



Niveau : A2, adaptable au B1

Durée : minimum 2 heures.

Matériel : publicités pour Orangina : la chèvre, la girafe, le lévrier, le panda, le puma, l'ours, le caméléon, le cheval, la biche. (Cf. début article « matériel »)

Objectifs communicatifs : décrire une scène, raconter brièvement

Objectifs lexicaux : animaux et produits cosmétiques/d'entretien (*la lessive, l'après rasage, le gel douche, le liquide vaisselle, la crème solaire....*)

Objectifs grammaticaux : consolider les verbes pronominaux et réviser (enrichir) les verbes d'action dans la maison. (*Faire le ménage, se raser, se gargariser, se coiffer etc.*)

Objectifs culturels : découvrir une boisson culte française. L'absurde et la parodie, une spécialité française ?

Déroulement de la séquence

PARTIE 1 : Découverte et description

a) Lexique : les animaux

- Montrer la première image de la publicité avec la girafe.
- Demander de quel animal il s'agit.
- Faire émerger d'autres noms d'animaux (sous la forme d'un **remue-méninges**).

b) Hypothèses

- Demander aux apprenants ce que la girafe va faire, et ce qu'ils s'attendent à voir.

c) Décrire : aveugles et voyants

- Demander à la moitié du groupe de sortir (ou de fermer les yeux).
- Visionner la vidéo avec l'autre moitié du groupe.
- Demander au groupe voyant de raconter aux autres ce qu'ils ont vu.
- Visionner avec tout le groupe la publicité.

d) Lexique spécifique

- Faire émerger les mots manquants : *lessive, adoucissant, étendre le linge, sentir bon...*
- Demander aux apprenants quels autres produits d'entretien ils connaissent : **remue-méninges 2**.

e) Décrire : échange des rôles

- Echanger les rôles des voyants et des aveugles.
- Montrer au groupe de voyants une autre publicité (la biche par exemple).
- Leur demander de raconter aux autres ce qu'ils ont vu.
- Visionner tous ensemble.

f) Interprétations

- Faire un tour de table sur les interprétations de chacun des publicités.

Une publicité pour quel produit ? Quel est le message ? Est-ce que c'est comique ? Pourquoi des animaux ?

PARTIE 2 : jeu de rôle du publicitaire. (Production)

- Créer des groupes de 2 ou 3.
- Demander aux apprenants de choisir un animal dans le **remue-méninges 1** et un produit d'entretien/cosmétique dans le **remue-méninges 2**.
- Donner 10 à 15 minutes aux groupes pour imaginer le scénario d'une publicité à la façon d'Orangina. (Prise de notes).
- Écouter les créations, éventuellement voter pour les publicitaires les plus créatifs.

PARTIE 3 : Finaliser la séquence

- Afficher sur le TBI ou projecteur le fichier de votre PC contenant les vidéos.
- Demander aux apprenants quelle publicité ils veulent voir.
- Visionner, pour le plaisir, la totalité des vidéos.
- Distribuer la fiche jeu (PDF joint) pour conclure.
- Pour aller plus loin, selon la réceptivité du public : saga des pubs Orangina, l'histoire de la marque...