La fête des nouveaux commercants

Objectifs :
- Savoir faire : Présenter son commerce ou service
- Savoir linguistique :, parler de son travail et de ses horaires.
- Travail collaboratif : réalisation de panneaux d'ouverture et d'affiches présentant les produits vendus ou les objets utiliser pour son travail.

Thème : Son commerce ou son service

Durée de l'activité : environ 2 heures 30

Niveau : A1-A2

Itinéraires : http://voyagesenfrancais.fr/spip.php?article2701&lang=fr#.UyHM8j95MXE

Conseils d'utilisation de la fiche : voir les indications en orange.

Il est essentiel que les apprenants comprennent à quel moment de la construction de leur monde ils en sont.
Expliquez bien que l'objectif est d'une part de créer une pancarte du commerce ou service de chacun et d'autre part de rencontrer les autres travailleurs.

1) Panneaux d'accueil

(10 minutes)

Dès ce premier exercice les apprenants visualiseront deux exemples de pancarte de commerces . Un des principaux objectif de cet exercice d'échauffement est d'attirer l'attention des apprenants sur les structures « du + jour au + jour » et « de + heure à + heure ».

Conception : Noémi Mourer, Institut Français de Madrid

BY NC ND

2) Les noms de marque

(15 minutes)

Cet exercice vise à faire prendre conscience du lien qui existe entre le nom d'un commerce et ce qui y est vendu. Dites aux apprenants qu'ils devront imaginer le nom de leur commerce. Avant de leur soumettre l'exercice, vous demandez-leur d'émettre des hypothèses sur les produits vendus en leur disant (ou en écrivant au tableau) le nom du commerce.

3) Nos produits et nos services

(1 heure)

Dans les différents groupes que nous allons former, nous ferons une distinction entre les commerçants qui vendent des produits, et les professionnels qui proposent un service (médecin,policier…).

Divisez la classe en petits groupes de 3 personnes (commerçants ou professionnels) et demandez-leur ensemble de noter :

- 5 produits vendus
  ou
- 3 tâches à réaliser

Dans un deuxième temps, les apprenants réaliseront des affiches.
Ils noteront le nom de leur commerce ou service.
Ils poseront sur l'affiche mais sans les coller les images d'objets dont ils se servent ou qu'ils vendent (ils colleront les images plus tard).
Ils nommeront chaque objet.
Cette réalisation leur permettra de mémoriser le vocabulaire nouveau.

Pour qu'ils mémorisent le lexique cherché par les autres élèves, vous pouvez leur proposer le jeu suivant : « quel objet a disparu ? »
Divisez la classe en deux groupes.
Chaque apprenant s'assoit en face d'un autre apprenant.
L'apprenant A montre les objets à l' apprenant B qui a 2 minutes pour les mémoriser.
L'apprenant B ferme les yeux pendant que l'apprenant A enlève l'image d'un objet.
L'apprenant A demande à l'apprenant B quel objet a disparu.
Ensuite, ils échangent leur rôle.
Enfin demandez-leur de recommencer avec un partenaire différent. Pour augmenter la motivation, jouez sur leur esprit de compétitivité en comptant les points. S'ils trouvent l'objet manquant ils notent un point, sinon zéro.

A la suite de ce jeu, proposez-en un dernier pour stabiliser ce nouveau vocabulaire.
Divisez la classe en deux groupes, disposés en file indienne.
Disposez les affiches (qui pour le moment n'ont que le nom du magasin) par terre, entre les deux groupes.

Conception : Noémi Mourer, Institut Français de Madrid

BY NC ND

Faites deux pioches égales en mêlangeant images et mots (une pioche pour chaque équipe).
A votre signe, un apprenant de chaque équipe va prendre un papier (soit un mot soit une image, laissez faire le hasard) et le posera sur l'affiche correspondante.
Le meneur de jeu donnera son accord avant que l'apprenant ne colle son papier et comptera les points (un point par papier bien placé, zéro dans le cas contraire). L'équipe gagnante est celle qui aura accumulé le plus de points.

4) La pancarte de ton commerces ou services

(30 minutes)

Dans le but d'aider les apprenants a élaborer la pancarte de leur commerce ou service, il est demandé de répondre à quelques questions. Prévoyez des feutres et des journaux pour que les apprenants puissent dessiner ou découper et coller l'image qui illustre leur magasin. Dites-leur aussi de penser à garder un espace vide pour ajouter leur logo (ce qui fera objet d'une autre séance). Demandez-leur aussi de prendre quelques instants pour réfléchir à l'organisation de l'espace. Laissez-leur ensuite une quinzaine de minutes pour créer leur pancarte.

5) On se connaît ?

(30 minutes)

Expliquez bien la situation :
Les personnages sont réunis pour rencontrer les autres commerçants. Etant donné qu'ils s'agit d'une fête, vous pouvez en organisez une en demandant aux apprenants d'apporter un des aliments qu'ils vendent et aux autres les boissons.

Se familiariser avec le dialogue :
Après avoir lu le dialogue et répondu aux questions faites-leur mémoriser ce dialogue par des exercices de répétitions. Pour faire ces exercices les apprenants seront debout. Ils répèteront les phrases avec la même intonation que la vôtre en y associant la gestuelle adaptée. Divisez ensuite la classe en deux groupes A et B et faites-leur jouer le dialogue plusieurs fois en grand groupe. Refaites l'exercice en inversant les rôles.

Préparer le jeu de rôle :
Préparer deux paquets de pinces à linge de deux couleurs différentes afin de matérialiser la parole. Associez les pinces à linge vertes au personnages A et les pinces rouges au personnage B. Les apprenants interprèteront le personnage A lors de la première rencontre puis le personnage B à la seconde et ainsi de suite.

Jouer la scène :
Demandez à un apprenant (par exemple le maire) : « Bonjour à tous et merci d'être présents. Nous sommes tous réunis ici aujourd'hui pour rencontrer les autres commerçants de (+ nom du monde imaginaire. »

Conception : Noémi Mourer, Institut Français de Madrid

BY NC ND

Divisez les apprenants en deux groupes et distribuez une pince à linge de la même couleur au membres du même groupe.
Les personnages déambulent dans la classe. Lorsqu'ils croisent un autre personnage portant une pince à linge de l'autre groupe, les deux personnages entament le dialogue. A la fin de celui-ci ils échangent leurs pinces à linges et se recommencent à déambuler jusqu'à renconter un personnage portant une pince à linge de la couleur de l'autre groupe.

Conception : Noémi Mourer, Institut Français de Madrid

BY NC ND