

DES JEUX ET DES MOTS

Il existe plusieurs expressions, proverbes et dictons inspirés d'animaux.
Dans le jeu ci-dessous, il s'agit de compléter la phrase à l'aide d'un nom d'animal figurant sur cette page.

A

Il ne faut pas vendre
la peau de
l'_____
avant de l'avoir tué.

N° 1

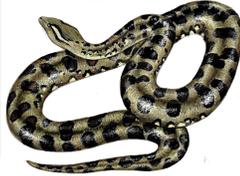


B

On n'apprend pas à
un vieux

à faire des grimaces.

N° 2



C

échaudé
craint l'eau froide.

N° 3



D

À _____
donné, on ne
regarde
pas la bride.

N° 4

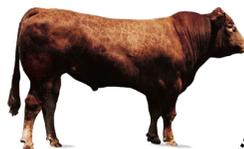


E

Quand le chat
n'est pas là, les

dansent.

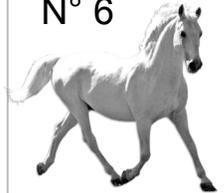
N° 5



F

Qui vole un oeuf,
vole un
_____.

N° 6



G

qui aboie
ne mord pas.

N° 7



H

Il faut savoir
ménager
la _____
et le chou.

N° 8



I

qui brait sans fin,
pluie le lendemain.

N° 9



J

Le _____
change de peau,
non de nature.

N° 10

