


FICHE PEDAGOGIQUE

Quel Jeu ?	Pour qui ?	Pour quoi ?	Comment ?
<p>Les services Tu vends, j'achète ! <i>Créateurs :</i> <i>Marie-Laure BAUDINO,</i> <i>Henry GEHARD et Marie-Thérèse LAVAUULT</i></p>	<p>Tous niveaux, le degré de complexité des mises en situation proposées sera adapté au profil linguistique des apprenants</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●Travailler sur les actes d'achat dans différents lieux stratégiques de la ville (boulangerie, pharmacie, gare, etc...) ●Consolider le vocabulaire lié aux actes d'achat (moyens de paiement, quantités, prix...) ●Travailler sur les codes sociaux dans les différents espaces sociaux (formules de politesse associées au lieu et au type d'achat, vouvoiement, ...) 	<p>Matériel Cartes lieux Cartes achat Cartes mises en situation Moyens humains Le jeu peut être animé par un ou plusieurs animateurs (dans ce cas là, les tâches seront réparties)</p>

<p>Cartes lieux</p> 	<p>Compétence mobilisée : IO (interaction orale)</p>	<p>Déroulé :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chaque participant reçoit une carte lieu ou une carte achat • Chaque participant doit trouver le joueur qui lui correspond : <i>Ex : si j'ai la carte la boulangerie, je dois m'associer au joueur qui a la carte achat correspondante, ici c'est le croissant.</i> • Une fois les binômes constitués, les mises en situation (actes d'achat dans chaque lieu) vont être jouées par les apprenants. • En fonction du profil linguistique des participants, l'intervenant pédagogique peut complexifier la situation (ex : à la gare au lieu de demander à l'apprenant d'acheter son billet on va lui demander de le changer pour un autre horaire au guichet...)
<p>Cartes achat</p> 