

ENSEIGNER LA LITTÉRATURE

AU CYCLE 3

Roman humoristique

# Fantastique Maître Renard



**NOVEMBRE 2005**

**Delphine, Danièle, Brigitte**

## Lire

- Mise en voix de différents dialogues.
- Mise en scène d'un chapitre pour travailler la mémorisation.
- Lecture en réseau : fables ( le corbeau et le renard... ).
- Poésies sur le renard à rechercher.

## EPS

- Jeu collectif :  
« Poule, renard, vipère ».

## ARTS VISUELS

- Créer une bande dessinée à partir d'un chapitre choisi ou de la production d'écrit proposée.
- Dessiner le fermier idéal ( portrait )  
en opposition à Roossis

# FANTASTIQUE MAITRE RENARD

Roald Dahl

## Parler

- Mise en œuvre d'un débat avec des thèmes possibles : la pauvreté, le vol, le partage, les inégalités...

## ORL

- Les verbes introducteurs dans le dialogue.
- Les temps du passé : imparfait et passé-simple ( autres possibilités : présent, conditionnel ) .
- La ponctuation du dialogue.
- L'adjectif qualificatif : accord et règle du féminin .
- Lexique de vocabulaire à élaborer et à mémoriser.
- Recherche de mots appartenant au langage familier.
- Les types de phrases.
- Recherche sur les expressions avec des noms d'animaux.
- Champ lexical concernant l'amour de Maître Renard pour sa famille.

## ECRIRE

- Résumer des chapitres par 2 et illustration.
- Réinvestir dans une production le lexique de vocabulaire travaillé en ORL.
- Elaborer le portrait des personnages principaux.
- Rédiger le portrait du fermier idéal.
- Rédiger le dialogue imaginaire  
( proposition : Maître Renard se fait

# Compétences visées

- EPS** - Adapter ses déplacements en fonction des équipes adverses.  
- S'affronter collectivement.  
- Réaliser une performance.

- ORL** - Trouver les temps du passé des verbes réguliers : imparfait, passé simple, conditionnel et passé composé possibles.  
- Repérer la ponctuation du dialogue pour la réutiliser ultérieurement.  
- Repérer et réaliser les chaînes d'accord dans le GN ( adj. qual).  
- Enrichir et mémoriser le lexique, utiliser des verbes introducteurs...  
- Consolider l'usage du dictionnaire.

## **LITTERATURE**

### **ECRIRE**

- Pouvoir écrire un fragment de texte de type « dialogue » en utilisant des verbes introducteurs.
- Elaborer et écrire un résumé, un portrait.

### **LIRE**

- Lire à haute voix une lecture dialoguée.
- Pouvoir mettre sa voix et son corps en jeu dans un travail collectif portant sur un texte dialogué.

### **PARLER**

- Distribuer la parole et faire respecter l'organisation d'un débat.
- Participer à un débat sur l'interprétation d'un texte littéraire en étant susceptible de vérifier dans le texte ce qui interdit ou permet l'interprétation défendue.

### **POESIE**

- Restituer une poésie mémorisée.

### **ARTS VISUELS**

- Réaliser une production collective ou individuelle menée à partir de consignes précises.

## CARTE D'IDENTITE DE L'ŒUVRE

**Titre :** Fantastique Maître Renard  
**Catégorie :** Roman humoristique  
**Auteur(s) :** Roald Dahl  
**Illustrateur(s) :** Quentin Blake  
**Editeur :** Gallimard Jeunesse  
**Collection :** Folio Cadet  
**Année de parution :** 2 003  
**Nombre de pages :** 119  
**Autre(s) renseignement (s) :** 18 chapitres, roman abordable dès le CE.



## ANALYSE DE L'ŒUVRE

- 1- **Sujet traité :** c'est l'histoire d'un renard très rusé qui vole régulièrement trois fermiers éleveurs de volailles...
- 2- **Visibilité :** très bien illustré et agréable à lire
- 3- **Organisation de la narration :** 18 chapitres courts avec beaucoup de dialogues et d'illustrations
- 4- **Relations texte/image :** très agréables et parlantes
- 5- **Portée symbolique/Valeurs véhiculées :** sympathie du personnage Maître Renard qui vole pour nourrir sa famille ainsi que les autres animaux : le lapin, la taupe, la belette, le blaireau et le rat.
- 6- **TEMPS – LIEUX - PERSONNAGES**
  - a) **Temps**
    - A quelle époque l'auteur situe-t-il le récit ? Au 20<sup>ème</sup> siècle à la campagne ( contemporain )
    - Sur quelle durée le récit se déroule-t-il ? Plusieurs semaines ;
  - b) **Lieux**
    - Dans quels lieux l'auteur situe-t-il le récit (continent, pays, région ...) ? Dans la campagne anglaise.
    - Quels sont les différents lieux fréquentés par les personnages ? L'arbre, le terrier, le poulailler, l'entrepôt, et la cave.

**c) Personnages**

Quels sont les <b>personnages</b> de l'histoire ? (les nommer)	Quel <b>rôle</b> chacun des personnages joue-t-il dans l'histoire ?
<b>Maître Renard</b>	<b>Chef de famille, voleur rusé, héros</b>
<b>Dame Renard</b>	<b>Aime ses quatre renardeaux</b>
<b>Bunce</b>	<b>Eleveur d'oies et de canards</b>
<b>Boggis</b>	<b>Eleveur de poules</b>
<b>Bean</b>	<b>Eleveur de dindes, possède un verger de pommes.</b>
<b>Les animaux amis : le blaireau, le rat, la taupe, la belette, le lapin</b>	<b>Ils aident Maître Renard à transporter la nourriture volée aux fermiers.</b>

**7- COMPREHENSION/INTERPRETATION (les obstacles, les résistances possibles) :**

**Identification des trois fermiers, peut porter à confusion.**

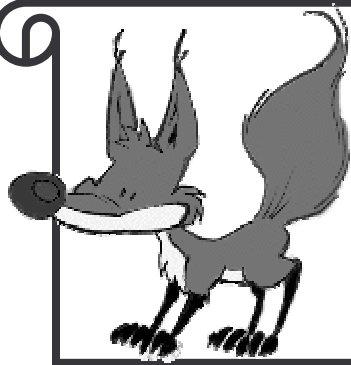
**Vocabulaire simple.**

**Niveau de lecture fin CE1, début CE2.**

**Très apprécié des CM.**

**8- Autres éléments d'analyse justifiant le choix de l'œuvre :**

**Présentation très claire et aérée**



## Séquence de travail sur le livre

### « FANTASTIQUE MAITRE RENARD »

**Roald Dahl**

#### **Séance 1**

- ❑ Découverte du livre à partir de la couverture ( 1<sup>ère</sup> page : titre et illustration, auteur, édition.... )
- ❑ Lecture de la 4<sup>ème</sup> page de couverture.
- ❑ Production d'écrit : premier jet : chaque enfant écrit 2 ou 3 phrases inspirées par la couverture (sur le cahier de brouillon). Lecture par quelques enfants volontaires.  
Argumentation et débat entre les élèves sur les histoires imaginées.
- ❑ Lecture du premier chapitre à voix haute par l'enseignante.
- ❑ Elaboration d'une grille de description des trois fermiers à compléter par les élèves + fiche avec une liste de mots compliqués à compléter au fil de la lecture avec leur définition à chercher.
- ❑ Lecture individuelle silencieuse du chapitre 2.
- ❑ Oralement : présentation de Maître Renard et découverte de la situation initiale.
- ❑ Pour la séance suivante, imaginer en quelques lignes la suite du chapitre 2.

#### **Séance 2**

- ❑ Rappel du début du livre ( les personnages, les lieux...) puis écouter quelques suites du chapitre 2.
- ❑ Lecture à voix haute du chapitre 3 par les enfants sous forme dialoguée.
- ❑ Repérer la ponctuation du dialogue et les verbes introducteurs  
Cf fiches extraites du fichier « Maîtriser l'expression écrite HACHETTE EDUCATION »
- ❑ Recherche du vocabulaire familier : exemple de la page 17 avec le mot « crétin » : discussion puis recherche avec le dictionnaire.

### **Séance 3**

- ❑ Lecture du chapitre 4 silencieusement et débat oral en résumant.
- ❑ Repérer les verbes conjugués dans un extrait donné aux enfants. Les souligner.
- ❑ ORL : découverte des temps employés : les temps du passé ( montage à faire selon les temps choisis). Application.

### **Séance 4**

- ❑ Lecture des chapitres 5 et 6 à voix haute par les élèves. Débat et résumé oral + explication du vocabulaire inconnu.
- ❑ L'enseignant lit le chapitre 7 et les élèves travaillent sur la mise en scène. Distribuer les rôles : 3 fermiers + narrateur.
- ❑ Présentation aux camarades : travail de mémorisation à faire aussi à la maison.

### **Séance 5**

- ❑ Lecture magistrale des chapitres 8 et 9. Discussion.
- ❑ ORL : repérer les adjectifs qualificatifs. Proposer le chapitre 1 pour la description ( petit, gros...). Règle à retenir . Application : description d'une illustration page 54 , décrire le renard en employant un maximum d'adjectifs qualificatifs oralement ( idem : page 6 pour les fermiers ).

### **Séance 6 et suivantes**

- ❑ Lectures suivantes des chapitres en alternant les modalités de lecture.
  - à voix haute par le maître ou les enfants
  - silencieusement.
- ❑ Résumé d'un ou deux chapitres par groupe de 2 : répartition des 18 chapitres entre les élèves + illustration pour chaque chapitre.
- ❑ Elaboration d'un nouveau livre créé par la classe.

## Autres pistes possibles :

- Rédiger le dialogue imaginaire ( proposition : Maître Renard se fait attraper par l'un des 3 fermiers qui l'enferme chez lui ! )
- Rédiger le portrait du fermier idéal en employant de nombreux adjectifs qualificatifs en opposition aux 3 fermiers du livre.
- Fiche sur les expressions autour des animaux extraite du journal « Ouest France » ( ex : malin comme un singe ....) + illustration en arts visuels.
- Lecture en réseau d'après le roman de Renart , et « La pêche d'Isengrin le loup » : cf. fiches d'activités.(textes extraits su site [www.cddp.ac-bordeaux](http://www.cddp.ac-bordeaux) )

## Annexes

- **EPS** : « Poule, renard, vipère »
- **Textes** : « Isengrin à la pêche », « Renard et les marchands de poissons »
- **Biographie** : Roald Dahl



Nom : ..... Prénom : .....

9

## Faire parler un personnage (1)

- « Quel désastre ! » pensa Sylvie désolée.
- « Non, jamais ! » répondit Marc, furieux.
- « Je t'ai déjà dit de sortir », hurla le chef.
- « Recopie ton devoir », ordonna le maître d'une voix sévère.
- « J'ai encore perdu... », grogna Éric.
- « C'est juste en face », répondit gentiment le gendarme.
- « C'est le carburateur qui est bouché », expliqua le mécanicien.
- « Virginie est un nom propre féminin », répéta l'élève docile.
- « Mon frère m'a oublié », gémit Paul.
- « Tu n'es qu'un ignorant ! » cria le maître en se fâchant.
- « L'eau est trop froide pour se baigner », soupira Claude.
- « J'ai gagné ! » s'écria Nathalie en bondissant.



### Quels personnages

1.

n'entend-on pas parler ?	Pourquoi ?	Autres verbes
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

2.

parlent tout bas ?	Pourquoi ?	Autres verbes
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

3.

parlent normalement ?	Pourquoi ?	Autres verbes
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

4.

parlent fort ?	Pourquoi ?	Autres verbes
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

# Ysengrin à la pêche

1 C'était aux approches de Noël, au moment où on sale les jambons. Le ciel était clair et plein d'étoiles, et l'étang si bien gelé qu'on aurait pu danser dessus. Les paysans voisins y avaient fait un trou, où ils menaient boire leurs bêtes le matin. À côté de ce trou, ils avaient laissé un seau.

C'est là que Renard voulait faire pêcher Ysengrin le loup.

- Sire, dit-il, approchez. C'est un endroit très poissonneux, et voici l'instrument qui nous sert à pêcher anguilles, barbeaux et autres poissons bons et beaux.

- Frère Renard, dit Ysengrin, attachez ce seau à ma queue.

---

2 Renard le lui attache solidement et lui dit :

- Frère, à présent, il vous faut demeurer bien tranquille pour faire venir les poissons.

---

3 Renard s'installe dans un buisson, le museau entre les pattes, pour voir ce que l'autre va faire.

---

4 Ysengrin reste sur la glace ; le seau, qui plonge dans le trou, s'emplit de glaçons. L'eau gèle et enserre le seau ; bientôt la queue aussi est prise dans la glace.

---

5 Le loup commence à se soulever, croyant tirer le seau à lui. Il a beau s'y prendre de diverses manières, rien à faire ! Il prend peur. Enfin il appelle Renard : il ne veut plus rester là, le jour se lève !

---

6 Alors, Renard lève la tête, ouvre les yeux, jette un regard :

- Frère, dit-il, assez pêché ! Allons-nous en, bel ami ! Nous avons assez de poissons.

Et Ysengrin s'écrie :

- Renard, ils sont en trop grand nombre ; j'en ai pris je ne sais combien.

---

7 Renard se met à rire et dit sans se gêner :

- Qui trop convoite n'aura rien !

La nuit s'achève, le soleil du matin se lève. Les chemins sont tous blancs de neige. Constant des Granges, un chevalier qui demeurait près de l'étang, s'était levé de bonne heure et avait fait seller ses chevaux pour partir à la chasse avec ses gens. Renard l'entend ; il se sauve et regagne sa tanière.

Ysengrin reste pris dans la glace. Il fait de grands efforts, secoue et tire, et manque s'arracher la peau.

Tandis qu'il se débat, un valet arrive, tenant deux lévriers en laisse. Il voit le loup, se précipite vers lui, le trouve gelé sur la glace ; il crie :

- Ha ! Ha ! Au loup ! A l'aide ! A l'aide !

---

8 En l'entendant, les chasseurs bondissent en selle, accourent avec leurs chiens. Ysengrin est très inquiet, car le seigneur Constant arrive au grand galop de son cheval et crie :

- Lâchez les chiens ! Lâchez les chiens !

Les valets libèrent les chiens, qui se précipitent sur Ysengrin. Le loup les mord.

---

9 Le chevalier tire son épée, descend sur la glace, s'approche du loup et veut le frapper par-derrière ; mais il glisse, tombe, et n'atteint que la queue, qu'il coupe au ras de la glace.

---

10 Ysengrin se sent libre et file droit devant lui, poursuivi par les chiens. Mais enfin il leur échappe et s'en va dans le bois, jurant qu'il se vengera.

## Mettre un texte en bande dessinée

- 1- Lis attentivement le texte : « Isengrin à la pêche».
- 2- Ce récit a été découpé en 10 parties. Chacune d'elles correspond à une vignette de la bande dessinée que tu auras à exécuter sur une ou plusieurs feuille(s) séparée(s). Pour t'aider à réaliser ces vignettes, complète le tableau ci-dessous.

Les vignettes	Le cadre	Les personnages	Les actions	Les bulles
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

# Renard et les marchands de poissons

A la fin du rigoureux hiver, Renard était souvent à bout de provisions. Un de ces tristes jours de disette, il sortit de chez lui, bien déterminé à n'y rentrer que chargé de gibier. Il se glisse près d'une rivière, puis près d'un chemin. Rien encore ne se présente. Dans l'espoir d'une meilleure chance, il va se placer près d'une haie bordant un chemin. Enfin il entend un bruit de roues. C'étaient des marchands qui revenaient des bords de la mer, ramenant des harengs frais ; de plus, leurs paniers débordaient d'anguilles et de lamproies qu'ils avaient achetées en chemin. De loin, Renard reconnaît aisément les lamproies et les anguilles. Son plan est bientôt fait : il rampe sans être aperçu jusqu'au milieu du chemin, il s'étend jambes écartées, gueule ouverte, langue pendante, sans bouger ni respirer. La voiture avance : un des marchands regarde, voit un corps immobile et appelle son compagnon :

- Je ne me trompe pas. C'est un renard ou un blaireau !

- C'est un renard, dit l'autre. Descendons, emparons-nous en, et surtout, veillons à ce qu'il ne nous échappe pas.

Alors, ils arrêtent le cheval, s'approchent du Renard, le poussent du pied, le pincent et le tirent. Comme ils le voient immobile, ils pensent qu'il est mort.

- Combien peut valoir sa fourrure ?

- Quatre livres. Dit l'un.

- Disons cinq ! Reprend l'autre ; voyez sa gorge, comme elle est blanche et fournie ! C'est la bonne saison. Jetons-le sur la charrette.

Aussitôt dit, aussitôt fait. On le saisit par les pieds, on le lance entre les paniers, et la voiture se remet en marche.

Pendant que les marchands se réjouissent de l'aventure et pensent au prix qu'ils vendront la fourrure, Renard ne s'inquiète guère. Il sait qu'entre dire et faire il y a souvent un long trajet.

Sans perdre de temps, il étend la patte sur le bord d'un panier, se dresse doucement, dérange la couverture, et tire à lui deux douzaines des plus beaux harengs.

Ceci pour calmer sa plus grosse faim.

Mais il n'a pas l'intention de se contenter de si peu. Dans le panier voisin frétille les anguilles. Il en attire cinq ou six des plus belles. Mais le problème est de les emporter. Que faire ? Il aperçoit des baguettes d'osier. Il en prend trois, qu'il glisse dans la tête des anguilles, puis il enroule autour de son cou les baguettes d'osier, comme un collier.

Il s'agit maintenant de quitter la voiture. Il attend qu'elle passe sur du gazon pour se laisser glisser en bas sans bruit et sans risquer de perdre les anguilles.

Cela fait, il ne peut s'empêcher de se moquer des marchands avant de s'éloigner. Il leur crie :

- Portez-vous bien, beaux marchands de poissons ! J'ai fait avec vous un partage de frère : j'ai mangé vos plus gros harengs et j'emporte vos plus belles anguilles, mais j'en laisse le plus grand nombre.

Quelle n'est pas alors la surprise des marchands ! ils crient : "Au renard ! au renard !" mais le renard ne les craint pas : il a de meilleures jambes.

Renard reprend tranquillement le chemin de Maupertuis, sa maison. Sa femme, Hermeline, bonne et sage, et ses deux fils le reçoivent avec respect. Et quand ils voient ce qu'il rapporte, c'est une joie et des embrassements sans fin.

- A table ! S'écrie-t-il. Fermez bien les portes, et que personne ne vienne nous déranger !

**Roman de Renard (adaptation)**

# Qui est Roald Dahl

C'est d'abord le fils d'Harald Dahl, un Norvégien fantastique, pour la parenté naturelle ; c'est aussi un petit cousin de Lewis Carroll pour la filiation littéraire.

Dans le premier chapitre de son autobiographie – *Moi, Boy* – intitulé

« Puisqu'il faut un début à tout », le fils raconte :

« Alors que mon père avait quatorze ans, ce qui remonte tout de même à plus d'un siècle, il était perché sur le toit de la maison familiale en train de remplacer des tuiles lorsqu'il glissa et tomba à terre. On le releva le bras cassé en dessous du coude. Quelqu'un courut chercher le docteur et, une demi-heure plus tard, ce personnage fit une arrivée aussi majestueuse qu'éthylique... il était tellement saoul qu'il prit le coude fracturé pour une épaule démise.

- "Nous aurons vite fait de remettre ça en place !" Et il fit appel à deux hommes qui passaient dans la rue pour aider à tirer sur le membre...

Ceci se passait en 1877 et la chirurgie orthopédiste n'était pas alors ce qu'elle est aujourd'hui. On se contenta donc d'amputer le membre à hauteur du coude et, pour le restant de ses jours, mon père dut se débrouiller avec un seul bras. Fort heureusement, c'était le gauche qu'il avait perdu et, au long des années, il apprit à faire plus ou moins tout ce qu'il voulait avec les quatre doigts et le pouce de sa main droite... Son infirmité, disait-il volontiers, ne présentait pour lui qu'un seul inconvénient sérieux. Il lui était impossible de décapiter un œuf à la coque. »

Lorsque Roald naquit en 1916 (il meurt en 1990), ce père extraordinaire était déjà un héros de roman. Passager clandestin sur un cargo pour fuir la trop calme maison paternelle, courtier maritime en France puis à Cardiff au pays de Galles, dans le plus grand port charbonnier du monde, il avait fait fortune et perdu une première jeune épouse française, Marie, morte en couches. Puis s'était remarié avec une forte Norvégienne – Sofie – qui éleva seule, après sa mort tragique, ses six enfants. Roald perdit en effet son père à l'âge de trois ans : véritablement frappé par la mort de sa fille préférée Astrid, sœur aînée de Roald, Harald se laissa mourir un mois après d'une pneumonie. Et le fils nous fait à son tour, sans y insister, cette confidence : "Astrid avait alors sept ans, l'âge même de ma propre fille aînée, Olivia, quand elle mourut de la rougeole 42 ans plus tard." Difficile de mieux dire et plus sobrement comment il s'inscrivit pour le meilleur et pour le pire dans le destin paternel, y compris pour l'aventure littéraire puisque, selon son témoignage, le journal intime écrit par son père en un anglais "impeccable" était "extraordinaire". A 18 ans, Roald quitta l'Angleterre pour des aventures africaines dans une compagnie pétrolière. Pendant la Seconde guerre mondiale, il fut un glorieux aviateur de la Royal Air Force. Puis il se maria, eut des enfants et, à partir de 41 ans, se mit à écrire. Il estime qu'à partir de cette époque il n'a plus rien à raconter de lui, puisque tout ce qu'il a à dire se trouve dans ses livres. Ce petit garçon orphelin de père, très tendrement lié à une mère admirable, qui connut la vie difficile des collèges anglais et le paradis annuel des grandes vacances norvégiennes, il ne semble guère avoir d'indulgence et de tendresse que pour les enfants, du moins pour ceux qui n'ont pas été "pourris" par leurs parents.

Ses livres sont presque tous adressés aux enfants ou aux adultes qui ont gardé cet esprit d'enfance, fait de tendresse et d'exigence, sans mièvrerie et non sans violence. Son héros est presque toujours un enfant qui triomphe de la violence "ordinaire" du monde.

**TDC n° 435 « La petite lucarne »**

# Séance d'EPS : « Poule, renard, vipère »

## Règle du Jeu Poule-Renard-Vipere

On détermine 3 camps : un camp pour les Poules ,un pour les Renards et un pour les Vipères et donc 3 équipes qui sont repérées par 3 couleurs :

Couleur Rouge : les Renards, Couleur Jaune : les Poules et couleur verte les Vipères

Les Poules attrapent les Vipères, les Vipères attrapent les Renards et les Renards attrapent les Poules.

Tous les enfants essayent de s'attraper entre eux, en respectant la règle ci-dessus.

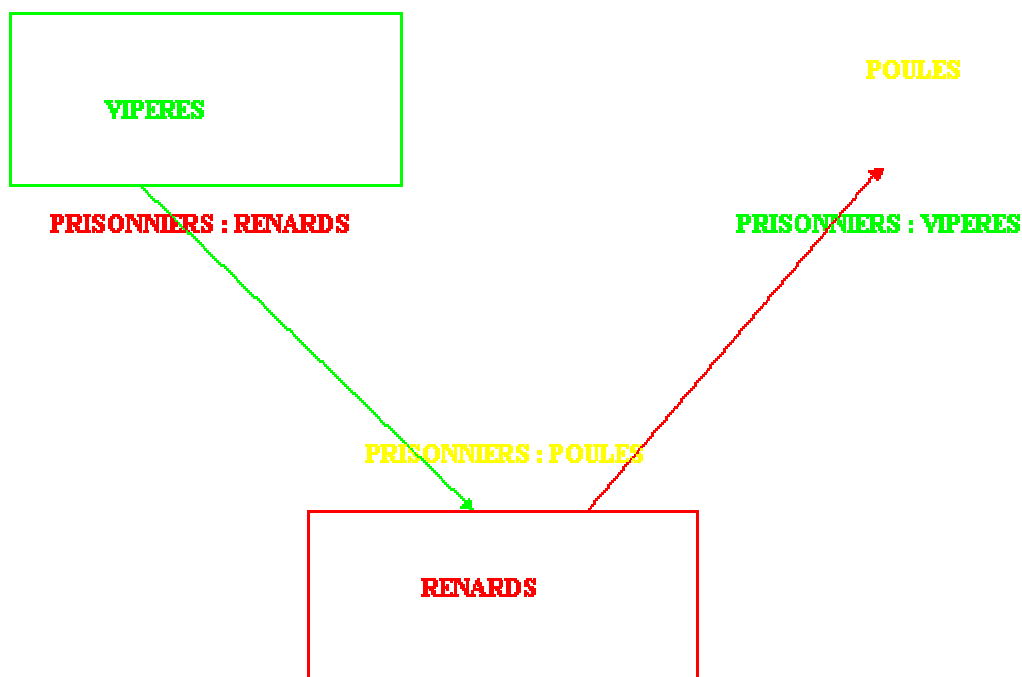
Ils peuvent se réfugier dans leur propre camp pour ne pas être pris.

Quand un enfant est attrapé, il est fait prisonnier et va rejoindre la chaîne de tous les prisonniers de son équipe qui attendent devant le camp des ennemis de cette équipe :

exemple si on est une Poule, et qu'on est attrapé par un Renard, on fait la chaîne devant le camp des Renards avec les autres Poules déjà attrapées.

Par contre, on peut être délivré, si un membre de notre équipe arrive à toucher un des enfants de la chaîne des prisonniers sans se faire lui-même attraper.

Le jeu s'arrête quand toute une équipe a été faite prisonnière.



# Les animaux dans notre langage

Les animaux vivent à côté de nous et nous les connaissons bien. Si bien, que nous les utilisons chaque jour dans notre langage pour nous comparer à eux. Ne dit-on pas « bavard comme une pie » ?

Voici un jeu : pour chaque animal dessiné ici, il existe une expression de langage. La connais-tu ? La réponse est écrite à l'envers au bas de l'image.



Fendant : Être fendant comme un ressort.  
 Pail : Être laid comme un pou.  
 Pison : Être gai comme un pison.  
 Singe : Fêter en rouvrant de singe (ne pas payer).  
 Crocodile : Fêter des fêtes de crocodile (payer lentement).  
 Guepe : Avoir une taille de guepe (être très maigre).  
 Éléphant : Avoir une mémoire d'éléphant (une grande mémoire).  
 Lys : Avoir un œil de lys (une très bonne vue).  
 Chèvre : Avoir une tête de chèvre (beaucoup de fièvre).  
 Grand : Faire un grand de grand (grand froid).  
 Fuchs : Être une peau de vache (être machou).  
 Loup : Marcher à pas de loup (en silence).  
 Tortue : Avancer comme une tortue (lentement).  
 Lion : Se coller le part du lion (prendre la meilleure part).  
 Taron : Prendre le taron par les cornes (être décidé à agir).  
 Colard : Avoir le colard (être triste).  
 Chèvre : Prendre la chèvre (se fâcher).  
 Carre : Faire le pied de carre (attendre longtemps).  
 Fuchs : Bécoter les puces de quelqu'un (le rassurer).  
 Fousse : Avoir une dévotion dans la tonte (être fou).  
 Tigre : Être jaloux comme un tigre.  
 Huit : Être rauc comme un poil.  
 Pann : Être fat comme un pain.  
 Hantaton : Avoir un hantaton dans la boîte à sel (être fou).