

EURO TALK INTERACTIVE

Allemand intermédiaire

I – Présentation générale

Ce CD Rom, qui s'adresse à des élèves de niveau intermédiaire, permet de tester leurs acquisitions et d'améliorer leur capacité à communiquer grâce à :

- un quiz où l'on peut défier un ami ou l'ordinateur,
- 10 jeux linguistiques,
- un studio d'enregistrement,
- 6 histoires qui peuvent être utilisées en test de compréhension et de dictée,
- des exercices supplémentaires imprimables.

II – Déroulement du programme

Tout d'abord apparaît à l'écran la présentation du menu.



En appuyant sur la touche Student Records, on obtient un tableau avec les noms et les résultats de tous les élèves.

| Name | Ergebnis | Bearbeitungen |
|------|----------|---------------|
| Gigi | 788 | 21/1/2002 15 |

-  Lösche den Studenten
-  Neuer Student
-  Drucke die Studentenliste aus
-  Ausgang

Lorsque l'élève clique sur la touche « Euro Talk Interactive », il doit d'abord inscrire son nom, puis cliquer sur la flèche → qui clignote.

Sur l'écran apparaissent alors toutes les activités contenues dans le CD Rom :

- une roulette qui offre 10 exercices différents,
- une rubrique Preis : prix gagné en fonction du score obtenu,
- une télévision qui permettra à l'élève de faire un quiz contre un partenaire appelé Tobias,
- un crayon et une page de papier qui donne accès aux six histoires,
- une porte qui mène au studio d'enregistrement.



III – Jeux de la roulette

1. Direction

Un plan est fourni. Il s'agit de trouver un lieu en écoutant les indications données « *Gehen Sie am Brunnen vorbei und dann biegen Sie rechts ein !* »

Si l'élève clique sur le bon endroit, la petite voiture démarre et rejoint le lieu indiqué.

Sinon, un bruit indique à l'élève qu'il s'est trompé et qu'il doit à nouveau écouter les explications pour trouver son chemin. En cliquant sur l'icône  , il obtiendra une aide lexicale (*die Ampel – der erste, zweite, dritte – links / rechts - Kreisverkehr – etc...*). Mais ce vocabulaire est insuffisant : *geradeaus – die Abzweigung* ne sont pas expliqués.

Ils peuvent cliquer sur la bouée qui donne des explications en français.

Cet exercice est un excellent test de compréhension car les indications sont fournies avec un débit rapide et les élèves peuvent ainsi vérifier leur capacité à s'orienter dans une ville. L'apport lexical est intéressant puisqu'il permet de réviser d'une part les lieux stratégiques d'une ville (*der Busbahnhof, der Flughafen, die Polizeistation, das Schwimmbad, die Autowerkstatt, die Tankstelle, etc...*) et d'autre part tout le vocabulaire nécessaire pour se diriger dans une ville.

Les élèves peuvent écouter les renseignements autant de fois qu'ils le désirent et sont félicités lorsqu'ils ont trouvé tous les lieux.

Cet exercice a été proposé à des élèves de 3^{ème} LV1 en petit groupe ce qui permet à tous les élèves de passer à l'ordinateur relié à un écran de télévision. De cette façon, les autres élèves peuvent suivre le jeu exécuté par leur camarade à l'ordinateur.

Le professeur peut mesurer la différence de rapidité de compréhension d'un élève à l'autre.

Certains trouvaient du premier coup après une seule écoute, d'autres avaient besoin de plusieurs écoutes et certains se trompaient souvent.

C'est un excellent exercice de compréhension qui plaît beaucoup aux élèves par son côté concret et ludique.

2. Datum

Dix questions sont posées, la réponse comporte une date. Exemple :

Wann ist dein Skiurlaub ?

Am Dienstag, dem neunten Januar.

Il s'agit pour l'élève de retrouver sur un calendrier le jour de la semaine, le mois et l'adjectif numéral ordinal correspondant au jour. Cet exercice présente l'avantage de travailler la compréhension des nombres et l'expression de la date. A la fin de l'exercice, le score obtenu par l'élève est annoncé . Ex : 90 % *neunzig Prozent*.

3. Le temps : das Wetter

Plusieurs images portant sur le thème du temps sont présentées à l'élève qui doit choisir l'image correspondant à la description entendue.

Ist es heute warm ? Nein, es ist kalt. Da ist ein Hund, der im Schnee sitzt.

Si l'élève appelle l'aide, il obtient les renseignements de base tels que *heiß#kalt – es regnet, es schneit, es blitzt – die Sonne (der Mond) scheint*, explicités par des images.

Là encore, l'élève obtient un score qui s'ajoute aux points obtenus aux précédentes parties.

4. Description des personnages

Six photos en couleurs apparaissent à l'écran. il faut cliquer sur la personne décrite.

Siehst du den Mann mit dem Fahrrad ? Er trägt ein rosa Hemd und blaue Short. Etc...

Cet exercice permet de réviser les couleurs, les habits, d'acquérir du nouveau lexique et de revoir les adjectifs épithètes, éventuellement la relative. Même si l'élève ne comprend pas la totalité du message, il peut s'appuyer sur un élément connu « Die Krawatte » qui l'aide à identifier le personnage. S'il se trompe et donne la réponse seulement au 2^{ème} essai, il obtient la moitié des points (5 points au lieu de 10 par réponse juste donnée au premier coups).

5. Das Menü

Une description de plat est entendue, l'élève doit cliquer sur la bonne image.

*Möchten Sie lieber Bohnen oder Kohl ?
Ich hätte gern Kohl, bitte.*

Cette activité facilite l'acquisition de lexique concernant l'alimentation sans passer par une liste de mots à apprendre.

6. Die Tiere

Wähle das richtige Tier !

Ce jeu est présenté sous forme d'une devinette. Par exemple :

Dieses Tier ist sehr groß, er hat einen langen Hals.

L'aide apporte une élucidation grâce à une image. Par exemple, l'adjectif *giftig* est expliqué par un flacon contenant du poison.

7. Lotto

Comme au loto, l'élève doit désigner le nombre entendu en allemand. Tous les nombres de 0 à 100 sont donnés dans l'aide. s'il a réussi, il reçoit un lot «*Du hast eine Flasche Sekt gewonnen .*»

8. Aktivitäten

Une image est présentée, elle est associée à une question.

Ex. : L'image d'un cosmonaute est en relation avec la question : *Kannst du dich erinnern, in welchem Jahr der erste Mann auf dem Mond spazieren ging ?*

Trois réponses possibles sont fournies à l'élève :

- 1) *Ich schreiben einen Brief an meine Bank.*
- 2) *Ich glaube, das war 1969.*
- 3) *Ich fahre zur Küste.*

Même si la question paraît complexe, l'image aide l'élève à comprendre quel est le domaine concerné et par déduction, il trouvera la bonne réponse.

Cet exercice est un excellent test de compréhension et permet d'enrichir les connaissances lexicales des élèves.

Pour travailler l'oral, on peut demander à l'élève de répéter la question et la réponse adéquate.

9. Richtig oder falsch



Juste



Faux

Décide si la phrase que tu entends est exacte ou fausse ?

Dieser Mann reinigt das Schwimmbad.

Er wirft einen Speer.

Diese Frau taucht.

En fonction de l'image, l'élève doit dire si la phrase correspond à ce qu'il entend. Comme l'élève ne dispose d'aucune aide lexicale, il doit s'aider d'un dictionnaire.

10. Construction d'une phrase

A l'écran apparaît un cadre avec des mots.

| |
|---------------|
| Es gibt |
| eine |
| Geschäfte in |
| Menge |
| Dieser Straße |
| Sie so. |

Il s'agit de reconstituer la phrase entendue à l'aide des mots écrits dans le cadre. Des éléments inutiles peuvent y figurer. Si l'on clique sur le mot voulu, il s'inscrit directement en bas dans la phrase. Si l'on fait une erreur, on est prévenu par une trompe sourde. « *Es gibt eine Menge Geschäfte in dieser Straße.* »

Même si l'élève ne connaît pas tous les mots du cadre, il pourra cependant faire l'exercice, car il peut écouter autant de fois que nécessaire la phrase à reconstituer. Ensuite, l'élève répète la phrase faite et entendue.

Souvent l'image facilite la compréhension du mot manquant. La représentation d'un cerf-volant donne la traduction de « *Drachen* » dans la phrase.

Conclusion : Ces 10 activités sont de niveau différent et seront donc proposées par le professeur à ses classes en fonction des besoins du cours : étude des nombres, de la date, des adjectifs épithètes ou construction de la phrase.

Elles entraînent les élèves à la compréhension du langage parlé à un rythme soutenu et entretiennent par leur diversité la motivation des enfants.

IV – Quiz

a) On peut faire jouer 2 élèves l'un contre l'autre : *Gigi gegen Kiki*

Les deux élèves sont soumis à un questionnaire, disposent d'un clavier à trois boutons et chacun doit appuyer sur la bonne réponse avant l'autre pour gagner et obtenir les points. Il faut donc comprendre et réagir vite. Cet exercice est un bon entraînement à la compréhension auditive.

De temps en temps, les scores de chacun sont annoncés.

b) En cliquant sur la télévision, le jeu consiste à jouer contre le candidat de la télé appelé Tobias

Les élèves ont beaucoup apprécié de jouer contre Tobias, cela leur donne l'impression de participer à un jeu télévisé. Celui qui est à l'ordinateur s'active énergiquement pour donner la réponse avant l'adversaire et les autres suivent attentivement la partie et y participent, encourageant leur camarade. La question étant très précise, le moindre manque d'attention pénalise l'élève et permet à son adversaire de marquer avant lui. Les réactions de Tobias, ses mimiques de joie ou de dépit les amusent beaucoup. Ce challenge leur permet de tester leur compréhension et leur rapidité à donner la bonne réponse.

V – Dictée

En cliquant sur « le stylo et la page », on obtient six images sous-titrées :

- 1) *Ein Nachmittag im Park,*
- 2) *Flocki und Mieze,*
- 3) *Ein Geschenk einkaufen,*
- 4) *Walters Arbeit,*
- 5) *Ein Samstag bei Maria,*
- 6) *Mittagszeit.*

Il s'agit d'écouter le texte et de l'écrire phrase par phrase. En appuyant sur le bouton rouge, on arrête la phrase, puis on la fait réentendre afin de laisser aux élèves le temps de l'écrire. on peut également en ralentir le débit en cliquant sur la pastille verte. La correction de la dictée est fournie si l'on clique sur la pastille bleue.

Cet exercice a été proposé à des élèves de troisième. Cela leur a paru assez difficile, car il ne s'agit plus d'une compréhension globale du texte qui peut être faite au préalable, mais d'une compréhension de chaque mot pour pouvoir transcrire les phrases dans leur intégralité. Pour vérifier leur dictée, les élèves viennent tour à tour la lire à l'ordinateur, puis échangent leur correction pour une ultime vérification.

VI – Enregistrement

En adaptant un micro – de bonne qualité – à l'ordinateur, il est possible en cliquant sur le studio d'enregistrement, de prendre le rôle de l'un des deux personnages du dialogue et d'enregistrer ses propres répliques, de les réécouter et de les comparer avec le modèle, de vérifier à la fin si elles s'intègrent bien dans le dialogue.

Conclusion

Ce CD Rom est assez riche car il offre aux élèves des activités diverses et nombreuses, qui mettent l'accent sur la compréhension.

Leur présentation ludique plaît aux jeunes qui se laissent « prendre au jeu ».