

GÉNÉRATION 5

10, rue du Bon Pasteur
73000 CHAMBÉRY
Tél. 79 96 99 59
Fax 79 96 96 53

Les BASES de l'ALLEMAND



GÉNÉRATION
5

CONTENU ET MODE D'EMPLOI

INTRODUCTION p. 2

LE SCENARIO p. 3

L'histoire
Comment mener l'enquête
Hans Wurst
En route !

COMMANDES ET MANIPULATIONS p. 6

CONTENU PEDAGOGIQUE p. 8

Francfort : structures de textes
Berlin : repérages dans un texte
Hambourg : phrases à compléter (grammaire)
Leipzig : phrases à compléter (vocabulaire)
Munich : recherche d'erreurs
Nuremberg : découverte de mots
Cologne : détente musicale

EPILOGUE p. 11

Le secret
Aide supplémentaire

INTRODUCTION

La collection **LES BASES DE L'ALLEMAND** comprend 2 logiciels : **DEUTSCHES GEHEIMNIS débutants** (1^{re} et 2^e année) et **DEUTSCHES GEHEIMNIS confirmés** (3^e et 4^e année). Ils sont construits sur le même scénario mais abordent chacun les points de vocabulaire et de grammaire des niveaux considérés.

Vous participez à une aventure au cours de laquelle vous rencontrez des personnages dans plusieurs villes d'Allemagne. Vous abordez avec eux des thèmes touchant à la vie quotidienne, la culture et l'histoire de leur pays.

DEUTSCHES GEHEIMNIS présente une gamme d'exercices attrayants, variés et actuels. Nous nous sommes inspirés des approches pédagogiques les plus récentes : vous travaillez sur des textes entiers qui privilégient les situations de communication. L'étude de la culture et de la civilisation du pays occupe aussi une place importante.



LE SCENARIO

L'histoire :

Au Moyen-Age, les Alchimistes découvrirent le fantastique secret d'une mystérieuse substance : la **PIERRE PHILOSOPHALE**. Cette substance avait le pouvoir de transformer en or n'importe quel métal, mais accordait aussi à son possesseur le **DON DES LANGUES**. Il pouvait alors parler toutes les langues de la Terre !

En 1536, l'alchimiste **PARACELSE** en déposa la formule quelque part en Allemagne. Elle y fut conservée jusqu'à nos jours par une société secrète.

Mais les temps sont venus de la révéler au monde ! Et puisqu'elle accorde le don des langues, le **Grand Maître** a décidé de la remettre à un étudiant étranger, garçon ou fille, doué dans la langue du pays. Vous, peut-être !

Comment mener l'enquête ?

Dans 7 villes d'Allemagne, vous rencontrerez 7 Initiés qui vous remettront 7 Blasons. Mais pour les trouver, vous devez connaître leurs noms. Au lancement du logiciel, 3 noms vous sont donnés quand vous passez par le **CONTROLE (KONTROLLE)**. Vous pourrez donc vous rendre dans les 3 villes correspondantes.

Les autres noms figurent dans les textes à étudier. Par exemple, dans le texte d'une épreuve à Nuremberg, on peut parler d'une personne vivant à Hambourg. Notez son nom, c'est sûrement celui du personnage mystérieux !

Hans Wurst :

Mais attention, quelqu'un d'autre est en quête du Secret ! C'est **HANS WURST**, un bien sinistre personnage. Vous devez absolument découvrir le Grand Maître avant lui.



Chaque fois que vous commettrez une erreur, ou si vous demandez trop fréquemment de l'aide dans les textes étudiés, vous lui permettrez de marquer des points et de prendre de l'avance. Alors, jouez fin !

En route !

A partir du premier écran du logiciel, vous pouvez accéder aux différentes villes du pays. Déplacez la flèche sur le panneau supérieur et cliquez sur la ligne de votre choix.



- AUSKUNFT (exposé de votre mission)
- KONTROLLE (contrôle... des billets)
- ABFAHRT (billets)
- BEFEHLE (rappel des commandes)
- G5 (devinez !).

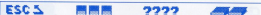


Ce sera l'occasion d'un premier contact avec la langue. Lisez attentivement l'exposé de votre mission en français (**AUSKUNFT**). Choisissez ensuite **KONTROLLE** (Contrôle) où vous la trouverez résumée en allemand. Des questions sur ce résumé vous sont alors posées. Si vous répondez correctement, les trois premiers noms de personnages vous sont délivrés.

***Vous pouvez à présent débiter votre enquête.
Bonne chance !***

COMMANDES ET MANIPULATIONS

En haut de l'écran se trouve une barre d'icônes. Elles représentent différentes fonctions disponibles en permanence ou à des moments particuliers.



Pour y accéder, vous devez cliquer sur ces icônes. Vous pouvez également utiliser les touches du clavier dans certains cas : ainsi en est-il de la touche **ESC** (ou **ECHAP**).

ESC pour sortir d'une épreuve ou du logiciel.

Vous avez toujours la possibilité de quitter une épreuve en cours. Attention ! Avant de quitter définitivement le logiciel, n'oubliez pas de sauvegarder vos points, sinon vous devrez recommencer à zéro la fois suivante.

 permet de sauvegarder les points acquis ou de les récupérer. Vous pouvez utiliser la disquette originale ou une autre disquette que vous aurez préalablement formatée.

Attention : si vous enregistrez une partie sous un nom existant, l'ancienne partie est remplacée par la nouvelle.

???? rappelle les manipulations et vous apporte des précisions sur les consignes de l'épreuve. N'hésitez pas à y faire appel !

 vous apporte la traduction des mots difficiles du texte présent à l'écran. Les deux premiers accès au dictionnaire d'un texte ne causent pas de pénalité mais vos demandes répétées font ensuite progresser Hans Wurst. N'en abusez donc pas !

Votre progression et celle d'Hans Wurst sont représentées en bas de l'écran par deux bandes qui se remplissent progressivement. Le premier qui parvient à remplir la totalité de la bande a gagné !



CONTENU PEDAGOGIQUE

Une épreuve est proposée dans chaque ville. L'ensemble des textes étudiés aborde l'essentiel des points de vocabulaire et de grammaire des niveaux considérés.

Une épreuve réussie permet de gagner **10 points** (option facile) ou **20 points** (option difficile). Avec **300 points**, vous obtenez le blason de la ville. Il vient s'afficher en bas à la place du compteur de points.



A FRANCFORT, des textes en désordre vous sont présentés. A vous de trouver l'ordre correct. Cette épreuve vise la compréhension globale (vocabulaire et tournures syntaxiques). On aborde particulièrement les formes pronominales, les temps (formes verbales et adverbiales) ainsi que tous les mots de liaison indispensables à l'articulation d'un texte.

Exemples de thèmes :

Visite de Francfort / vivre et travailler à Francfort / au restaurant / en famille / à l'école / la jeunesse / la musique / histoire de Paracelse / les moyens de transport / etc.



 **A BERLIN**, vous devez repérer des mots dans un texte en faisant appel à des notions grammaticales (retrouver verbes, adjectifs...) ou sémantiques (mots se rapportant à un thème donné).

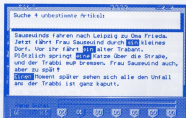
Exemples de repérages :

Verbes conjugués / adjectifs / articles

Nominatif / accusatif / datif / génitif

Singulier / pluriel / superlatifs / comparatifs

Les noms des couleurs / les nombres / le corps humain / l'habitat / la mesure du temps / etc.



 A HAMBOURG, il s'agit de compléter des phrases à trous. Les notions abordées sont essentiellement grammaticales.

Examples :

Er / sie / es

Aus / bei / mit / nach / seit / von / zu

Durch / für / gegen / ohne / um

Der / die / das / den / dem

Sein / war / gewesen ...

Machen / machte / gemacht ...



A LEIPZIG, vous devez déterminer des mots ou expressions correctes (vocabulaire). Comme dans la ville précédente, le principe de l'exercice à trous permet une grande variété.

Exemples de thèmes :

Visite de Leipzig / la Terre et les hommes / les métiers / lire et écrire / la nourriture / modes et vêtements / le climat / Jean-Sébastien Bach / l'Allemagne unifiée / etc.



A MUNICH, il faut retrouver les erreurs qui se sont glissées dans un texte : erreurs grammaticales, orthographiques, aberrations, anachronismes.

Dans un deuxième temps, vous pouvez obtenir un bonus en corrigeant les erreurs que vous avez repérées. On vous propose plusieurs possibilités ; à vous de cliquer sur la bonne réponse.



A NUREMBERG, recherchez des mots ou des expressions dans une grille de mots croisés. Ils appartiennent au même champ

sémantique ou à la même famille grammaticale. Vous devez cliquer sur la première et la dernière lettre du mot que vous pensez avoir reconnu. Il changera de couleur si la réponse est correcte.

Exemples :

Retrouver des noms de continents / pays / fleurs / fruits / arbres / outils / vêtements / instruments de musique / saisons / etc.



A COLOGNE, écoutez des airs de musiques connus !

Vous devrez remettre en ordre des extraits de morceaux musicaux. La particularité de cette épreuve est qu'elle ne comporte aucune pénalité. C'est donc une bonne occasion de distancer Hans Wurst tout en s'amusant !

EPILOGUE

Le secret :

Lorsque vous avez réuni les sept blasons, vous découvrez lequel des personnages est le Grand Maître. Le Secret des Alchimistes est alors dévoilé. Mais une autre surprise vous attend. Nous ne pouvons vous la révéler mais sachez qu'elle vous permettra d'effectuer des découvertes surprenantes sur votre passé et votre avenir ! A condition, bien sûr, de considérer tout cela avec humour !

Aide supplémentaire :

Vous n'arrivez vraiment pas à découvrir les noms des personnages inconnus ? Ou bien, dans le cas d'une utilisation en milieu scolaire, vous aimeriez connaître tout de suite ces noms pour que l'élève puisse aller directement dans une ville déterminée ?

Afin que vous ne restiez pas bloqué, GENERATION 5 peut vous envoyer (gratuitement) la liste des noms des personnages. Il vous suffit d'en faire la demande et de joindre une enveloppe timbrée à votre adresse.