

Un mot peut avoir plusieurs sens.

Le **sens propre** est généralement le **premier sens** d'un mot.

Exemple : Le loup **dévore** la brebis.

Le **sens figuré** est le sens qu'on donne à ce mot en l'utilisant dans un **autre contexte**.

Exemple : Baptiste **dévore** un nouveau roman. (Il ne le dévore pas concrètement.)



Je m'entraîne

4. Recopie chaque phrase, puis indique si le mot en gras est employé au **sens propre** ou au **sens figuré**.

- Sur l'estrade, quelques personnes **dansent** encore.
- Un gros **pépin** l'a empêché de venir.
- La poule **couve** ses œufs.
- Les flammes **dansent** dans la cheminée.
- Boris lave les **pépins** d'orange et les fait sécher.
- Cela faisait trois jours que Paulo **couvait** une bronchite.

5. Associe chaque expression de **sens figuré** à son explication.

- a. Avoir un cheveu sur la langue.
- b. Prendre ses jambes à son cou.
- c. N'y voir que du feu.
- d. Faire grise mine.
- e. Mettre la clé sous la porte.

1. Ne pas comprendre.
2. Quitter définitivement un endroit.
3. Avoir un défaut de prononciation.
4. Partir très vite.
5. Avoir l'air triste.

6. Explique le sens des expressions en gras.

- Il **tient tête** à ses parents.
- Geoffroy semble **tombé sur la tête**.
- Le joueur a fait **une tête plongeante**.
- J'en ai **par-dessus la tête** de ses mensonges.
- Jérémy fait **une drôle de tête**.

7. Utilise chacun des mots dans deux phrases : au **sens propre** dans l'une ; au **sens figuré** dans l'autre.

Exemple : pousser ▶ Il pousse la voiture.

▶ Pauline pousse un cri.

jouer – tourner – un œil – une étoile – profond – sale.



8. Indique, pour chaque phrase, si le mot en gras est employé au **sens propre** ou au **sens figuré**. Emploie-le ensuite dans une phrase en changeant de sens.

- a. On utilise des **bouchons** de liège pour les bouteilles de vin.
- b. Je ne peux pas sortir ; j'ai trop de **pain** sur la planche.
- c. Mathis est **tombé** de sa chaise.
- d. L'automobiliste a **brûlé** le feu rouge.
- e. Le voleur est pris la **main** dans le sac.

À TOI DE JOUER...

9. Trouve les expressions illustrées par les dessins, puis donne leur signification.

1. Mettre...
2. Tendre...
3. Avoir...
4. Avoir...
5. Prendre...

