

M04	<i>Shopping list game</i>			Age :	6+
				Cycle :	2-3
Orchard toys 1995 Origine : Royaume-Uni	Intérêt culturel	3/5		Nombre de joueurs :	3-6
	Valeur ludique	4/5		Durée :	10 min.
	Richesse des formulations	3/5			
	Adaptabilité lexicale	4/5			

Mots-clés : aliments - mémoire - monnaie

Description :

Ce jeu est à mi-chemin entre le *Memory*, et le jeu de loto. Le but du jeu est d'être le premier à remplir son chariot avec les éléments correspondant à sa liste de courses. Au début de la partie, chaque joueur se voit remettre un chariot vide, avec huit emplacements, ainsi qu'une liste de courses. À la manière d'un *Memory*, les tuiles « aliments » sont posés face cachée sur la table au milieu des joueurs. Le premier joueur retourne (et nomme) une tuile de son choix. Si l'élément représenté figure dans sa liste de courses, le joueur peut alors le mettre dans son chariot, et rejouer. Sinon, il doit le reposer, face cachée, sur la table. C'est alors au suivant de jouer.



<http://www.orchardtoys.com/media/img/product/2-653-shopping-list-1806-standard.jpg>

Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :

Ce jeu peut idéalement s'intégrer dans une séquence pédagogique portant sur l'alimentation, les vêtements, etc. Il permet de mobiliser du lexique et des formulations du niveau A1, en interaction. Dans la version originale du jeu, il y a 32 éléments possibles, ce qui est beaucoup. Par ailleurs, les éléments de la liste sont représentés par des pictogrammes, et sont également écrits, ce qui destinerait plutôt le jeu à des élèves de cycle 3. Les aliments sont connotés culturellement, ce qui est un atout.

On peut cependant créer ses propres tuiles « aliments », et ses propres listes, avec de la nourriture, des vêtements choisis. On pourra alors limiter le nombre d'éléments/aliments possibles et l'adapter aux apprentissages. Il faudra simplement veiller à ce que les tuiles soient en nombre suffisant (si un élément figure sur plusieurs listes).

Voici quelques variantes :

Variante 1 : L'élève annonce ce qu'il souhaite avant de retourner la tuile.

Variante 2 : la liste de courses n'est pas illustrée, et ne comprend que les mots écrits (cycle 3).

Prolongement : introduire la notion de prix. Les élèves disposent alors d'une somme en début de partie, et doivent payer les aliments/éléments au fur et à mesure. Cette variante nécessite un meneur de jeu. (voir exemple page suivante). L'élève peut décider d'acheter, ou non.

Projet actionnel possible : Jouer à *shopping list* pour réunir les éléments nécessaires à la réalisation d'un bricolage/une recette en classe, ou bien pour simuler la frénésie des soldes le jour de *boxing day*.

Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Comprendre à l'oral	Parler en continu	Lire	Écrire
Capacités	- Poser des questions et y répondre (variante avec meneur de jeu)	- Suivre des instructions courtes et simples.	- Reproduire un modèle oral	- Comprendre des textes courts et simples (variante)	

Lexique et formulations pour l'interaction : **Consignes pour l'enseignant :**

*It's a..., ou I can see a...
I've got it!/I have it on my list.
I've filled my trolley!
I need a... / I want a...
I don't need a... / I don't want a...
Éventuellement : Can I have...?*

*Take a trolley-card. - Take a shopping list. - The first player flips a card face up and says the word.
- If the card matches his shopping list, he can put it in his trolley. If not, he puts the card back, and next player is in.*