



Game   
**Game 4 all**



*Au marché*



Cofinancé par  
l'Union européenne



# Game n

<b><i>Puzzle de mots</i></b> .....	<b>3</b>
<b><i>Shopping Loto</i></b> .....	<b>6</b>
<b><i>Twister</i></b> .....	<b>7</b>
<b><i>Marketopolis</i></b> .....	<b>8</b>
<b><i>Quizizz: At the Market</i></b> .....	<b>10</b>
<b><i>Quizizz : Apprendre le nom des fruits et légumes</i></b> .	<b>11</b>

<b>Nom</b>	<b>Puzzle de mots</b>
<b>Niveau</b>	<b>A1/A2</b>
<b>PUBLIC CIBLE</b>	Personnes étrangères qui apprennent une langue
<b>OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES</b>	Les apprenants pourront identifier 4 types de textes différents sur le thème de l'alimentation et des magasins. Les apprenants pourront identifier 30 phrases sur le thème de l'alimentation et des magasins.
<b>MATÉRIEL</b>	3 textes, découpés en plusieurs parties, qui racontent l'histoire de quelqu'un qui doit préparer un repas pour une fête (préparer la fête, acheter les ingrédients et cuisiner)  Vous pouvez utiliser vos propres textes en fonction de l'unité sur laquelle vous souhaitez travailler.
<b>INSTRUCTIONS</b>	<p><b>DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ :</b> En équipe, les apprenants doivent rassembler un puzzle de mots. Chaque texte évoque une situation différente de la vie quotidienne à laquelle les apprenants peuvent s'identifier.</p> <p><b>PRÉPARATION:</b> Répartissez les apprenants en groupes de 2 ou 3 personnes. Préparez les enveloppes avec le matériel à assembler pour chaque texte. Vous pouvez découper les textes en fonction du niveau de langue des apprenants.</p> <p>Par exemple, pour les apprenants A1, coupez le texte en gros morceaux. Pour les apprenants A2, vous pouvez couper au milieu d'une phrase pour rendre l'exercice plus complexe.</p> <p><b>COMMENCER LE JEU :</b> Distribuez à chaque groupe une enveloppe contenant leur défi. À l'intérieur, les participants trouveront les textes prédécoupés.</p> <p><b>JOUER:</b> Chaque équipe doit essayer de reconstituer son texte en remettant les pièces dans le bon ordre. Lorsque tous les groupes ont terminé leur tâche, demandez-leur de partager le résultat et de lire le texte entier au reste de la classe. Vérifiez ensemble si l'ordre est correct et, si nécessaire, faites les corrections ensemble.</p> <p><b>DEBRIEF:</b> Les apprenants vont travailler leur grammaire, leur vocabulaire, leur lecture et leur compréhension orale. Ils devront également travailler ensemble et décider si leur texte a du sens ou non.</p>

## Nom

## Puzzle de mots

### MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE

Texte 1

Malika et Mark préparent une fête pour ce soir.

Malika : À quelle heure nos invités arriveront-ils ce soir ?

Marc : Je leur ai dit d'être là à sept heures du soir. Ils apporteront à boire.

Malika : Super, qui as-tu invité ?

Marc : J'ai invité Lisa et son petit ami, Jack, Lily et Carmen.

Malika : Nous serons donc sept au total.

Marc : Oui, et il ne faut pas oublier que Lisa est végétarienne.

Malika : Qu'est-ce que tu as en tête, qu'est-ce qu'on pourrait cuisiner ?

Marc : Je pense que nous pourrions cuisiner des pizzas, avec différentes garnitures, pour que Lisa mange de la pizza sans viande. Ensuite, on peut faire un gâteau au chocolat pour le dessert, tout le monde aime ça.

Malika : Excellente idée ! Faisons une liste des ingrédients et à quatorze heures, nous irons au supermarché.

Mark: Ok.

Texte 2

Au marché

Malika : Voici la liste. Nous devons acheter de la farine, du sel, de l'huile d'olive et de la levure pour la pizza. Ensuite, nous devons acheter des courgettes, du bacon, des olives, de la mozzarella, de la sauce tomate, de l'ail, de l'oignon et du thon pour recouvrir la pizza.

Pour le gâteau, nous devons acheter du chocolat, de la levure, de la crème, du sucre, du beurre et des œufs.

Marc : Super, je vais chercher les ingrédients de la pizza et tu vas chercher les ingrédients du gâteau.

Marc : Excusez-moi, madame, pourriez-vous me dire où je peux trouver du sel et de la levure ?

Employée : Bien sûr, les voici !

Marc : Merci ! Et un petit renseignement aussi, s'il vous plaît, combien coûte la mozzarella ici ?

Employé : 1 euro et 7 centimes.

Caissière : Vous avez donc de la farine, du sel, de l'huile d'olive, de la levure, des courgettes, du bacon, des olives, de la mozzarella, de la sauce tomate, de l'ail, de l'oignon et du thon, du chocolat, de la crème, du sucre, du beurre et des œufs.

Malika : Combien je vous dois ?

Caissière : Cela fera 25 euros et 80 centimes au total.

Malika : Merci. Au revoir !

Caissière : Au revoir.

Texte 3

La cuisine

Malika : Bon, maintenant il faut préparer la pizza. Je ne sais pas vraiment comment faire.

Marc : On peut regarder une recette, je l'ai déjà fait plusieurs fois.

Malika : D'accord, la recette indique qu'il faut mélanger 500 g de farine avec 7 g de levure chimique, ajouter le sel, l'huile et l'eau.

Marc : C'est ça, il faut continuer à mélanger.

Malika : D'accord.

Marc : Ensuite, il faut attendre que la levure fasse son effet, cela prendra 2 heures.

Malika : Et après ?

Marc : Nous pouvons alors commencer à assaisonner notre pizza avec de la sauce tomate, de la mozzarella et tous les autres ingrédients. N'oublie pas de préparer une pizza sans viande ni produits d'origine animale, pour Lisa.

Malika : D'accord.

Mark : En attendant, nous pouvons nous occuper du gâteau.

Malika : D'accord, je peux le faire, je l'ai déjà fait plusieurs fois !



<b>Nom</b>	<b>Puzzle de mots</b>
TÉLÉCHARGER LE MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE	<a href="https://gameonproject.eu/media/Puzzle-word_complementary-material_FR.pdf">https://gameonproject.eu/media/Puzzle-word_complementary-material_FR.pdf</a>

<b>Nom</b>	<b>Shopping Loto</b>
<b>Niveau</b>	<b>A1</b>
<b>PUBLIC CIBLE</b>	Personnes étrangères qui apprennent une langue
<b>OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES</b>	Compréhension orale : reconnaître 64 mots et les associer à une image Compréhension écrite : comprendre 72 mots liés au marché et aux achats de la vie quotidienne Apprendre le nom des magasins et enrichir le vocabulaire autour de l'alimentation
<b>MATÉRIEL</b>	8 grilles de loto illustrées 8 pions un plus grands avec les noms des différents magasins du jeu 64 pions en carton avec les noms des éléments présents sur chaque grille.
<b>INSTRUCTIONS</b>	<p><b>PRÉPARATION :</b> En fonction du nombre d'apprenants, vous déciderez de la quantité de grilles que vous allez utiliser. Par exemple, pour 6 joueurs, vous utiliserez 6 grilles et les pions qui lui correspondent. Vous pouvez aussi faire des binômes.</p> <p><b>COMMENCER LE JEU :</b> Placez les grands jetons face cachée. Tour à tour, chaque apprenant retourne un pion et lit le mot écrit. L'apprenant doit reconnaître et associer le mot inscrit sur le pion à l'un des dessins présent sur les grilles de loto.</p> <p><b>JOUER :</b> Tous les petits jetons sont placés face cachée et tour à tour, chaque joueur prend et retourne un jeton. Il lit le mot qui y est inscrit et doit trouver à quelle grille il correspond. Le propriétaire de la grille récupère ensuite le pion et le place sur l'image qui le représente. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'un des participants crie « LOTO ! » pour indiquer qu'il a complété toutes les images de la grille avec les mots correspondants.</p> <p><b>NB :</b> Pour jouer davantage et continuer à apprendre et à pratiquer : vous pouvez expliquer aux apprenants qu'ils ont maintenant devant eux leurs propres magasins, qu'ils peuvent maintenant se promener sur le marché et acheter et vendre les produits qu'ils souhaitent.</p>
<b>TÉLÉCHARGER LE MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://gameonproject.eu/media/Loto_complementary-material_word-tokens-FR.pdf">https://gameonproject.eu/media/Loto_complementary-material_word-tokens-FR.pdf</a></li> <li>• <a href="https://gameonproject.eu/media/Loto_complementary-material_lottery-grid-fr.pdf">https://gameonproject.eu/media/Loto_complementary-material_lottery-grid-fr.pdf</a></li> </ul>

<b>Nom</b>	<b>Twister</b>
<b>Niveau</b>	<b>A1</b>
<b>PUBLIC CIBLE</b>	Personnes étrangères qui apprennent une langue
<b>OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES</b>	Les apprenants pourront identifier 20 mots sur le thème de l'alimentation et des magasins.
<b>MATÉRIEL</b>	20 images représentant différents produits que l'on peut trouver au marché.  Vous pouvez imprimer et utiliser ce matériel ou simplement utiliser des images provenant de magazines ou de tout autre matériel recyclé.
<b>INSTRUCTIONS</b>	<p>PRÉPARATION : Placez toutes les images sur le sol, les unes à côté des autres, face illustrée.</p> <p>JOUER : Demandez aux apprenants de se placer autour des images. Nommez un produit illustré sur une des images. Les participants doivent poser leur pied sur l'image correspondante le plus rapidement possible. Répétez l'exercice jusqu'à ce qu'il soit fluide. Ensuite, décrivez simplement les images sur lesquelles les participants doivent marcher. Par exemple pour le citron : « Marchez sur un fruit jaune et acide ».</p> <p>NB : Pour jouer davantage et continuer à apprendre et à s'entraîner : vous pouvez retourner les images de manière à ce que seuls les mots soient affichés.</p>
<b>TÉLÉCHARGER LE MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE</b>	<a href="https://gameonproject.eu/media/Twister_complementary-material_cards-FR.zip">https://gameonproject.eu/media/Twister_complementary-material_cards-FR.zip</a>

<b>Nom</b>	<b>Marketopolis</b>
<b>Niveau</b>	<b>A1/A2</b>
<b>PUBLIC CIBLE</b>	Personnes étrangères qui apprennent une langue
<b>OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES</b>	<p>Le principal objectif de ce jeu est d'améliorer la capacité des joueurs à utiliser et à mémoriser le vocabulaire courant lié aux achats. En jouant à ce jeu, les joueurs deviendront plus à l'aise pour dire des mots et des phrases liés au shopping, tels que supermarché, magasin, acheter, magasin, obtenir, etc.</p> <p>Le jeu se limite à ces mots et expressions spécifiques et est conçu pour aider les joueurs de niveau A1/A2. A la fin du jeu, les joueurs devraient être capables d'utiliser ces mots en toute confiance dans des situations d'achats quotidiens.</p> <p>NB : Ce jeu convient à tous les âges.</p>
<b>MATÉRIEL</b>	<p>Le jeu de plateau Les dés Les pions</p>
<b>INSTRUCTIONS</b>	<p><b>PRÉPARATION :</b> Marketopolis est un jeu conçu pour une classe de 2 à 6 joueurs afin de pratiquer et d'améliorer le vocabulaire des achats. Le jeu comprend un plateau de jeu, des dés et des pions.</p> <p><b>COMMENCER LE JEU :</b> Chaque joueur choisit son pion. Chacun lance les dés pour savoir qui jouera en premier : celui qui obtient le plus grand nombre de points, comme d'habitude !</p> <p><b>JOUER :</b> En lançant les dés, chaque joueur se déplace sur le plateau et se retrouve sur une case spécifique. Chaque case représente un endroit différent à l'intérieur d'un centre commercial. Lorsque le joueur tombe sur la case, il doit dire à haute voix ce qu'il va acheter dans le magasin : "Je suis au (type de magasin) et je veux acheter (nombre/caractéristique + produit)" Si sa réponse est correcte, il peut relancer le dé et avancer (2 lancers maximum par tour). Si leur réponse est fautive, ils restent sur la même case jusqu'au tour suivant et reçoivent l'aide de leurs pairs. Celui qui franchit le premier la ligne d'arrivée gagne !</p> <p>*Lorsque deux joueurs tombent sur la même case, ils ne peuvent pas répéter ce que les autres joueurs ont dit.</p> <p><b>REMARQUE :</b> Les cases spéciales Salle d'essayage et toilettes : les joueurs ratent leur tour. Zone de loisirs : le joueur manque deux tours Escaliers : le joueur va d'une cage d'escalier à l'autre, en avant ou en arrière selon qu'il se trouve sur la première ou la deuxième case d'escalier. Il lance à nouveau le dé. Ascenseur : le joueur va de case d'ascenseur en case d'ascenseur, comme pour la case d'escalier.</p> <p><b>DEBRIEF :</b> Les apprenants auront appris le vocabulaire lié aux achats, ce qui les aidera dans leur vie de tous les jours. Les apprenants apprendront également la grammaire et la construction de phrases.</p>



## MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE

Exemples de mots de vocabulaire à utiliser :

Obtenir  
Acheter  
Chercher  
Choisir  
Essayer  
Demander  
Payer  
Magasiner  
Magasin  
Changer  
Porter  
Pain  
Boulangerie  
Poisson  
Fruits  
Légumes  
Livres  
Vêtements  
Ajustement  
Gâteau  
Escalier  
Ascenseurs  
Musique  
Glace  
Cosmétique  
Electronique  
Boucherie  
Chaussures  
Salle de bain  
Cinéma  
Parking  
Meuble  
Loisirs  
Fleur  
Boutique  
Bureau de poste  
Distributeur  
Barbier  
Bonbons

## TÉLÉCHARGER LE MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE

[https://gameonproject.eu/media/Marketopolis\\_complementary-material\\_board\\_FR.pdf](https://gameonproject.eu/media/Marketopolis_complementary-material_board_FR.pdf)

<b>Nom</b>	<b>Quizizz: At the Market</b>
<b>Niveau</b>	<b>A2</b>
<b>PUBLIC CIBLE</b>	Personnes étrangères qui apprennent une langue
<b>OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES</b>	Les apprenants seront capables de construire 10 phrases à l'aide de verbes, utiles pour faire les "courses"
<b>OUTILS</b>	Quiz en ligne, internet, téléphone/tablette/ordinateur
<b>DESCRIPTION</b>	<p>Ce jeu sera intéressant à jouer en classe : les apprenants peuvent jouer individuellement, en même temps.</p> <p><b>PRÉPARATION:</b> Les phrases avec le glossaire " faire les courses " dans le marché sont disponibles sur la plateforme Quizizz. Avant de commencer cette activité, les enseignants sont invités à s'assurer que tous les apprenants sont en possession d'un téléphone, d'une tablette ou d'un ordinateur, il est également nécessaire d'avoir une connexion internet.</p> <p><b>COMMENCER LE JEU :</b> Une fois la préparation terminée, l'enseignant demandera aux apprenants de consulter le lien ci-dessous, qui contient des quiz relatifs aux phrases que les migrants peuvent utiliser sur le marché.</p> <p>Questions avec les quiz liés à la vie personnelle et aux hobbies : <a href="https://quizizz.com/admin/quiz/6446676060f97e001d7c87cd/at-the-market-learning-language-level-a2?qcPublish=true&amp;created=true">https://quizizz.com/admin/quiz/6446676060f97e001d7c87cd/at-the-market-learning-language-level-a2?qcPublish=true&amp;created=true</a></p> <p><b>JOUER:</b> En suivant les instructions de la plateforme, les enseignants commenceront l'activité en montrant aux apprenants les quiz sur la plateforme et en leur demandant de répondre aux quiz. Pour chaque question, ils auront 30 secondes pour lire le quiz et choisir la bonne réponse parmi les options proposées.</p> <p>Une fois que les apprenants ont répondu à toutes les questions, l'enseignant peut vérifier les résultats. Pour chaque réponse correcte, ils recevront 2 points. L'élève qui a le plus de points gagne.</p>
<b>CLIQUEZ SUR LE LIEN POUR JOUER AU</b>	<a href="https://quizizz.com/admin/quiz/649d531d12c6eb001d35c7fe?source=quiz_share">https://quizizz.com/admin/quiz/649d531d12c6eb001d35c7fe?source=quiz_share</a>

<b>Nom</b>	<b>Quizizz : Apprendre le nom des fruits et légumes</b>
<b>Niveau</b>	<b>A1</b>
<b>PUBLIC CIBLE</b>	Quizizz : Apprendre le nom des fruits et légumes
<b>OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES</b>	Les apprenants apprendront 26 mots liés aux noms des fruits et légumes.
<b>OUTILS</b>	Quiz en ligne, internet, téléphone/tablette/ordinateur
<b>DESCRIPTION</b>	<p>Ce jeu sera intéressant à jouer en classe : les apprenants peuvent jouer individuellement, en même temps.</p> <p><b>PRÉPARATION:</b> Quiz relatifs aux noms des fruits et légumes disponibles sur la plateforme Quizizz. Avant de commencer cette activité, les enseignants sont invités à s'assurer que tous les apprenants sont en possession d'un téléphone, d'une tablette ou d'un ordinateur. Il est également nécessaire d'avoir une connexion internet.</p> <p><b>COMMENCER LE JEU:</b> Une fois la préparation terminée, l'enseignant demandera aux apprenants d'ouvrir le lien suivant, qui contient des quiz sur les légumes et les fruits.</p> <p><b>JOUER:</b> En suivant les instructions de la plateforme, les enseignants commenceront l'activité en montrant aux apprenants les quiz sur la plateforme et en leur demandant de répondre aux quiz. Pour chaque question, ils auront 30 secondes pour lire le quiz et choisir la bonne réponse parmi les options proposées.</p> <p>Une fois que les apprenants ont répondu à toutes les questions, l'enseignant peut vérifier les résultats.</p> <p>Pour chaque réponse correcte, ils recevront 2 points. L'élève qui a le plus de points gagne.</p>
<b>CLIQUEZ SUR LE LIEN POUR JOUER AU</b>	<a href="https://quizizz.com/admin/quiz/64b4e2d21f8430001dd4cb97?source=quiz_share">https://quizizz.com/admin/quiz/64b4e2d21f8430001dd4cb97?source=quiz_share</a>

# Consortium



COORDINATOR

**IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH**  
GERMANY

[www.iberika.de](http://www.iberika.de)



**IDEC (TRAINING CONSULTING  
COMPANY)**

GREECE

[www.idec.gr](http://www.idec.gr)



**CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO  
"DANILO DOLCI"**

ITALY

[www.danilodolci.org](http://www.danilodolci.org)



**FAM Y LIAS. RECURSOS PARA LA  
DIVERSIDAD. SOCIEDAD COOPERATIVA**  
SPAIN

[www.famylias.org](http://www.famylias.org)



**élan interculturel**

**ÉLAN INTERCULTUREL**  
FRANCE

[www.elaninterculturel.com](http://www.elaninterculturel.com)

Project Number: KA220ADU000033529

**Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education**



Game on © 2022 is licensed under AttributionNonCommercialShareAlike 4.0 International.  
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/byncsa/4.0/>



**Co-funded by  
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.