.	
Matériel	Audio 1 (cris d'animaux).	
	Audio 2 à 7 (chaque fois, onomatopées en plusieurs langues).	
	Doc. 1 (planche avec 6 animaux).	
Mode de travail	Groupe-classe ou demi-classe.	
<p><i>Cette phase d'écoute, de questionnement et de manipulation appelle les élèves à une réflexion complexe où ils vont devoir faire des hypothèses sur le rapport qu'il y a entre des cris d'animaux et les onomatopées telles qu'elles s'expriment dans plusieurs langues.</i></p>		

Déroulement

1. Ecoute des cris d'animaux

Les élèves écoutent le même audio ([Audio 1](#)) que dans la phase précédente. L'enseignant leur donne comme consigne de bien écouter l'enregistrement et d'imaginer où ces animaux se trouvaient lorsqu'on les a enregistrés : en Suisse, près d'ici ou loin d'ici, en Chine, en Italie....

Après l'enregistrement, discussion avec les élèves sur les lieux de l'enregistrement :

- Où a-t-on enregistré ces animaux ?
- A-t-on des indices des lieux où ils ont été enregistrés ?
- Est-ce important de savoir où ils ont été enregistrés ?
- Est-ce qu'ils auraient crié différemment s'ils avaient été enregistrés dans des lieux différents ?

On attend de ces questions que les élèves expriment avec leurs mots le problème qui apparaît entre la

L'onomatopée, une «dissidente» dans l'arbitraire du signe

Les onomatopées ont ceci de particulier – du point de vue linguistique – qu'elles ont un certain rapport d'analogie avec le bruit dont on parle (c'est bien pourquoi il existe des ressemblances entre les onomatopées renvoyant à un même bruit dans différentes langues) que n'ont pas les autres mots de la langue. Cependant, elles n'échappent pas à une part d'arbitraire. C'est pourquoi, toutes les langues n'ont donc pas une même onomatopée pour un même bruit. La convention choisie par différents groupes linguistiques s'effectue à l'intérieur des limites du système phonétique propre à la langue mais convention il y a toujours. (D'après *Les animaux prennent la parole*, document Evlang réalisé par M. Candelier et D. Macaire avec l'équipe d'enseignantes d'Evreux III et *Mon premier livre sur les langues*, A. Thévenin, Epigones, Paris, 1987).

réalité extralinguistique (les animaux ont un certain cri) et l'expression linguistiquement et culturellement conventionnelle sous formes d'onomatopées différentes selon les langues. Lorsque les élèves ont donc exprimé leur avis et que l'on sent chez eux une réelle perplexité au sujet des lieux où les cris des animaux ont été enregistrés et les cris eux-mêmes, l'enseignant passe au point suivant.

2. Ecoute des onomatopées (exprimant des cris d'animaux) dans plusieurs langues

L'enseignant propose aux élèves de partir dans différents pays et d'écouter attentivement comment les personnes de ces pays imitent les cris d'animaux dans plusieurs langues (Audio 2-7, [liens ci-dessous](#)).

Les noms des langues utilisées ne sont pas donnés dans les enregistrements afin que les élèves centrent leur attention sur les onomatopées elles-mêmes. Mais l'ordre est toujours le même : portugais, allemand, anglais, arabe, chinois, italien, albanais, espagnol, et français.

A l'écoute de l'enregistrement, les élèves cherchent chaque fois à identifier l'animal, et éventuellement à reconnaître l'une ou l'autre langue. Ils peuvent aussi faire des remarques (suscitées par les questions de l'enseignant) sur les ressemblances et les différences dans les cris tels qu'ils sont exprimés dans les différentes langues.

Après cette première écoute, l'enseignant ouvre la discussion avec les élèves :

- *Quel est l'animal dont vous avez entendu l'expression du cri dans plusieurs langues ?*
- *Est-ce que vous connaissez certaines de ces langues ?*
- *Est-ce que le cri était exprimé de la même manière dans toutes les langues ?*

Les élèves répondront certainement que les cris sont exprimés différemment.

Script audio 2 : consigne



Tu vas entendre le cri de plusieurs animaux tels qu'ils sont exprimés dans différentes langues : en portugais, allemand, anglais, arabe, chinois, italien, albanais, espagnol et français. Ecoute bien ! Essaie de reconnaître de quels animaux il s'agit et si tu entends la même chose dans toutes les langues.

	Audio 2 La grenouille	Audio 3 Le chien	Audio 4 L'âne	Audio 5 Le coq	Audio 6 Le chat	Audio 7 Le canard
Portugais	croac ! croac !	ão ! ão !	hiom !	cocorococó !	miau !	quá ! quá !
Allemand	quak ! quak !	wau ! wau !	i-a ! i-a !	kikeriki !	miau !	quak ! quak !
Anglais	ribbit !	woof ! woof !	hee-haw !	cock-a-doodle-doo !	meow !	quack ! quack !
Arabe	kwas ! kwas !	haw ! haw !	iha ! iha !	kokou'o ! kokou'o !	miaou !	kwak ! kwak !
Chinois	kuākua !	wāng ! wāng !	yī`àng ! yī`àng !	wōwōwō !	miaō ! miaō !	kākā !
Italien	gra ! gra !	bau ! bau !	hi oh !	chicchirichi !	miao !	qua ! qua !
Albanais	guak ! guak !	hum ! hum !	ia ! ia !	kikiriki !	miau ! miau !	mak ! mak !
Espagnol	¡croac ! ¡croac !	¡guau ! ¡guau !	¡hin ! ¡hin !	¡quiquiriquí !	¡miau ! ¡miau !	¡cua ! ¡cua !
Français	coa ! coa !	ouah ! ouah !	hi-han !	cocorico !	miaou ! miaou !	coin ! coin !

L'enseignant leur propose alors d'écouter cinq autres séquences reprenant d'autres cris d'animaux tels qu'ils sont exprimés dans différentes langues ([Audio 3-4-5-6-7](#), liens p. 6 dans le tableau).

Après chaque séquence, l'enseignant reprend le même questionnement avec les élèves.

3. Le voyage des animaux : cris et onomatopées

L'enseignant cherche et agrandit au moins 4 images représentant chacune un pays où les langues de l'activité sont parlées. Il les affiche au tableau.

Il découpe les six animaux du [Doc. 1](#).

Les élèves sont réunis devant le tableau noir et l'enseignant leur donne la consigne suivante :

– *Je vais demander à des enfants de venir au tableau, de prendre l'animal de leur choix et de le faire voyager d'un pays à l'autre. Vous devrez tous faire très attention à deux choses :*

a) quel cri l'animal va faire dans les différents pays où il passe ;

b) comment les gens que l'animal rencontre vont exprimer son cri.

Ce travail de manipulation devrait aider les élèves à comprendre que les animaux crient (sans doute !) de la même manière dans les différents pays mais que les personnes qui les entendent vont exprimer les cris différemment.

Il faudra peut-être avoir recours lors de l'activité de manipulation à l'Audio 1 (les cris des animaux) et à l'Audio 2 (les onomatopées) pour clarifier la distinction entre cris et onomatopées.

Les élèves découvrent à travers la discussion que les onomatopées ont des ressemblances entre elles mais que chaque langue a adopté une convention différente.

4. Introduction du terme *onomatopée*

Selon l'âge des élèves et leur intérêt, c'est le moment d'introduire le terme d'*onomatopée* (voir Encart et [Annexe documentaire 4](#)). Les onomatopées sont des mots de la langue qui représentent des bruits (la cloche – dig, ding dong ; le bruit de

l'eau qui coule – glou-glou-glou). Ces mots essaient d'imiter les bruits ou les cris d'animaux qu'ils dénomment. Cependant, toutes les langues n'ont pas choisi d'exprimer ces bruits ou cris de la même manière. On

Onomatopée :

Création de mots par imitation de sons.

Le terme *onomatopée* désigne la formation de mots imitant un son ou un bruit et également le mot ainsi formé (d'après le *Dictionnaire historique de la langue française*. Paris, Robert, 1993).

appelle ces mots des onomatopées.

Pour mieux faire comprendre le terme *onomatopée*, l'enseignant peut proposer un jeu aux élèves.

Pour les non-lecteurs :

– A tour de rôle, deux élèves sortent et décident d'une onomatopée qu'ils veulent faire reconnaître à leurs camarades.

– L'enseignant donne des images aux élèves (des images prises, par exemple, dans un imagier), qui doivent chercher l'onomatopée qui correspond aux cris ou aux bruits que font les êtres ou les objets dont ils ont l'image. Ils l'expriment devant leurs camarades (sans montrer l'image).




Pour les lecteurs :

– Les élèves reçoivent chacun le [Doc. 1](#). Par groupe de trois ou quatre, ils écrivent les onomatopées qu'ils connaissent sous ou derrière les images. Préciser aux élèves qu'il peut y avoir différentes solutions comme ils l'ont entendu dans les [Audios 3 à 7](#) (liens p. 6 dans le tableau).

– En groupe-classe, la discussion se mène pour savoir quelles onomatopées les élèves ont utilisées et si tous ont proposé les mêmes ou non. On peut imaginer que selon les connaissances linguistiques des élèves, les groupes auront écrit d'autres onomatopées.



Loto sonore

Objectif	Savoir appairer des onomatopées de cris d'animaux prononcés dans différentes langues et les images de ces animaux.	
Matériel	Audio 8.	
	Audio 9-10-11.	
	Doc. El. 2.	
Mode de travail	Groupe-classe, groupes, groupe-classe.	

Dans cette dernière partie, les élèves vont à la fois s'exercer encore une fois à reconnaître les onomatopées et les langues dans lesquelles elles sont exprimées avant de se lancer dans un loto d'écoute et de reconnaissance et dans une réflexion sur le lien entre convention de l'onomatopée dans un groupe linguistique (la façon dont une collectivité linguistique exprime le cri d'un animal) et la réalité.

Déroulement

1. Echauffement collectif

Les élèves sont réunis et écoutent l'[Audio 8](#). Ils cherchent à reconnaître les onomatopées et les langues dans lesquelles elles sont exprimées.

de loto de 16 cases ([Document élève 2](#)) et biffe au crayon quatre cases avant la première partie (pour que chacun n'ait pas exactement la même carte et pour qu'il soit possible de jouer deux ou trois fois).

Script audio 8



Tu vas entendre des onomatopées de cris d'animaux dans différentes langues. Essaie de les reconnaître !

cocorococó !	(le coq en portugais),
ku āku ā !	(la grenouille en chinois),
¡cua ! ¡cua !	(le canard en espagnol),
iha ! iha !	(l'âne en arabe),
woof ! woof !	(le chien en anglais),
miau ! miau !	(le chat en albanais),
bau ! bau !	(le chien en italien)

2. Jeu du loto sonore des cris d'animaux à travers le monde

Les élèves jouent individuellement ou par groupe. Chaque élève ou chaque groupe reçoit une carte

Document élève 2



Les élèves écoutent l'Audio 9, mettent des jetons sur les images des animaux dont ils ont entendu l'onomatopée. Le premier qui a rempli sa carte a gagné. On peut recommencer une autre partie en écoutant l'[Audio 10](#) ou [11](#) (les élèves peuvent garder la même carte ou l'échanger).

Script audio 9 - 10 - 11



Trois enregistrements d'onomatopées de cris animaux dans un ordre différent pour le jeu du loto sonore.

Pour l'exercice et le plaisir, les cartes de loto et l'enregistrement peuvent être mis à disposition des élèves dans le Coin «Ecoute».

3. Retour à l'histoire de Monsieur Tchou et de son canard

En conclusion, l'enseignant raconte une nouvelle fois l'*histoire de Monsieur Tchou et de son canard* aux élèves et leur demande de répondre à l'énigme, ce qui les obligera à réfléchir une fois encore aux

liens qui existent entre la réalité extralinguistique et la mise en mots collective de cette réalité dans des cultures différentes.

Les solutions proposées par les élèves donneront des informations à l'enseignant sur ce qu'ils ont appris au sujet du rapport entre la réalité extra-linguistique (les cris des animaux) et son expression linguistique (les onomatopées) (cf. [Annexe documentaire 4](#)).



Prolongements

- Envisager une petite étude portant sur des onomatopées autres que celles des cris d'animaux (les bruits comme ceux de l'eau qui coule, de l'abeille ou de la mouche qui vole, du tambour ou de la trompette, etc.).
- Dresser un tableau avec dessins et onomatopées connues par la classe dans un grand nombre de langues. S'aider des connaissances des enseignants d'autres langues, des familles, des voisins.

Bibliographie

Pour l'élève et l'enseignant

Gay, P. & Rosenthal, A. (1989). *Cris d'Europe*. Paris, Seuil.

Ce livre permet d'élargir avec les élèves le questionnement sur les onomatopées en prenant d'autres bruits: cloches, moyens de transport, etc.

Légende des icônes



Annexe documentaire



Glossaire Lexique des langues



Audio



Doc. Elève



Doc. Elève à préparer



Document



Script audio

Audio 1

Enregistrement des cris du chat, du chien, du canard, de l'âne, du coq et de la grenouille.

Audio 2 à 7 : *Les élèves vont entendre les onomatopées exprimant les cris de 6 animaux.*

Tu vas entendre le cri de plusieurs animaux tels qu'ils sont exprimés dans différentes langues: en portugais, allemand, anglais, chinois, italien, albanais, espagnol, arabe et français. Ecoute bien ! Essaie de reconnaître de quels animaux il s'agit et si tu entends la même chose dans toutes les langues.

Audio 2

croac ! croac !
quak ! quak !
ribbit !
kwas ! kwas !
kūakūā !
gra ! gra !
guak ! guak !
jcroac ! jcroac !
coa ! coa !

Audio 3

ão ! ão !
wau ! wau !
woof ! woof !
haw ! haw !
w̄ang ! w̄ang !
bau ! bau !
hum ! hum !
jguau ! jguau !
ouah ! ouah !

Audio 4

hiom !
i-a ! i-a !
hee-haw !
iha ! iha !
yī̀àng !
hi oh ! hi oh !
ia ! ia !
jhin ! jhin !
hi-han ! hi-han !

Audio 5

cocorococó !
kikeriki !
cock-a-doodle-doo !
kokokou'kou !
wōwōwō !
chicchirichi
kikiriki !
jiquiriquí !
cocorico !

Audio 6

miau !
miau !
meow !
miaou !
miāo ! miāo !
miao !
miau ! miau !
jmiau !
miaou ! miaou !

Audio 7

quá ! quá !
quak ! quak !
quack ! quack !
kwak ! kwak !
kāk ā !
qua ! qua !
mak ! mak !
ꞵcua ! ꞵcua !
coin ! coin !

Audio 8

Premier échauffement avant le jeu du loto

Tu vas entendre des onomatopées de cris d'animaux dans différentes langues. Essaie de les reconnaître :

cocorococó !	<i>(le coq en portugais),</i>
kuāk ā !	<i>(la grenouille en chinois),</i>
ꞵcua ! ꞵcua !	<i>(le canard en espagnol),</i>
iha ! iha !	<i>(l'âne en arabe),</i>
woof ! woof !	<i>(le chien en anglais),</i>
miau ! miau !	<i>(le chat en albanais),</i>
bau ! bau !	<i>(le chien en italien)</i>

Audio 9

Jeu du loto
cocorico !
hiom !
coa ! coa !
bau ! bau !
kuāk ā !
mia ō ! mia ō !
i-a ! i-a !
meow !
woof ! woof !
ribbit !
ꞵguau ! ꞵguau !
kikeriki !
wau ! wau !
mak ! mak !
croac ! croac !
iha ! iha !
cock-a-doodle-doo !
quak ! quak !
kikiriki !
wōwōwō !
ꞵhin ! ꞵhin !
miaou !



Audio 10

jeu du loto

hiom!

miāo! miāo!

coa! coa!

cocorico!

bau! bau!

wāng! wāng!

kuākuā!

i-a! i-a!

meow!

woof! woof!

cock-a-doodle-doo!

ʝhin! ʝhin!

miaou!

kikiriki!

ribbit!

guau! guau!

kikeriki!

miaou!

wau! wau!

iha! iha!

mak! mak!

croac! croac!

quak! quak!

Audio 11

jeu du loto

coa! coa!

cocorico!

bau! bau!

cock-a-doodle-doo!

meow!

kākā!

miāo! miāo!

i-a! i-a!

miaou!

woof! woof!

ribbit!

miaou!

kikeriki!

iha! iha!

wau! wau!

mak! mak!

kākā!

wōwōwō!

ʝhin! ʝhin!

croac! croac!

quak! quak!

kikiriki!

hiom!