

Corrigé et barème – Les magasins et l'argent

Vocabulaire des commerces, de l'argent & des prix, et dialogues pour faire ses courses en anglais.

Durée : 55 min – Sans document – Sur 20 points · Anglais 5^e

Exercice 1 – Compréhension : le ticket de caisse

(4 pts)

- a) £2.90 — **two pounds ninety**. (1)
- b) $2.90 + 1.20 + 0.90 + 2.50 = £7.50$ — **seven pounds fifty**. (1)
- c) The change is **£2.50** — two pounds fifty. (1)
- d) **the baker's** (bread) and **the newsagent's** (card). (1)

Repère — lire un ticket, c'est multiplier quantité $\times$ prix, additionner, puis exprimer chaque somme en *pounds* et *pence*.

Exercice 2 – Lexique du shopping

(4 pts)

- a) **to borrow, to lend** (1)
- b) **a discount, the sales** (1)
- c) **to pay by card** (1)
- d) **the greengrocer's** (1)

Attention — *borrow* (emprunter) et *lend* (prêter) sont les deux faces du même geste : ne les inverse pas.

Exercice 3 – Questions et prix

(4 pts)

- a) **How much is this scarf?** — It's **eleven pounds**. (1)
- b) **How much are these gloves?** — They're **six pounds seventy-five**. (1)
- c) **ninety-nine cents** (1)
- d) **How much is that altogether?** (1)

Le point clé — *How much is* + singulier, *How much are* + pluriel : la question s'accorde avec l'objet, pas avec le prix.

Exercice 4 – Chasse aux erreurs

(4 pts)

- a) I want **three loaves of bread**, please. (1)
- b) The trainers are very **expensive**. (1)
- c) I bought a newspaper at the **newsagent's**. (1)
- d) *spend* se construit avec *on*, pas *for* → **She spent £20 on a game**. (1)

Erreur fréquente — les adjectifs sont invariables, *bread* et *money* sont indénombrables, et chaque verbe d'argent a sa préposition (*pay for*, *spend on*).

Exercice 5 – Expression guidée : au magasin*(4 pts)*

- a) Ex. : **Good afternoon, can I help you?** (1)
- b) Ex. : **I'm looking for** a cap. **How much is** this one? (1)
- c) Ex. : It's £9.50. **Anything else?** (1)
- d) Ex. : No, that's all. **Here's £10.** — Thank you, **here's your change**, 50p, and your receipt. (1)

Astuce — un dialogue de magasin suit toujours le même scénario — accueil, demande, prix, paiement — apprend une réplique modèle pour chaque étape.