





## Nos commerces et nos services

### ➔ Objectifs :

- Savoir être et savoir faire : se mettre d'accord ; déterminer les commerces et services nécessaires
- Savoir linguistique : lexiques des services et des commerces (et de quelques produits vendus) ; les adjectifs partitifs ; la structure pour + infinitif
- Travail collaboratif : se mettre d'accord sur les commerces et services utiles selon les caractéristiques de votre monde imaginaire.

 **Thème** : Les commerces et les services

 **Durée de l'activité** : environ 2 heures

 **Niveau** : A1-A2

 **Itinéraires** : <http://voyagesenfrancais.fr/spip.php?article2701&lang=fr#.UuaM09K0rcs>

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, pendant ce cours ils vont imaginer les commerces et services nécessaires à leur monde et que plus tard (ou à la fin du cours) ils auront chacun un métier. Faites le point sur ce qui a été créé et sur ce qui reste à créer.

### 1) Jeu de la tomate : Les commerces et les services et soupe de mots

 (30 minutes)

- Cette activité dérivée du jeu sportif « la tomate » permettra aux élèves d'entrer dans le vif du sujet tout en s'amusant. De plus, il permettra au professeur de se rendre compte du lexique connu.  
Selon l'espace disposé, deux variantes sont proposées. Si vous ne disposez pas d'espace, les élèves assis se lanceront la balle. Dès qu'un élève reçoit la balle, il doit dire un nom d'un commerce ou d'un service et lancer la balle à quelqu'un d'autre. Si l'élève ne connaît pas de mot supplémentaire ou s'il répète un mot

Conception : Noémi Mourer, Institut Français de Madrid





déjà donné, il aura un gage. Par exemple, répéter les cinq derniers commerces ou services cités.


Utiliser une balle permet non seulement de rendre l'activité plus ludique mais aussi de maintenir en éveil l'attention des apprenants.

Si vous avez plus d'espace, reprenez les principes du jeu original « la tomate » :

Les joueurs se placent en rond de dos, jambes écartées et les pieds collés à ceux de leurs voisins. Les joueurs doivent alors empêcher la balle de leur passer entre les jambes en la frappant avec les mains jointes. La balle ainsi détournée est renvoyée vers un adversaire. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que la balle sorte du cercle en passant sous les jambes d'un joueur. (sources : wikipédia) A ce moment, le joueur ne sera pas éliminé mais il aura un gage.

NB : Si les élèves abordent ce lexique pour la première fois, il serait plus judicieux de commencer par l'activité b. (Les mots mêlés)

## 2) Où et quoi ?

 (15 minutes)

Cette activité, plus traditionnelle, a pour objectif d'enrichir le lexique appris dans l'exercice 1, d'apprendre ou de réutiliser la règle des adjectifs possessifs et de mémoriser la structure « c'est là où je vais pour + infinitif ».

Il est conseillé de réaliser cette activité en petits groupes afin que les apprenants s'entraident. Dites-leur de compléter ce qu'ils peuvent et de laisser en blanc les réponses inconnues. Une fois l'exercice terminé, vous reprendrez avec eux l'exercice et aiderez (ou proposerez un dictionnaire) le groupe à compléter leurs réponses.

S'ils n'ont jamais étudié les adjectifs partitifs, notez les réponses des deux premières phrases et demandez-leur de déduire la règle.

La boulangerie : c'est le magasin où j'achète des pains au chocolat et du pain.

La boucherie : c'est le magasin où j'achète des escalopes et de la viande.


Règle :

Des : devant un nom pluriel

Du : devant un nom masculin singulier

De la : devant un nom féminin

## 3) Les commerces et services indispensables aux Jeunes Nomades

 (20 minutes)

Les apprenants se rendent maintenant sur le site pour regarder la vidéo


[http://voyagesenfrancais.fr/spip.php?article2701#.UtqC6\\_RKGc8](http://voyagesenfrancais.fr/spip.php?article2701#.UtqC6_RKGc8). L'objectif de cette



activité est qu'ils mémorisent et enrichissent le lexique appris. Pour les préparer à l'écoute, ils noteront le nom des commerces et des services sur les images. Ces images seront reprises dans la vidéo avant chaque intervention pour faciliter la compréhension. Visionnez une première fois la vidéo demandez-leur de noter le numéro de la personne (par ordre d'apparition dans la vidéo) au dessus de chaque image. Pour aller plus loin, voici une proposition d'exercice. Il s'agit d'un exercice de compréhension détaillée : « qui dit quoi ? ».

Personne 1 •	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les magasins de plantes</li> <li>• La boulangerie</li> <li>• La chocolaterie</li> </ul>
Personne 2 •	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les magasins de meubles</li> <li>• Le supermarché</li> <li>• Les animaleries</li> </ul>
Personne 3 •	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les magasins de vêtements</li> <li>• Les magasins d'arts plastiques</li> <li>• La poste</li> </ul>
Personne 4 •	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le stade de foot</li> <li>• Les magasins de sports</li> <li>• Le bureau de tabac = la presse</li> <li>• Les magasins de jeux vidéo</li> <li>• Les magasins de matériel de cuisine</li> <li>• La librairie</li> <li>• Les magasins d'informatique</li> </ul>

#### 4) De quoi avons-nous besoin ?

 (15 minutes)

Les activités 4 et 5 –à réaliser en petits groupes- visent à préparer l'activité finale 6 –à réaliser en groupe classe- qui consiste à envoyer un message sur les commerces et services existants dans leur monde imaginaire. Afin d'aider les apprenants à trouver de l'inspiration, ces exercices sont guidés grâce à une série de questions. Pour une meilleure mémorisation, dans l'exercice 4, il est demandé de réutiliser les structures apprises dans l'exercice 2.

Conception : Noémi Mourer, Institut Français de Madrid






Attribution des métiers :

Pour répartir les différents métiers vous pouvez faire un tirage au sort. Notez au tableau tous les commerces et services ainsi que le nom du métier correspondant.

Avec le groupe, votez pour les métiers qu'ils exerceront. (Choisissez autant de métiers que d'élèves). Sur des petits papiers notez les différentes professions et organisez un tirage au sort.


### 5) Lieux d'intérêt touristique

 (15 minutes)

L'exercice 5 est proposée pour les groupes où certains apprenants auraient choisi un métier en lien avec le secteur touristique, et en vue de rédiger un guide touristique.

Les exercices 4 et 5 seront suivis d'une mise en commun afin que les différents groupes se mettent d'accord sur les commerces et les services présents dans leur monde imaginaire et déterminent le contenu du message à envoyer. Vous pouvez aussi demander à quelques élèves de réaliser le plan des différents commerces et services de la ville.

### 6) A toi !

 (30 minutes)

Avant d'enregistrer votre message, vous pouvez proposer à vos élèves de regarder les messages envoyés par d'autres apprenants. Demandez-leur de noter les commerces et services communs à leur monde imaginaire et à celui d'une autre classe.