



Séquence de français

Auteur·e

➔ Auteur de la séquence :
François Labar
(romaniste et philosophe)

Ça fourmille de jeux ! C'est quoi, se comparer comme un animal ?

L'institutrice a présenté plein de chouettes expressions faites de noms d'animaux. Mais même avant ses collègues et elles se sont emmêlées ! Aide-le à tout arranger avant que l'institutrice ne s'en aperçoive, sinon, elle aura encore les abilles !

1 Belle chaque verbe a son illustration.

Autriche, Carpe, Cabaler, Jouir, Grosbouter, Singe, Pommeler

2 Des deux d'expressions sont-ils corrects ou faut-il inverser les animaux ? Coche la bonne réponse.

A. Bazard comme une carpe.
Muet comme une pie.
 C'est correct.
 C'est l'inverse.

B. Pleurer comme un veau.
Rire comme une hyène.
 C'est correct.
 C'est l'inverse.

C. S'entendre comme cochons.
Copains comme chien et chat.
 C'est correct.
 C'est l'inverse.

C'est-à-dire : Réciter ces expressions, regardant une image. Puis, à voix basse, avec une amie ou un copain.

Une dernière précision importante : les pages 74 et 75 du dossier pédagogique sont à lire avant de commencer la séquence.

Conception François Labar
Illustrations : M2P

À partir de la page « Ça fourmille de jeux ! »
Philéas & Autobule n°74,
p.25

ENJEUX

Tu donnes ta langue au chat ?

Pour prolonger le plaisir de la page « Ça fourmille de jeux ! », voici une leçon de français conçue pour partir à la découverte d'autres expressions françaises évoquant les animaux. Les élèves y développeront des compétences de recherche, de formulation et confrontation d'hypothèses de sens, et d'écriture créative.

Par petits groupes, au fil d'activités ludiques, ils s'essayeront par exemple à réparer les expressions, à les expliquer avec leurs propres mots, ou à tendre des pièges, au fameux « jeu des dictionnaires » ; les plus grands mèneront l'enquête dictionnaire en main, et tous les publics pourront s'aventurer à dessiner ou à mimer les expressions.

Ces pages offrent une collection de huit activités parmi lesquelles sélectionner celles qui rencontreront au mieux votre public. Et pourquoi pas, comme Philéas et Autobule, se poser quelques questions sur ces drôles d'expressions. *Pourquoi donnerait-on de la confiture aux cochons ? Ça existe les éléphants roses ? Ont-ils une bonne mémoire ? Que disent nos expressions des animaux ? Que disent-elles de nous ?*



LEÇON DE FRANÇAIS

Tu donnes ta langue au chat ?

Compétences

Français

Écrire

☛ Orienter son écrit en fonction de la situation de communication

- En tenant compte de l'intention poursuivie, du genre de texte imposé et des modèles observés

☛ Élaborer des contenus

- Rechercher et inventer des idées, des mots

Parler-Écouter

☛ Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication

- En tenant compte de l'intention poursuivie, des modalités de la situation, en pratiquant une écoute active

☛ Élaborer des significations

- Présenter un message ou y réagir
- Pratiquer la lecture d'un message à voix haute avec lecture mentale préalable
- Dégager, présenter des informations explicites
- Vérifier des hypothèses émises personnellement ou proposées

Aptitudes pédagogiques

- ☛ Chercher à définir
- ☛ Chercher l'information
- ☛ Décrire
- ☛ Écouter les autres
- ☛ Mimer

Mots-clés

Jeu, expressions françaises, animaux, définition, rechercher des informations

Matériel

- ☛ Un exemplaire par élève de l'activité « Ça fourmille de jeux ! » parue dans la revue *Philéas & Autobule* n°74, « C'est qui, les animaux ? », p. 25
- ☛ Un exemplaire par élève des annexes que l'on prévoit d'utiliser
- ☛ Un dictionnaire par élève
- ☛ Du matériel de dessin (technique au choix de l'enseignant)

Durée

2 x 50 minutes¹

Objectifs

- ☛ Découvrir des expressions françaises évoquant les animaux
- ☛ Formuler des hypothèses de sens
- ☛ Mener une recherche à l'aide d'un dictionnaire
- ☛ Jouer avec le langage
- ☛ Se questionner à propos de la langue

Niveaux visés

De 8 à 13 ans²

Références

- ☛ Alain RAY (dir.), *Le petit Robert de la langue française*, éd. Le Robert, 2021.

¹ Les durées sont indicatives, et il n'est pas nécessaire de faire toutes les activités. Certaines dureront plus longtemps, selon l'intérêt suscité.

² Les activités 1, 2, 3, 5 et 8 s'adressent aux enfants de 8 à 13 ans. Les activités 4, 6 et 7 sont pensées pour les plus grands, à partir de 10 ans, elles requièrent en tout cas une certaine aisance dans l'utilisation du dictionnaire.



PRÉPARATION

1. SÉLECTIONNER LES ACTIVITÉS

Cette leçon est conçue comme une collection de jeux de langage. Après avoir pris connaissance de l'ensemble, l'enseignant pioche les activités qui conviendront le mieux à son public et à ses objectifs.

2. PRÉPARER LE MATÉRIEL

3. SE FAMILIARISER AVEC LES EXPRESSIONS

Les solutions disponibles dans ces pages, ainsi que la posture de recherche collective permettent à l'enseignant d'animer les activités sans connaître chaque expression sur le bout des doigts. Néanmoins, il peut être plus confortable de se familiariser avec celles-ci avant la leçon, pour gagner en fluidité en classe.

4. AMÉNAGER LA CLASSE

Les bancs sont disposés de sorte que les élèves puissent travailler par petits groupes de 2, 3 ou 4 élèves, à la meilleure convenance de l'enseignant.

DÉROULEMENT

Cette leçon se présente sous la forme d'une série de jeux, tous fondés sur la découverte et la manipulation d'expressions françaises incluant des noms d'animaux. L'enseignant y puisera les activités de son choix, en fonction de ses préférences et de sa classe. Les activités 1, 2, 3, 5 et 8 sont adaptées à tout âge, les activités 4, 6 et 7 conviendront sans doute mieux à partir de 10 ans.

1. MA LANGUE AU CHAT (10 MIN)

Pour débiter cette leçon, l'enseignant s'adresse à la classe en utilisant, l'air de rien, quelques expressions françaises évoquant des animaux. Peut-être fait-il justement

un froid de canard, un temps à ne pas mettre un chien dehors, ou encore un temps de cochon. Peut-être que les derniers mots écrits au tableau ne sont pas très lisibles, l'enseignant aurait-il écrit comme un chat, ou d'une écriture en pattes de mouches ? Quelqu'un vient-il d'entrer dans la pièce à pas de loup ? Parlait-on justement de lui ? Il est vrai que quand on parle du loup, on en voit la queue...

À moins que les élèves ne le fassent avant lui, l'enseignant finit par relever la soudaine apparition de tous ces animaux dans ses propos, puis s'adresse à la classe pour animer un bref brainstorming sur ce thème. Ceux qui n'ont pas d'idées pourront toujours donner leur langue au chat.

« Connaissez-vous d'autres expressions françaises dans lesquelles il y a des animaux ? Savez-vous ce qu'elles signifient ? »



Pour susciter une posture de questionnement et de curiosité, l'enseignant invite la classe à s'interroger sur l'existence de ces expressions. Les questions qui suivent peuvent d'ailleurs revenir à bien d'autres moments de la leçon.

« Pourquoi utilise-t-on de telles expressions ? Qu'est-ce que cela change de dire que quelqu'un a une mémoire d'éléphant au lieu de dire qu'il a une bonne mémoire ? Pourquoi justement un éléphant ? Croyez-vous que les éléphants ont une bonne mémoire ? Il existe aussi beaucoup d'expressions amusantes sans animaux, qu'est-ce que cela change quand il y a des animaux dans les expressions ? Ces expressions nous apprennent-elles quelque chose sur les animaux ? Changent-elles notre regard sur les animaux ? »

2. ÇA FOURMILLE DE JEUX ! (10 MIN)

L'enseignant distribue aux élèves l'activité « Ça fourmille de jeux ! » parue dans la revue *Philéas & Autobule* n°74, « C'est qui, les animaux ? », p. 25. Les élèves disposent de quelques minutes pour réaliser l'activité individuellement.

Après une correction collective, l'enseignant invite quelques élèves à s'exprimer à propos de cet exercice :

« Connaissez-vous ces expressions ? Avez-vous deviné les réponses ? Comment avez-vous réfléchi ? Que pensez-vous de ces expressions ? Laquelle vous amuse le plus ? Laquelle vous étonne le plus ? »

3. DES EXPRESSIONS À RÉPARER (10 MIN)

Les élèves sont répartis par groupes de 2 à 4, dans le but de confronter leurs hypothèses et chercher collectivement.

Chaque élève reçoit une copie de la fiche « Des expressions à réparer » (annexe 1 p. 22). Celle-ci présente 8 expressions qui ont été coupées en deux et qu'il s'agit de reformer en reliant le bon début avec la bonne fin.

« Lisez ensemble, avec votre petit groupe, la feuille que vous avez reçue. Faites l'exercice ensemble. Si vous n'êtes pas tous du même avis, discutez de vos réponses jusqu'à ce que tout le petit groupe soit d'accord. S'il est impossible de se mettre d'accord, attendez la correction collective. »

Une fois les expressions reliées, il s'agit d'émettre des hypothèses de signification de ces expressions. Là encore, l'enseignant invite chaque petit groupe à se mettre d'accord sur une seule proposition de signification par expression. Un enfant se prépare à partager oralement les réponses du groupe s'il est interrogé lors de la correction.

« Quand vous avez terminé de relier les débuts et les fins de ces expressions, essayez d'expliquer entre vous (dans votre petit groupe), ce que ces expressions peuvent signifier. Écoutez tous les élèves de votre petit groupe. Si vous n'êtes pas tous d'accord, discutez pour choisir l'une de vos propositions. S'il est impossible de se mettre d'accord, attendez la correction collective. »

L'enseignant anime la correction en rédigeant les hypothèses au tableau. Quand une même explication est donnée par plusieurs groupes, l'enseignant le marque d'un trait à côté de la réponse. Pour maintenir l'attention de tous, l'idéal est d'entendre tous les groupes avant de révéler les bonnes réponses.



Solutions

Hurler avec les loups : faire comme ceux avec qui l'on se trouve, se conformer à leurs opinions.

Donner de la confiture aux cochons : offrir quelque chose de beau à quelqu'un qui est incapable de l'apprécier.

Mettre la charrue avant les bœufs : faire d'abord ce qui devrait être fait après.

Le plancher des vaches : la terre ferme.

Verser des larmes de crocodile : verser des larmes hypocrites, pour émouvoir et tromper.

Un miroir aux alouettes : ce qui trompe, ce qui fascine.

Voir des éléphants roses : avoir des visions dues à l'ivresse.

Ne pas avoir gardé les cochons ensemble : ne pas se faire de familiarités.

4. LE FIN LIMIER MÈNE L'ENQUÊTE (15 MIN)

Dans l'exercice précédent, les solutions venaient en fin de compte de l'enseignant qui se faisait garant de l'étape de correction collective. Pour emmener les plus grands (à partir de 10 ans) un pas plus loin, pourquoi ne pas ouvrir le dictionnaire ?

Les élèves sont toujours répartis par petits groupes de 2 à 4 et disposent chacun d'un dictionnaire. L'enseignant a vérifié au préalable que les dictionnaires disponibles étaient suffisamment détaillés pour rendre l'exercice possible. Il distribue à chacun la fiche « Le fin limier mène l'enquête » (annexe 2 p. 23) sur laquelle apparaît une liste d'expressions françaises.

Par petits groupes, les élèves découvrent cette liste et choisissent (cochent) ensemble 4 expressions qu'ils se préparent à rechercher dans le dictionnaire.

« Lisez attentivement ces expressions et choisissez, par groupe, les 4 expressions qui attirent le plus votre attention, celles qui éveillent votre curiosité et que vous aimeriez comprendre. À l'aide du dictionnaire, recherchez la signification de chaque expression. Prenez-en note pour pouvoir les expliquer ensuite aux autres élèves. »

Pour guider les élèves dans cette recherche :

Dans le dictionnaire, une expression française est **citée** dans les entrées des termes principaux qui la composent. Par exemple, l'expression « La nuit, tous les chats sont gris. » est citée dans les entrées *nuit*, *chat* et *gris*.

Mais cette expression n'est **expliquée** que dans l'une de ces entrées. Aux autres entrées, on trouve un astérisque indiquant l'entrée à laquelle se reporter pour trouver l'explication. Par exemple, l'entrée *nuit* indique : *La nuit, tous les chats* sont gris*. Et l'entrée *chat* indique : *La nuit tous les chats sont gris*, dans l'obscurité, on confond les personnes, les choses.

L'enseignant peut faire observer l'emploi des lettres italiques aux élèves : l'expression est notée en lettres italiques, tandis que son explication est notée à la suite en lettres romaines, c'est-à-dire droites.

Lorsque les élèves ont bénéficié de temps pour réaliser cette recherche, l'enseignant anime une mise en commun consistant à inviter quelques élèves à partager oralement les expressions qu'ils ont choisi de rechercher, exprimer éventuellement les raisons qui les ont poussés à s'intéresser à cette expression et, bien entendu, rendre compte de la signification qu'ils ont trouvée. Il est possible que ces significations appellent à leur tour quelques éclaircissements.

« Commençons par le premier groupe. Dites-nous une expression que vous avez choisie. L'avez-vous choisie pour une raison en particulier ? Quelle signification avez-vous découverte ? Comprenez-vous bien cette explication ? Pourriez-vous nous l'expliquer avec vos propres mots ? »

Il n'est pas nécessaire d'effectuer une correction exhaustive de la fiche. L'essentiel est que chaque enfant ait coché une ou plusieurs expressions et ait eu l'occasion de mener à bien, éventuellement avec l'aide d'un autre élève, la recherche de la signification de ces expressions-là.

5. AMUSER LA GALERIE (15 MIN)

Cette activité s'adresse aux plus jeunes et aux classes qui aiment dessiner. Les élèves travaillent individuellement, et le fruit de leur travail pourra (éventuellement) être affiché en classe pour constituer une galerie d'œuvres.

Après avoir réalisé une ou plusieurs des activités 1 à 4, l'enseignant met à disposition du matériel de dessin ou de peinture et invite chaque élève à choisir une expression à illustrer ; à dessiner sur une feuille A4 ou A3.

Pour guider les élèves dans cette démarche, l'enseignant pourra d'une part s'assurer que chacun maîtrise l'expression qu'il a choisie, mais aussi, d'autre part, suggérer aux élèves de clarifier l'intention avec laquelle ils dessinent : illustrer pour faire comprendre, illustrer pour faire rire, illustrer au pied de la lettre pour souligner l'étrangeté de l'expression, illustrer l'animal, ou, au contraire, une situation dans laquelle on pourrait utiliser l'expression, etc.

Deux options s'offrent à la classe, soit le choix collectif d'une de ces intentions, pour créer une galerie homogène, soit un choix libre, amenant chaque élève à jouer, en quelque sorte, dans une catégorie.



6. LE JEU DES DICTIONNAIRES (15 MIN)

Le principe du « jeu des dictionnaires » est de proposer au public deux définitions, ou deux explications, parmi lesquelles il s'agira de trouver la bonne. L'enseignant s'assure que chaque élève dispose d'un dictionnaire.

« Nous allons jouer au jeu des dictionnaires. Dans ce jeu, les joueurs écoutent deux façons d'expliquer une même expression française, une juste et une fausse ; et doivent essayer de deviner laquelle est exacte et laquelle est fausse.

Par exemple, voici une expression : Ne pas attacher son chien avec des saucisses. Et voici deux définitions : 1) cette expression signifie «être radin, ne pas vouloir dépenser d'argent» ou 2) cette expression signifie «être végétarien, ne pas manger de viande».



Alors, à votre avis, que signifie l'expression "Ne pas attacher son chien avec des saucisses" ? Qui pense que c'est "Être radin" ? Qui pense que c'est "Être végétarien" ? Eh bien, la bonne réponse était "Être radin, ne pas vouloir dépenser d'argent". »

Ce sont bien sûr les élèves qui préparent les devinettes. Le jeu se prépare individuellement. L'enseignant distribue à chaque élève la fiche « Pas piqué des hannetons : le jeu des dictionnaires » (annexe 3, p. 24). Cette fiche reprend une liste d'expressions françaises (toujours évoquant des animaux) un peu moins courantes, et qui n'ont pas été exploitées dans les activités précédentes. L'enseignant a préalablement attribué une expression à chaque élève, par exemple à l'aide de son numéro d'ordre.

La préparation demande les étapes suivantes : chacun découvre l'expression qui lui est attribuée, en recherche la signification à l'aide d'un dictionnaire et la note avec ses propres mots dans le cadre prévu à cet effet, invente ensuite une signification alternative, crédible et incorrecte ; et la note dans le second cadre prévu à cet effet.

« Sur la fiche que je vous distribue, découvrez l'expression que je vous ai attribuée ; elle se trouve en face de votre nom, ou de votre numéro d'ordre. Recherchez sa signification à l'aide du dictionnaire. Votre fiche comporte deux cadres intitulés "Cette expression signifie...". Dans l'un des cadres, indiquez avec vos propres mots l'explication que vous avez trouvée dans le dictionnaire. Dans l'autre cadre, indiquez la fausse explication que vous avez inventée. »

Pour patienter...

Tous les élèves ne feront vraisemblablement pas cette préparation à la même vitesse. Pour le confort de tous, prévoyez la façon dont pourront patienter les plus rapides. Poursuivre le dessin de l'activité précédente, lire, méditer, jouer calmement, etc.

Lorsque tous les élèves sont prêts, le jeu peut commencer. L'enseignant les invite tour à tour à lire leurs deux explications, dans un ordre aléatoire (pas systématiquement la bonne suivie de la fausse).

S'exercer à lire, pour mieux bluffer.

Encouragez vos élèves à se préparer mentalement à cette lecture, pour s'assurer de lire les deux explications avec la même fluidité.

Après chaque lecture, les élèves indiquent à main levée s'ils choisissent la première ou la seconde explication, puis l'élève qui vient de lire ses explications révèle la bonne réponse. On peut éventuellement comptabiliser les résultats. Et il peut être très amusant de laisser les joueurs réagir, en particulier s'ils ont levé la main pour une fausse définition.

« Pourquoi cette explication vous a-t-elle paru crédible ? Quels indices vous ont piégé ? Pourquoi avez-vous imaginé que cet animal, ou cette expression, pouvait signifier cela ? »



Variante

On peut imaginer inverser la consigne initiale : une fois choisie l'expression et notée sa signification, il s'agirait d'inventer une expression alternative, crédible et incorrecte.

Par exemple, après avoir entendu l'explication « Faire de belles promesses qu'on ne tiendra pas », les joueurs doivent choisir parmi les deux expressions suivantes : « Payer en monnaie de singe. » ou « Payer avec des œufs de fourmi. »

7. ÊTRE... COMME UN ANIMAL, C'EST TOP OU PAS TOP ? (15 MIN)

Cette activité, qui s'adresse aux plus grands, se penche sur la distinction entre les expressions péjoratives, mélioratives et neutres.

L'enseignant distribue à chaque élève la fiche « Être... comme un animal, c'est top ou pas top ? » (annexe 4, p. 25). Cette fiche reprend d'une part une liste d'expressions animalières, et d'autre part les trois définitions suivantes :

On utilise une expression **péjorative** pour exprimer quelque chose de _____, comme un _____.

On utilise une expression **méliorative** pour exprimer quelque chose de _____, comme une _____.

On utilise une expression **neutre** pour _____.

Après avoir entendu les hypothèses de la classe, on complète de la façon suivante :

On utilise une expression **péjorative** pour exprimer quelque chose de **négatif**, comme un **défaut**.

On utilise une expression **méliorative** pour exprimer quelque chose de **positif**, comme une **qualité**.

On utilise une expression **neutre** pour **décrire sans juger**.

7.1. Classer les expressions

Par petits groupes de 2 à 4, les élèves s'essayent au classement des expressions, en attribuant à chacune l'une des trois étiquettes proposées : péjorative, méliorative ou neutre.

Cette phase de recherche est fondée sur le dialogue au sein du petit groupe. Il s'agit de discuter, faire part de ses interprétations aux autres membres du groupe et évaluer ensemble les effets de chaque expression, notamment en imaginant des situations dans lesquelles on pourrait les employer.

Cette recherche est suivie d'une discussion animée par l'enseignant. Chaque expression est expliquée, si nécessaire, et l'on discute de son caractère péjoratif, mélioratif ou neutre ; on complète la fiche « Être... comme un animal, c'est top ou pas top ? »





7.2. Décrire un personnage

Toujours en petit groupe, les élèves imaginent ensemble deux personnages imaginaires. Ils décrivent l'un à partir d'expressions mélioratives, et l'autre à partir d'expressions péjoratives.

Rien n'indique que les descriptions doivent se limiter à ces quelques expressions. Un nom, un surnom, une origine fantastique ou des pouvoirs étranges sont les bienvenus. En fonction du temps disponible, l'enseignant permet aux élèves de peaufiner leurs personnages, avant un partage oral et, qui sait, quelques tranches de rigolade... histoire de se marrer comme des baleines.

8. MIMER OU DESSINER (10 MIN)

Dans cette dernière activité, les élèves peuvent tester leurs nouvelles connaissances. Il s'agit simplement de former des équipes qui s'affrontent tour à tour au jeu de mime ou de dessin pour faire deviner des expressions animalières qui ont été évoquées lors des activités précédentes.

Les équipes peuvent être formées à partir des petits groupes qui ont travaillé ensemble, ou toute autre répartition qui convient à l'enseignant.

Tour à tour, un représentant de chaque équipe mime, ou dessine au tableau, pour l'ensemble de la classe, une expression de son choix. Si l'on décide de tenir compte des résultats, on peut convenir d'un score à atteindre, ou jouer jusqu'à ce que chaque élève ait participé.

Certains élèves sont moins à l'aise dans ce type d'activité. Selon la connaissance que l'enseignant a de son groupe, il peut laisser la participation au choix, ou constituer des paires, laisser le choix entre le mime et le dessin, etc. Il ne s'agit pas ici d'exercer la performance dramatique, mais donner une opportunité de jongler avec les expressions nouvellement apprises.

PROLONGEMENTS

☛ Les élèves se sont pris au jeu ? Et s'ils partaient à la recherche de nouvelles expressions auprès de leurs proches, pour les faire découvrir en classe ?

☛ Et s'il manquait encore quelques expressions à la langue française ? Si l'on faisait entrer de nouveaux animaux dans la prestigieuse académie de ceux qui ont leur expression ? Il s'agirait d'imaginer de toutes nouvelles expressions, pour rire, et pourquoi pas, changer la langue française. Que font le rouge-gorge, le cochon d'Inde, le lombric ou la mante religieuse ?



ANNEXE 1

DES EXPRESSIONS À RÉPARER

Voici huit expressions qui ont été coupées en deux et mélangées.

1. Quels débuts relieras-tu avec quelles fins, pour former des expressions françaises qui existent ?
Discutes-en avec un ou plusieurs élèves. Êtes-vous du même avis ?
2. Sais-tu ce que signifient les expressions que tu as reformées ?
Discutes-en avec un ou plusieurs élèves. Êtes-vous du même avis ?

Hurler avec

Donner de la confiture

Mettre la charrue

Le plancher

Voir

Verser des larmes

Un miroir

Ne pas avoir gardé

de crocodile

des vaches

des éléphants roses

les cochons ensemble

aux cochons

avant les bœufs

aux alouettes

les loups



ANNEXE 2

LE FIN LIMIER MÈNE L'ENQUÊTE

Choisis une ou plusieurs de ces expressions.

Recherche sa signification dans le dictionnaire et prépare-toi à l'expliquer aux autres avec tes propres mots.

- À bon chat, bon rat.
- Acheter chat en poche.
- Chacun son métier, les vaches seront bien gardées.
- Entre chien et loup.
- Être un drôle de zèbre.
- Faire avaler des couleuvres.
- Faire devenir chèvre.
- Faire la mouche du coche.
- Finir en queue de poisson.
- Laisser entrer le loup dans la bergerie.
- Les rats quittent le navire.
- Manger de la vache enragée.
- Monter sur ses grands chevaux.
- Ne pas attacher son chien avec des saucisses.
- Ne pas casser trois pattes à un canard.
- On ne prend pas les mouches avec du vinaigre.
- Passer, sauter du coq à l'âne.
- Payer en monnaie de singe.
- Se regarder en chiens de faïence.
- Une hirondelle ne fait pas le printemps.
- Une vache à lait.



ANNEXE 3

PAS PIQUÉ DES HANNETONS : LE JEU DES DICTIONNAIRES

1. À cheval donné, on ne regarde pas les dents.
2. Avoir des oursins dans le porte-monnaie.
3. Avoir une taille de guêpe.
4. C'est la montagne qui accouche d'une souris.
5. Chercher des poux.
6. Cochon qui s'en dédit.
7. Crier haro sur le baudet.
8. Des yeux de merlan frit.
9. Donner des noms d'oiseaux.
10. Être comme une poule qui a trouvé un couteau.
11. Être une véritable éponge.
12. Être un rapace.
13. Être un vieux loup de mer.
14. Faire le pied de grue.
15. Fautes de grives, on mange des merles.
16. Il y a anguille sous roche.
17. Le chant du cygne.
18. Le panier de crabes.
19. Le ver est dans le fruit.
20. Manger la grenouille.
21. Ménager la chèvre et le chou.
22. Ne pas être manchot.
23. Noyer le poisson.
24. Réchauffer un serpent dans son sein.
25. Réserver à quelqu'un un chien de sa chienne.
26. Se demander si c'est du lard ou du cochon.
27. Tirer les vers du nez.
28. Tuer la poule aux œufs d'or.
29. Un remède de cheval.
30. Veau qui tête ne mange guère.

Trouve la signification de l'expression que tu as reçue et explique-la ici avec tes propres mots :	Invente ici une fausse explication.
-----	-----
-----	-----
-----	-----
-----	-----
-----	-----
-----	-----
-----	-----
-----	-----
-----	-----

Quand tu liras ces deux explications aux autres élèves, ils devront deviner laquelle est correcte. Un conseil, entraîne-toi mentalement à les lire, pour mieux bluffer !



ANNEXE 4

ÊTRE... COMME UN ANIMAL, C'EST TOP OU PAS TOP ?

On utilise une expression **péjorative** pour exprimer quelque chose de
comme un _____

On utilise une expression **méliorative** pour exprimer quelque chose de
comme une _____

On utilise une expression **neutre** pour _____

**D'après toi, ces expressions sont-elles péjoratives,
mélioratives ou neutres ?**

P	M	N	
			Être le dindon de la farce : être la victime dans une affaire
			Être le pigeon : se faire avoir, se faire rouler
			Être le vilain petit canard : être la personne gênante dans un groupe
			Être peureux comme un lièvre : être très peureux
			Être un blaireau : être naïf, insignifiant ou ridicule
			Être un canard boiteux : être mal adapté au milieu dans lequel on se trouve
			Être un chameau : être méchant, désagréable
			Être un cochon, un porc : être une personne sale, ou qui salit
			Être un dinosaure : être encore là, parce qu'on a été important par le passé
			Être un mouton : être une personne crédule et passive
			Être un ours mal léché : être insociable, hargneux, rechercher la solitude
			Être une fine mouche : être habile, rusé
			Être une langue de vipère : être une personne qui n'hésite pas à dire du mal des autres
			Être une larve : être une personne molle, sans énergie
			Être une mère poule / un papa poule : mère ou père qui « couve » ses enfants, affectueux·se, protecteur·trice
			Être une oie blanche : être une jeune fille très innocente, niaise
			Être une poule mouillée : être très peureux
			Être une tête de linotte : être une personne agissant étourdiment et à la légère
			Être une tête de mule : être une personne très entêtée
			Être une tigresse : être une femme très agressive, très jalouse
			Être une triple buse : être une personne sotte et ignorante
			Être une vraie girafe : être très grand
			Être un fin renard : être une personne fine et rusée, subtile
			Être un oiseau mauvais augure : être une personne dont l'arrivée est de mauvais présage ou qui annonce une mauvaise nouvelle
			Être un rat : être avare, regarder à la dépense
			Être un requin : être une personne cupide et impitoyable en affaires
			Être vache : être méchant, sévère

