

# Expressions avec des noms d'animaux

CE2 **CM1 CM2**

**Vocabulaire**



*Une adaptation des jeux « Times up » et « Dessinez, c'est gagné » pour découvrir et mémoriser les expressions comprenant des noms d'animaux.*

*Pour ce niveau, il s'agit des expressions dont le sens n'est pas transparent au premier abord.*

## Objectifs :

- découvrir ou lister les expressions
- 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 à l'oral synonymes, périphrases et équivalences sémantiques

Vos questions, vos remarques sur [scolaire.museum@toulouse-metropole.fr](mailto:scolaire.museum@toulouse-metropole.fr)

Cette activité est dimensionnée avec beaucoup d'expressions pour que chaque élève puisse en présenter au moins une et que vous puissiez si besoin en éliminer certaines, ou encore jouer plusieurs fois. Cependant, présenter autant d'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 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

## Déroulement

### Phase 1 : découvrir (ou retrouver) les expressions

- Principe du « Dessinez, c'est gagné » : l'élève tire une carte et en prend connaissance (peu importe pour l'instant qu'il n'en comprenne pas vraiment le sens).
- Il dessine les éléments au tableau pour faire deviner les mots de l'expression, soit à l'aide de dessins des mots qui la composent, soit à l'aide de rébus de certains sons.  
L'enseignant a la liste et valide les mots au fur et à mesure qu'ils sont trouvés, puis l'expression entière.
- Au fur et à mesure que les expressions sont trouvées, on les note sur une liste/affiche.  
Ne pas forcément expliquer leur sens à cette étape.
- 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 : découvrir le sens des expressions

La liste des expressions déjà trouvées est affichée et relue ensemble.

- Principe du « Times up » : les élèves tirent au sort une carte (uniquement parmi celles déjà vues en phase 1)
- Chaque enfant doit « **raconter** » **ce que veut dire l'expression SANS UTILISER LES MOTS EN GRAS**. Il peut mêler des explications sur le sens, et d'autres pour faire deviner l'animal impliqué.  
La définition notée entre parenthèse est une aide pour découvrir le sens. Si possible les élèves doivent la reformuler avec leurs mots à eux, mais si certains « bloquent », il leur sera toujours possible de la lire pour faire deviner.
- Les autres élèves de la classe doivent deviner l'expression parmi celles de la liste, toujours affichée.
- Expliquer au fur et à mesure le sens et parfois l'origine de l'expression (exemple : le dindon est celui dont on se moque car il est perçu comme un animal ridicule à cause de son apparence et de son cri).

## Phase 3 : appropriation ludique pour mémorisation

- A ne faire qu'une fois qu'on a trouvé toute la liste souhaitée.
- 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 (le sens, ou les mots qui la composent, ou un mélange des deux...).

## 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 qu'**un seul mot de synthèse**. Les autres doivent retrouver de quelle expression il s'agit. (C'est une phase assez difficile, surtout la première fois. Ne pas hésiter à aider les enfants qui seraient bloqués).
- Lorsque la classe maîtrise le jeu : 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 : les cartes de jeu

Elles comprennent chacune l'expression choisie + une définition de son sens.

|                                                                                                                           |                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Être à cheval sur les principes</b></p> <p>(avoir des idées très précises sur comment on doit faire les choses)</p> | <p><b>Être le dindon de la farce</b></p> <p>(subir des moqueries à l'issue d'une situation)</p>                                         |
| <p><b>Il y a anguille sous roche</b></p> <p>(il y a quelque chose de louche)</p>                                          | <p><b>Avaler des couleuvres</b></p> <p>(être obligé d'accepter des choses difficiles à accepter)</p>                                    |
| <p><b>Sauter du coq à l'âne</b></p> <p>(changer de sujet sans prévenir dans une conversation)</p>                         | <p><b>Donner sa langue au chat</b></p> <p>(ne pas connaître la réponse et accepter qu'on nous la donne)</p>                             |
| <p><b>Être vache avec quelqu'un</b></p> <p>(être désagréable, désobligeant)</p>                                           | <p><b>Poser un lapin</b></p> <p>(ne pas venir à un rendez-vous sans prévenir)</p>                                                       |
| <p><b>Avoir une langue de vipère</b></p> <p>(dire du mal des autres)</p>                                                  | <p><b>Être malade comme un chien</b></p> <p>(être très malade et souffrir beaucoup)</p>                                                 |
| <p><b>Être une poule mouillée</b></p> <p>(avoir peur de tout)</p>                                                         | <p><b>Avoir un chat dans la gorge</b></p> <p>(être enrroué)</p>                                                                         |
| <p><b>Il n'y a pas un chat</b></p> <p>(il n'y a vraiment personne)</p>                                                    | <p><b>Les chiens ne font pas des chats</b></p> <p>(les enfants ressemblent souvent à leurs parents)</p>                                 |
| <p><b>Avoir d'autres chats à fouetter</b></p> <p>(avoir vraiment d'autres préoccupations)</p>                             | <p><b>Quand le chat n'est pas là, les souris dansent</b></p> <p>(certains font n'importe quoi si personne n'est là pour surveiller)</p> |

|                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b><i>A bon chat bon rat</i></b><br/>(trouver un adversaire à son niveau)</p>                                                | <p><b><i>Être fait comme un rat</i></b><br/>(ne plus avoir de solution pour s'échapper)</p>                                                                          |
| <p><b><i>Être un rat de bibliothèque</i></b><br/>(adorer lire et « dévorer » les livres, et peu aimer sortir à l'extérieur)</p> | <p><b><i>Les rats quittent le navire</i></b><br/>(quand quelque chose va mal finir, les gens s'en vont avant que cela n'arrive, en abandonnant ceux qui restent)</p> |
| <p><b><i>Ça ne casse pas 3 pattes à un canard</i></b><br/>(ça n'est ni très intéressant ni très original)</p>                   | <p><b><i>Revenons à nos moutons</i></b><br/>(Arrêtons de changer de sujet et revenons à ce que nous devons faire / à ce dont nous parlions)</p>                      |
| <p><b><i>Une fièvre de cheval</i></b><br/>(avoir beaucoup beaucoup de température)</p>                                          | <p><b><i>Chercher le mouton à 5 pattes</i></b><br/>(chercher quelque chose ou quelqu'un qu'on ne trouvera jamais car cela n'existe pas)</p>                          |
| <p><b><i>La brebis galeuse</i></b><br/>(la personne d'un groupe qui est mauvaise, qui va gâcher les choses)</p>                 | <p><b><i>Être connu comme le loup blanc</i></b><br/>(tout le monde en a entendu parler, même s'ils ne le connaissent pas directement)</p>                            |
| <p><b><i>Crier au loup</i></b><br/>(prévenir qu'un malheur arrive, même si ce n'est pas vrai, faire paniquer les gens)</p>      | <p><b><i>Se jeter dans la gueule du loup</i></b><br/>(aller droit vers le danger)</p>                                                                                |
| <p><b><i>S'ennuyer comme un rat mort</i></b><br/>(s'ennuyer vraiment beaucoup beaucoup)</p>                                     | <p><b><i>Monter sur ses grands chevaux</i></b><br/>(se montrer choqué, s'énervé très fort pour rien)</p>                                                             |
| <p><b><i>Prendre le taureau par les cornes</i></b><br/>(affronter un problème malgré la difficulté)</p>                         | <p><b><i>Se sentir comme un poisson dans l'eau</i></b><br/>(se sentir extrêmement à l'aise)</p>                                                                      |