

Expressions avec des noms d'animaux		
CP au CE2	Vocabulaire	
<i>Une adaptation du jeu « Times up » pour découvrir et mémoriser les expressions simples comprenant des noms d'animaux.</i> <i>Sur ce niveau on se limite aux expressions dont le sens est transparent</i>		
Objectifs : • découvrir ou lister les expressions simples (ex : « malin comme un singe ») • utiliser plusieurs phases de jeu pour mémoriser les expressions • provoquer des occasions d'utilisation des expressions • associer de manière durable les expressions à leur sens • utiliser synonymes, périphrases et équivalences sémantiques		
Vos questions, vos remarques sur scolaire.museum@toulouse-metropole.fr		

Cette activité est dimensionnée avec 32 expressions pour que chaque élève puisse en présenter au moins une et que vous puissiez si besoin en éliminer certaines. Cependant, présenter 30 expressions à la suite serait déraisonnable. Il vous appartiendra donc de choisir si vous souhaitez l'utiliser en rituel pendant une période, ou lors de phases de jeux plus courtes (plusieurs phases jusqu'à découvrir la liste complète).

Elle diffère du jeu original dans le sens où les enfants ne jouent pas en équipe, mais doivent faire deviner leur expression à toute la classe.

Matériel :

- les dessins d'animaux à afficher ou projeter
- les cartes photocopiées à tirer au sort
- une affiche où on répertorie les expressions au fur et à mesure
- pour les phases 2 et 3, la même affiche ou les cartes photocopiées en grand

Déroulement

Avant de commencer, afficher ou projeter les dessins des animaux et **les identifier ensemble**

Phase 1 : découvrir (ou retrouver) les expressions

- Les enfants qui doivent passer (de 2 à 8 selon le temps consacré à l'activité) tirent une carte. Aide de l'adulte (à voix basse) si besoin pour en prendre connaissance.
- Chaque enfant doit « raconter » ce que veut dire l'expression **SANS UTILISER LES MOTS EN GRAS**.
Exemple : « C'est quand on dit qu'on n'est vraiment pas beau, comme une petite bête qui va sur nos têtes et qui gratte » → **laid** comme un **pou**
- Les autres élèves de la classe doivent deviner l'expression.
- Lorsqu'elle est trouvée elle est consignée sur l'affiche, et un exemplaire de la carte peut être collé à côté pour s'en souvenir (et suppléer à la lecture pour les CP). Donner au fur et à mesure les explications complémentaires nécessaires (ex : pourquoi dit-on que la puce est excitée ?)
- Faire autant de séances de jeu que vous le souhaitez pour arriver au nombre d'expressions à découvrir que vous vous êtes fixé

Phase 2 : appropriation ludique pour mémorisation

- A ne faire qu'une fois qu'on a trouvé toute la liste
- On relit la liste, et chaque élève tire au sort une carte (pas forcément la même que la dernière fois).
- Chacun doit cette fois-ci **mimer** son expression pour la faire deviner aux autres

Phase 3 : mémorisation du sens

- On relit/redit ensemble toutes les expressions de la liste.
- Les élèves tirent au sort une des cartes, et ne doivent dire **que le mot entre parenthèses** (là aussi aider à la lecture pour les CP) : les autres doivent retrouver de quelle expression il s'agit.
- Lorsque la classe maîtrise le jeu (si on le refait plusieurs fois), on peut leur demander de trouver eux-même un mot récapitulatif. Le rythme du jeu doit aussi pouvoir augmenter.

Phase 4 : réactivation

Refaire de temps en temps une ou l'autre phase du jeu pour réactiver la mémoire. Au fur et à mesure introduire des contraintes de temps (ex : 10 secondes pour trouver)

Annexe 1 : dessins des animaux

Remarques :

Porc et cochon sont regroupés sous un même dessin.

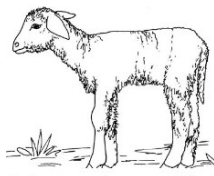
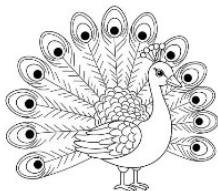
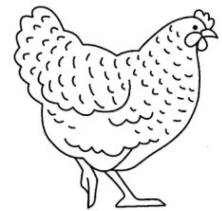
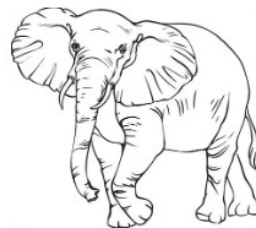
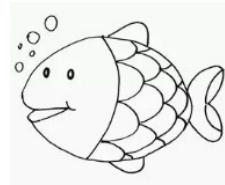
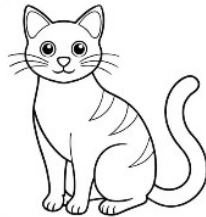
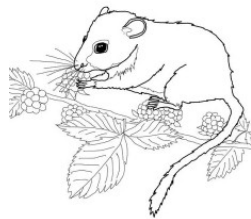
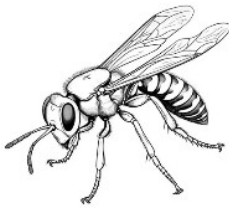
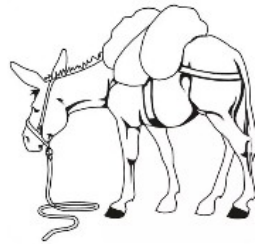
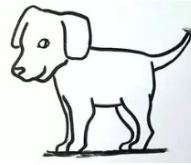
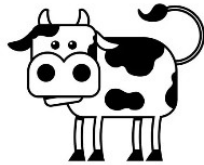
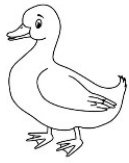
Carpe, gardon, poisson rouge et merlan (frit!) sont regroupés sous un même dessin de poisson.

Agneau et mouton n'ont aussi qu'un seul dessin.

La véritable expression est « têtue comme une mule », mais « têtue comme un âne » peut convenir aussi.

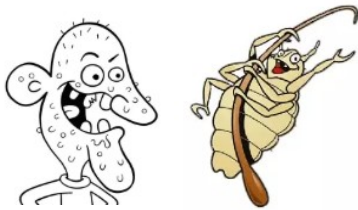
Annexe 2 : les cartes de jeu

Elles comprennent chacune l'expression choisie + des dessins pour s'en souvenir + le mot synthèse



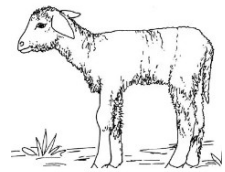
Laid comme un pou

(pas beau)



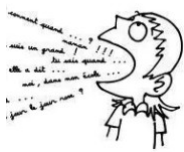
Doux comme un agneau

(gentillesse)



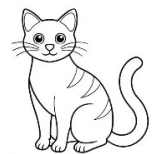
**Bavard comme
une pie**

(trop
parler)

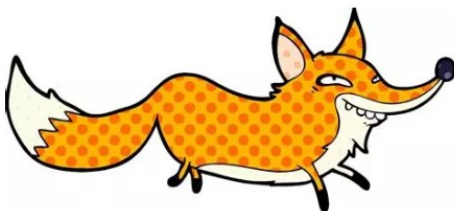


**S'entendre comme chien
et chat**

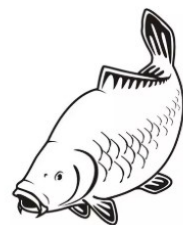
(se disputer)



Rusé comme un renard
(malin)

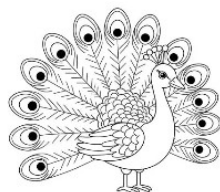


Muet comme une carpe

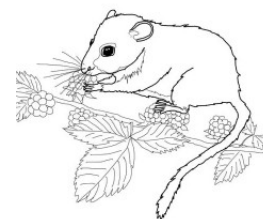


(silencieux)

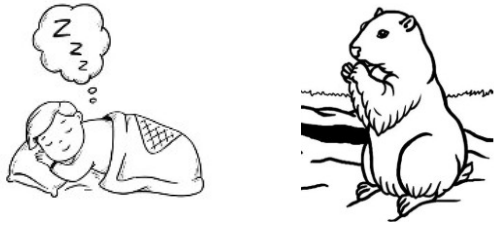
Fier comme un paon
(orgueil)



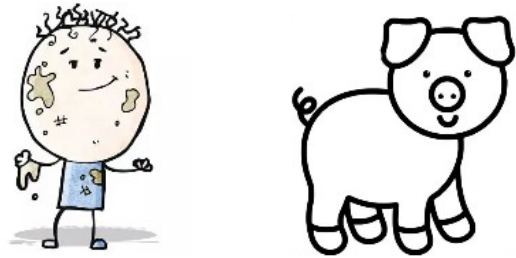
Dormir comme un loir
(sommeil
profond)



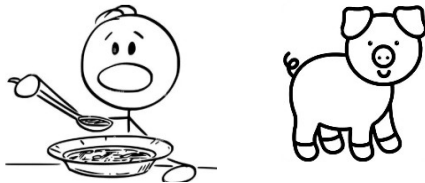
**Dormir comme une
marmotte**
(sommeil profond 2)



Sale comme un cochon
(pas propre)



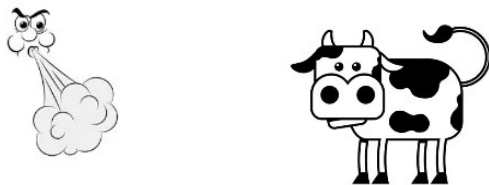
Manger comme un porc
(sale à table)



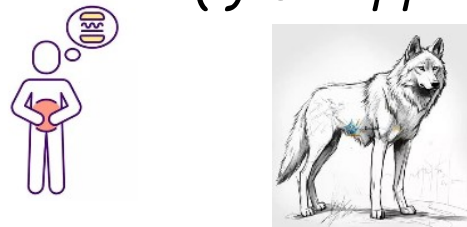
Lent comme une tortue
(pas rapide)



Souffler comme un bœuf
(travail très fatigant)



Avoir une faim de loup
(gros appétit)

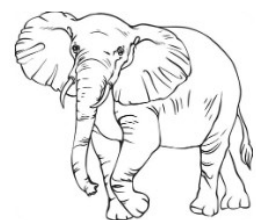


**Avoir une
mémoire de**

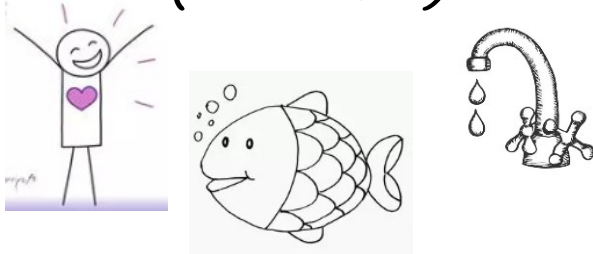


poisson rouge
(tout oublier)

**Avoir une mémoire
d'éléphant**
(se souvenir)



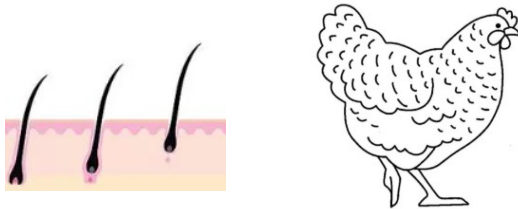
*Se sentir comme un
poisson dans l'eau
(être bien)*



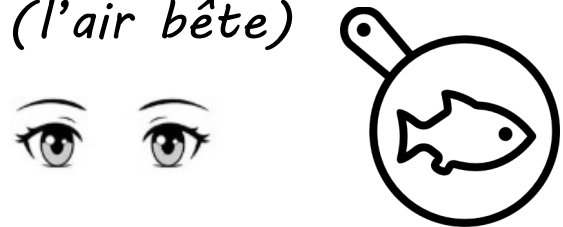
*Têtu comme une mule
(faire sa mauvaise tête)*



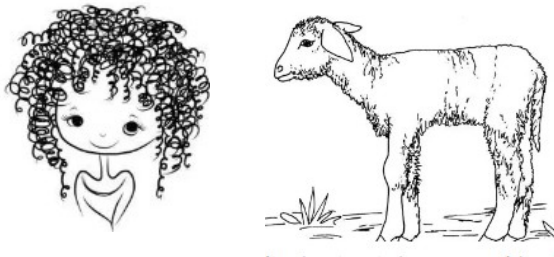
*Avoir la chair de poule
(avoir froid)*



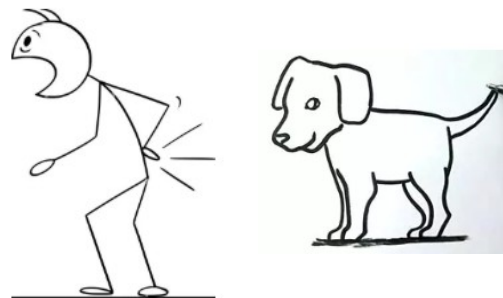
*Avoir des yeux de
merlan frit
(l'air bête)*



*Frisé comme un mouton
(bouclé)*



*Ça fait un mal de chien
(grande douleur)*



*Myope comme une taupe
(voir mal)*



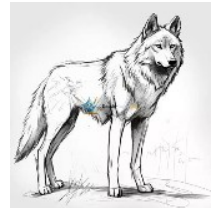
*Malin comme un singe
(ruse)*



Une taille de guêpe
(minceur)



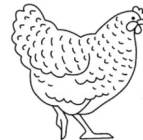
Marcher à pas de loup
(pointe des
pieds)



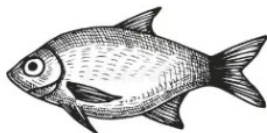
Un froid de canard
(hiver)



**Quand les poules auront
des dents**
(jamais)



Frais comme un gardon
(en forme)



Une fièvre de cheval
(grippe)



Nu comme un ver
(pas d'habits)



Excité comme une puce
(très énervé)

