

The  
Learning  
Company™



# LA PARADE DES MARIONNETTES

## JEU DE LOGIQUE



APPLE®  
II, IIe, IIc

# La Parade des Marionnettes

*Auteur/concepteur :*  
*Leslie M. Grimm*

*Réalisateur du Dessin Graphique :*

*Corinne Grimm, 10 ans*

*Manuel rédigé par : Teri Perl*

*The Learning Company*

*545 Middlefield Road*

*Menlo Park, CA 94025*

*Diffusion VIFI International*  
*21, bd Poissonnière*  
*75002 Paris*

*La Parade des Marionnettes fonctionne sur :*

- Apple II, 48K avec Applesoft
- Apple II+, 48K
- Apple IIe
- Apple IIc

*Avec :*

- Unité de disquettes
- Moniteur couleur ou télévision

*Age :*

- De 6 à 10 ans



---

## TABLE DES MATIERES

<b>Résumé</b> .....	5
<b>Portraits des Moppets</b> .....	6
<b>Bienvenue chez les Marionnettes</b> .....	7
<b>Mise en marche</b> .....	9
<b>Touches spéciales pour les jeux</b> .....	10
<b>Les jeux</b> .....	11
Reproduis mon jumeau .....	11
Qui est différent .....	13
Quelle est la ressemblance ? .....	14
Représente mon contraire .....	15
Qui vient ensuite ? .....	16
La Parade des Marionnettes .....	17
Club des Marionnettes .....	19
<b>Supplément de jeux et applications scolaires</b> .....	21
<b>Annexe A : Techniques Educatives</b> .....	27
<b>Annexe B : Les Marionnettes jouent aux cartes</b> .....	28

© 1981 - Le programme de la Parade des Marionnettes - Leslie Grimm,  
Version 2.0. Tous droits réservés.

© 1983 - Le manuel de la Parade des Marionnettes - The Learning  
Company. Tous droits réservés.

La Parade des Marionnettes est une marque de fabrique de The Learning  
Company.

Toute reproduction, adaptation, distribution, utilisation ou exposition non  
autorisées de ce document, du programme informatique associé ou du  
travail audiovisuel sont strictement interdits.

---

## RESUME

### **LES CARACTERISTIQUES DE LA PARADE DES MARIONNETTES :**

- Sept jeux d'attributs... faciles à difficiles
- Apparence de 16 personnages
- Graphiques en couleur
- Choix par le joueur du niveau de difficulté
- Son en option

### **DESCRIPTION :**

Seize Moppets, tous différents, sont représentés dans les jeux de la Parade des Marionnettes.

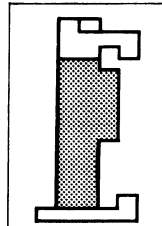
Les Moppets sont : GRANDS ou PETITS  
GROS ou MINCES

sont habillés de : ROUGE ou de BLEU

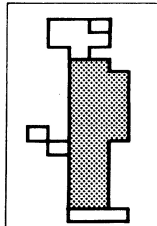
sont du type : BIBBIT ou GRIBBIT

Qui est différent ? De combien de façons ? Reproduis mon jumeau. Arrange une parade. Choisis le Moppet qui correspond à la règle.

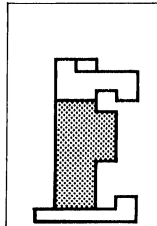
## PORTRAIT DES MARIONNETTES



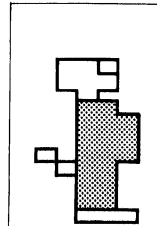
GRAND BIBBIT  
GROS ET ROUGE



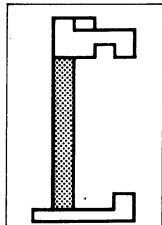
GRAND GRIBBIT  
GROS ET ROUGE



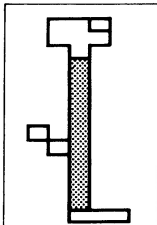
PETIT BIBBIT  
GROS ET ROUGE



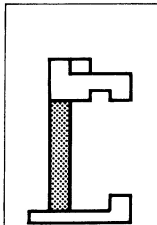
PETIT GRIBBIT  
GROS ET ROUGE



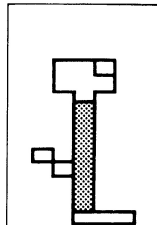
GRAND BIBBIT  
MINCE ET ROUGE



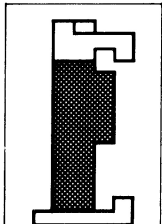
GRAND GRIBBIT  
MINCE ET ROUGE



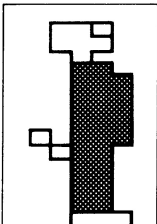
PETIT BIBBIT  
MINCE ET ROUGE



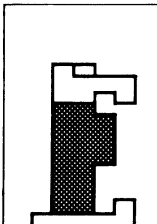
PETIT GRIBBIT  
MINCE ET ROUGE



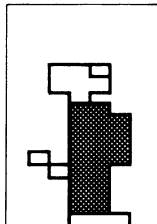
GRAND BIBBIT  
GROS ET BLEU



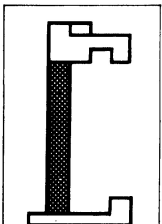
GRAND GRIBBIT  
GROS ET BLEU



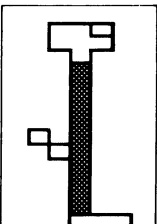
PETIT BIBBIT  
GROS ET BLEU



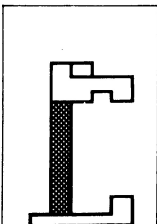
PETIT GRIBBIT  
GROS ET BLEU



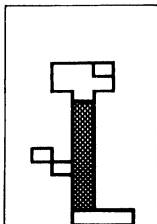
GRAND BIBBIT  
MINCE ET BLEU



GRAND GRIBBIT  
MINCE ET BLEU



PETIT BIBBIT  
MINCE ET BLEU



PETIT GRIBBIT  
MINCE ET BLEU

## BIENVENUE CHEZ LES MARIONNETTES

Bienvenue chez les Marionnettes, la ville de créatures amicales et timides appelées les Moppets.

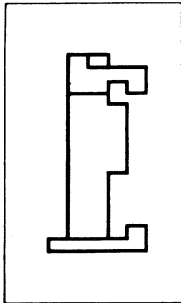
Il y a seulement seize Moppets à Moptown et tous sont différents. Huit sont grands, huit sont petits. Huit sont gros, et huit sont minces. Il y a deux sortes de Moppets. Il y a les Bibbits qui ont de grands nez et de grands pieds, et il y a les Gribbits qui ont des queues en tire-bouchon.

Les moutons des Marionnettes sont rouges ou bleus de sorte que la moitié des Moppets s'habillent en rouge et l'autre moitié en bleu. Exception faite de leurs cousins qui leur ressemblent et qui viennent parfois d'ailleurs pour jouer avec eux, il n'y a pas deux Moppets qui soient exactement semblables.

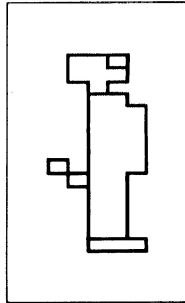
La vie des Marionnettes se passe gentiment, peut-être parce que les Moppets semblent avoir des règles pour chaque chose. Il y a des règles pour décider de qui peut habiter dans quelle maison et qui peut faire partie du club. Il y a même des règles pour décider de qui peut marcher à côté de qui dans une parade. Les Moppets n'ont pas l'air de s'en soucier. Ils aiment transformer toutes ces règles en des jeux intéressants. Ils sont conscients et fiers de leurs ressemblances et de leurs différences. Ils sont particulièrement fiers du fait que chacun d'entre eux est unique.



Bienvenue chez les Marionnettes. Viens te joindre à leurs jeux.



JE SUIS UN BIBBIT.  
LES BIBBITS ONT  
DE GRANDS PIEDS.



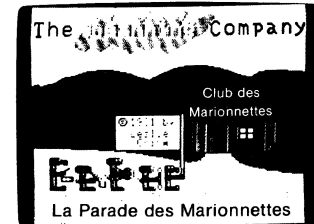
JE SUIS UN GRIBBIT.  
LES GRIBBITS ONT  
DES QUEUES.

## MISE EN MARCHÉ

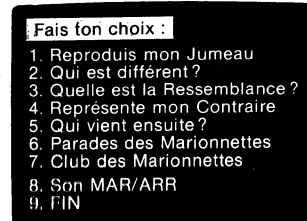
Insère la disquette de la Parade des Marionnettes dans l'unité de disquettes et mets en marche l'ordinateur (voir le Manuel DOS pour avoir des renseignements supplémentaires).

Si tu as un Apple IIe, la touche CAPS LOCK (des majuscules) doit être enfoncée.

Quand le programme sera chargé, tu verras apparaître le titre d'introduction.



Quelques minutes plus tard, tu verras un MENU qui te donnera la liste des jeux sur la disquette.



Les jeux sont classés par niveau de difficulté :

1. "Représente mon contraire" est le plus facile.
7. "Club des Marionnettes" est le plus difficile.

### **POUR UTILISER LE MENU :**

- Tape un chiffre pour choisir un jeu.
- Tape 8 pour mettre le son MAR ou l'arrêter ARR.
- Tape 9 quand tu veux arrêter de jouer.

## TOUCHES SPECIALES POUR LES JEUX

**ESC**

Appuie sur la touche **ESC** pour arrêter un jeu avant la fin. Quand tu vois "Veux-tu t'arrêter? (Oui ou Non)". Appuie sur O pour OUI ou N pour NON. Si tu appuies sur O, tu seras renvoyé au menu où tu pourras choisir un nouveau jeu ou bien t'arrêter. Si tu appuies sur la touche N tu retourneras au jeu.

**SHIFT** - **?**

Te montrera les instructions.

**RETURN**

N'appuie sur **RETURN** que lorsque cela t'est demandé.

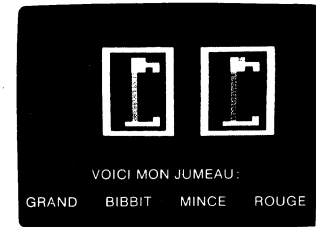
**←**

Appuie sur **←** pour effacer lorsque tu dessines les quatre traits décrivant un Moppet.

## LES JEUX

### 1. REPRODUIS MON JUMENT

Les Moppets ont quatre traits caractéristiques :  
GRAND OU PETIT (G ou P)  
GROS OU MINCE (G ou M)  
ROUGE OU BLEU (R ou B)  
BIBBIT OU GRIBBIT (B ou G)

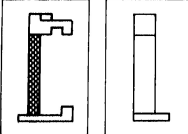
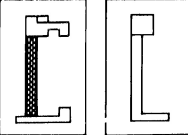
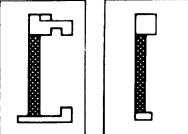
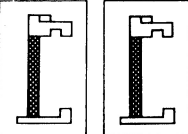


Tu vas voir un Moppet. Tu dois reproduire son jumeau. Pour reproduire un jumeau, tu dois dire s'il est GRAND ou PETIT, GROS ou MINCE, ROUGE ou BLEU, BIBBIT ou GRIBBIT.

(Tu auras seulement à taper sur ton clavier la première lettre du trait caractéristique. L'ordinateur finira.)

L'ordinateur dessinera le Moppet que tu auras décrit. Et tu verras si c'est bien un jumeau!

**EXEMPLE :**

L'ORDINATEUR DEMANDE	TU TAPES SUR TON CLAVIER	TU VOIS
GRAND OU PETIT ? (G ou P)	G pour GRAND	
GROS OU MINCE ? (G ou M)	M pour MINCE	
ROUGE OU BLEU ? (R ou B)	B pour BLEU	
BIBBIT OU GRIBBIT (B ou G)	B pour BIBBIT	

Tu as trouvé!  
Vois-tu le cadre clignotant ?

**2. QUI EST DIFFERENT ?**

Tu vas voir quatre Moppets. Choisis celui qui est différent de tous les autres et tape sur ton clavier le chiffre qui est inscrit en dessous de lui.



Après avoir choisi celui qui est différent, tu devras dire quel trait caractéristique est différent dans le Moppet que tu as sélectionné.

Les traits caractéristiques que tu dois choisir sont les suivants :

- A. LA TAILLE (GRAND ou PETIT)
- B. LE GABARIT (GROS ou MINCE)
- C. LA COULEUR (ROUGE ou BLEU)
- D. LE TYPE (BIBBIT ou GRIBBIT)

**EXEMPLE :**

*(reporte-toi à l'écran ci-dessus)*

L'ordinateur LEQUEL EST DIFFERENT ?  
demande : (1, 2, 3 ou 4) ?

Tu choisis le 3 comme étant différent puisque le 1, le 2 et le 4 sont tous des GRANDS bibbits, gros et rouges.

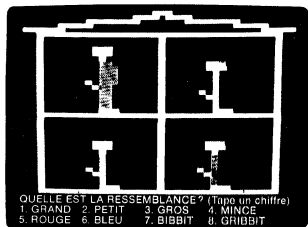
L'ordinateur QUEL TRAIT CARACTERISTIQUE  
demande : EST DIFFERENT ?  
(A, B, C ou D) ?

Tu choisis A pour la TAILLE puisque le 3 est un PETIT bibbit, rouge.



### 3. QUELLE EST LA RESSEMBLANCE ?

Quatre Moppets vivent dans la maison que tu vois. Il y a au moins un trait caractéristique qui est commun à tous les Moppets.

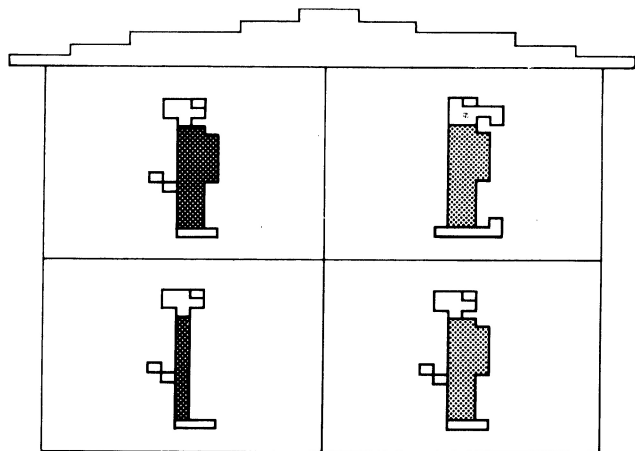


Voici la liste de ce qu'ils pourraient être :

1. GRAND 2. PETIT 3. GROS 4. MINCE  
5. ROUGE 6. BLEU 7. BIBBIT 8. GRIBBIT

Une fois que tu auras regardé les Moppets, tape le nombre correspondant au trait caractéristique qu'ils ont en commun. (S'ils ont plusieurs traits caractéristiques en commun, choisis celui que tu veux.)

EXEMPLE :



PREMIER : GRAND GRIBBIT GROS BLEU  
SECOND : GRAND BIBBIT GROS ROUGE  
TROISIÈME : GRAND GRIBBIT MINCE BLEU  
QUATRIÈME : GRAND GRIBBIT GROS ROUGE

Choisis le 1 pour GRAND puisque c'est le trait caractéristique commun aux quatre Moppets.

### 4. REPRESENTE MON CONTRAIRE

Tu vas voir l'image d'un Moppet. Représente son contraire dans le cadre à côté.

Si l'image que tu vois est celle d'un

GRAND GRIBBIT GROS ROUGE.

Le Moppet qui va dans le cadre est un

PETIT BIBBIT MINCE BLEU.

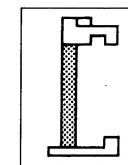
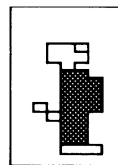
Ceci est vrai parce que :

Le contraire de GRAND est PETIT ;  
Le contraire de GROS est MINCE ;  
Le contraire de ROUGE est BLEU ;  
Le contraire d'un GRIBBIT est un BIBBIT.

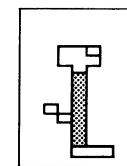
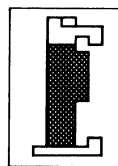
EXEMPLES :

L'ORDINATEUR MONTRE

TU CHOISIS



PETIT GRIBBIT GROS BLEU GRAND BIBBIT MINCE ROUGE  
P G G B G B M R



GRAND BIBBIT GROS BLEU PETIT GRIBBIT MINCE ROUGE  
G B G B P G M R

## 5. QUI VIENT ENSUITE ?

Tu vas voir quatre Moppets placés en séquence. Il y a trois séquences possibles.

A B A B A B  
A B B A B B  
A A B A A B

Détermine quelle séquence tu vois et qui vient ensuite.

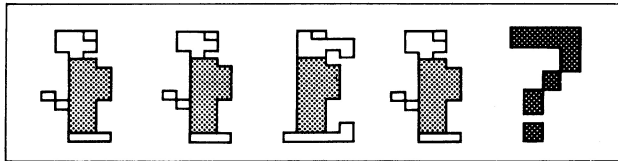
Les figures sont les suivantes :

La séquence ci-dessus est A B A B A B.

PREMIER MOPPET : GRAND BIBBIT GROS et ROUGE (A)  
DEUXIÈME MOPPET : PETIT GRIBBIT MINCE et BLEU (B)  
TROISIÈME MOPPET : GRAND BIBBIT GROS et ROUGE (A)  
QUATRIÈME MOPPET : PETIT GRIBBIT MINCE et BLEU (B)

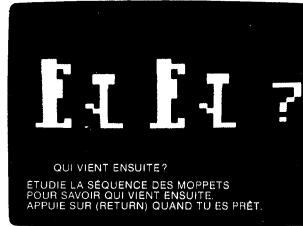
Par conséquent, le cinquième Moppet est un GRAND BIBBIT GROS et ROUGE (A)

Un exemple de la séquence A A B A A B (deux semblables, un différent, deux semblables, un différent, etc.) pourrait être :



PREMIER MOPPET : PETIT GRIBBIT GROS et ROUGE (A)  
DEUXIÈME MOPPET : PETIT GRIBBIT GROS et ROUGE (A)  
TROISIÈME MOPPET : PETIT BIBBIT GROS et ROUGE (B)  
QUATRIÈME MOPPET : PETIT GRIBBIT GROS et ROUGE (A)

Dans ce cas, le cinquième Moppet est un PETIT GRIBBIT GROS et ROUGE (A)



## 6. LA PARADE DES MARIONNETTES

Il y a cinq Moppets dans la parade. Tu vas en voir un pour commencer et tu vas choisir les autres.

Chaque Moppet de la parade est différent de celui qui le précède d'une ou de plusieurs façons ; cela dépend de la règle du jeu.

Par exemple, si la règle du jeu est "1", par rapport au Moppet précédent, un seul trait caractéristique doit les différencier.

Si le Moppet qui est à l'écran est un GRAND BIBBIT MINCE et ROUGE, le Moppet suivant peut être un GRAND BIBBIT GROS et ROUGE.

Avant de commencer chaque jeu, tu peux en changer la règle, si tu le désires.

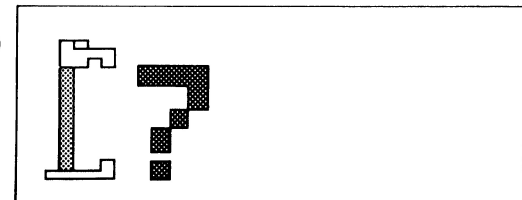
La règle peut exiger que les voisins de la parade soient différents d'une, deux, trois ou quatre façons.

Note : Il y a de nombreux Moppets différents pouvant entrer dans la parade. Les Moppets peuvent paraître plus d'une fois.

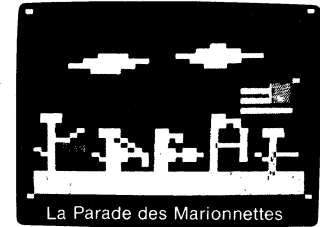
### EXEMPLE :

Jeu à une seule différence.

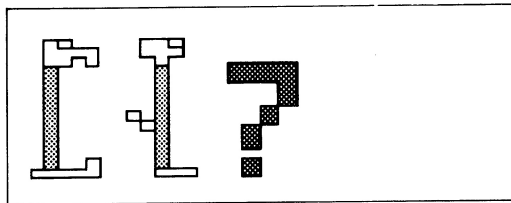
Tu vois...  
un GRAND  
BIBBIT  
MAIGRE  
et ROUGE.



L'ordinateur demande : "QUI VIENT ENSUITE ?"  
Tu fais un changement... de BIBBIT en GRIBBIT.

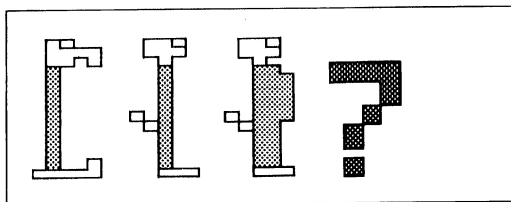


Tu vois...  
un GRAND  
GRIBBIT  
MAIGRE  
et ROUGE.



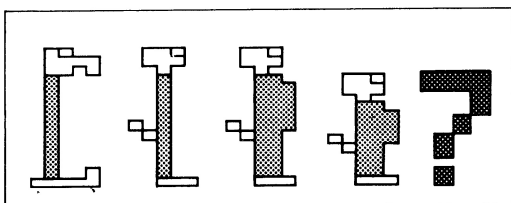
L'ordinateur demande : "QUI VIENT ENSUITE ?"  
Tu fais un changement... de MINCE en GROS.

Tu vois...  
un GRAND  
BIBBIT  
GROS  
et ROUGE.



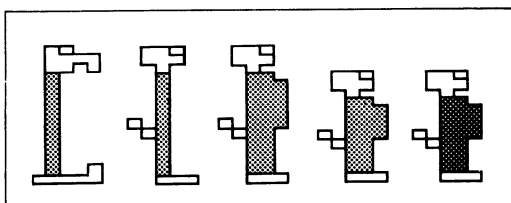
L'ordinateur demande : "QUI VIENT ENSUITE ?"  
Tu fais un changement... de GRAND en PETIT.

Tu vois...  
un PETIT  
GRIBBIT  
GROS  
et ROUGE.



L'ordinateur demande : "QUI VIENT ENSUITE ?"  
Tu fais un changement... de ROUGE en BLEU.

Tu vois...  
un PETIT  
GRIBBIT  
GROS  
et BLEU.



Maintenant tu vois la parade!

## 7. CLUB DES MARIONNETTES

Réservé seulement aux  
membres!

Le but de ce jeu est de  
deviner la règle régissant  
les membres du Club des  
Marionnettes.

Par chance, chaque  
nouveau jeu à sa propre  
règle si bien que tôt ou tard  
chacun peut y entrer!

Quelquefois une règle implique un seul trait  
caractéristique : par exemple, seuls les GRANDS  
Moppets peuvent faire partie du club. Quelquefois la  
règle implique deux traits caractéristiques : par  
exemple, seuls les Moppets GRANDS et GROS  
peuvent entrer.

Au début du jeu, tu as à choisir si la règle sera  
simple ou double.

POUR JOUER, choisis un Moppet et tape les quatre  
lettres (la première lettre de chaque trait  
caractéristique) le décrivant.

Si le Moppet est conforme à la règle, il apparaîtra  
dans le Club des Marionnettes. Sinon, un "X" le marquera.

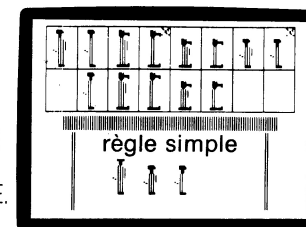
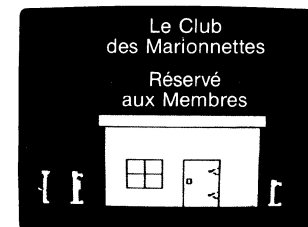
Dans le jeu que tu vois ici, le joueur en a jusqu'ici désigné  
deux qui ne sont pas conformes à la règle :

le GRAND BIBBIT MAIGRE et BLEU  
le PETIT GRIBBIT MAIGRE et BLEU

Le joueur en a trouvé trois  
qui correspondent :

le GRAND GRIBBIT GROS et ROUGE  
le PETIT GRIBBIT GROS et ROUGE  
le PETIT GRIBBIT MAIGRE et ROUGE.

Je pense que la règle est  
ROUGE. POURQUOI?





Tous les Moppets qui sont conformes à la règle sont des GRIBBITS ROUGES. A partir de cette information, la règle pourrait être ROUGE ou GRIBBIT.

Cependant, je vois aussi que le PETIT GRIBBIT MINCE et BLEU est un type de GRIBBIT qui n'est pas conforme à la règle. (Il a une croix). Par conséquent, je sais que ROUGE est la règle.

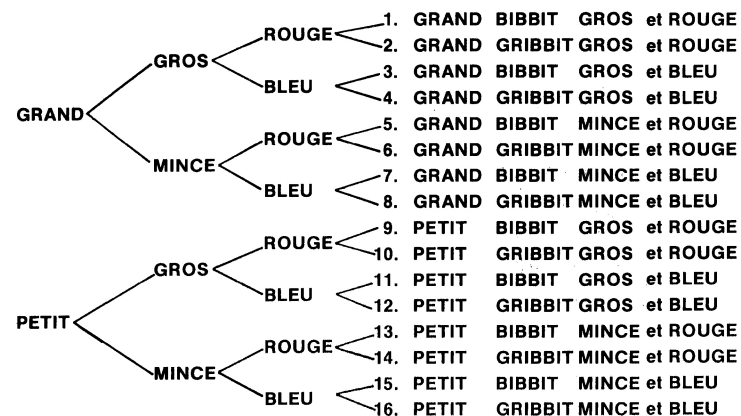
Une fois que tu crois avoir trouvé la règle, tu peux taper sur la touche "R" (pour trouver la règle). Une liste de règles possibles va apparaître sur l'écran. Prends-en une et vérifie pour voir si tu as raison!

## SUPPLEMENT DE JEUX et APPLICATIONS SCOLAIRES

### DAVANTAGE AU SUJET DES MOPPETS

Les Moppets ont quatre traits caractéristiques. Chacun d'entre eux a deux valeurs. Somme toute, deux fois deux fois deux fois deux égalent seize Moppets.

Pensez à cela de la manière suivante :



## **UN ORDINATEUR! TOUT LE MONDE JOUE!**

- Faites un jeu de cartes des Moppets.

*ADULTE* : Faites des photocopies du jeu des Moppets et des cartes des traits caractéristiques de l'Annexe C; un jeu pour chaque enfant.

*ENFANTS* : COLORIEZ les Moppets en ROUGE ou en BLEU. Vous pouvez peut-être les coller sur du carton, ou peut-être les plastifier. Découpez les cartes individuelles des Moppets. Découpez les cartes des traits caractéristiques.

- Installez l'ordinateur et le moniteur de façon à ce que tous les enfants puissent voir l'écran.
- Chargez la disquette et choisissez un jeu.
- Tout le monde joue!

Les enfants lèvent des cartes pour montrer leurs réponses.

Un enfant tape la réponse sur le clavier de l'ordinateur.

(Note : Il y a beaucoup de Moppets corrects possibles dans les jeux 3, 6 et 7.)

Considérez le jeu *QUI EST DIFFERENT?*

En prenant l'exemple page 12, chaque enfant montre une image du Moppet qu'il pense être différent.

Le guide choisit un enfant montrant un PETIT BIBBIT GROS et ROUGE. L'enfant tape "3" sur le clavier de l'ordinateur. Puis les enfants montrent la carte de la TAILLE en réponse à la question "QUEL TRAIT CARACTERISTIQUE EST DIFFERENT?"

## **UN ORDINATEUR : DES PETITS GROUPES OU DES PAIRES D'ENFANTS JOUENT!**

### ***FAITES VOTRE PROPRE PARADE.***

#### **COMMENT ?**

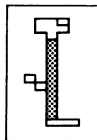
Disposez les cartes des Moppets de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir. Un joueur choisit une règle à une ou deux différences.

Le premier joueur commence en posant une carte représentant un Moppet de façon à ce que chacun puisse la voir.

Puis les joueurs mettent chacun à leur tour une carte représentant un Moppet. Chaque carte doit être différente de la précédente selon le nombre de différences stipulées par la règle choisie.

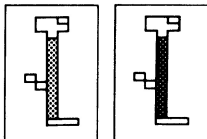
### EXEMPLE :

LE PREMIER  
JOUEUR  
MET :



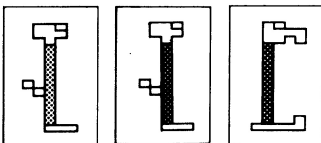
GGMR

LE SECOND  
JOUEUR  
MET :



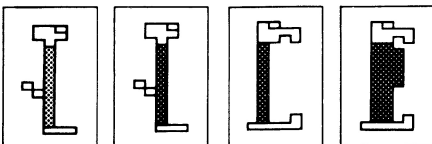
GGMB

LE TROISIÈME  
JOUEUR  
MET :



GBMB

LE QUATRIÈME  
JOUEUR  
MET :



GBGB

Le dernier joueur pouvant mettre une carte est le gagnant.

### JOUEZ AVEC UN DE

Utilisez le dé pour changer la règle des différences quand vous jouez au jeu de la parade.

#### COMMENT ?

LE PREMIER JOUEUR LANCE LE DE.

Si le chiffre 1 apparaît, le joueur met une carte d'un Moppet présentant UNE SEULE DIFFERENCE.

Si le chiffre 2 ou 5 apparaît, le joueur met une carte d'un Moppet présentant DEUX DIFFERENCES.

Si le chiffre 3 ou 6 apparaît, le joueur met une carte d'un Moppet présentant 3 DIFFERENCES.

Si le chiffre 4 apparaît, le joueur met une carte d'un Moppet présentant QUATRE DIFFERENCES.

#### IMPAIR ou PAIR

Si le dé est impair (1, 3 ou 5) la règle est alors A UNE SEULE DIFFERENCE (impaire).

Si le dé est pair (2, 4 ou 6) la règle est alors A DEUX DIFFERENCES (paire).

#### AUTRES VARIANTES :

Le jeu peut être joué avec un jeu de cartes.

Le jeu peut être joué avec un jeu de cartes par joueur.

Le jeu peut être joué avec les cartes restantes, ouvertes ou cachées.



## **JOUEZ AU CLUB DES MARIONNETTES AVEC DES CARTES**

### **COMMENT ?**

Placez les cartes représentant les Moppets suivant le diagramme du jeu du Club des Marionnettes en page 19.

Le jeu peut être joué par paires ou par petits groupes d'enfants.

L'un des enfants est l'ordinateur. Il ou elle décide d'une règle pour appartenir au club. Quand les autres joueurs veulent faire entrer un Moppet dans le Club des Marionnettes, le joueur-ordinateur dit si c'est possible ou non.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un des joueurs ait deviné la règle. Le but de ce jeu est de trouver la règle avec le minimum d'essais.

## **ANNEXE A TECHNIQUES EDUCATIVES**

### **DEVELOPPEMENT DE L'ESPRIT DE LOGIQUE**

<b>JEUX</b>	<b>ENSEMBLES/ SIMILAIRES</b>	<b>DIFFERENCES</b>	<b>CONTRAIRES</b>	<b>FORMATS/ SEQUENCES</b>	<b>STRATEGIES DE RESOLUTION DE PROBLEMES</b>
<b>REPRODUIS MON JUMENT</b>	X				
<b>QUI EST DIFFERENT?</b>		X			
<b>QUELLE EST LA RESSEMBLANCE</b>	X				
<b>REPRESENTE MON CONTRAIRE</b>			X		
<b>QUI VIENT ENSUITE?</b>				X	
<b>LA PARADE DES MARIONNETTES</b>				X	
<b>CLUB DES MARIONNETTES</b>					X

Le tableau montre le but premier de chaque jeu. Tous les jeux débordent aussi dans d'autres domaines de développement des capacités.

## **ANNEXE B LES MARIONNETTES JOUENT AUX CARTES**

### **CARTES DES TRAITS CARACTERISTIQUES**

Photocopiez ces pages, collez-les sur du carton fort si vous le désirez, puis découpez-les en suivant les lignes pour en faire des cartes.

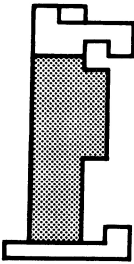
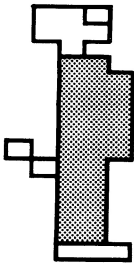
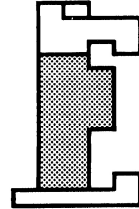
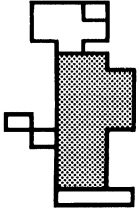
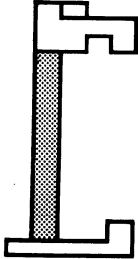
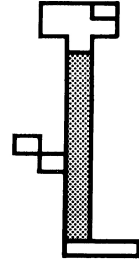
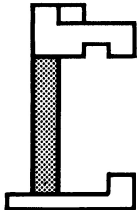
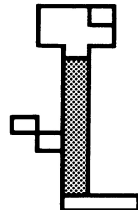
<b>GRAND/PETIT (HAUTEUR)</b>	<b>GROS/MINCE (GABARIT)</b>	<b>ROUGE/BLEU (COULEUR)</b>
<b>BIBBIT/ GRIBBIT (TYPE)</b>	<b>GRAND</b>	<b>PETIT</b>

*(d'autres cartes à la page suivante)*

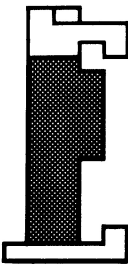
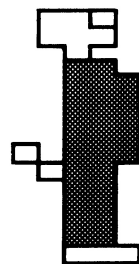

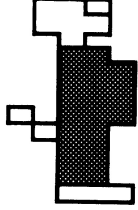
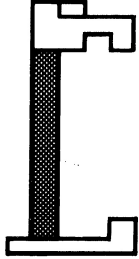
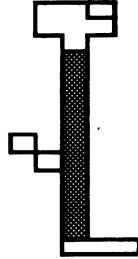
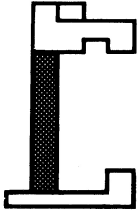
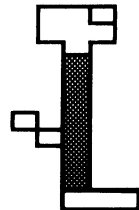
### **CARTES DES TRAITS CARACTERISTIQUES**

<b>GROS</b>	<b>MINCE</b>	<b>ROUGE</b>
<b>BLEU</b>	<b>BIBBIT</b>	<b>GRIBBIT</b>

## LES MOPPETS ROUGES

		
GRAND BIBBIT GROS ET ROUGE	GRAND GRIBBIT GROS ET ROUGE	PETIT BIBBIT GROS ET ROUGE
		
PETIT GRIBBIT GROS ET ROUGE	GRAND BIBBIT MINCE ET ROUGE	GRAND GRIBBIT MINCE ET ROUGE
		<p><i>Photocopiez ces pages, collez-les sur du carton fort si vous le désirez puis découpez-les en suivant les lignes pour en faire des cartes.</i></p> <p><i>(d'autres cartes à la page suivante)</i></p>
PETIT BIBBIT MINCE ET ROUGE	PETIT GRIBBIT MINCE ET ROUGE	

## LES MOPPETS BLEUS

		
GRAND BIBBIT GROS ET BLEU	GRAND GRIBBIT GROS ET BLEU	PETIT BIBBIT GROS ET BLEU
		
PETIT GRIBBIT GROS ET BLEU	GRAND BIBBIT MINCE ET BLEU	GRAND GRIBBIT MINCE ET BLEU
		
PETIT BIBBIT MINCE ET BLEU	PETIT GRIBBIT MINCE ET BLEU	

