

Serge Rieger

Hörich  
de  
Störich

Neji Lieder fuer d'Kinder



TEXTES, PARTITIONS ET PROPOSITIONS  
D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

# Serge Rieger

## Hòrich de Stòrich

Neji Lieder fuer d'Kinder



**HÒRICH DE STÒRICH  
EST UN ENSEMBLE  
DE 12 CHANSONS ORIGINALES  
ET INÉDITES EN ALSACIEN,  
COMPOSÉES ET INTERPRÉTÉES  
PAR SERGE RIEGER (2020)**

« Dans le nord de l'Alsace, nous avons la mélodie de notre langue maternelle bien ancrée dans les oreilles. Il est réjouissant d'entendre les enfants s'approprier cette langue au travers de quelques chansons. Ils les chantent, s'en amusent et en rient. So sin mir vielleicht doch nit d'Letschtel! »

Serge RIEGER

Destinées à des élèves de 5 à 12 ans, ces 12 chansons sont déclinées en deux versions, une version audio et une version vidéo, toutes proposées dans le présent coffret.

Les vidéos sont également librement accessibles en ligne, en utilisant les URL ou les QR-codes fournis pour chaque chanson.

Dans ce livret, vous trouverez en pages paires des propositions d'exploitation pédagogique et en pages impaires les partitions mélodiques.

Les pistes d'exploitation pédagogique sont proposées selon trois axes :

- Pour travailler la langue (écouter, comprendre, s'exprimer en alsacien ou en allemand).
- Pour apprendre la chanson ou mettre en place des danses collectives.
- Pour aller plus loin avec des propositions de réinvestissement des thématiques abordées.

Elles proposent un niveau indicatif, ce qui n'exclut pas d'aborder la chanson plus tôt que le cycle indiqué en fonction des compétences langagières de la classe.

Vous trouverez également sur ces pages des propositions d'activités complémentaires ainsi que du matériel imprimable.



### Spielkischt

Dans ce « coffre à jouets », vous pourrez trouver différentes activités ludiques réutilisables et adaptables à d'autres situations d'apprentissage : *Quartett*, *Perdu dans la forêt*, *Obstsalat*, *Alli mini Pflanze*, *Jeu de Kim*, *Jeu de Lucky Luke*, *Copie marchée*, *Les 4 coins*, *Mémory*.

Ressource pédagogique offerte par le rectorat de l'académie de Strasbourg et financée par le Fonds Commun Langue et Culture Régionales, abondé par l'État et les collectivités territoriales.



# Hòrich de Stòrich



Cet outil a été produit avec les concours financier de la Collectivité Européenne d'Alsace, de la Région Grand Est et de l'État, dans le cadre de la politique régionale plurilingue dans le système éducatif en Alsace qu'ils mènent ensemble.

Cette politique repose sur l'apprentissage d'une part du français et d'autre part de la langue régionale d'Alsace sous ses deux formes : l'allemand standard et les dialectes pratiqués en Alsace. Elle doit permettre à chaque habitant du territoire alsacien d'avoir conscience de son appartenance historique, géographique et culturelle à l'espace franco-germano-suisse du Rhin supérieur, d'avoir accès à une offre scolaire permettant de viser un bilinguisme, puis un plurilinguisme opératoire.

Par ailleurs, le renforcement et la valorisation des compétences en langue régionale d'Alsace permettent une mobilité plus aisée ainsi qu'une employabilité transfrontalière.





# Hòrich de Stòrich



HÒRICH DE STÒRICH  
NEJI LIÈDER FÜER D'KINDER  
Un album de Serge Rieger (2020)

**Illustrations originales**

Camille Kromer

**Arrangements et enregistrements**

Dominique Lô

**Réalisation des vidéos**

Nicolas Fischer

**Propositions d'exploitation**

**pédagogique**

Nicolas Fischer et Yannick Vonau

**OUVRAGE RÉALISÉ PAR RÉSEAU**

**CANOPÉ – DT GRAND EST**

**Suivi de projet**

Jacques Speyser

**Composition et mise en pages**

Agnès Goesel

**Illustration p. 1**

Anne Ahlers

© Rectorat de l'académie  
de Strasbourg – 2021

Tous droits de traduction,  
de reproduction et d'adaptation  
réservés pour tous pays.  
Reproduction autorisée pour  
un usage pédagogique en classe.

## Hòrich de Stòrich Neji Lièder fùer d'Kìnder

### TEXTES, PARTITIONS ET PROPOSITIONS D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

- 6-7 Min Hiesel üs Lèhme ùn üs Hòlz
- 8-12 Àlli Fàrwe het min Hiesel
- 14-17 Àlli mini Pflànze
- 18-21 De Bòbby
- 22-24 Màmè, màch din Herzel ùf
- 26-29 Wie de Wòlf wohnt
- 30-33 's Ìnsekte Hiesel
- 34-37 D' Zauberfee
- 38-39 Elefànte ùf'm Àpfelbaum
- 40-41 Kànguru
- 42-47 Pfiff mich ìn de Dàà henin
- 48-50 Kùmm, mìr gehn 'n de Wàld

# Min Hiesel üs Lèhme ùn üs Hòlz

NIVEAU D'EXPLOITATION INDICATIF : À PARTIR DU CYCLE 3



Lien vers la vidéo :  
<https://youtu.be/DRGF2sEPrdA>

## POUR TRAVAILLER LA LANGUE (ÉCOUTER, COMPRENDRE, S'EXPRIMER EN ALSACIEN OU EN ALLEMAND)

- Éclaircir les mots *Hiesel* (maisonnette), *Kinder* (les enfants), *Eltère* (les parents). Éventuellement faire le lien avec les mots allemand (*das Haus / das Häuslein – die Kinder – die Eltern*).
- Montrer la vidéo ou faire écouter la chanson aux élèves avec quelques consignes d'écoute :
  - Combien de fois entend-on le mot *Hiesel*, le mot *Kinder*, le mot *Eltère* dans la chanson ? (repérage de mots, discrimination auditive)
  - Associer les illustrations de la vidéo aux mots de référence (*d'Màmmè bàcht / la maman fait de la pâtisserie – d'Miesle laufe / les petites souris marchent*).
- Faire émerger / verbaliser le sens général du refrain :
  - L'habitat traditionnel alsacien, les maisons à colombages en bois et en torchis « *Lèhme ùn Hòlz* ».
  - La transmission traditionnelle du patrimoine immobilier d'une génération à l'autre « *vùn de Eltere g'kriejt, de Kinder wiedersch genn* ».

## POUR APPRENDRE LA CHANSON

- Écouter la chanson de manière fractionnée en isolant les refrains des couplets.
- Inviter les élèves à reproduire les unités mélodiques (refrains et couplets) en remplaçant les mots par *la la la*.
- Remplacer progressivement *la la la* par des unités de texte en rajoutant les vers au fur et à mesure. Cette phase peut être réalisée en chantant sur la chanson diffusée ou *a capella*, ce qui permet d'en ralentir le tempo et donc le débit.
- La vidéo fait apparaître le texte. Elle peut servir de prompteur, à condition que les élèves se soient entraînés au préalable à prononcer le texte correctement. Si le texte est lu/chanté avant que les élèves aient pu mettre les mots « en oreille et en bouche », la prononciation risque d'être difficile pour eux. Le primat de l'écoute et de la reproduction orale est à préconiser.
- Une alternative d'apprentissage peut être de mémoriser d'abord le texte, comme on le ferait avec une poésie. Ce texte peut ensuite être scandé selon le rythme de la chanson pour être finalement chanté.

### POUR ALLER PLUS LOIN



Un reportage en alsacien avec sous-titres français au sujet des maisons à colombages alsaciennes :  
<https://youtu.be/KJ3luGbd6a4>



Une chanson qui traite de la même thématique :  
*Àlli Fàrwe het min Hiesel* <https://youtu.be/9NyHfW1411k>





# Min Hiesel üs Lèhme ùn üs Hòlz



Serge Rieger

$\text{♩} = 155$

Refrain Bm F#m Bm Bm A D D

Ùf min Hie-sel bin ich stòlz 's isch üs Lèh-me ùn üs Hòlz Ich hàb's vòn de

11 A Bm Bm F#m Bm Bm F#m Bm

El-t're g'kriejt FÜR's de Kìn-der wie-dersch genn Ùf min Hie-sel bin ich stòlz

21 Bm A D D A Bm Bm

's isch üs Lèh-me ùn üs Hòlz Ich löss 'sTüe-rel im-mer òf-fe 's isch e je-des

31 F#m Bm Couplet Bm A D D A

bie mir d'heim In de Kùe-che wùrd ge - bà-che In de Kùe-che wùrd ge -

42 D D A Bm Bm F#m Bm

kòcht Höer 'mòl züe wie d'Kìn-der là-che Wenn ùns d'Màm-me àls ebs bàcht

51 Bm A D D A D D

Ùn mir sit-ze ùm de Ò-ffe Wenn àm Ò-we s'Fie-rel brennt D'Àl-te be-te,

61 A Bm Bm F#m Bm

d'Jùn-ge hòf-fe Dàss ùns d'Zü - künft nie - mòls trennt

## Couplet 2

Z'Òwets dròwe in de Stùbbe  
 Sòtte d'Kìn-der rüehwig schlòfe  
 D'Maidle spiele mit de Pùppe  
 D'Büewe höere d'Miesle laufe

Ùm mi'm Hiesel isch e Gàrte  
 Ùn mir köenne 's kùm erwàrte  
 Bis im Sòmmer d'Blüeme blüehje  
 Ùn im Himmèl d'Vöejel flieje





# Àlli Fàrwe het min Hiesel

NIVEAU D'EXPLOITATION INDICATIF : À PARTIR DU CYCLE 2



Lien vers la vidéo :  
<https://youtu.be/9NyHfW1411k>

## POUR TRAVAILLER LA LANGUE (ÉCOUTER, COMPRENDRE, S'EXPRIMER EN ALSACIEN OU EN ALLEMAND)

- Associer les illustrations de la vidéo aux mots de référence (*e schwärzi Kätz* / un chat noir – *de Stòrich* / la cigogne – *Fròsch* / les grenouilles – *'s Kätzel* / le chaton).
- À partir de la maison neutre fournie, inviter les élèves à créer différentes versions par coloriage. Leur faire prendre la parole à tour de rôle en décrivant leur maison en fonction des couleurs choisies (cf. matériel imprimable dans les pages suivantes) :
  - *Min Hiesel isch wiss. Ûn din Hiesel?*
  - *Min Hiesel isch röt. Ûn welli Fàrb het din Hiesel?*
  - *Min Hiesel isch grünen. Ûn dins?*
  - *Mins isch blöj. Ûn wie isch din Hiesel?*



- Cette activité pourra idéalement être menée en groupes d'environ quatre élèves afin d'augmenter le temps de parole de chacun. Quand chaque élève aura pris la parole, on pourra redistribuer les cartes et proposer une deuxième manche avec des couleurs différentes.
- Les formulations autour des couleurs pourront ensuite être utilisées dans d'autres contextes : décrire la couleur des habits, des fruits, d'un paysage.

## POUR APPRENDRE LA CHANSON

- Visionner la vidéo et faire émerger le sens général du texte.
- Demander de repérer le rythme de la chanson en le frappant à l'aide de l'index dans la paume de la main opposée. Pour vérifier que les élèves y parviennent, on pourra baisser le son et leur demander de garder le rythme jusqu'au retour du son.
- Faire repérer le refrain, puis les strophes.
- Faire mémoriser d'abord la mélodie du refrain (sur *la la la*). Remplacer progressivement *la la la* par des unités de texte en rajoutant les vers au fur et à mesure. Cette phase peut être réalisée en chantant sur la chanson diffusée ou *a capella*, ce qui permet d'en ralentir le tempo et donc le débit.

### POUR ALLER PLUS LOIN



Une chanson simple qui traite des couleurs :  
*Meine bunte Welt* <https://youtu.be/7KiErRKHgwA>



Une chanson qui traite de la même thématique :  
*Min Hiesel ùs Lèhme ùn ùs Hòlz*  
<https://youtu.be/DRGF2sEPrdA>



# Àlli Fàrwe het min Hiesel



## « QUARTETT » DES MAISONS

**Objectif :** réutiliser les couleurs.

**Activité langagière :** prendre part à une conversation.

**Matériel :** cartes des maisons.

**Organisation pédagogique :** groupes de 4 à 5 enfants.

**Pré-requis :** connaître le nom des couleurs (*ròt-wiss-bläuj-grüen*).

*Quartett* est le nom d'un jeu, en Allemagne, qui ressemble au jeu des 7 familles.

Les cartes sont distribuées aux joueurs. Chaque joueur, à tour de rôle, demande une carte à un autre joueur pour compléter une famille.

### Exemples de formulations

- *Miesel! Ròt wenn's beliebt! / Wenn's beliebt ròt!*
- *Salü! Ich wòtt 's ròte Hiesel!*
- *Miau! Hesch dü bläuj (wenn's beliebt)?*
- *Katzel! Wiss wenn's beliebt! / Wenn's beliebt ròt!*
- *Famili Froesch, ich wòtt... ròt (wenn's beliebt).*
- *Famili Stòrich. Hesch du ròt (wenn's beliebt)?*

Le joueur qui a constitué le plus de familles a gagné.

## PERDU DANS LA FORÊT

**Objectif :** s'exprimer oralement en continu.

**Activité langagière :** s'exprimer oralement en continu.

**Matériel :** cartes des maisons.

**Organisation pédagogique :** groupes de 4 à 5 enfants.

**Pré-requis :** connaître le nom des couleurs (*ròt-gel-bläuj-grüen*).

Il s'agit, pour chaque élève, de retrouver son partenaire, ou bien la famille à laquelle il appartient.

### Mise en situation

« Vous êtes perdus dans la forêt, chacun d'entre vous devra retrouver son partenaire ou sa famille sans réveiller le loup. » Chaque élève prend connaissance de sa carte (image ou texte) sans la montrer à ses camarades. Les élèves auront pour tâche de circuler librement dans la salle de classe et de chuchoter à l'oreille de leurs camarades la question qui leur permettra de reconnaître soit un partenaire, soit une famille.

### Exemple

Chaque élève possède une carte-image « *Miesel* ». Dans ce cas, le but du jeu est de reconstituer les familles en fonction de leur préférence alimentaire. Tous les joueurs qui possèdent la même carte-image devront se regrouper.

Le nombre de cartes du même aliment déterminera la taille de la famille.

### Exemples de formulations

- *Miesel! Ròt wenn's beliebt! / Wenn's beliebt ròt!*
- *Salü! Ich wòtt 's ròte Hiesel!*
- *Kätzel! wiss wenn's beliebt! / Wenn's beliebt ròt!*
- *Famili Fròsch, ich wòtt... ròt (wenn's beliebt).*

### Lexique

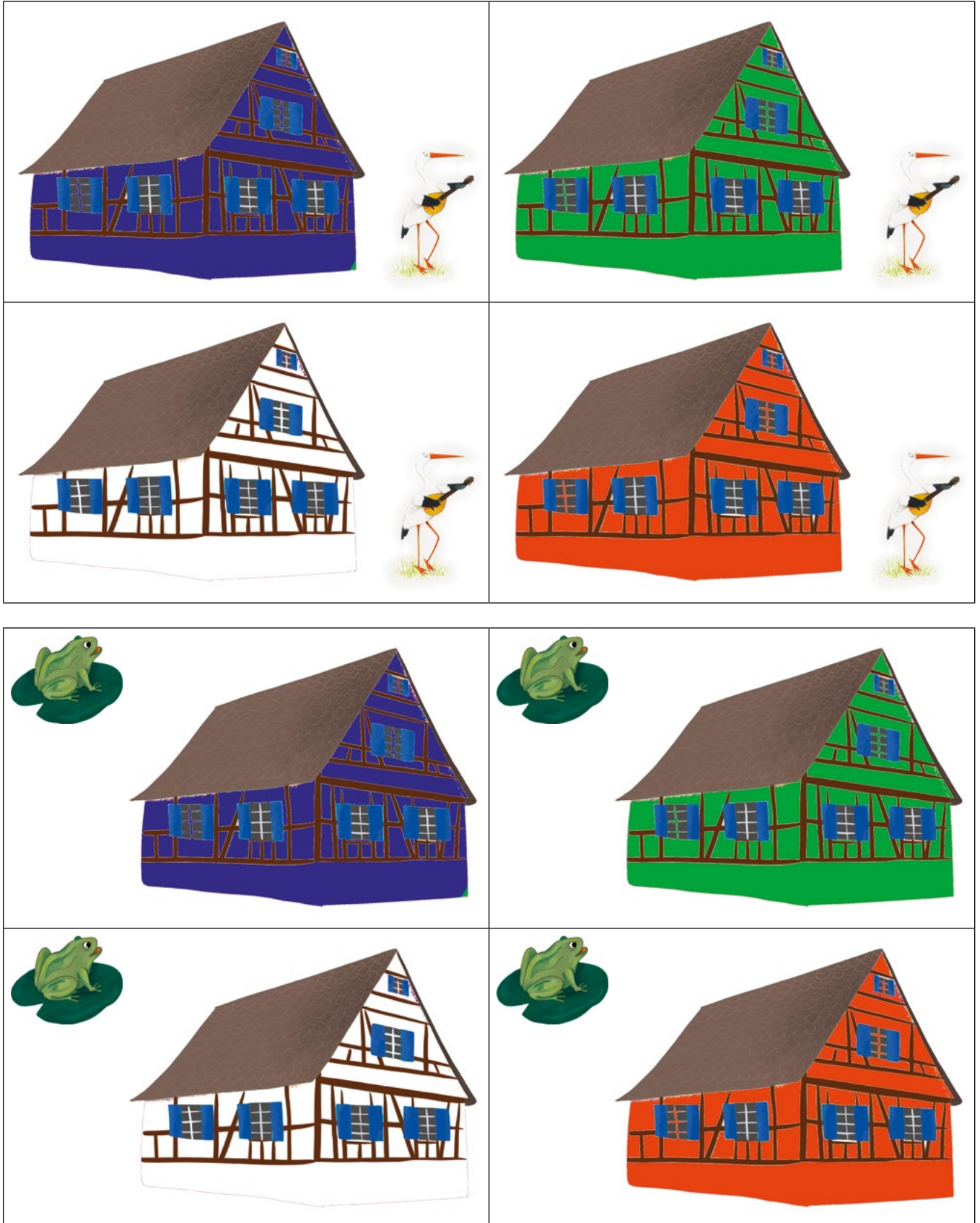
- *Miesel* → petite souris
- *Fròsch* → grenouille
- *ròt* → rouge
- *bläuj* → bleu
- *Kätzel* → petit chat
- *Stòrich* → cigogne
- *wiss* → blanc
- *grüen* → vert



# Àlli Fàrwe het min Hiesel



<https://youtu.be/9NyHfW1411k>





# Àlli Fàrwe het min Hiesel



<https://youtu.be/9NyHfW1411k>







# Àlli Fàrwe het min Hiesel



<https://youtu.be/9NyHfW1411k>

Serge Rieger

**Refrain**

$\text{♩} = 170$

**D A D A**

Àl-li Fàr - we het min Hie - sel Wenn àm Mor - je d'Sünn ùf-wàcht

**Bm F#m Bm A D D**

6 Àl-li Fàr - we vòn min Hie - sel Schwìn-de in de Nàcht Àl-li Fàr - we

**A D A Bm F#m**

11 het min Hie - sel Im e wàr-me Sùn-ne-schien Àl-li Fàr-we vòn min Hie - sel

**Couplet 1**

**Bm F#m Bm D A D A**

16 Schlo-fe O - wets in D'Bä lic ke sin schwàrz D'Wänd sin àl li wiss

**Couplet 2**

**Bm F#m Bm F#m Bm D A**

22 Ùn e schwàr zi Kätz Fàngt ùns wis si Mies De Stò-rich zit-ter gescht

**D A Bm F#m Bm F#m Bm**

28 Sitzt ùf si - nem Nescht Er sìtzt àl - le - wei Schùn ùf si - nem Ei

## Couplets 3 et 4

De Störich fresset gern Fröesch  
 Dòch sin àlli mies  
 's Kätzel ùf de Tisch  
 Leijt'm frischi Mies

'Kätzel will's e sò  
 's Tüerel mol ich bläuj  
 z'Nächts sin sòwiesò  
 Àlli Kätze gräuj





# Àlli mini Pflànze

NIVEAU D'EXPLOITATION INDICATIF : À PARTIR DE LA MATERNELLE



Lien vers la vidéo :  
<https://youtu.be/OXFdWlwQCQQ>

## POUR TRAVAILLER LA LANGUE (ÉCOUTER, COMPRENDRE, S'EXPRIMER EN ALSACIEN OU EN ALLEMAND)

- Organiser un marché en demandant à chaque élève d'apporter un fruit ou un légume. Nommer les différents éléments : *Dis isch e Tòmàt. Ùn wàs isch dis? Dis isch e Àpfel. Ùn dis?*
- Mettre en scène le « jeu de la marchande ». On privilégiera le tutoiement pour les élèves. Quelques exemples de formulations ci-dessous :
  - *Gùte Mòrje...* (réinvestir les formulations de salutation)
  - *Wàs wär's? / Wàs witt? / Wàs brüch?* (formulations au choix)
  - *Ìch wòtt e Àpfel. / Ìch het garn e Tòmàt. / Gib m'r e Banan.*
- L'objectif est de créer de l'interaction entre élèves. Pour y parvenir, l'enseignant pourra endosser un rôle au début mais s'effacera au fur et à mesure. Pour cette activité, l'organisation par binômes serait à privilégier après une découverte collective.
- La thématique des fruits et légumes permet également de travailler les formulations telles que :
  - *Ich ass garn Àpfel / Banane / Grùmbeere.*
  - *Ùn dü? Wàs asch dü garn? / Wàs trinksch du garn? / Wàs hesch dü garn?*

## POUR APPRENDRE LA CHANSON

- Écouter la chanson, repérer les différentes unités mélodiques (refrains/couplets).
- Faire reproduire la mélodie, puis rajouter progressivement le texte.
- Une alternative d'apprentissage peut être de mémoriser d'abord le texte, comme on le ferait avec une poésie. Ce texte peut ensuite être scandé selon le rythme de la chanson pour être finalement chanté.
- Cette chanson est très dansante. On peut imaginer que les élèves inventent une chorégraphie qui met en scène la danse des fruits et des légumes. Pour y parvenir, il est essentiel que les élèves repèrent le rythme de la chanson. On peut mettre celui-ci en évidence en les faisant marcher sur le tempo de la chanson. Quand l'ensemble de la classe y sera parvenu, on pourra rajouter des gestes expressifs sur les différentes unités mélodiques.

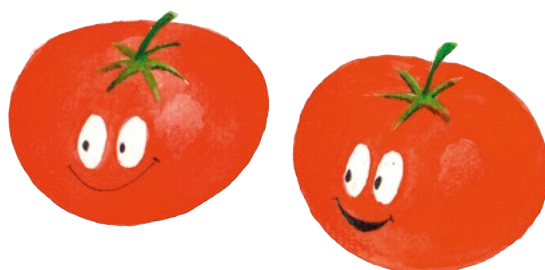
### POUR ALLER PLUS LOIN



Une chanson qui permet d'utiliser les mêmes formulations : *'s Krokodil (Krock)* :  
<https://youtu.be/T83ENHRbbnY>



Et une autre...  
*Schokolade* : [https://youtu.be/SiUzN\\_gvl04](https://youtu.be/SiUzN_gvl04)





# Àlli mini Pflànze



## ÒBSTSÀLÀT

**Objectifs :** découvrir et mémoriser des noms de fruits.

**Activité langagière :** comprendre l'oral.

**Organisation pédagogique :** classe.

**Matériel :** cartes de fruits (matériel de classe).

**Lieu :** un cercle de chaises en salle de jeux.

### Préparation

Utiliser les cartes représentant des fruits. Les présenter et les nommer de façon à ce que les élèves commencent à mémoriser leur nom. Pour chaque fruit, prévoir au moins trois cartes.

Pour les fruits, il existe de nombreux mots transparents dans les deux langues : *Tòmàt, Sàlàt, Ràdi, Melòn.*

Jouer dans un premier temps avec ces mots, puis introduire progressivement de nouveaux noms de fruits : *Erbse, Ziewle, Lauch, Köehl,* etc.

### Déroulement

Constituer un cercle avec autant de chaises que d'enfants. Tous les enfants s'assoient, l'enseignant (meneur) se place au centre du cercle. Tous les joueurs, y compris l'enseignant, portent autour du cou une carte représentant un fruit. L'enseignant nomme un fruit. Tous les enfants qui portent la carte de ce fruit doivent changer de place et l'enseignant en profite pour trouver une place. Un enfant se retrouve donc sans chaise. C'est alors à son tour de nommer un fruit et de tenter de retrouver une place.

Le meneur peut faire changer tous les joueurs de place en disant *Òbstsàlàt* (salade de fruits).

### Prolongement

Jouer avec d'autres cartes (aliments, animaux, couleurs, etc.).

## ÀLLI MINI PFLÀNZE

**Objectifs :** découvrir et mémoriser le nom des fruits.

**Activité langagière :** prendre part à une conversation.

**Organisation pédagogique :** classe.

**Matériel :** CD, fruits frais (ou en bois ou en plastique), tissu pour les cacher.

L'enseignant souhaite apprendre aux élèves la chanson « *Àlli mini Pflànze* ». Il la chante une fois avec eux (cf. texte dans le livret du CD) et place sur la table une pomme, une pêche, une poire et un abricot, qu'il nomme en alsacien.

Les fruits sont cachés sous un morceau de tissu. Un des fruits s'y trouve en double exemplaire. Les enfants, en palpant les fruits à travers le tissu, doivent deviner lequel est de trop. Une fois qu'ils l'ont deviné, l'enseignant demande *Wàs isch dis?* L'enfant répond (*Dis isch*) e...

### Variante

Au lieu de placer un fruit en double, on peut enlever un fruit sous le tissu. L'enfant doit deviner et nommer le fruit manquant (jeu de Kim).

### Prolongements

Ajouter d'autres fruits dont le nom est transparent : *Banan, Zittròn, Ananas, Òrange.*

Rejouer en utilisant un autre sens que le toucher (odorat, goût).

### Lexique

- *Tòmàt* → tomate
- *Ràdi* → radis
- *Erbse* → petits pois
- *Lauch* → poireaux
- *Sàlàt* → salade
- *Melòn* → melon
- *Ziewle* → oignons
- *Köehl* → chou

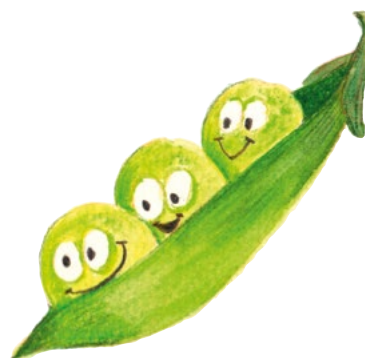
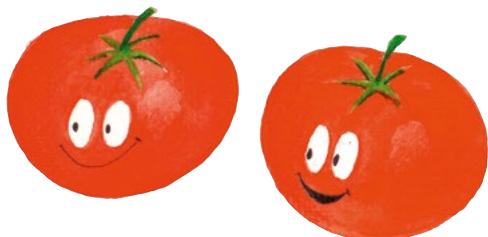




## Àlli mini Pflànze



<https://youtu.be/OXFdWwQCQQ>





# Àlli mini Pflànze



<https://youtu.be/OXFdWlWQCQQ>

Serge Rieger

♩ = 120  
 Refrain  
 C

G C

Löej se wie se tån-ze Àl-li mi-ni Pflàn-ze Löej se wie se blüeh-je D'Ïm-me ùm se

8 F C G C F C G C Couplet 1  
 C

flie-je Löej se wie se tån - àn - ze Àl-li mi-ni Pflàn - àn - ze De Lauch mit-'m Sà -

18 G C F C D G

làt D' - Rã - di mì'm Spi - nàt Tàn-ze in de Sùnn Sò gehn d'Daj he - rùm

## Couplet 2

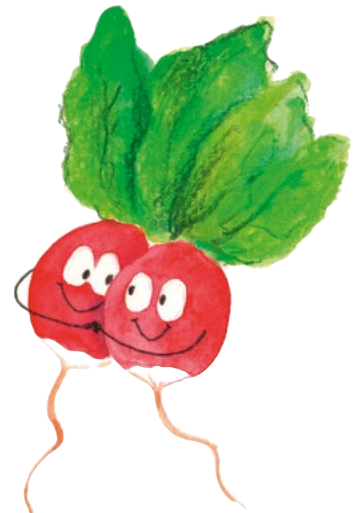
S'G'mües mit de Melòn'  
 D'Ersble mit de Bòhn'  
 Tànze in de Sùnn  
 Sò gehn d'Daj herùm

## Couplet 3

D'Ziewle mit'm Köehl  
 D'Tòmàt mit'm Stiel  
 Tànze in de Sùnn  
 Sò gehn d'Daj herùm

## Couplet 4

De Àpfel ùf'm Baum  
 Löejt sich àlles àn  
 Àlli Pfädle gràd  
 Àlles steht pàràt!



# De Bòbby

NIVEAU D'EXPLOITATION INDICATIF : À PARTIR DE LA MATERNELLE



Lien vers la vidéo :  
<https://youtu.be/uc41LH9Llz8>

## POUR TRAVAILLER LA LANGUE (ÉCOUTER, COMPRENDRE, S'EXPRIMER EN ALSACIEN OU EN ALLEMAND)

On pourra travailler différents champs lexicaux inspirés par la chanson de manière interactive à l'aide des formulations dialogiques ci-dessous :

*Wie sieht de Bòbby üs?*

*Ar het e Nàs / Gràlle / Zahn / e Schwànz /*

*Wie fielt sich de Bòbby?*

*Ar isch gliecklich / fròh / lieb / zärtlich / zàrt /*

*Wàs màcht de Bòbby?*

*Ar spitzt / brüellt / blòst / lebt im Wàld / làcht / huescht*

Ces activités peuvent mener à un jeu de Kim ou au jeu Lucky Luke.

Voir le matériel imprimable dans les pages suivantes.

## POUR APPRENDRE LA CHANSON

- On pourra privilégier une entrée par la mémorisation du texte en s'appuyant sur le système de rimes très prononcé.
- Le texte pourra ensuite être scandé selon le rythme de la chanson pour être finalement chanté.
- On pourra faire repérer le rythme très marqué de la chanson puis le faire reproduire.
- Cette activité peut être réalisée en frappant le premier et le troisième temps en produisant un son grave (table, pied, etc.), et le deuxième et le quatrième temps en produisant un son plus aigu (mains, doigts, etc.).

### POUR ALLER PLUS LOIN



Des vidéos qui traitent des animaux fantastiques dans les contes : <https://youtube.com/playlist?list=PL-4L9yWquJmby9lqP9gc3zkv8BhtvKMnYJ>



Un conte autour d'un animal fantastique : <https://youtu.be/8FJzLTMfYfs>

Un album avec un animal fantastique :  
Ungerer, Tomi, *Das Biest des Monsieur Racine*, Diogenes Verlag, Zurich, Suisse, 1981.

Hòrich  
de  
Stòrich



## De Bòbby



### JEU DE KIM

**Objectifs** : découvrir et mémoriser les parties du corps de Bòbby.

**Activité langagière** : expression orale.

**Organisation pédagogique** : classe.

**Matériel** : cartes-images correspondant au lexique ou à la formulation à mémoriser.

Les grandes cartes-images sont affichées au tableau. Au signal de l'enseignant ou du meneur de jeu, les élèves ferment les yeux. L'enseignant retourne une carte ou la décroche du tableau. Au signal de l'enseignant ou du meneur de jeu, les élèves ouvrent les yeux. Un élève nomme la carte manquante.

#### Variante

Une fois que la structure et le lexique sont suffisamment maîtrisés, l'élève qui a donné la bonne réponse peut prendre la place du meneur de jeu.

### JEU DU LUCKY LUKE

**Objectifs** : découvrir et mémoriser les parties du corps de Bòbby.

**Activité langagière** : compréhension de l'oral.

**Organisation pédagogique** : classe.

**Matériel** : cartes-images correspondant au lexique ou à la structure à mémoriser.

Il s'agit de montrer le plus rapidement possible l'image correspondant à la structure énoncée par l'enseignant.

L'enseignant distribue à chaque élève 2 à 3 cartes-images de façon aléatoire ou demande à chacun d'entre eux d'en choisir parmi celles qui sont proposées.

L'enseignant énonce une formulation intégrant un élément du lexique à acquérir. Tous les élèves qui possèdent la carte-image correspondante la lèvent le plus rapidement possible.

L'enseignant vérifie et valide les bonnes réponses. À chaque bonne réponse, l'élève peut faire un trait ou une croix...

#### Variante

Un élève prend la place de l'enseignant et devient meneur de jeu.

Le meneur de jeu propose deux formulations : on ne peut brandir les cartes-images que si l'on possède les deux ayant été énoncées.

#### Lexique

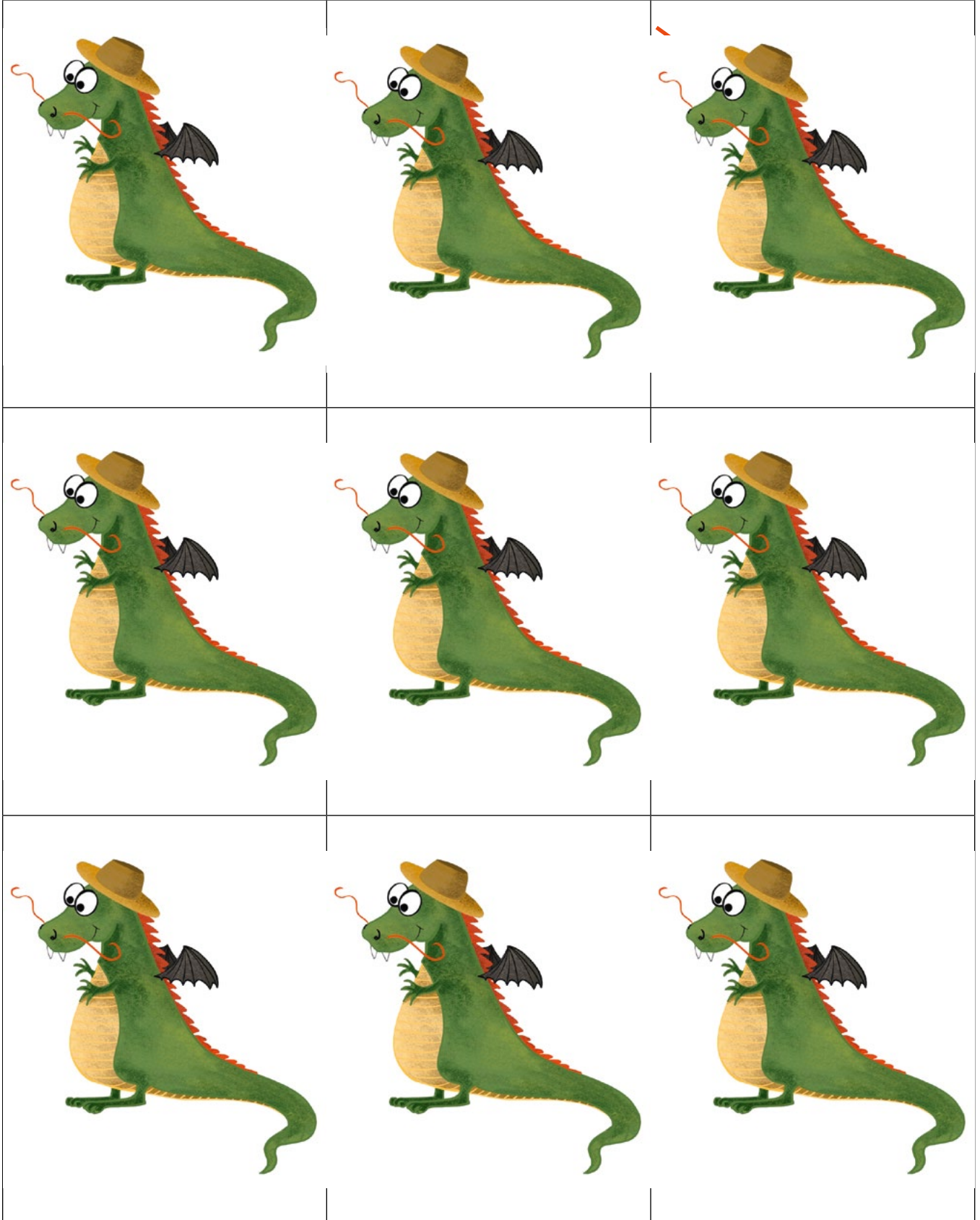
- *Schnäutzer* → moustache
- *Grälle* → griffes
- *Zahn* → dents
- *Schwanz* → queue
- *Awe* → yeux
- *Hüetel üs Stroh* → chapeau de paille
- *Büsch* → ventre
- *Fladi* → ailes
- *Füess* → pieds/pattes



# De Bòbby



<https://youtu.be/uc4ILH9Llz8>





# De Bòbby



<https://youtu.be/uc4ILH9Lz8>

Serge Rieger

**Refrain**

$\text{♩} = 80$

C F C

De Bò-bby, De Bò-bby, De Bò-bby isch e Drà-che Der lebt bie, der lebt bie der

9 G C F C

lebt bie ùns im Wàld Er will mi', er will mi', er will mi' là-che mà-che Ùn spitzt er àls

16 G C Couplet 1 F

Flàm-me, dis isch gràd wàs mir g'fällt Er isch sò grünen, sò wie 's'Gràss Ùn het e

22 C D G F Em G

gànz làn-gi Nàs Er het e Hüe - tel ùs Stròh Sò isch er glüe-klich ùn fròh

## Couplet 2

Er brüellt so lüt wie e Löeb  
Dòch isch er zärtlich ùn lieb  
Ùn wenn er hueschte müess  
Ìsch àlles vòll mit Rüess

## Couplet 3

Er blòst ùf d'Tierle zàrt  
Dàss se ken kàlt meh hàn  
In sinem Herzel wàrt  
Für jedi Sòrt e Flàmm



# Màme, màch din Herzel ùf

NIVEAU D'EXPLOITATION INDICATIF : À PARTIR DE LA MATERNELLE



Lien vers la vidéo :  
<https://youtu.be/IgG9rPA9Sr0>

## POUR TRAVAILLER LA LANGUE (ÉCOUTER, COMPRENDRE, S'EXPRIMER EN ALSACIEN OU EN ALLEMAND)

- Mémoriser le texte et le réciter de manière expressive.
- On pourra associer des gestes significatifs afin de faciliter la compréhension.
- À partir du cycle 2, on pourra faire copier le texte et l'illustrer.
- La copie du texte (matériel photocopiable sur la page suivante) peut se faire sous forme de *Laufdiktat* (« copie marchée »).

### Copie marchée

Le texte à copier est présenté au tableau, puis caché par l'enseignant. Un ou plusieurs documents reproduisant le texte à copier sont laissés en accès libre au fond de la classe. Les élèves doivent alors commencer à écrire. Ils se déplacent pour consulter le document au fond de la classe et retournent à leur place pour copier ce qu'ils ont retenu. Ce type de copie permet de travailler la mémorisation et de copier en s'appuyant sur le sens.

## POUR APPRENDRE LA CHANSON

- Après que le texte a été mémorisé, il pourra être scandé selon le rythme de la chanson pour être finalement chanté.
- Les gestes significatifs utilisés pour faciliter la compréhension du texte pourront être pratiqués pour proposer une chorégraphie qui pourra être filmée.

### POUR ALLER PLUS LOIN



Une chanson en allemand sur la même thématique :  
*Mama* – extrait de *Rock auf'm Schulhof 5* :  
<https://youtu.be/uARCPnDttns>



La chanson en alsacien *Min Kind* de Stéphane Jost :  
<https://www.youtube.com/watch?v=AdfOJuBoi6o>



Une idée de bricolage pour la fête des mères :  
<https://youtu.be/b8c9cWPDVec>





## Màme, màch din Herzel ùf



Màme, màch din Herzel ùf

Màme, màch din Händel ùf

Ùn màch d'Awe zü

Ich leij dir e Blüemel druf

Ùn e Schmütz dezü

Màme, màch din Händel ùf

Ùn màch d'Awe zü

Ich lej dir min Herzel druf

Ùn e Schmütz dezü

Màme, màch din Herzel ùf

Ùn màch d'Awe zü

Ich leij dir min Köepfel druf

Ùn e Schmütz dezü

Höer mòl minem Liedel zü

Ich hàb's für dich g'lehrt

Ich höer dinem Herzel zü

Wie es schneller schlät





# Màme, màch din Herzel ùf



<https://youtu.be/IgG9rPA9Sr0>

Serge Rieger

Couplet 1

♩ = 120

D A D A Bm F#m

Mà - me, màch din Hän-del ùf Ùn màch d'A-we zü Ich leij dir e Blüe-mel druf

8 Bm A D Bm A D

Ùn e Schmütz de - zü

## Couplet 2

Màme, màch din Händel ùf  
Ùn màch d'Awe zü  
Ich leij dir min Herzel druf  
Ùn e Schmütz dezü

## Couplet 3

Màme, màch din Herzel ùf  
Ùn màch d'Awe zü  
Ich leij dir min Köepfel druf  
Ùn e Schmütz dezü

## Couplet 4

Höer mòl minem Liedel zü  
Ich hàb's fùer dich g'lehrt  
Ich höer dinem Herzel zü  
Wie es schneller schlät





# Wie de Wòlf wohnt

NIVEAU D'EXPLOITATION INDICATIF : À PARTIR DU CYCLE 2



Lien vers la vidéo :  
<https://youtu.be/DDJ2k4P6LLQ>

## POUR TRAVAILLER LA LANGUE (ÉCOUTER, COMPRENDRE, S'EXPRIMER EN ALSACIEN OU EN ALLEMAND)

- On pourra demander aux élèves de repérer le nombre de fois qu'est répété le mot *Wòlf* lors d'une écoute de la chanson.
- On pourra ensuite leur demander quelles autres personnes sont nommées ?  
*Maidel, Büewel, d'Màme, 's Miesel*  
Pour aider les élèves à nommer et à mémoriser les personnages, vous trouverez des propositions d'activités complémentaires et du matériel photocopiable aux pages suivantes.
- L'illustration utilisée dans la vidéo permet de travailler la description d'image en nommant par exemple les 3 personnages qu'on y voit :  
*Wer isch dis?*  
*Dis isch de Wòlf / 's Büewel / 's Maidel*

## POUR APPRENDRE LA CHANSON

On pourra faire écouter la chanson et faire reproduire les « *ouh ouh* » afin de familiariser les élèves avec la mélodie.

### POUR ALLER PLUS LOIN



*Pierre et le loup* de Prokofiev raconté aux enfants en images (français) : <https://youtu.be/Ug6dmqneAvw>



Avec un dossier d'exploitation à télécharger :  
[http://www.cndp.fr/crdp-reims/fileadmin/documents/preac/spectacle\\_vivant\\_opera/dossiers\\_pedagogiques/PIERRE\\_ET\\_LE\\_LOUP\\_13\\_cc.pdf](http://www.cndp.fr/crdp-reims/fileadmin/documents/preac/spectacle_vivant_opera/dossiers_pedagogiques/PIERRE_ET_LE_LOUP_13_cc.pdf)



*Peter und der Wòlf* de Prokofiev raconté aux enfants en allemand : <https://youtu.be/62!OwKbow-!>



Une chanson en alsacien sur la même thématique :  
*Wòlf im Gàng* de Gérard Dalton  
<https://youtu.be/UQdrC4YrPu!>



Un épisode de *Karambolage* d'Arte sur le petit chaperon rouge : <https://youtu.be/YO3DVY9NtK4>



# Wie de Wòlf wohnt



## LES 4 COINS

**Objectifs** : découvrir et mémoriser les noms des personnages de la chanson.

**Activité langagière** : expression orale.

**Organisation pédagogique** : classe.

**Matériel** : grandes cartes-images représentant les éléments lexicaux en cours d'acquisition.

Montrer le plus vite possible l'image nommée par le meneur de jeu.

Les cartes-images sont fixées aux murs, tout autour de la salle de classe, visibles par tous les élèves. Le meneur de jeu (l'enseignant, dans un premier temps) énonce les éléments lexicaux.

Les élèves sont invités à montrer du doigt la carte-image concernée.

### Exemple

*Wo isch de Wòlf?*

### Variante

Dans un espace adapté, les élèves se déplacent vers la carte-image concernée.

Supprimer une à une les images, montrer alors l'emplacement vide.

## MÉMOY

**Objectifs** : découvrir et mémoriser les noms des personnages de la chanson.

**Activité langagière** : expression orale.

**Organisation pédagogique** : se joue en groupe réduit ou à deux.

**Matériel** : cartes-images correspondant au lexique ou à la structure à mémoriser.

Il s'agit d'apparier des cartes-images et de former plus de paires que son partenaire de jeu.

Les élèves mélangent les cartes-images puis les disposent, face cachée, devant eux. Chacun leur tour, ils retournent deux cartes. Ils nomment ce qui y est représenté ou énoncent la formulation qui y est associée. Si les deux cartes sont identiques ou s'apparient, le joueur se les approprie.

Le gagnant est le joueur qui aura constitué le plus de paires de cartes.

### Variante

Les cartes à associer peuvent être l'image et le mot ou la phrase qui la désigne.

### Lexique

- *Kinder* → enfants
- *Maidel* → fille
- *Wòlf* → loup
- *Miesel* → petite souris
- *Büewel* → garçon
- *Màme* → la maman



## Wie de Wòlf wohnt



<https://youtu.be/DDJ2k4P6LLQ>





## Wie de Wòlf wohnt



<https://youtu.be/DDJ2k4P6LLQ>

Serge Rieger

♩ = 120

C F G

Wie de Wòlf wohnt, Wie de Wòlf wohnt, Wie de Wòlf wohnt isch

5 C C F G

kàlt Denn de Wòlf wohnt, denn de Wòlf wohnt, denn de Wòlf wohnt im

9 C G Am G/B C F

Wàld Mir sin bràv wie e Mie - sel Mir sin heim - lich ùn stìll Ùn mìr blie - we im

15 C D G

Hie - sel Weil es d'Mà - me sò will

Wie de Wòlf wohnt, wie de Wòlf wohnt,  
Wie de Wòlf wohnt isch Nàcht

Kleines Maidel, kleines Büewel,  
pàss gùet ùf, gib gùet Àcht

Wie de Wòlf wohnt, Wie de Wòlf wohnt,  
dò wùrd nit gelàcht

Dàss de Wòlf nìt, dàss de Wòlf nìt,  
dàss de Wòlf nìt verwàcht





# 's Ìnsekte Hiesel

NIVEAU D'EXPLOITATION INDICATIF : À PARTIR DU CYCLE 3



Lien vers la vidéo :  
<https://youtu.be/euP1yQR5F80>

## POUR TRAVAILLER LA LANGUE (ÉCOUTER, COMPRENDRE, S'EXPRIMER EN ALSACIEN OU EN ALLEMAND)

Pour toutes les activités proposées, voir aussi les propositions d'activités complémentaires et le matériel photocopiable aux pages suivantes.

→ On pourra travailler la mise en oreille en proposant le jeu suivant :

### Le jeu des quatre coins

Afficher les cartes-images tout autour de la salle de classe, visibles par tous les élèves. Le meneur de jeu (l'enseignant, dans un premier temps) énonce les éléments lexicaux. Les élèves sont invités à montrer du doigt la carte-image concernée.

→ On pourra également s'entraîner à nommer les insectes apparaissant dans la vidéo, les mémoriser par le biais d'activités ludiques et les employer dans des formulations simples :

– *Wàs isch dis?*

– *Dis isch e Àmeis* (une fourmi) / *e Ìmm* (une abeille) / *e Brùmmler* (un bourdon) / *e Flifàlter* (un papillon)

→ Pour travailler la mise en bouche, on pourra proposer l'activité suivante :

### L'œil magique

L'enseignant fixe au tableau les cartes-images représentant le lexique à acquérir, de manière à ce qu'elles soient bien visibles par tous les élèves.

L'une après l'autre, et dans l'ordre, elles sont désignées par l'enseignant et nommées (le lexique est toujours utilisé dans une formulation) en chœur par les élèves de la classe.

L'enseignant décroche l'une des cartes.

Comme précédemment, il désigne l'une après l'autre les cartes-images restantes, ainsi que l'emplacement vide. Les élèves nomment en chœur les images, y compris l'image qui a disparu.

Continuer en supprimant l'une après l'autre toutes les cartes-images.

## POUR APPRENDRE LA CHANSON

Pour un apprentissage progressif de la chanson, les étapes suivantes pourront être proposées :

– Écouter plusieurs fois la chanson.

– Distinguer les couplets et les refrains.

– Essayer de reproduire la mélodie en introduisant progressivement le texte.

### POUR ALLER PLUS LOIN



Un projet autour de la construction d'un hôtel à insectes : [https://edu1d.ac-toulouse.fr/politique-educative-31/education-au-developpement-durable/files/Ressources\\_HOTEL\\_à\\_insectes.pdf](https://edu1d.ac-toulouse.fr/politique-educative-31/education-au-developpement-durable/files/Ressources_HOTEL_à_insectes.pdf)



Une comptine en alsacien : *e Steckel ùn e Spinn* (page 15 du pdf en lien)  
[http://www.olcalsace.org/sites/default/files/publications/comptines\\_alsacien\\_web.pdf](http://www.olcalsace.org/sites/default/files/publications/comptines_alsacien_web.pdf)



## 's Ìnsekte Hiesel



### L'ŒIL MAGIQUE

**Objectifs :** nommer les cartes-images.

**Activité langagière :** s'exprimer oralement en continu.

**Organisation pédagogique :** classe.

**Matériel :** grandes cartes-images alignées au tableau.

L'enseignant fixe au tableau les cartes-images représentant les éléments lexicaux à acquérir, de manière à ce qu'elles soient bien visibles de tous les élèves.

L'une après l'autre, et dans l'ordre, elles sont désignées par l'enseignant et nommées en chœur par les élèves de la classe.

L'enseignant décroche l'une des cartes.

Comme précédemment, il désigne l'une après l'autre les cartes-images restantes, ainsi que l'emplacement vide. Les élèves nomment en chœur les images, y compris l'image qui a disparu.

L'enseignant continue à supprimer l'une après l'autre toutes les cartes-images et invite les élèves à les nommer.

### SCHERE/SCHER, STEIN/STAAN, PAPIER/PÄPIER, CAILLOU, CISEAUX

**Objectifs :** montrer d'une manière ou d'une autre que l'on a compris la formulation énoncée par le meneur de jeu.

**Activité langagière :** prendre part à une conversation.

**Organisation pédagogique :** par deux.

**Matériel :** chaque joueur dispose de cartes-images représentant les éléments lexicaux à acquérir.

Il s'agit de gagner toutes les cartes-images de son partenaire de jeu.

Les mains derrière le dos, les élèves comptent jusqu'à trois avant de montrer une main symbolisant le papier, les ciseaux ou bien le caillou.

- poing fermé → caillou
- main ouverte, doigts serrés → papier
- poing fermé, index et majeur tendus → ciseaux

Le gagnant est déterminé de la façon suivante :

- Le papier étouffe la pierre et gagne.
- La pierre casse les ciseaux et gagne.
- Les ciseaux coupent le papier et gagnent.

Le gagnant réclame une carte-image à son partenaire en utilisant l'une de ces formulations :

- *Gib m'r...*
- *Ich wòtt...*
- *Ich will...*
- *Ich brüch...*

Le gagnant de la partie sera : soit le joueur qui aura réussi à s'approprier toutes les cartes-images de son partenaire, soit le joueur qui aura en sa possession le plus de cartes-images quand le temps de jeu se sera écoulé.

### Lexique

- *'s Ìnsekte Hiesel* → l'hotel à insectes
- *e Brùmmeler* → un bourdon
- *e Àmeis* → une fourmi
- *e Ìmm* → une abeille
- *e Flifàlter* → un papillon
- *'s Herrgòttskäferle* → la coccinelle





## 's Ìnsekte Hiesel



<https://youtu.be/euP1yQR5F80>





# 's Ìnsekte Hiesel



<https://youtu.be/euP1yQR5F80>

Serge Rieger

**Couplet 1**  
 ♩ = 124      Bm      Em      A      D      Bm

Mir bäu-je dir e Hie - sel Ûs Stäc-ke ùn ùs Staan Mir gänn dir glich de

**Couplet 2**

7      Em      F#      Bm      Bm      Em

Schlües-sel Dü bisch jetz drìn - ne d'heim Mir bäu - je dir e Schöep-fel Mir

12      A      D      Bm      Em      F#      Bm

mà-che's gröss ùn fescht Kùm m 'rin mit din-ne Kùm - pel Ûn màch e grò-sse Fescht

18      Refrain      Bm      G      A      D      Em      F#      Bm

Mir schen-ke dir dis Lie - ie - ie - del Züe dem Ìn-se - kte Hie - i - sel Mir

28      G      A      D      Em      F#      Bm

schen-ke dir dis Lie - i - ie - del Züe dem Ìn- se - kte Hie - i - sel

**Couplet 3**

Mir bäuje dir e Neschtel  
 Mit Wässer, Kiss ùn Gründ  
 Mir stelle's àn e Bäämel  
 Ûn hòffe dü bliech gùnd

**Couplet 4**

Mir bäuje dir e Stüebel  
 Ûs Wiede, Sànd ùn Stròh  
 Mir helfe dir e bissel  
 Un hòffe 's màcht dich fròh

**Couplet 5**

Mir bäuje dir's mit Neijel  
 Mit Lähme, däss es bäbht  
 Mir binde's mi'm e Schnierel  
 Ûn hòffe, däss es hebbt

**Couplet 6**

Mir schenke dir dis Hiesel  
 Ich hòff, 's isch wie dü 's wìtt  
 Kùm jetz in ùnser Gartel  
 Ûn schäff e bissel mit



# D' Zauberee

NIVEAU D’EXPLOITATION INDICATIF : À PARTIR DU CYCLE 2



Lien vers la vidéo :  
<https://youtu.be/jxst5NOoZ6I>

## POUR TRAVAILLER LA LANGUE (ÉCOUTER, COMPRENDRE, S’EXPRIMER EN ALSACIEN OU EN ALLEMAND)

Pour toutes les activités proposées, voir aussi les propositions d’activités complémentaires et le matériel photocopiable aux pages suivantes.

- On pourra faire mémoriser le texte et le faire réciter de manière expressive.
- On pourra associer des gestes significatifs afin de faciliter la compréhension.
- Pour faciliter la mémorisation, on pourra proposer le jeu suivant :

### **Richtig oder falsch**

Le meneur de jeu montre une image et énonce une formulation. Si la formulation entendue correspond à l’image vue, les élèves réagissent en disant *richtig*. Si l’affirmation ne correspond pas à l’image, les élèves réagissent en disant *falsch*.

- On pourra faire nommer les astres (*d’Sünn – de Mònd – d’Starne*) et quelques éléments météorologiques (*d’Wòlke – de Rajeböeje – de Dàà – d’Nàcht*) apparaissant dans la vidéo, les mémoriser par le biais d’activités ludiques, et les employer dans des formulations simples du type : *Wàs isch dïs? Dïs isch...*

## POUR APPRENDRE LA CHANSON

Pour un apprentissage progressif de la chanson, les étapes suivantes pourront être proposées :

- Écouter la chanson de manière fractionnée en isolant les refrains des couplets.
- Inviter les élèves à reproduire les unités mélodiques (refrains et couplets) en remplaçant les mots par *la la la*.
- Remplacer progressivement *la la la* par des unités de texte en rajoutant les vers au fur et à mesure. Cette phase peut être réalisée en chantant sur la chanson diffusée ou *a capella*, ce qui permet d’en ralentir le tempo et donc le débit.
- La vidéo fait apparaître le texte. Elle peut servir de prompteur, à condition que les élèves se soient entraînés au préalable à prononcer le texte correctement. Le primat de l’écoute et de la reproduction orale est à préconiser.

### POUR ALLER PLUS LOIN



L’album de Tomi Ungerer : *Der Mondmann*  
<http://www.olcalsace.org/fr/actualite/s-mondmanne-le-tomi-ungerer-en-alsacien>



L’adaptation en chanson : *Der Mondmann*  
<https://youtu.be/hxM6hJsDDLQ>



Une adaptation d’une poésie de Josef Guggenmos :  
*Der Regenbogen* : [https://youtu.be/JwNEC\\_jxtwc](https://youtu.be/JwNEC_jxtwc)



Et son exploitation : [http://www.crdp-strasbourg.fr/main2/produits/rock\\_schulhof/docs/ras3\\_fiche9\\_der\\_regenbogen.pdf](http://www.crdp-strasbourg.fr/main2/produits/rock_schulhof/docs/ras3_fiche9_der_regenbogen.pdf)

Hòrich  
de  
Stòrich



# D' Zauberfee



## VRAI/FAUX

**Objectifs :** montrer d'une manière ou d'une autre, que l'on a compris la formulation énoncée par le meneur de jeu.

**Activité langagière :** comprendre l'oral.

**Organisation pédagogique :** classe.

**Matériel :** cartes-images correspondant au lexique ou à la structure à mémoriser.

Il s'agit d'apparier des cartes-images et de former plus de paires que son partenaire de jeu.

Le meneur de jeu montre une image et énonce une formulation. Si la formulation entendue correspond à l'image vue, les élèves réagissent en disant *richtig*. Si l'affirmation ne correspond pas à l'image, les élèves réagissent en disant *falsch*.

## Variantes

### VARIANTE 1 : SE LEVER SI C'EST VRAI

La classe est divisée en deux groupes. Placer une moitié des cartes-images à une extrémité du tableau et l'autre moitié à l'autre extrémité. Chaque groupe d'élèves se voit attribuer l'un ou l'autre des deux ensembles de cartes-images. L'enseignant énonce une affirmation. Les élèves écoutent et se lèvent si un des termes énoncés appartient à leur liste.

### VARIANTE 2 : STOP OU ENCORE

L'enseignant tient toutes les cartes-images dans ses mains. Il énonce une affirmation puis montre les images l'une après l'autre. Si l'image montrée correspond à la formulation, les élèves disent « stop », si l'image ne correspond pas à la formulation entendue, les élèves disent « encore » et l'enseignant montre l'image suivante.

## LA PROMENADE

**Objectifs :** montrer la carte demandée.

**Activité langagière :** comprendre l'oral.

**Organisation pédagogique :** classe ou groupe réduit.

**Matériel :** cartes-images correspondant au lexique ou à la structure à mémoriser.

Les élèves forment un cercle. Le meneur de jeu distribue une carte-image à un élève sur deux.

La même carte peut être donnée plusieurs fois.

Sur un fond musical ou au son du tambourin, les élèves se passent les cartes dans un sens donné.

Lorsque la musique s'arrête, le meneur de jeu demande une carte.

## Exemple

– *Wo ìsch d'Sùnn?*

L'élève (ou les élèves) qui détient (détiennent) l'élément cité le montre(nt).

Les élèves peuvent être amenés à dire collectivement :

– *Dìs ìsch d'Sùnn!*

Le jeu reprend, le meneur de jeu demande d'autres cartes-images.

Un élève peut endosser le rôle de meneur de jeu.

## Lexique

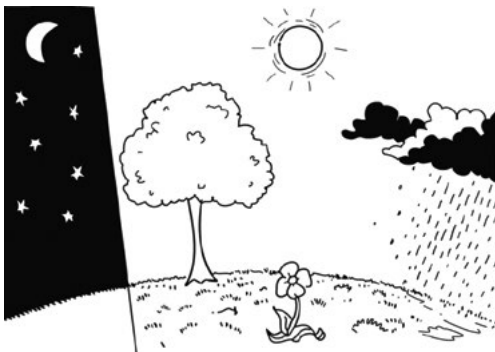
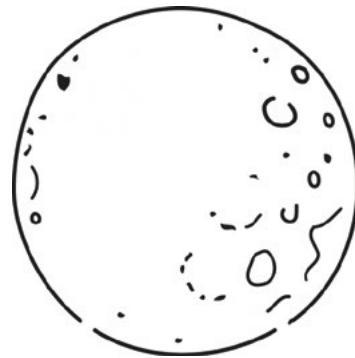
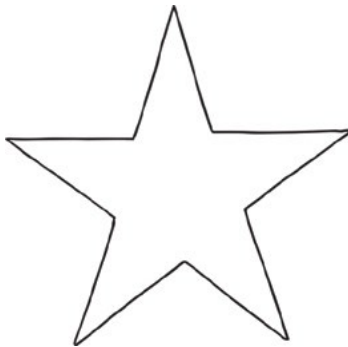
- *d'Starne* → les étoiles
- *d'Nàcht* → la nuit
- *de Rajeböeje* → l'arc en ciel
- *d'Sùnn* → le soleil
- *de Mònd* → la lune
- *de Dàà* → le jour



## D' Zauberfee



<https://youtu.be/xxst5NOoZGI>





# D' Zaubерfee



<https://youtu.be/xxst5NOoZGI>

Serge Rieger

$\text{♩} = 90$       G                      C                      D                      G                      G

Dò hìn - te àn mi'm Hie - se - le      Dò wohnt e Zau - ber - fee      Sie lebt mìt ih - rem

7      C                      D                      G                      G                      C                      D

Mie - se - le      Im vier - blät - tris - che      Klee Sie feijt àm Mòr - je      d'Ster - ne ùf      Ûn schenkt se in de

13      G                      G                      C                      D                      G                      B                      Em

Sùnn Àm Mit - tàg hängt se mìt - re Gùff      Wòl - ke drùm he - rùm      Sie mòlt e Rei - je - bö - je,

20      D                      G                      C                      G                      B                      Em                      B

mìt - tes in de Nàcht Im Män - nel ùf 'm Mònd, dem mòlt se àls e Bàrt Im Dùft vòm Wie - rauch

27      Em                      D                      G                      C                      D                      G                      B                      Em                      D

schmel - ze      mi - ni schöenschte Träim Sie holt mìt Schwe - wel - höelz - le      Lìcht - le ùs de Stein

## Couplet 2

Sie sàmmt im e Kerwel, Krite ùs'm Wàld  
 Ûn hängt se ùf e Seil, àm Dàà wenn d'Sùnne stràhlt  
 Sie höert wie d'Blùeme blüehje, ùn singt ihr Liedel mìt  
 Sie reist in ihre Fàrwe, ùn nìmmt mich m'ànchmòlt mìt

## Couplet 3

In ihre Awe glänze Lìchtle ùs de Sùnn  
 E Fierel isch's wie brennt, fùer d'Mensche ùm se 'rùm  
 Wenn sich d'ànn d'Awe schliesse, schenk ich 're mini Hànd  
 Ûn ùns'ri Seele fliesse, in's Lewe d'ànn mitnànd



# Elefànte ùf'm Àpfelbaum

NIVEAU D'EXPLOITATION INDICATIF : À PARTIR DE LA MATERNELLE



Lien vers la vidéo :  
<https://youtu.be/AG1Bbyr3wvg>

## POUR TRAVAILLER LA LANGUE (ÉCOUTER, COMPRENDRE, S'EXPRIMER EN ALSACIEN OU EN ALLEMAND)

- On pourra montrer la vidéo ou faire écouter la chanson aux élèves avec quelques consignes d'écoute :
- Par exemple, repérer le nombre de fois qu'est répété le mot *Elefànte* (discrimination auditive).
  - Afin de faciliter la compréhension de la chanson, on pourra associer des gestes significatifs au texte, notamment les éléments directionnels.

## MUSIQUE ET DANSE

La chanson se prête particulièrement bien à une chorégraphie collective qui pourra être créée par les élèves ou en suivant celle décrite ci-dessous. En salle de jeux ou en plein air.

### Couplets

Les élèves sont assis en ronde et disent bonjour de la main.

### Refrains

Un élève ou un groupe d'élèves endosse le rôle de l'éléphant, se lève et se place au milieu de la ronde puis fait les gestes suivants :

*Wàckle nüewer* → Faire un pas vers la droite.

*Wàckle nüewer* → Faire un pas vers la gauche.

*Wàckle òhne End* → Bouger les doigts avec les mains en l'air.

*Wàckle àlli mìt de Finger* → Bouger les doigts les mains en l'air.

*Wàckle mìt de Händ* → Les mains toujours en l'air, saluer des deux mains.

Cet enchaînement de pas se répète lors des couplets et des refrains suivants.

Au fur et à mesure, de plus en plus d'élèves se retrouvent au milieu de la ronde.

Les élèves de la ronde peuvent se lever lors du troisième couplet, se donner la main et tourner ensemble.

## POUR ALLER PLUS LOIN

Des chansons abordant les mêmes thématiques :



En allemand : <https://youtu.be/fSGSIZAu87w>



En français : <https://youtu.be/Ns92r5TQH3k>





# Elefànte ùf'm Àpfelbaum



Serge Rieger

♩ = 115  
 Couplet 1

E♭ A♭ B♭ E♭ E♭ A♭ B♭ E♭

's sìt-ze E-le - fàn-te ùf-'m Àp-fel - baum Win-ke de Be - kànn-te im e Bie-re - baum

9 E♭ A♭ B♭ E♭ Cm Fm B♭

Win-ke rüe-wer, win-ke nüe-wer win-ke òh-ne End Win-ke àl-li mit de Fin-ger, win-ke mit de

16 E♭ Refrain E♭ B♭ B♭7 E♭

Händ De E-le - fànt Het sin Ge - wicht De Àp-fel - baum Der het's nit licht!

## Couplet 2

Àlli Elefànte wàckle ùf em Baum  
 Winke de Bekànnte im e Bierebaum  
 Wàckle rüewer, wàckle nüewer, wàckle ohne End  
 Wàckle àlli mit de Finger, wàckle mit de Händ

## Couplet 3

Àlli Elefànte fàlle ràb in's Gràss  
 Màncher Elefànt het e blaüji Nàs  
 Wàckle rüewer, wàckle nüewer, wàckle ùf de Füess  
 Höer se redde, mànchi sawe d'Àpfel sin so süess!





# Kànguru

NIVEAU D'EXPLOITATION INDICATIF : À PARTIR DE LA MATERNELLE



Lien vers la vidéo :  
<https://youtu.be/pJWRUUmI7kQ>

## POUR TRAVAILLER LA LANGUE (ÉCOUTER, COMPRENDRE, S'EXPRIMER EN ALSACIEN OU EN ALLEMAND)

→ On pourra tout d'abord travailler la compréhension globale du texte en utilisant des formulations interactives du type :

*Wàs màcht de Kànguru?*

*De Kànguru springt / dantz / singt*

→ On associera un geste significatif à chaque verbe proposé.

→ L'objectif est de créer de l'interaction entre élèves. Pour y parvenir, l'enseignant peut endosser un rôle au début mais s'effacera au fur et à mesure. Pour cette activité, l'organisation par binômes est à privilégier après une découverte collective.

## MUSIQUE ET DANSE

On pourra demander aux élèves de repérer le rythme de la chanson en le frappant à l'aide de l'index dans la paume de la main opposée. Pour vérifier si les élèves y parviennent, on pourra baisser le son et leur demander de garder le rythme jusqu'au retour du son.

Il est conseillé de faire d'abord mémoriser la mélodie du refrain (sur *la la la*). On pourra ensuite remplacer progressivement *la la la* par des unités de texte en rajoutant les vers au fur et à mesure. Cette phase peut être réalisée en chantant sur la chanson diffusée ou *a capella*, ce qui permet d'en ralentir le tempo et donc le débit.

Les refrains de cette chanson se prêtent particulièrement bien à une chorégraphie collective qui pourra être créée par les élèves, ou en suivant celle décrite ci-dessous.

En salle de jeux ou en plein air :

*Spring e mòl rüewer* → Un pas sauté vers la droite.

*Mòl zeruck* → Un pas sauté en arrière.

*Spring e mòl nüewer* → Un pas sauté vers la gauche.

*Spring e mòl vòr* → Un pas sauté en avant (retour au point de départ).

### POUR ALLER PLUS LOIN



Un monument de culture allemande :  
<https://youtu.be/xseYnkFhFIE>





# Kànguru



Serge Rieger

♩ = 140  
 Couplet  
 E♭

Drüe-we ùf de Mät - te springt e Kàn-gu - ru Es geht dü - rich d’Lät - te ‘s’isch e

4 E♭ E♭ B♭

Kàn-gu - ru Lüej se wie se tàn - ze àl - li Kàn-gu - ru Höer se wie se sin - ge àl - li

8 Kehreim  
 E♭ A♭ E♭ B♭ E♭ E♭7

Kàn - gu - ru Kàn - gu - ru, Kàn - gu - ru, d’klei - ne Kàn - gu hen ken Rùeh

13 A♭ E♭ F B♭ Tànz  
 E♭

Hen ken Rùeh, hen ken Rùeh Tàn - ze in de neu - je Schùe Spring e Mòl rüe - wer

18 B♭ E♭

Mòl ze - rùck Spring e Mòl nüe - wer Spring e Mòl vor Blie' ùf - 'm Plàtz fröej

22 B♭ E♭

nit wà - rùm Dreij dich gräd e Mòl he - rùm

## Couplet 2

Drowe ùf de Pälme sitze Kànguru  
 In de Sünne schwitze àlli Kànguru  
 D’kleine sitze zàmme bie de Kànguru  
 In de Tàsche vòn de Màmme bie de Kànguru.

## Couplet 3

Sie hen làngi Òhre, àlli Kànguru  
 Sie sìn so gebore, àlli Kànguru  
 Hesch ken guti Òhre bie de Kànguru  
 So bìsch dü verlore bie de Kànguru.

# Pfiff mich ìn de Dàà henin

NIVEAU D'EXPLOITATION INDICATIF : À PARTIR DU CYCLE 3



Lien vers la vidéo :  
<https://youtu.be/hVpYyIEKmAy>

## POUR TRAVAILLER LA LANGUE (ÉCOUTER, COMPRENDRE, S'EXPRIMER EN ALSACIEN OU EN ALLEMAND)

À partir des étiquettes fournies dans les propositions d'activités complémentaires et le matériel photocopiable des pages suivantes :

- On pourra repérer, nommer et mémoriser certains noms d'oiseaux avec des formulations dialogiques du type : *Wàs ìsch d'is? D'is ìsch e Àmsel* / etc.
- On pourra ensuite demander aux élèves de placer ces étiquettes dans l'ordre d'apparition des mots dans la chanson. Le tableau ci-dessous fait apparaître ces noms dans l'ordre de la chanson.
- Par la suite, pour des élèves de cycle 3, on pourra proposer une version découpée du texte et leur demander de le reconstituer lors d'une écoute de la chanson.

## POUR APPRENDRE LA CHANSON

- Le rythme de la chanson invite à la déambulation. On pourra demander aux élèves de se déplacer en rythme en faisant un pas sur chaque temps fort (1<sup>er</sup> et 3<sup>e</sup> temps).
- Pour approfondir ce travail rythmique, on pourra ensuite demander aux élèves de repérer les temps faibles (2<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> temps) en tapant dans les mains entre chaque pas qu'ils font.

*Àmsel* → merle

*Drossel* → grive

*Nàchtigàll* → rossignol

*Kuckuck* → coucou

*Lerche* → alouette

*Schwälmel* → hirondelle

*Tiewel* → pigeon/colombe

*Pelikàn* → pélican

*Stòrich* → cigogne

*Ent* → canard

*Kolibri* → colibri

*Elschter* → pie

*Spàtz* → moineau

*Lel* → hibou

*Fink* → bouvreuil, pinson

*Meisel* → mésange

*Gànz* → oie

*Kràb* → corbeau

*Hüehn* → poule

*Bàbegeij* → perroquet

*Trüethàhn* → dindon

- On pourra proposer aux élèves de reproduire la mélodie... en sifflant !

### POUR ALLER PLUS LOIN



Une chanson simple à propos d'un volatile assez bavard : *De Bàbegeij*  
<https://youtu.be/HKInkDVcNPw>



Hòrich  
de  
Stòrich



# Pfiff mich ìn de Dàà henin



## MÉMOYRY

**Objectifs :** découvrir et mémoriser les noms des oiseaux.

**Activité langagière :** expression orale.

**Organisation pédagogique :** se joue en groupe réduit ou à deux.

**Matériel :** cartes-images correspondant au lexique ou à la formulation à mémoriser.

Il s'agit d'apparier des cartes-images et de former plus de paires que son partenaire de jeu.

Les élèves mélangent les cartes-images puis les disposent, face cachée, devant eux. Chacun leur tour, ils retournent deux cartes. Ils nomment ce qui y est représenté ou énoncent la formulation qui y est associée. Si les deux cartes sont identiques ou s'apparient, le joueur se les approprie.

Le gagnant est le joueur qui aura constitué le plus de paires de cartes.

### Variante

Les cartes à associer peuvent être l'image et le mot ou la phrase qui la désigne.

## JEU DE LA SALIÈRE / HIMMEL UND HÖLLE

**Objectifs :** mémoriser les noms des oiseaux.

**Activité langagière :** lire et comprendre.

**Organisation pédagogique :** à deux.

**Matériel :** une cocotte en papier par élève.

Les cocottes pourront aussi être données avec des images parmi lesquelles le camarade sollicité fera un choix. Chaque élève complètera sa cocotte avec les noms en français et en alsacien.

Exemple : la cocotte comporte les noms en alsacien *Àmsel*, *Dròssel*, *Nàchtigàll*...

Derrière ces images, l'élève pourra écrire le nom en français : le merle, la grive, le rossignol.

Vidéo de pliage : <http://www.kikisweb.de/basteln/mitpapier/falten/himmelundhoelle.htm>

Le joueur A demande à son camarade de dire un nombre (Ex. : *Wie viel Wüensch hesch dü?*). Le joueur B donne un nombre puis le joueur A plie sa cocotte en comptant jusqu'au nombre donné. Le joueur A lui pose alors la question (Ex. : *Wàas isch e Kuckuck?*). Si le joueur B répond correctement, le joueur A soulève l'onglet pour vérifier.

Puis on inverse les rôles.

### Lexique

*Àmsel* → merle

*Drossel* → grive

*Nàchtigàll* → rossignol

*Kuckuck* → coucou

*Lerche* → alouette

*Schwälmel* → hirondelle

*Tiewel* → pigeon/colombe

*Pelikàn* → pélican

*Stòrich* → cigogne

*Ent* → canard

*Kolibri* → colibri

*Elschter* → pie

*Spätze* → moineau

*Lel* → hibou

*Fink* → bouvreuil, pinson

*Meisel* → mésange

*Gànz* → oie

*Kràb* → corbeau

*Hüehn* → poule

*Bàbegeij* → perroquet

*Trüethàhn* → dindon



# Pfiff mich ìn de Dàà henin



<https://youtu.be/hVpYiEKmAY>





## Pfiff mich ìn de Dàà henin

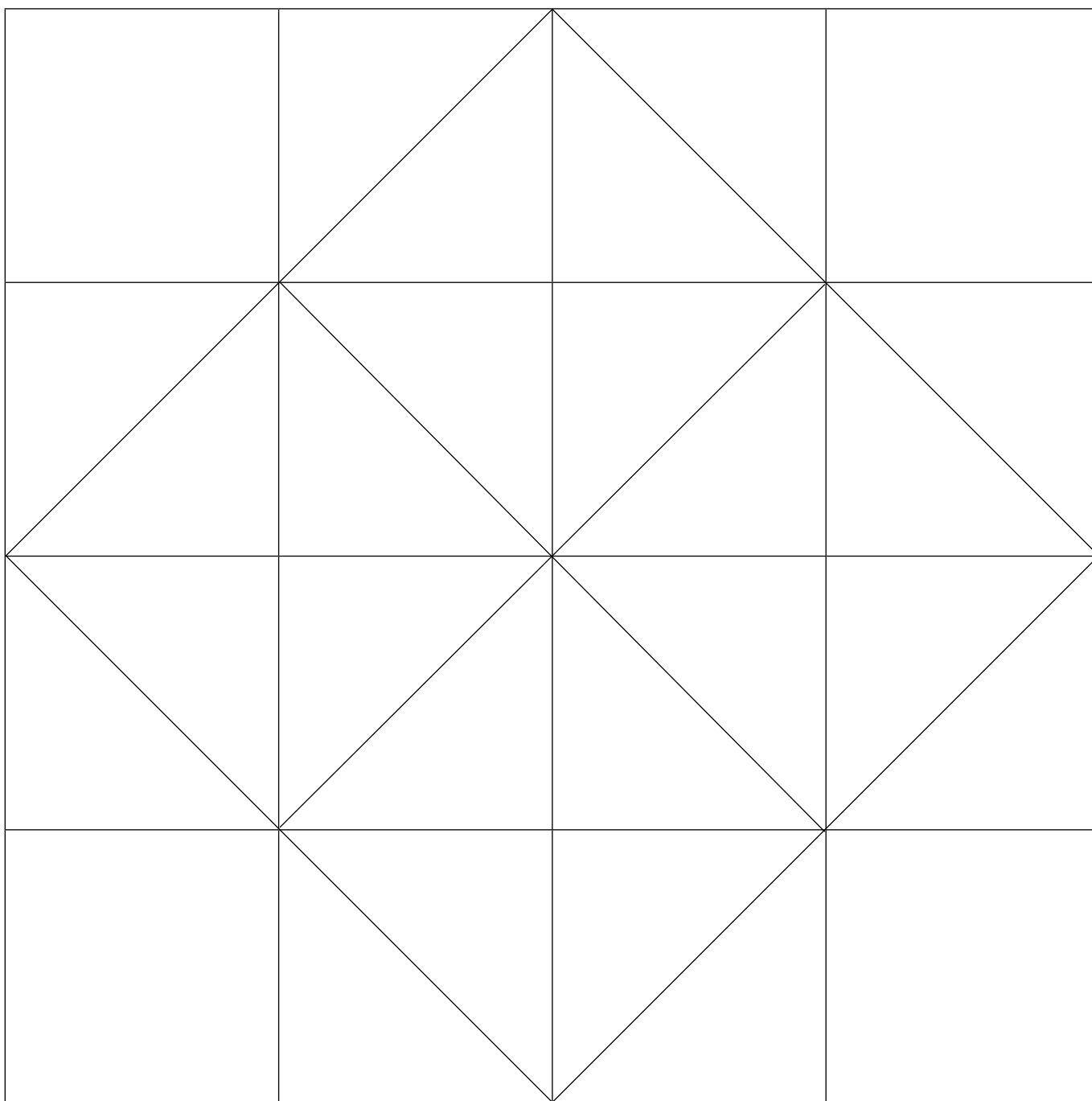


's Hüehn la poule	de Bàbegeij le perroquet	d'Gànz l'oie
de Trüethàhn le dindon	de Spàtz le moineau	's Meisel la mésange
d'Ent' le canard	d'Elschter la pie	d'Lel, le hibou
de Nàchtigàll le rossignol	de Stòrich la cigogne	's Schwälmel l'hirondelle
's Tiewel le pigeon/ la colombe	de Kuckuck le coucou	d'Lerche l'alouette
de Fìnk le pinson	de Pelikàn le pélican	

Hòrich  
de  
Stòrich



## Pfiff mich ìn de Dàà henin







# Pfiff mich in de Dàà henin



Serge Rieger

♩ = 96      Bm      F#

'S sitzt e Àm-sel ùf 'm Bai-mel Schùn im Mòr-je - ròt Ùn e Dròs-sel in de Kàn-del

8      Bm      Em

Fresst e Stüec-kele Bròt D'Nàch-ti-gàll isch schùn im Bett De Kuc-kuck rùeft ùm - sònscht

14      Bm      F#      Bm A      D

D'Ler-che sìn - ge O - pe - rett Dìs isch e grò-ssi Kùnscht Pfiff mich in de Dàà he-nin

20      A      D      F#

Het din Liè-del au ken Sinn Trä mir's ùf 'me Sòn-ne-schien Bis ins Hie-sel 'nin

## Couplet 2

D'Schwälmle bringe Frühjòhr mit  
's isch jetz höechschti Zit  
D'Tiewle trawe z' morjets schön  
Für ùns Friede 'rùm  
De Pelikàn fàngt's Fische àn  
Mit'm Störich ùn mì'm Schwàn  
D'Ente tånze Ròck'n'ròll  
De Kolibri singt "LOL"

## Couplet 3

D'Elschter luejt zùem Fenschter 'rin  
Süecht e bissel Gòld  
Spätze flieje ùm's Kàmin  
D'Ill, die bliet im Wàld  
De Fink, der wàddelt mì'm Schwànz  
's Meisel geht mì'm Miesel üs  
D'Gàns versüecht de Entetànz  
Im e Autobüs

## Couplet 4

D'Kràb verliert e Münschterkäs  
Wie's de Brünne weiss  
D'Hühner leije ùns e Ei  
Säjt de Pàpàgei  
E Trüethàhn brüellt in mini Òhre  
Er isch schwàrz wie Kohle  
Ùn mir hàn e Fùchs verlore  
D'Gàns, die het 'ne g'stohle



# Kùmm, mìr gehn 'n de Wàld

NIVEAU D'EXPLOITATION INDICATIF : À PARTIR DU CYCLE 2



Lien vers la vidéo :  
<https://youtu.be/C7SHK6crLbI>

## POUR TRAVAILLER LA LANGUE (ÉCOUTER, COMPRENDRE, S'EXPRIMER EN ALSACIEN OU EN ALLEMAND)

Grâce à la planche d'images imprimables qui se trouve dans les pages suivantes :

- On pourra faire mémoriser le texte et le faire réciter de manière expressive.
- On pourra associer des gestes significatifs afin de faciliter la compréhension.
- On pourra montrer la vidéo ou faire écouter la chanson aux élèves avec quelques consignes d'écoute : par exemple, on pourra demander aux élèves de repérer le nombre de fois qu'est répété le mot *Wàld* ? (discrimination auditive).
- Pour des élèves très avancés, on pourra leur demander de repérer le nom de tous les arbres de la chanson.
- Lors d'une promenade en forêt, des spécimens de ces arbres pourront être pris en photo ou des feuilles correspondant à ces arbres pourront être collectionnées.
- Les arbres ou les feuilles pourront ensuite être associés aux formulations en alsacien, en allemand et en français.

## POUR APPRENDRE LA CHANSON

Les refrains proposent une mélodie en écho, qui permettra aux élèves de répéter certains éléments mélodiques. Ces éléments apparaissent entre parenthèses dans la vidéo.

### POUR ALLER PLUS LOIN



Un reportage en allemand sur la forêt :  
<https://youtu.be/RWK09nglV4g>



Une émission en allemand au sujet des arbres :  
<https://youtu.be/qMug2BWafFU>





# Kùmm, mìr gehn 'n de Wàld



<https://youtu.be/C7SHK6crLbI>





# Kùmm, mìr gehn 'n de Wàld



<https://youtu.be/C7SHK6crLbI>

Serge Rieger

**♩ = 100**      Refrain      C

Kùmm, mìr gehen (kùmm, mìr gehen) In de Wàld (in de Wàld) Dò wie

4      G

d'Baim lies-lich sin - ge mìt 'm Wind      Kùmm, mìr gehen (kùmm, mìr gehen) In de

7      C      Couplet 1

Wàld (in de Wàld) Wie de Baum mìt de Äsch-tle für ùns winkt      Dò kànnsch

10      F      C      D

Vöe-jel pfif-fe höe-re Ùn mìt ih-ne sin-ge leh-re Dòch der Gsàng kànn dich ver-füeh - re Dò kànnsch

13      G      Couplet 2      F      C

dich gänz schnell ver-lie - re      Ûf 'm We-ij zwis-che Ei - che zwis-che Tàn-ne, zwis-che

16      D      G

Lär - che Wie sich Pfä - dle schlicht ver - wis-che Wie sich àl-li Weij - le gli-che

Couplet 3

Wie sich Tierle tùen verstecke  
 Lùej wie's wüsselt in de Hecke  
 Ùn wenn mir se dàn verschrecke  
 Lònn se sich au nìmmi blicke

Couplet 4

Àn de Lichtung bie de Bùeche  
 Kànnsch dir wildi Beere sùeche  
 Kùmm, mìr bàche dànn e Kùeche  
 Ùn mir gehen'ne glich versùeche

Couplet 5

Setz dich ùnter àlti Ficht  
 Fùer din Liedel dò zùe dichte  
 Lòss Gedànke freij verflieje  
 Dàss dò tàusig Wöerter blüehje

Couplet 6

Ûf'm Moos dò bie de Erle  
 Wàchse Schwämmle wild wie Perle  
 Dòch pass ùf, kànn ich dir sawe  
 Mànchi genn dir Krämpf im Mawe



# Serge Rieger

## Hòrich de Stòrich

Neji Lieder fùier d'Kinder



**Cet ouvrage regroupe les textes de 12 chansons originales et inédites en alsacien, composées et interprétées par Serge Rieger (2020). Il en propose également les partitions ainsi que des pistes d'exploitation pédagogique pour une mise en œuvre avec des enfants de 5 à 12 ans.**

Cette ressource pédagogique réalisée à la demande de la délégation académique aux relations internationales et aux langues vivantes de l'académie de Strasbourg, a été financée par le Fonds Commun Langue et Culture Régionales abondé par l'État, la Région Grand Est et la Collectivité européenne d'Alsace.

Ouvrage gratuit – Ne peut être vendu.