

Jeu : Orange or Grapefruit / Fruit Bowl		Matériel exigé : Flash-cards représentant des fruits : Ex : pour 20 élèves : 7 oranges, 7 bananes, 7 pommes. (autre thème possible) Ce choix permettra différents emplois des déterminants et un travail sur la place de l'accent dans les mots ainsi que des prononciations différentes des pluriels.	
Objectif visé	<ul style="list-style-type: none"> - Parler à quelqu'un d'autre à la deuxième personne (pour cela, utiliser la variante, recommandée) - Réactivation du lexique - Emploi des déterminants (a/an et non emploi au pluriel) 		
Type de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu codé (pour but de faire travailler des éléments de la langue et de faire acquérir la justesse d'expression) • Jeu de communication (Type de jeu qui donne un enjeu à la communication, délaisse la justesse d'expression au profit de la prise de parole. Une tâche communicative peut être à accomplir et/ou le joueur cherche à obtenir une information inconnue) 	<i>Fonctions langagières abordées</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Structures : <ul style="list-style-type: none"> - It's your turn - What have you got ? / I've got ... - What about you ? - All those who've got ..., stand up! - Now change places. ○ Lexique au service des structures : <ul style="list-style-type: none"> - Les fruits ou tout autre thème.
Activités langagières exercées	<p>Compréhension orale :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Echanges avec un interlocuteur coopératif • Comprendre les éléments essentiels d'une consigne de jeu donnée. <p>Compréhension écrite :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre des mots familiers (si utilisation des flashcards) <p>Production orale :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Communiquer d'une façon simple : poser des questions simples sur des sujets familiers. • Communiquer d'une façon simple : répondre à des questions simples sur des sujets familiers. • Donner des consignes ○ Exprimer des sentiments • Coopérer avec son interlocuteur en utilisant des formules de politesse simples et courantes <p>Production écrite :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Reproduire des énoncés en les recopiant ○ Personnaliser un énoncé un introduisant de légers changements 	<p><i>Ce que ce jeu permet</i></p> <p><i>Participation des élèves</i></p> <p><i>Place du maître</i></p> <p><i>Contenus culturels abordés</i></p> <p><i>Autres remarques</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer • Construire du sens • Mémoriser • Manipuler des structures • Reproduire des phonèmes ○ Connaître la graphie de mots usuels <p>• Par classe ou ½ classe (préférable si grand groupe)</p> <p>• Meneur de jeu pour la première partie. Corrige la prononciation, réactive les structures, arrête pour reformuler (sans excès pour ne pas nuire à la dynamique du jeu). Peut aussi être joueur.</p> <p>• Selon les thèmes choisis</p> <p>• Le jeu suppose de l'espace (salle d'évolution) et il peut être bruyant.</p> <p>• Efficace pour réinvestir le questionnement</p>

Orange or Grapefruit / Fruit Bowl

Players sit in circle on chairs, one **player in middle**.

Player in middle names players in circle alternately : *Orange* or *Grapefruit*.

If he then calls *Oranges* all the oranges change places. If he calls *Grapefruits*...

If he calls *Fruit bowl* all the players change places... The one in middle trying to sit on a chair to leave one player without a chair who becomes "the **player in middle**"... etc.

Variante plus complète

Mode de rangement :

Collectif - disposition en cercle.

Déroulement :

Au centre du cercle les cartes sont disposées face retournée. Le professeur propose aux élèves de tirer une carte au sort.

- *Alan, it's your turn to take one.*

All right?

What is it? Do you like it?

Quand tous les élèves sont servis ainsi que lui-même, qui doit participer au jeu, il peut leur poser la question :

Now, what have you got?

- *I've got an apple.*

- *What about you, David?*

- *I've got an orange.*

La disposition en cercle doit permettre aux élèves de s'interroger mutuellement en tournant de gauche à droite.

Le professeur qui est le meneur de jeu au centre du cercle propose :

- *All those who ve got oranges, stand up!*

Ils se lèvent et attendent.

- *Now, when I say "GO!" all the oranges change places...*

Même exercice avec les autres fruits jusqu'à ce que le meneur de jeu profite des déplacements des joueurs pour prendre la chaise d'un élève qui se retrouve isolé au centre, et debout. Donc obligé de devenir le meneur de jeu à son tour, et de faire bouger ses camarades de jeu en donnant les consignes nécessaires...

Quand on dit : *FRUIT BOWL* tous les joueurs sont obligés de changer de place.