

CRENOUILLES

**À la découverte des expressions
imagées du monde entier !**

**Livret d'exploitation pédagogique
Français langue étrangère**

vivre
les
cultures

INSTITUT
FRANÇAIS

SOMMAIRE

- ❶ **Le jeu *Grenouilles* et son potentiel pédagogique** p. 2

- ❷ **Tableau des correspondances :
les expressions et leurs exploitations** p. 4

- ❸ **Activités à partir du tableau des correspondances** p. 6

- ❹ **Activités pour jeunes publics** p. 7
 - **Activités avant le jeu** p. 7
 - **Activités pendant le jeu** p. 8
 - **Activités après le jeu** p. 9

- ❺ **Activités pour grands adolescents et adultes** p. 10
 - Activités avant le jeu** p. 10
 - **Activités pendant le jeu** p. 11
 - **Activités après le jeu** p. 12

- ❻ **Annexe : les supports pour le cours** p. 13

Le jeu *Grenouilles* et son potentiel pédagogique

Grenouilles, un jeu linguistique et interculturel...

Disponible sur le nouveau site de l'Institut français dans l'espace « vivre les cultures », *Grenouilles* est un jeu pour découvrir des expressions imagées d'un large panel de pays en proposant aux utilisateurs de deviner le sens d'un idiomatisme à partir de son illustration. À travers cette fonction ludique, au ton léger et humoristique, c'est la diversité véhiculée par les langues, leurs locuteurs, ainsi que l'enrichissement que représente l'apprentissage d'une langue étrangère, qui sont mis à l'honneur.

Le jeu en ligne se présente sous la forme d'un quizz avec trois typologies d'activités. Les enseignants et les élèves sont invités, par ailleurs, à participer en publiant des expressions et des illustrations sur le site.

Le jeu propose trois types de questions :

- Deviner le sens de l'expression grâce à l'illustration.
- Trouver le pays dont les expressions sont originaires. Les expressions présentées auront la même signification, la traduction des expressions dans la langue d'origine s'affichera.
- Deviner l'expression imagée à partir de l'illustration.

Pourquoi utiliser les expressions imagées en classe ?

Les expressions idiomatiques : des expressions à ne pas « toujours » prendre au pied de la lettre !

Très visuelles et propres à langue, elles permettent d'illustrer certaines situations de la vie quotidienne. En effet, ces expressions, souvent métaphoriques, reflètent une manière de penser, à travers des références propres à la culture du pays. La langue dépend, bien sûr, de la culture et de son environnement, mais à son tour elle détermine notre façon de concevoir le monde.

Pour travailler la compétence linguistique

Au niveau débutant, aborder les expressions imagées en classe permet de développer le lexique des apprenants selon certaines thématiques, comme *les parties du corps, les couleurs, les animaux...* Le jeu offre pour chaque expression, une illustration avec un univers graphique très coloré et original. Ainsi, la mémorisation du vocabulaire sera facilitée par l'image et l'émotion qu'elle peut susciter. Pour les niveaux plus avancés, la maîtrise de certaines expressions imagées démontre une bonne connaissance de la langue et de ses implicites, créant ainsi une certaine complicité avec l'interlocuteur natif.

Pour travailler la compétence socioculturelle et interculturelle

Lancé pour célébrer la semaine de la francophonie, le jeu *Grenouilles* met en lumière la diversité linguistique et culturelle à travers chaque expression. C'est une manière ludique et originale d'illustrer la richesse de la langue, de jouer avec les mots, mais aussi d'aborder l'interculturel en classe. Afin de découvrir de nouvelles cultures, prendre conscience de la diversité des manières de penser et d'exprimer le monde.

Comment utiliser ce livret ?

Dans ce livret, vous trouverez :

- Un tableau des concordances entre les expressions et leurs possibles exploitations.
- Une activité illustrant le travail sur un point de langue à partir d'un idiomatisme. Cet exemple pourra servir de modèle à toutes les exploitations du tableau des correspondances.
- Deux exploitations pédagogiques, pour jeunes publics et grands adolescents / adultes, dans lesquelles nous retrouverons les trois moments suivants :
 - ▶ **Avant l'interaction avec le jeu Grenouilles.**
 - ▶ **Pendant l'interaction avec le jeu.**
 - ▶ **Après l'interaction avec le jeu.**
- Deux jeux de cartes à découper.
- Les fiches apprenant

Les activités du présent livret proposent de travailler la compétence linguistique. La compétence socioculturelle, transversale, car inhérente aux expressions imagées, pourra toujours être abordée par l'enseignant.

NB

Avertissement

- Le jeu se compose dans sa première version d'un lot de 23 expressions, auquel seront ajoutés de nouveaux lots.
- Les expressions apparaissent de manière aléatoire sur le site, il est donc impossible de prévoir l'ordre. Cependant, pour préparer l'activité, le professeur dispose d'un fichier PDF, sur le site de l'Institut français, avec l'ensemble des expressions illustrées. Un jeu de cartes est proposé à la fin du livret.



Tableau des correspondances : les expressions et leurs exploitations

Exploitation grammaticale			
Points de grammaire	Expressions idiomatiques	Niveau	Public
Futur simple	<ul style="list-style-type: none">▶ Quand les cochons voleront.▶ Quand les grenouilles auront des poils.▶ Quand les poules auront des dents.▶ Quand l'écrevisse sifflera sur la montagne.	A2-B1	
Impératif	<ul style="list-style-type: none">▶ Va carreler la mer.▶ Étends tes jambes selon la longueur de ton tapis.	A1-A2	
Verbes pronominaux	<ul style="list-style-type: none">▶ Se perdre entre trois pins.▶ Se jeter dans la gueule du loup.	A2	
Laisser + infinitif	<ul style="list-style-type: none">▶ Laisser le chat sortir du sac.		
Adjectifs possessifs	<ul style="list-style-type: none">▶ Casser sa pipe.▶ Étends tes jambes selon la longueur de ton tapis.	A1	
Locution verbale figée	<ul style="list-style-type: none">▶ Être + couleur + de + ...		
Structure de la phrase en français (Sujet+Verbe+COD)	<ul style="list-style-type: none">▶ Remplir des saucisses.▶ Casser sa pipe.	A1	
Préposition de lieu (sur, entre, dans...)	<ul style="list-style-type: none">▶ Marcher sur le ballon.▶ Dormir sur une corde à linge.▶ Quand l'écrevisse sifflera sur la montagne.▶ Trébucher sur un petit caillou.▶ Se perdre entre trois pins.▶ Conduire dans les tablettes de chocolat.▶ Se jeter dans la gueule du loup.▶ Jouer dans la boîte.▶ Donner un coup de pied dans le sceau.▶ Avoir un chat dans la gorge.	A1-A2	

Exploitation lexicale

Lexique	Expressions idiomatiques	Niveau	Public
Les animaux	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Quand les cochons voleront. ▶ Quand les grenouilles auront des poils. ▶ Quand les poules auront des dents. ▶ Quand l'écrevisse sifflera sur la montagne. ▶ Noyer le poisson. ▶ Avoir un chat dans la gorge. ▶ La vie n'est pas une ferme de poneys. ▶ Se jeter dans la gueule du loup. 	A1-A2	
Les aliments	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Avoir des tomates dans les yeux. ▶ Conduire dans des tablettes de chocolat. ▶ Remplir des saucisses. 	A1-A2	
Les parties du corps	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Avoir des tomates dans les yeux. ▶ Étends tes jambes selon la longueur de ton tapis. ▶ Donner un coup de pied dans le seau. ▶ Avoir un chat dans la gorge. ▶ Quand les poules auront des dents. 	A1-A2	
Les couleurs	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Être bleu de quelqu'un. 	A1	
La nature et l'environnement	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Va carreler la mer. ▶ Se perdre entre trois pins. ▶ Trébucher dans un petit caillou. ▶ Quand l'écrevisse sifflera sur la montagne. 	A2	
Les objets de la maison ou du quotidien	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Laisser le chat sortir du sac. ▶ Marcher sur le ballon. ▶ Dormir sur une corde à linge. ▶ Étends tes jambes selon la longueur de ton tapis. ▶ Jouer dans la boîte. ▶ Donner un coup de pied dans le seau. 	A1-B1	



Activités à partir du tableau des correspondances

Ici, on travaille un objectif linguistique, sélectionné dans le tableau des correspondances. L'observation et la réflexion sur la structure des expressions permettent de découvrir et d'étudier un point de langue.

Public : grand adolescent et adulte

Niveau : A2

Objectifs linguistiques : le futur simple

Déroulement : Illustrer le futur simple

1 Observer les expressions sélectionnées :

- « Quand les poules auront des dents. »
- « Quand les cochons voleront. »
- « Quand l'écrevisse sifflera sur la montagne. »
- « Quand les grenouilles auront des poils. »

2 Relever le sujet et le verbe de chaque expression.

3 Identifier l'infinitif des verbes pour comprendre la conjugaison et la formation des verbes au futur simple.

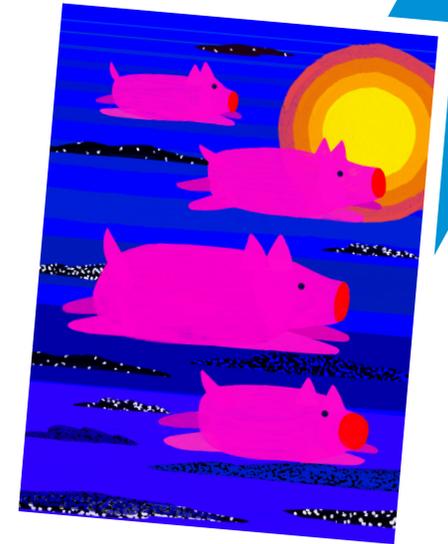
4 Illustrer la règle du futur simple et faire des hypothèses sur le sens des expressions idiomatiques.

Activités de systématisation :

- 5 Imaginer de nouvelles expressions idiomatiques avec le futur simple. En remplaçant les noms et en changeant le sujet et / ou l'objet.
- Exemple : « Quand les éléphants voleront »

La trame d'activité, proposée ci-dessus, peut être adaptée aux autres points de langue du tableau des correspondances.

NB



IV Activités pour jeunes publics

Public : à partir de 7 ans

Niveau : A2

Objectifs linguistiques :

- Lexical : les couleurs, les animaux
- Grammatical : le futur simple

Objectifs socioculturels :

- Découvrir les expressions imagées francophones et étrangères
- Aborder l'interculturalité

Activités avant le jeu

Ici, on introduit le jeu en ligne, le thème des expressions imagées en classe et le lexique.

Supports / matériel à prévoir dans la classe :

- Les cartes à découper en annexe VI.
- Optionnel : cartes, conçues par l'enseignant, illustrant le nouveau vocabulaire, par exemple : les plumes, les ailes...

Déroulement :

Interactions orales avec les apprenants.

1 Initier les échanges avec quelques questions :

- Qui a un animal à la maison ? Quel est votre animal préféré ?

2 Introduire le vocabulaire des animaux en montrant les cartes découpées :

- Vous connaissez le loup / la poule /... ?
- L'animal... il est de quelle couleur ? Il a une moustache ? Il a une queue ? Il a des ailes ? Il a des poils / des plumes ?

3 Introduire le sujet des expressions imagées en utilisant une carte du jeu (par exemple : *quand les cochons voleront*) :

- Faire décrire l'illustration, en exploitant le lexique précédemment étudié.
- Demander aux apprenants d'imaginer le sens de cette expression.



Devinez l'expression à partir de l'illustration.

Origine allemand 🇩🇪 (Allemagne)

La vie n'est pas une ferme de poneys

Monter sur ses grands chevaux

Miser sur la bon cheval

Je valide

[Je regarde mon score](#)

Activités pendant le jeu

Ici, les apprenants interagissent avec le jeu en classe. Le jeu donne l'occasion d'être en contact avec la langue française, et de découvrir de nouvelles expressions imagées.

Supports / matériel à prévoir dans la classe :

- Un ordinateur avec un système de projection.
- Une connexion internet.
- La fiche apprenant 1 en annexe VI pour chaque étudiant.

Déroulement :

- 1 Aller sur le site de l'Institut français.
- 2 Sélectionner le jeu *Grenouilles* dans le menu et le projeter au tableau
- 3 Distribuer l'activité et la réaliser.

Activité :

- a Complète le tableau.

	Vois-tu un animal ? Quel animal ?	Vois-tu des couleurs ?	Que vois-tu d'autre ?	Aimes-tu ce dessin ? Pourquoi ?	Expression correspondante.
Illustration 1					
Illustration 2					
Illustration 3					
...					

- b Quelle illustration préfères-tu ? Pourquoi ?
c Quelle expression préfères-tu ? Pourquoi ?

Pour la question b et c, l'apprenant aura l'occasion de travailler les actes de parole « **exprimer ses goûts** » et « **exprimer la raison** ».

Les formules attendues :

- je préfère... parce que...
- j'aime... car...
- je trouve... etc.

NB

Activités après le jeu

Ici, on mutualise les réponses de l'activité précédente pour travailler plus particulièrement les objectifs linguistiques souhaités.

ACTIVITÉ 1

Supports / matériel à prévoir dans la classe :

- Les cartes à découper en annexe VI.

Déroulement :

- 1 Afficher les cartes au tableau.
- 2 Les apprenants choisissent leur carte préférée.
- 3 Leur faire décrire celle-ci.
- 4 Présenter si possible l'expression correspondante et sa signification.

ACTIVITÉ 2

Supports / matériel à prévoir dans la classe :

- Écrire sur des cartes avec des noms d'animaux et des verbes :

Chien

Serpent

Discuter

Se laver

Déroulement :

- 1 Écrire au tableau l'expression à trous :
Quand... auront... / Quand...
Quand... auront... / Quand...
- 2 À l'aide des petites cartes, inventer de nouvelles expressions imaginées en français. Exemples :
 - Quand **les serpents** auront **des pattes**.Quand (nom d'un animal) + verbe d'action au futur simple + objet / lieu
 - Quand **les chiens discuteront** au café.
- 3 Imaginer le sens de cette nouvelle expression.
- 4 Proposer aux apprenants de dessiner cette expression ou cet animal imaginaire.

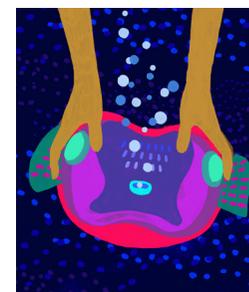
ACTIVITÉ 3

Supports / matériel à prévoir dans la classe :

- Les cartes à découper pour jouer au Memory en annexe VI.

Déroulement :

- 1 Répartir la classe en deux groupes pour jouer au Memory.
- 2 Le groupe qui a trouvé le plus de paires gagne.



Le principe du Memory

- Toutes les cartes sont étalées faces cachées sur la table.
- L'équipe 1 retourne deux cartes.
- Si c'est la bonne paire, l'équipe 1 gagne la paire de cartes et en retourne à nouveau deux.
- Si les deux cartes ne vont pas ensemble, l'équipe 1 les remplace face cachée à l'endroit exact où elles étaient.
- C'est à l'équipe 2 de retourner deux cartes et de trouver la paire.
- L'équipe qui réunit le plus de paires gagne.



Activités pour grands adolescents et adultes

Niveau : à partir de B1

Objectifs linguistiques :

- Lexical : les sentiments, les objets du quotidien, les animaux
- Grammatical : le futur simple

Objectifs pragmatiques :

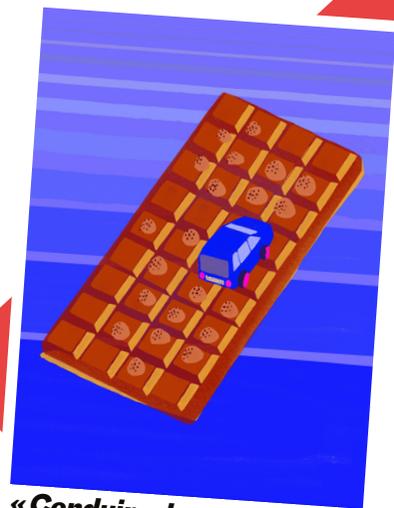
- Émettre des hypothèses
- Donner une impression, un avis

Objectifs socioculturels :

- Découvrir les expressions idiomatiques francophones et étrangères
- Aborder l'interculturalité



« **Dormir sur une corde à linge.** » Expression québécoise



« **Conduire dans des tablettes de chocolat.** » Expression sénégalaise

Activités avant le jeu

Ici, on aborde le thème de la francophonie et on développe la compétence interculturelle.

Supports / matériel à prévoir dans la classe :

- Les cartes à découper en annexe VI.

Déroulement :

Interactions orales avec les apprenants.

1 Initier les échanges avec quelques questions :

- Connaissez-vous des expressions idiomatiques francophones ? Si oui, lesquelles ?
- Avez-vous des expressions similaires dans votre langue ? Essayez de les expliquer ou de les traduire en français.
- Avez-vous une expression imagée préférée ? (En français ou dans votre langue maternelle) Si oui, pourquoi ?
- Les employez-vous souvent ?

2 Présenter quelques cartes à découper au tableau :

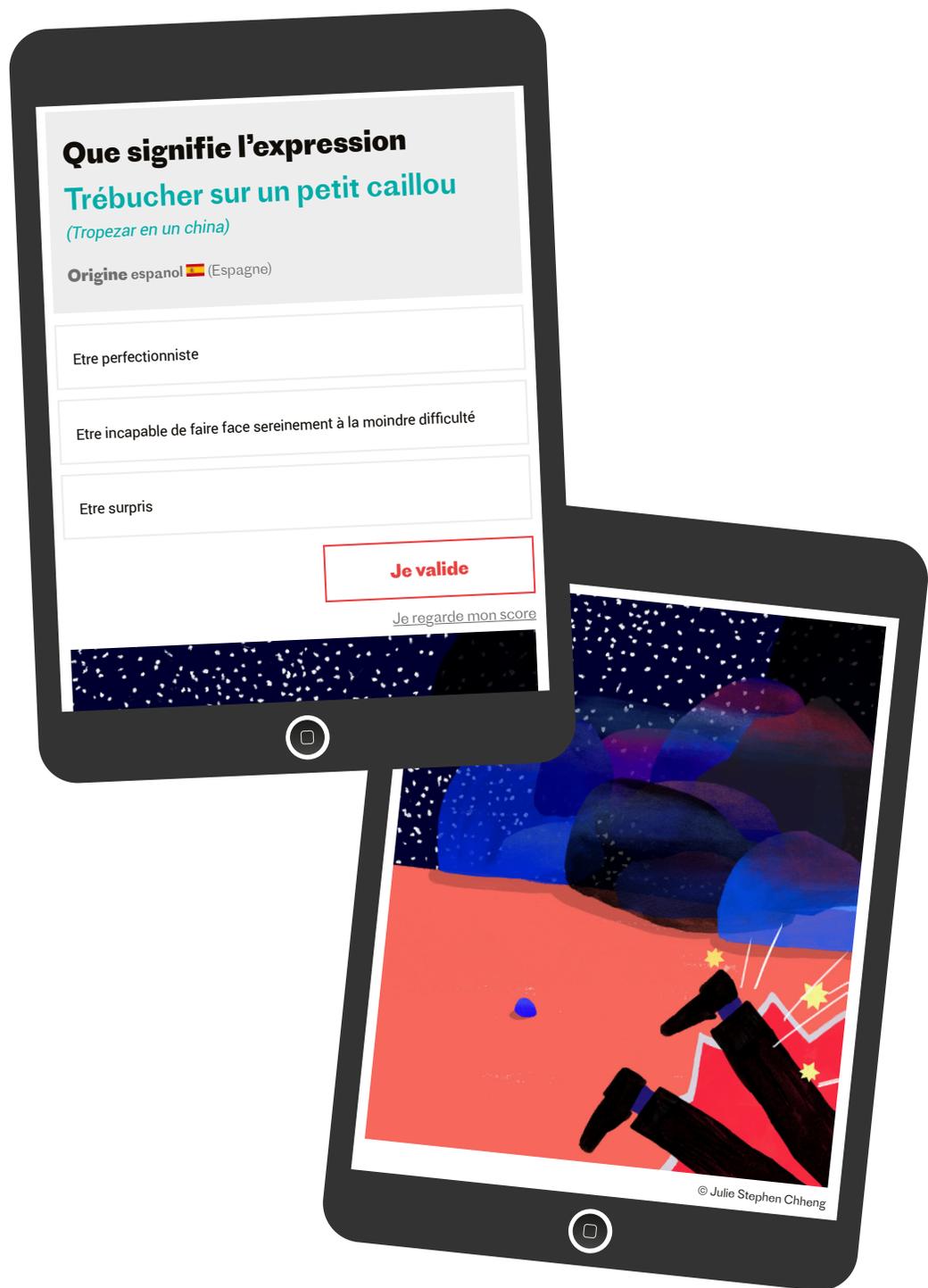
- Diviser la classe en groupe.
- Chaque groupe décrit la carte choisie.
- Faire des hypothèses sur l'expression illustrée par la carte.
- Mutualiser en classe les descriptions et les hypothèses.

Dans cette activité, l'apprenant aura l'occasion de travailler les actes de parole « **donner son avis** » et « **formuler une hypothèse** », ainsi le conditionnel et le subjonctif.

Les formules attendues :

- À mon avis... Selon moi... Je pense que... etc.
- Peut-être... Il est possible que + subjonctif...

NB



Activités pendant le jeu

Ici, les apprenants interagissent avec le jeu, en classe ou seuls à la maison. Le jeu donne l'occasion d'être en contact avec la langue française, et de découvrir de nouvelles expressions imagées.

Supports / matériel à prévoir dans la classe :

- Un smartphone, une tablette ou un ordinateur par binôme.
- Une connexion internet.
- La fiche apprenant 2 en annexe VI pour chaque étudiant.

Déroulement :

- 1 Aller sur le site de l'Institut français.
- 2 Jouer au jeu Grenouilles.
- 3 Compléter le tableau seulement avec les expressions correspondant à la thématique choisie par le professeur. (Exemple : binôme 1 - les animaux ; binôme 2 - les parties du corps...)
- 4 Vérifier les hypothèses émises sur le sens des différentes illustrations présentées en classe.

- a Compléter le tableau.

	Éléments clés de l'image	Impressions et sentiments	Expression correspondante	Signification	L'origine de l'expression
Illustration 1					
Illustration 2					
Illustration 3					
...					

- b Quelle illustration avez-vous le plus appréciée ? Pourquoi ?
 c Quelle expression vous a surpris ? Pourquoi ?

Pour compléter la colonne « l'origine de l'expression », les étudiants peuvent consulter dans le jeu « le saviez-vous ? ».

NB

Activités après le jeu

Ici, on mutualise les réponses de l'activité précédente pour travailler plus particulièrement les objectifs linguistiques souhaités.

ACTIVITÉ 1

Déroulement :

- 1 Une fois le tableau de l'activité précédente complété, chaque binôme présente les expressions qu'il a trouvées en fonction du thème imposé.
- 2 Mutualiser les réponses de chacun pour découvrir les autres expressions proposées par le jeu.

ACTIVITÉ 2

Organisation et support :

- La classe, divisée en 2 équipes.
- Un médiateur (le professeur).
- Les cartes à découper illustrant les expressions déjà étudiées en classe.

Déroulement :

- 1 Le médiateur présente une carte.
- 2 Après une courte concertation, l'équipe 1 doit trouver l'expression équivalente à l'illustration et faire une proposition. Si la proposition est correcte, l'équipe 1 remporte le point. Si celle-ci s'est trompée, l'équipe 2 fait une proposition. Si c'est correct, elle gagne le point.
- 3 Le médiateur expose une 2^{ème} carte, cette fois-ci c'est à l'équipe 2 de proposer l'expression correspondant à l'illustration.
- 4 Une fois toutes les cartes observées, l'équipe qui a remporté le plus de points gagne.

ACTIVITÉ 3

Déroulement :

- 1 Noter sur de petites cartes les expressions idiomatiques mémorisées par la classe.
- 2 Bien revoir en classe la signification des expressions.
- 3 Chaque groupe tire au sort 3 ou 4 expressions.
- 4 Imaginer une histoire à partir des expressions sélectionnées.
- 5 Présenter l'histoire à la classe.

Exemples illustrant l'activité 3 :

- Cartes tirées au sort :

Noyer le poisson Être bleu de quelqu'un Poser un lapin

Tu connais Joséphine ? Nous avons rendez-vous au café hier soir, mais elle m'a finalement **posé un lapin**... Je l'ai appelée pour comprendre... Elle **noie le poisson**... C'est sûr ! Mais je **suis** toujours aussi **bleu d'elle** !

- Cartes tirées au sort :

Dormir sur une corde à linge Casser sa pipe

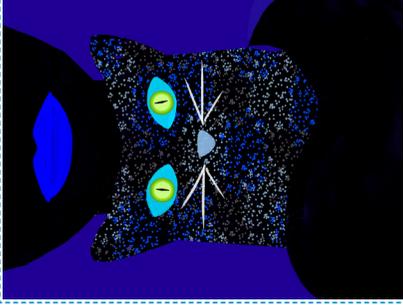
Conduire dans des tablettes de chocolat

Hier soir, j'ai vraiment **dormi sur une corde à linge**, prendre la voiture pour aller jusqu'au travail, **conduire dans des tablettes de chocolat** et finir par **casser sa pipe** ? Non, je vais rester à la maison me reposer, c'est plus prudent !

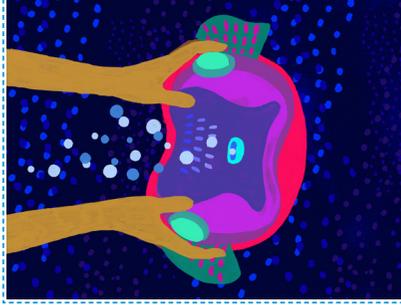
VI

Annexe : Les supports pour le cours

Un chat



Un poisson



Un cochon



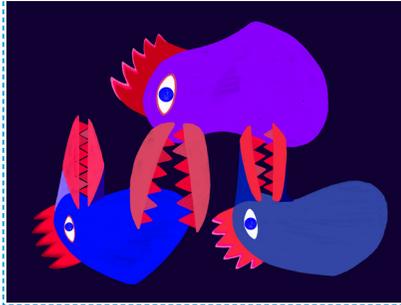
Un poney



Une écrevisse

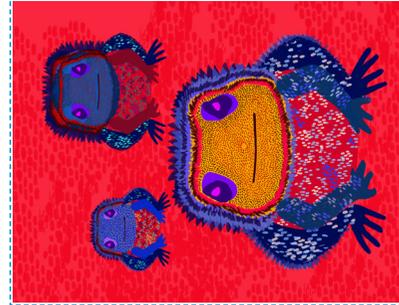


Une poule



Cartes à découper pour jouer au Memory.

Une grenouille



Un loup



Fiche apprenant 1

a Compléter le tableau.

	Vois-tu un animal ? Quel animal ?	Vois-tu des couleurs ?	Que vois-tu d'autre ?	Aimes-tu ce dessin ? Pourquoi ?	Expression correspondante.
Illustration 1					
Illustration 2					
Illustration 3					
Illustration 4					
Illustration 5					
Illustration 6					
Illustration 7					
Illustration 8					

b Quelle illustration préfères-tu ? Pourquoi ?

c Quelle expression préfères-tu ? Pourquoi ?

Fiche apprenant 2

a Compléter le tableau.

	Éléments clés de l'image	Impressions et sentiments	Expression correspondante	Signification	L'origine de l'expression
Illustration 1					
Illustration 2					
Illustration 3					
Illustration 4					
Illustration 5					
Illustration 6					
Illustration 7					
Illustration 8					

b Quelle illustration avez-vous le plus appréciée ? Pourquoi ?

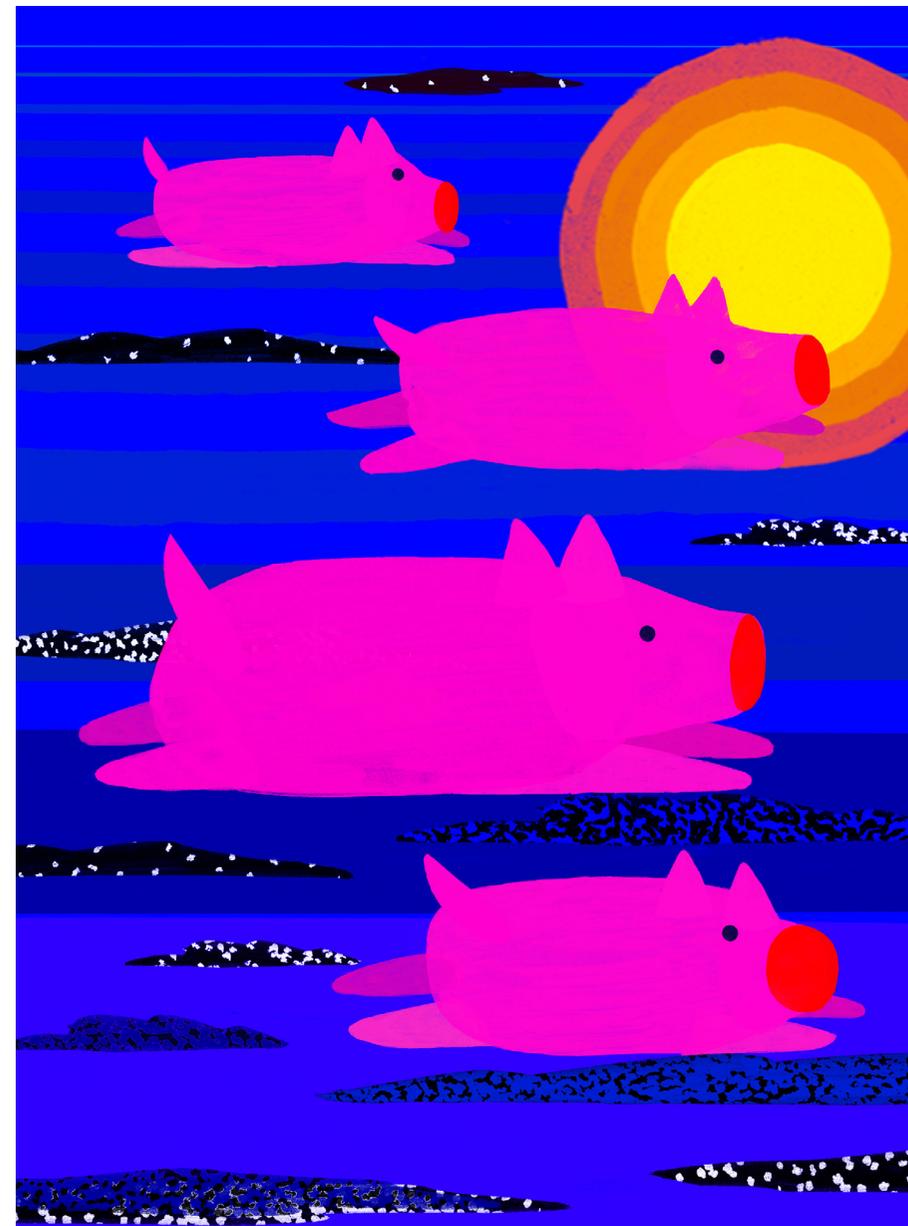
c Quelle expression vous a surpris ? Pourquoi ?

Cartes à découper

⚠ Avertissement

Les pages des cartes - qui portent le symbole **R/V** - **doivent être imprimées recto-verso** puis coupées en deux suivant les pointillés.

Attention, si votre imprimante gère automatiquement le recto-verso (c'est-à-dire sans avoir à retourner manuellement les feuilles), lorsque vous cochez « Imprimer en recto-verso » **n'oubliez pas de sélectionner l'option « Retourner sur les bords courts »** avant de lancer l'impression.



« Quand les cochons voleront »



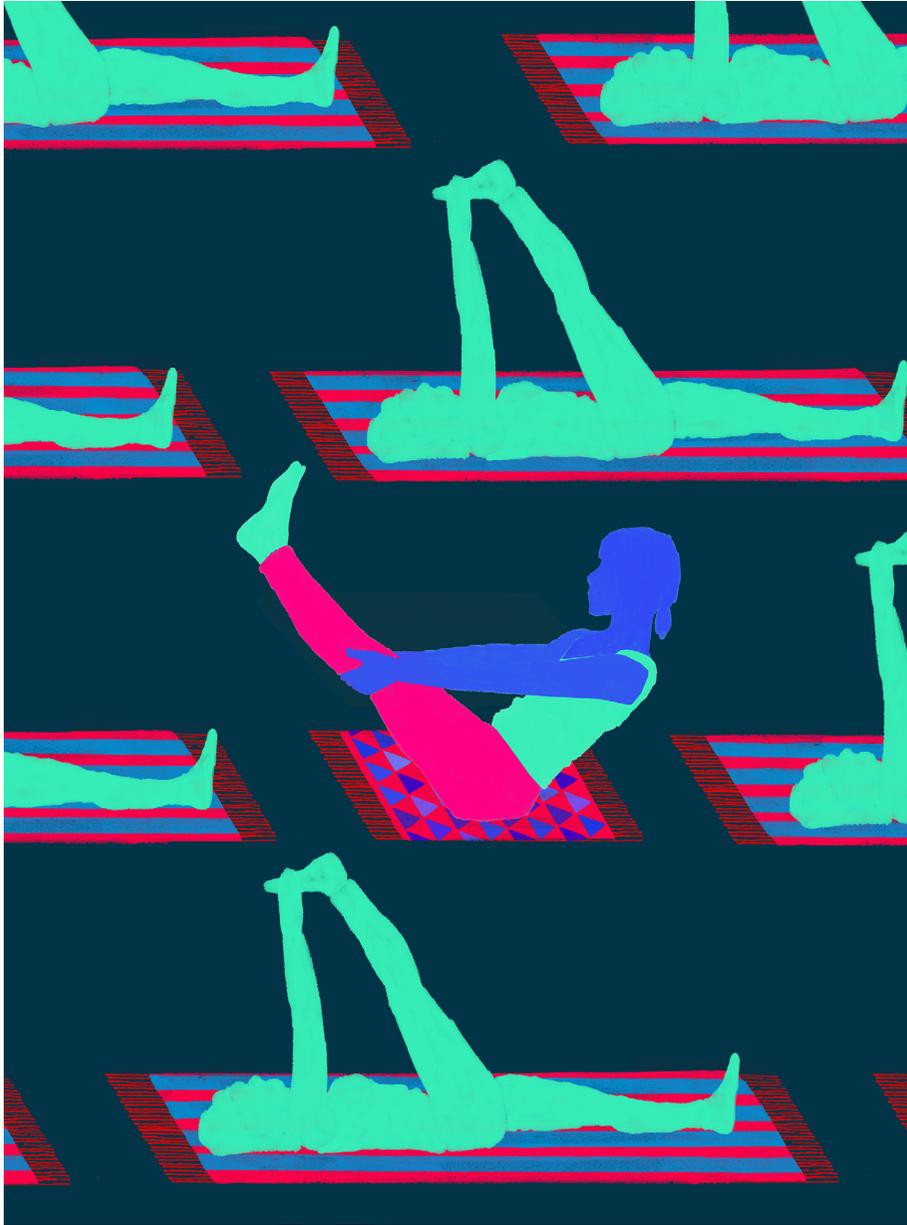


✂

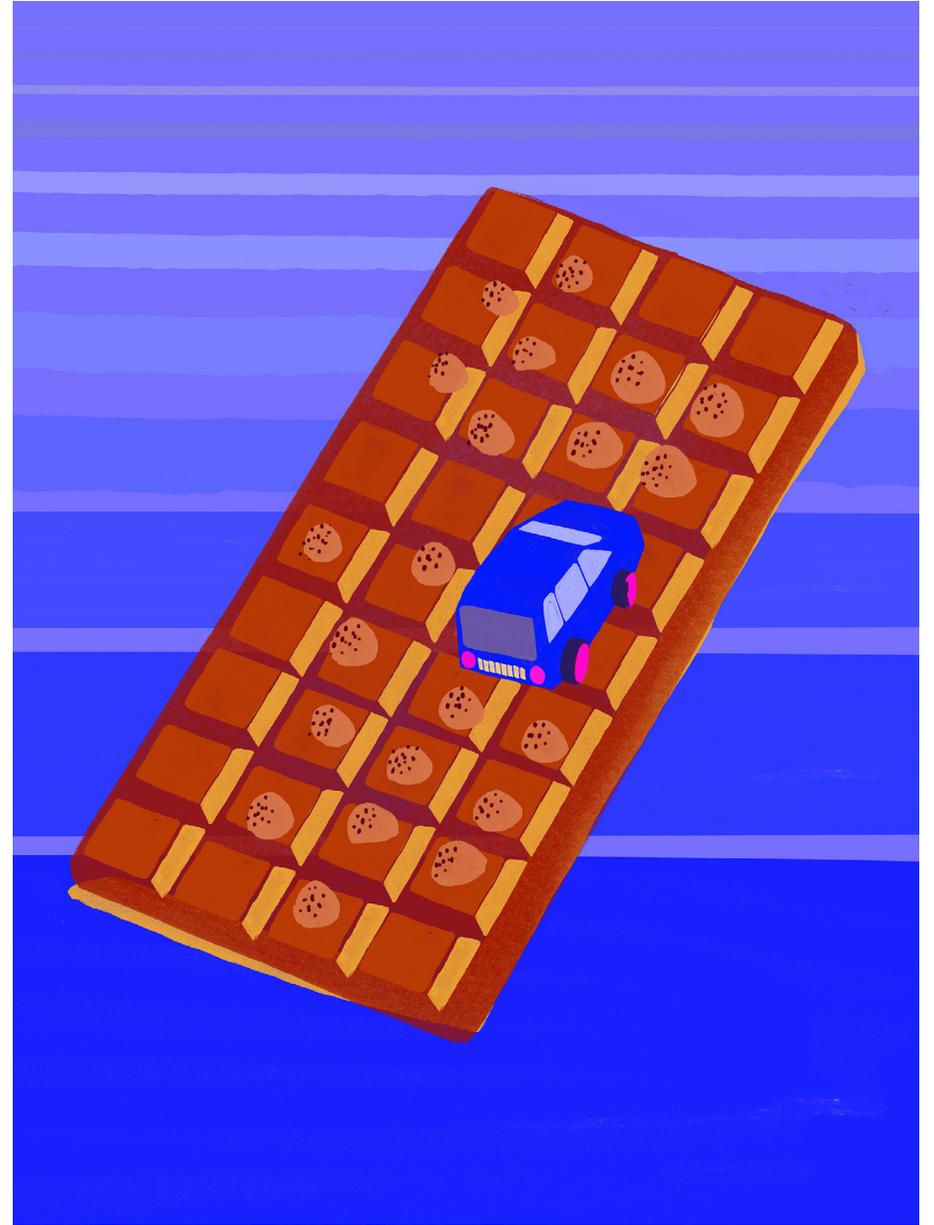
« Dormir sur une corde à linge »

« Casser sa pipe »





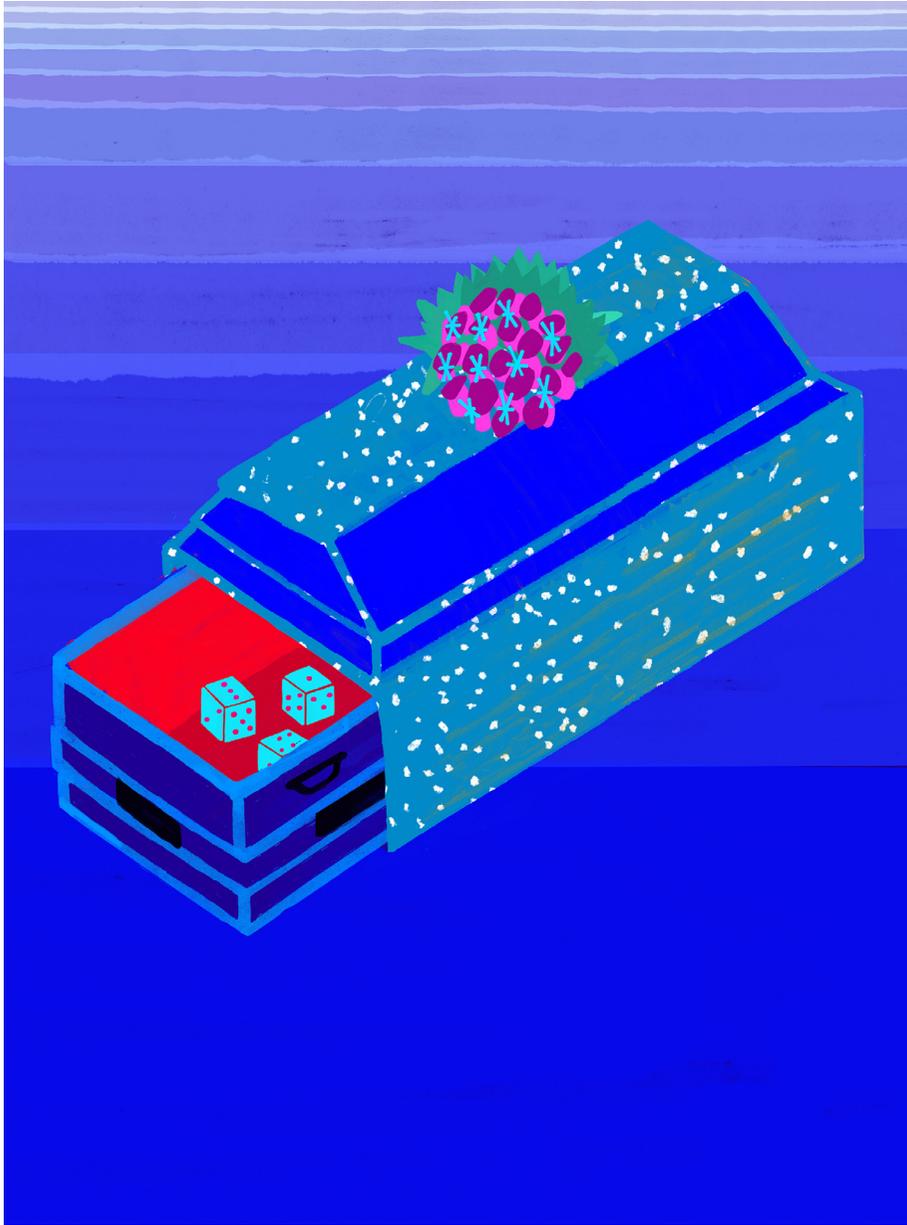
✂



**« Conduire dans des tablettes
de chocolat »**

**« Étends tes jambes selon
la longueur de ton tapis »**





✂

« Être bleu de quelqu'un »

« Jouer dans la boîte »



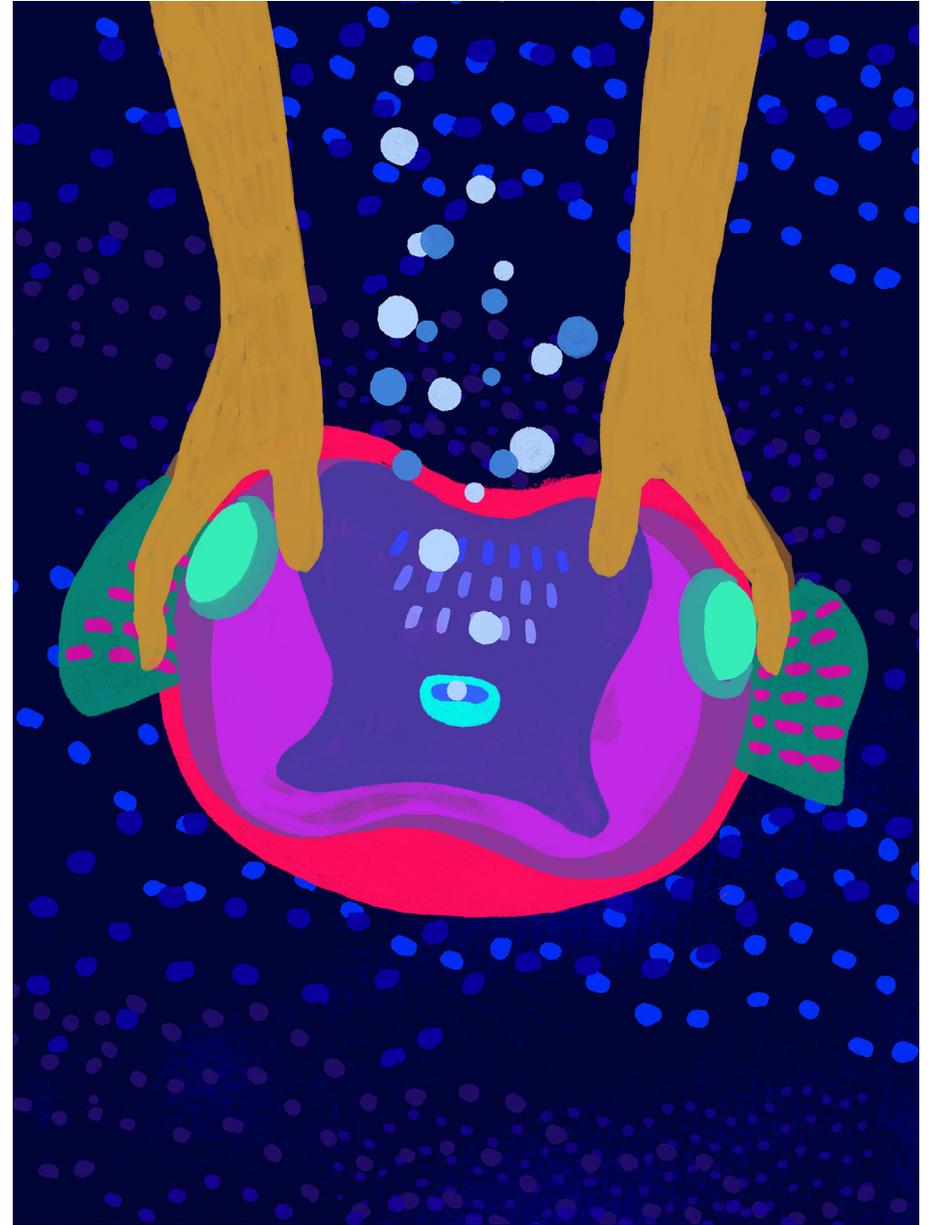


✂

**« La vie n'est pas une
ferme de poneys »**

« Laisser le chat sortir du sac »



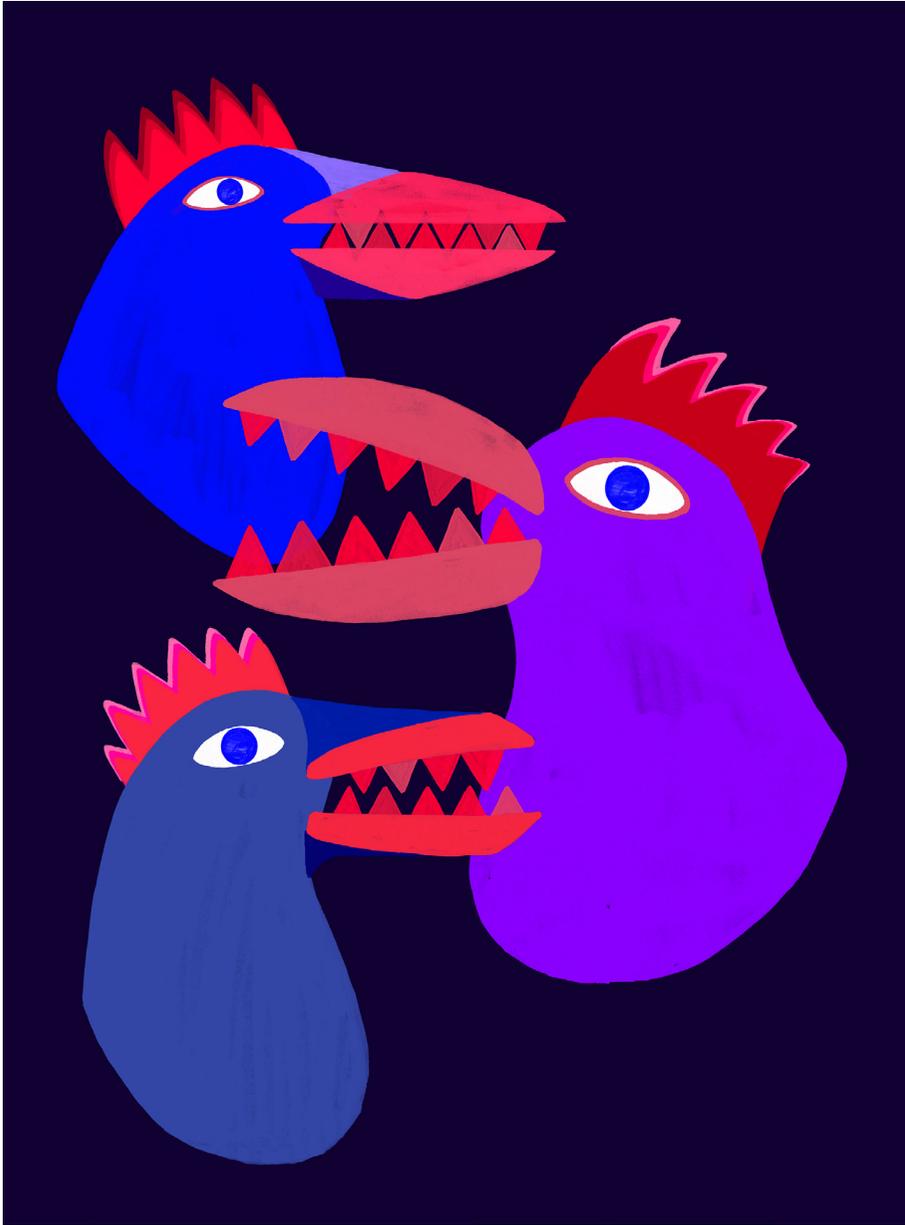


✂

« Noyer le poisson »

**« Quand l'écrevisse
sifflera sur la montagne »**





✂

**« Quand les grenouilles
auront des poils »**

**« Quand les poules
auront des dents »**





✂

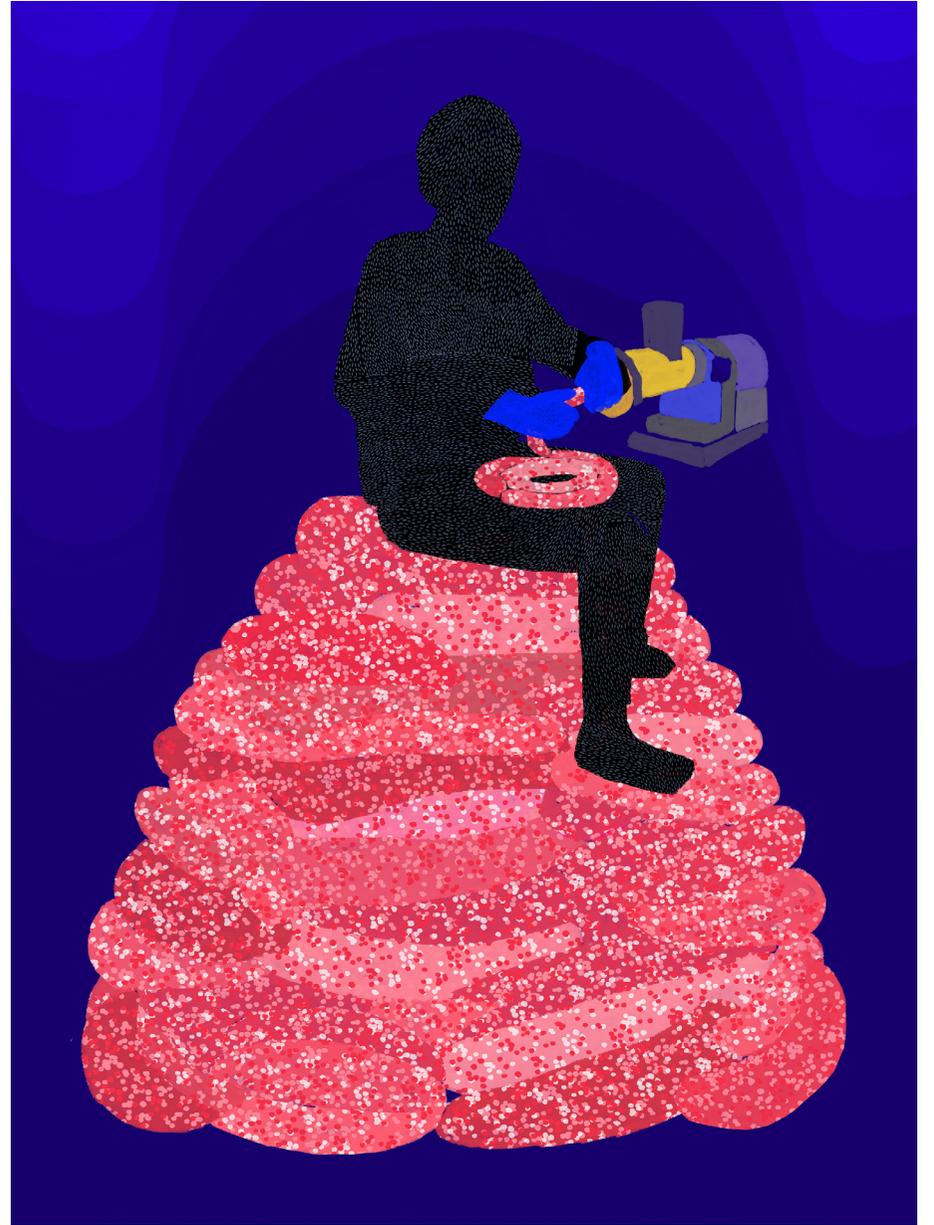
« Se perdre entre trois pins »

« Se jeter dans la gueule du loup »





✂



« Remplir des saucisses »

« Se noyer dans un verre d'eau »



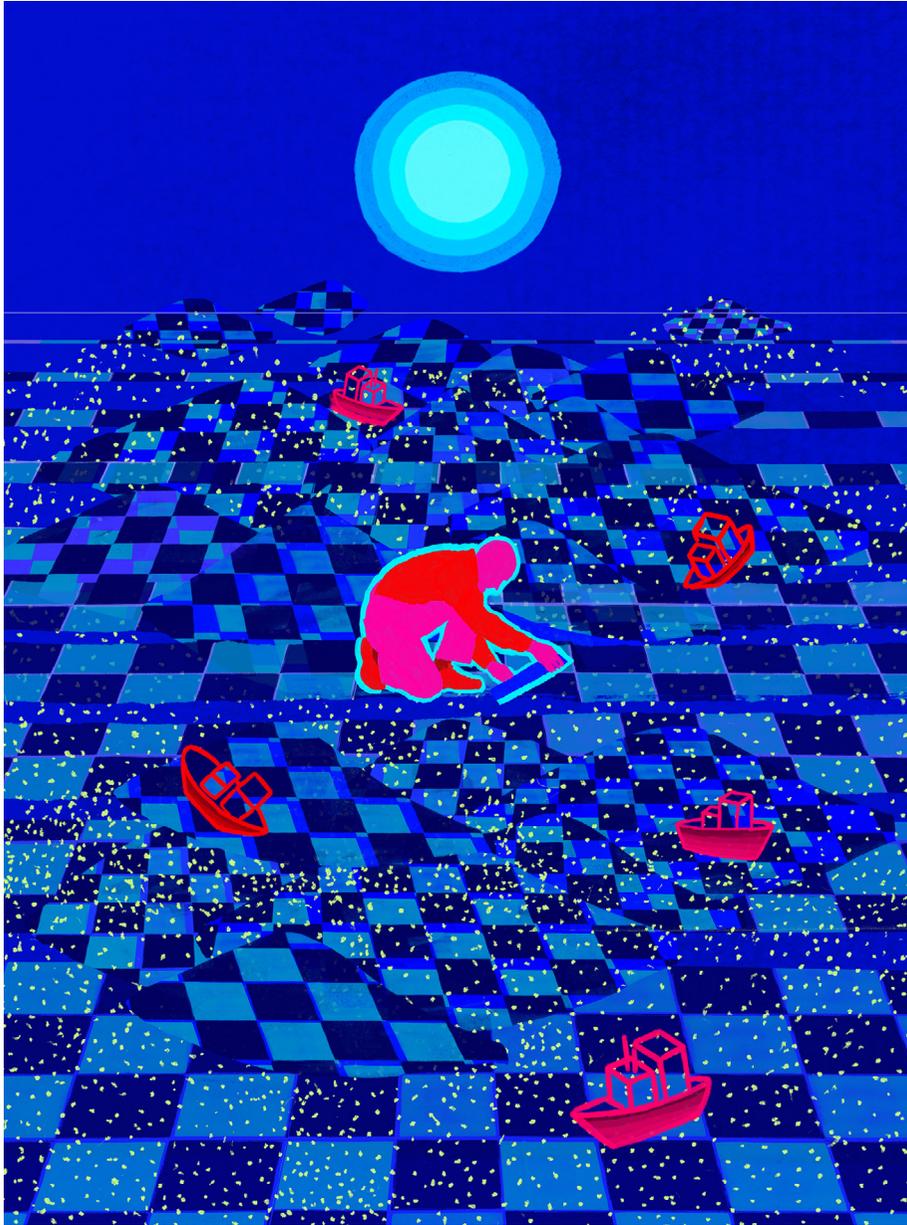


✂

« Marcher sur le ballon »

« Trébucher sur un petit caillou »





✂

« Donner un coup dans le seau »

« Va carreler la mer »





**« Avoir des tomates
dans les yeux »**

« Avoir un chat dans la gorge »

