

Faire bonne expression



Âge visé

12-13 ans

Conception

Fournier, Pierre

Disciplines scolaires

Arts plastiques, Communication orale, Écriture,
Éducation artistique, Français

Thème(s)

Langue

Principes directeurs

Valoriser la diversité

Mot(s)-clé(s)

expressions, proverbes et dictons

Introduction

Le français est une langue imagée qui dispose de beaucoup d'expressions consacrées et de régionalismes qui expriment des idées ou des réalités bien précises. Lorsque l'élève s'exprime, il peut en faire l'utilisation afin de préciser sa pensée ou d'illustrer certains propos. Enrichir son répertoire de ces expressions variées permet à l'élève de mieux comprendre et de participer à diverses situations de communication.

Démarche

En équipe

Afin de permettre aux élèves de réaliser l'activité ci-dessous, divisez la classe en quatre groupes pour ce jeu que vous pourrez nommer « Le tennis des expressions ». Le jeu consiste à compléter des expressions courantes que les élèves connaissent ou ont déjà entendues.

DÉROULEMENT DU JEU

Divisez la classe en quatre équipes. Chacune d'entre elles aura un ou une chef d'équipe. Demandez à chacune des équipes de trouver une dizaine d'expressions qui leur serviront à mettre les autres équipes au défi, telles que *Usé jusqu'à la ...* (corde), *Faire la...* (pluie) et *le beau temps*, *Entre chien et ...* (loup). Elles pourront aussi être reliées à un thème, par exemple la météo: *Il pleut des ...* (cordes), *Un vent à écorner les...* (bœufs), etc. Ces expressions devront être obligatoirement complétées et définies par la deuxième équipe afin que celle-ci obtienne ses points.

Le chef de la première équipe lance une expression et la seconde équipe doit la compléter dans un délai maximum de 30 secondes. Les élèves pourront se consulter au besoin avant de répondre. Si l'équipe trouve la bonne réponse, elle obtient alors un point pour avoir complété l'expression et un second point pour en avoir donné la signification. C'est alors au chef de la deuxième équipe à relancer le match, et ainsi de suite.

Afin que le match ne soit pas trop long, vous pourrez décider préalablement du nombre de points nécessaires pour gagner. L'équipe qui remportera ce premier match deviendra finaliste et affrontera le gagnant du match entre les deux autres équipes.

En équipe

Afin de stimuler les échanges, permettez-vous de proposer entre les deux matchs quelques expressions régionales ou plus pittoresques qui s'adressent simultanément aux deux équipes. Assurez-vous d'avoir une explication pour en préciser le sens. Faites remarquer aux élèves le grand nombre d'expressions existantes dans la langue française, de même que leur utilité. Insistez sur le fait que, malgré certaines variantes régionales, la plupart des expressions s'utilisent couramment afin d'illustrer certains aspects précis d'une communication. Si le contexte le permet, faites découvrir des expressions d'origines diverses provenant d'Europe ou d'Afrique, par exemple, pour montrer les différents aspects de la langue française sur ce plan. Suggérez aux élèves de

constituer un recueil des expressions qui touchent un thème qu'ils auront eux-mêmes proposé.

En équipe

Poursuivez cette activité en demandant aux élèves de se regrouper en équipe et de créer une courte histoire, une bande dessinée ou une affiche en utilisant les expressions de nos ancêtres qu'ils connaissent ou qu'ils ont déjà entendues, telles que *Ne pas avoir la langue dans sa poche* ou *Donner sa langue au chat*, ou encore *S'en mordre la langue*... Leur texte, rédigé dans un bon français, devra contenir au moins trois expressions. Si nécessaire, précisez le sens de certaines expressions afin d'en éviter une utilisation fautive. Invitez les élèves qui le désirent à venir faire au reste de la classe la lecture de leur texte et à expliquer les expressions qu'ils contiennent.

OUVRAGE DE RÉFÉRENCE SUGGÉRÉ

RAT, Maurice, *Petit dictionnaire des locutions françaises*, Paris, Éditions Garnier, 1968, 200 p.