

Expression orale Niveau A1-A2 (Version 1)



La vente aux enchères

Cette activité consiste à organiser dans la classe une simulation de vente aux enchères. Cet exercice permet de réemployer dans un cadre ludique et dynamique les nombres et le vocabulaire des objets du quotidien, en particulier les vêtements et les accessoires. Au cours de cette activité, les élèves sont également amenés à utiliser le lexique de la description et de l'opinion.

Type d'exercice Mise en vente et achat virtuels d'objets amenés par les élèves.

Objectifs Réemploi des nombres et de champs lexicaux usuels (vêtements, objets quotidiens, nourriture...).

À connaître Système de la vente aux enchères, acteurs (commissaire-priseur, renchérisseurs...), ressorts (mise à prix, enchères...) et lexique ("Adjugé... vendu !").

Préparation Pour les apprenants : choisir et amener les objets mis en vente. Pour le professeur : trouver ou créer une monnaie fictive.

Préparer la vente aux enchères

Après une séquence pédagogique consacrée à la vente aux enchères (de quoi s'agit-il, qui y participe, quels sont les rôles et les mécanismes de la vente, quelles sont les expressions employées), l'enseignant annonce que tel jour chacun doit apporter l'objet de son choix, si possible une chose dont les autres élèves auront envie ou bien qui les surprendra.

Mise en place de l'activité

Le jour de la vente, les objets sont recueillis de manière anonyme dans un sac puis redistribués aux étudiants. Cela évite que les futurs acquéreurs achètent l'objet *de quelqu'un* plutôt que l'objet pour lui-même !

Une fois les objets redistribués, les élèves disposent d'un temps de préparation pour imaginer la description de ce qu'ils ont reçu. Cette présentation doit être aussi attrayante que possible. On peut bien sûr parler de sa forme, de sa taille, de sa couleur, de son poids, mais on peut également lui imaginer des fonctions inattendues, un passé glorieux... C'est le moment d'être créatif et original pour donner envie aux autres d'acquérir l'objet qu'on propose !

Pendant ce temps de préparation, l'enseignant distribue une monnaie imaginaire aux élèves, par exemple des billets du jeu Monopoly ou bien des coupures fictives préparées à l'avance.

Animation de l'activité

Une fois ces présentations terminées, à tour de rôle, les élèves présentent leur objet devant les autres, annoncent la mise à prix (le prix initial doit être suffisamment bas pour que les élèves puissent renchérir !) et gèrent les enchères à la manière d'un commissaire-priseur.

Les élèves peuvent renchérir dans la limite de la somme qui leur a été allouée. Une fois qu'ils ont "dépensé" leur budget, ils ne peuvent plus participer aux enchères. Les objets "achetés" peuvent être gardés pendant un certain temps (au professeur de décider) puis remis à leur propriétaire qui se sera entre-temps démasqué.