

Hallo Kinder !

PRESENTATION GENERALE

Le CD-Rom "Hallo Kinder! Découvre l'allemand en jouant et en chantant" s'adresse à des enfants de 7 à 12 ans. Il s'installe de façon automatique si l'ordinateur est équipé de "Windows 95" et pour les autres ordinateurs, des consignes claires et brèves sont données à l'intérieur de la boîte contenant le CD-Rom.

Ce CD-Rom est accompagné d'un livret dont la configuration a été très soignée. Etant destiné à l'usage autonome de l'enfant, des conseils sont prodigués aux parents, "pleins de bonnes intentions". Ils ne doivent pas s'inquiéter s'ils trouvent la langue pratiquée trop difficile et encourager leur enfant à poursuivre ses recherches. Tout en jouant, l'enfant apprend à reconnaître et à distinguer des sons et à repérer les mots. En outre le livret qui décrit de façon détaillée chaque jeu, apporte à l'enfant qui travaille seul une aide précieuse en fournissant nombres et dessins identifiés en allemand, cartes, menus, petits conseils et exercices courts et ludiques qu'il fera avec plaisir et qui lui permettront de mieux comprendre ce qu'il entend pour chaque jeu de l'ordinateur. A la fin du livret, les corrigés des exercices et la traduction des chansons sont fournis. L'enfant qui n'arrive pas à effectuer les tâches demandées, ne restera pas dans l'embarras et trouvera donc solution et aide dans le livret qui introduit la dimension de l'écrit. Le CD-Rom n'a pas cet objectif, il fait appel à la mémoire visuelle et auditive et le recours à l'écrit est évité.

Deux supports sont utilisés : des jeux et des chansons que l'enfant peut chanter à son tour grâce aux karaokés.

La variété des jeux (bingo, jeux de mémoire, jeux musicaux, quiz,...) soutien la motivation de l'enfant. La difficulté des jeux est progressive jusqu'au "quiz" final qui lui permet de vérifier ce qu'il a acquis au cours des activités.

Toute une page est consacrée au sommaire, une autre à la présentation initiale, une autre enfin aux icônes de Hallo Kinder. "Alles klar" , l'enfant peut commencer à jouer.

MISE EN PRATIQUE : L'enfant est invité à jouer "willst du spielen ? " Il doit cliquer sur le jeu choisi.

1 - Memory

"Klicke auf Stufe 1, 2, 3 oder 4 !" Une piste de cirque apparaît et en cliquant sur les cartes, il doit découvrir quels personnages font un numéro ensemble. Lorsqu'il a réussi à trouver un couple d'artistes, les deux cartes disparaissent et l'ordinateur annonce en allemand le numéro de cirque : Herr Montag und Fräulein Dienstag und der Elefant, Bert und Gert, die berühmten Trapezkünstler.

L'enfant est ainsi familiarisé avec les prénoms allemands et procède par tâtonnement en constatant que les couples ont des noms avec des sonorités semblables (Tobias - Mathias / Florian - Dorian / Hans - Franz).

Lorsqu'il a franchi la difficulté niveau 1, il peut aborder les autres.

2 - Bingo

Ce premier bingo porte sur les nombres. Tout d'abord, l'enfant doit les écouter en cliquant sur les nombres inscrits sur un carton de loto.

Le niveau 1 donne les nombres de 1 à 12 et le niveau 2 ceux de 20 à 99. Ensuite, l'ordinateur annonce des nombres qui ne se trouve pas forcément sur la grille. Dans ce cas, il doit passer en cliquant sur la main. A la fin, les résultats apparaissent à l'écran :

Bonus : 63
Daneben : 02
Total : 61 Punkte.

Si le nombre est bon, un petit oiseau remplace le nombre.
Si l'enfant veut faire une autre partie, il clique sur étoile.

3 - Krach bumm !

Ce jeu ressemble au "jeu de massacre" que l'on trouve dans les fêtes foraines. L'enfant dispose d'un certain nombre de balles et doit viser le bon personnage, celui qui dit par exemple "Ich wohne in Bonn und ich bin neun."

Devant l'enfant, deux tas de balles avec 2 questions pour découvrir le bon personnage :

- Wo wohnst du?
- Wie alt bist du?

Il doit prendre une balle dans chaque tas, faire preuve d'adresse (car les figurines bougent) mais aussi de perspicacité, d'observation et de mémoire pour identifier le personnage et bien le viser. Si la balle n'atteint pas le personnage, l'enfant entend "Schade daneben !" La balle est perdue et il n'obtient aucune réponse. Il doit utiliser toutes les balles jusqu'à ce qu'il obtienne les réponses attendues "Ich wohne in Bonn", puis "ich bin neun". Ce jeu est à faire après avoir repéré les villes allemandes sur la carte et avoir effectué les petits exercices du livret. Présentée de façon très ludique, cette activité a le mérite d'apprendre par compétition à l'enfant des noms de villes allemandes et comment dire son lieu d'habitation et son âge, ce qui est indispensable pour se présenter.

4 - Obst- und Gemüsebingo

Il repose sur le même principe que le bingo avec les chiffres : tout d'abord une présentation sonore très ludique mais un peu longue des fruits et légumes, puis l'enfant doit cliquer sur le fruit nommé. Beaucoup de fantaisie dans l'image : un lapin jongle avec les fraises ou fait de la balançoire sur une banane. L'enfant gagne le bingo lorsque trois fruits ou légumes sont alignés.

5 - Guten Appetit

L'élève doit recomposer le menu demandé par une petite fille en cliquant sur les éléments qu'il voit défiler.

Pour comprendre ce que commande la petite fille, il doit cliquer sur le haut-parleur pour réécouter ce qu'elle dit et s'aider des icônes du livret qui sont identiques à celles présentées à l'écran. Sous chaque image, le nom du plat ou de la boisson est inscrit.

Cet exercice est assez fastidieux car les éléments du repas défilent très vite et c'est long avant de réussir à cliquer sur le bon met ou la boisson voulue.

Par contre, l'enfant entend les réactions de la petite fille en fonction de ce qu'il désigne :

- "Super danke, ich esse gern Äpfel.
- Ich mag gern Äpfel.
- Ich trinke gern Limonade. Das ist Lecker.
- Ich mag keinen Apfelstrudel.
- Ich hätte gern Spargelsuppe."

et il acquiert ainsi les tournures pour dire "aimer manger - aimer boire". Dans le livret, "mag" est accompagné d'un cœur et "hassen" d'un cœur transpercé d'une flèche.

Si l'enfant travaille seul à la maison, il va finir par comprendre ces expressions et réussir à faire le jeu et les exercices du livret. Mais il est peu probable que de lui-même il répète les expressions entendues. Si ce jeu est exécuté en classe, le professeur va demander de les répéter afin de les acquérir et d'en laisser une trace écrite dans le cahier de cours.

6 –Opas Band

Cette activité peu attrayante permet à l'enfant de reconnaître à l'oreille chaque instrument de musique (niveau 1) et d'en jouer (niveau 2) : "Spiel Kontrabass für uns !" Dans cette deuxième partie, on indique quel membre de la famille joue de l'instrument : "Jetzt ist mein Onkel zu hören. Er spielt gut Saxophon, nicht wahr. "

Tous les membres d'une famille sont ainsi présentés, sous forme d'un arbre généalogique dans le livret.

Un petit exercice de vérification est également proposé dans le carnet d'accompagnement afin de tester la mémoire de l'enfant.

7 - Fang den Dieb

Il s'agit d'identifier un voleur à l'aide de différentes descriptions faites par les témoins.

L'élève reconstitue le portrait-robot du cambrioleur à l'aide des indices donnés (Er hat kurzes, schwarzes Haar und einen Schnurrbart). Il clique sur les différents éléments du visage qui s'affichent à l'écran. Le portrait-robot est accepté lorsque l'élève a cliqué sur tous les indices donnés.

Il s'agit donc d'un test de compréhension qui a pour pré requis que l'élève connaisse les parties du visage, les couleurs et certains adjectifs (klein, dick, kurz, lang, groß) car le portrait doit être minutieux. Par déduction, en comparant les 3 portraits-robots l'élève doit découvrir le voleur.

Au plan linguistique, cet exercice de description physique permet d'introduire l'adjectif attribut et épithète en allemand, de les récupérer, de les comparer dans la phrase et de montrer que l'adjectif attribut est invariable et que l'adjectif épithète prend une désinence, sans rentrer dans plus de détail en 6^{ème}.

Ce jeu, proposé à une classe de 6^{ème}, a suscité beaucoup d'enthousiasme. Après l'exercice, on peut demander aux élèves de se décrire ou de décrire un camarade qui doit être, grâce aux indices donnés, découverts par les autres.

8 - Such den Fehler

Il s'agit d'apprendre le nom des vêtements en habillant une petite fille (Probe). Dans la 2^{ème} partie du jeu, il faut être très attentif et avoir une bonne mémoire car les objets vont changer de place.

L'élève doit écouter plusieurs fois le haut-parleur avant de cliquer sur les vêtements désignés. Si l'on clique sur ce qui n'a pas changé, on a des points en moins.

9 - In der Kristallkugel

L'élève part à la chasse au trésor. Il doit d'abord bien comprendre le numéro de la rue, éventuellement revoir les nombres appris au début, et ensuite apprendre les pièces et les meubles d'une maison pour réussir à découvrir le trésor "der Schatz ist in der Küche unter dem Tisch."

10 - Ein Spiel, rund um die Uhr

Ce jeu de l'oie est présenté de façon dynamique et sonore. Il faut choisir un partenaire (Nina, Stefan ou Rosny) auquel est attribuée une couleur. Si l'on tombe sur une case couleur différente, il faut répondre à une question pour pouvoir continuer.

Il faut par exemple cliquer sur la carte correspondant à la définition "Nina geht schlafen".

Il s'agit donc d'un test de compréhension et d'observation car certains dessins se ressemblent.

11 - Quiz

Le Quiz final permet de tester les connaissances acquises au cours des jeux précédents. Si l'élève ne réussit pas, il lui faudra revenir en arrière pour refaire les jeux qui lui permettront de répondre aux questions du Quiz.

CONCLUSION

Il est certain que les jeux n°6, 7, 8, 9 et 10 seront très difficiles à faire par un enfant qui n'a aucune notion de la langue et qui ne sera pas guidé par une personne qui connaît l'allemand, même si le livret d'accompagnement offre une aide précieuse. Il s'agit là de comprendre des phrases complètes. Il lui faudra beaucoup de tâtonnements et que retiendra-t-il, une fois le jeu exécuté. Un guide semble donc nécessaire. Par contre, avec quelques pré requis apportés par un professeur, les élèves sont tout à fait aptes à tirer profit de ces activités variées et ludiques, présentées de façon attrayante et motivante.