

GRAMMAIRE :

le groupe nominal

Michel Pougeoise
Jean-Michel Cataly

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR T07

UTILISEZ LA FACE ROUGE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez la cartouche BASIC dans son logement.

Mettez sous tension :

- le téléviseur;
- le T07 (interrupteur en bas à droite du clavier). Le témoin lumineux rouge s'allume. Vous avez à l'écran le « menu » initial.

Si le programme utilise le crayon optique, appuyez sur la touche **3** du clavier et réglez le crayon. (Si le crayon optique ne réagit pas, agissez sur le niveau de luminosité de votre téléviseur).

Introduisez la cassette (Face ROUGE) dans votre lecteur de programmes. Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche **▶** du lecteur pour le mettre en mode « lecture ».

Pour charger le programme, tapez la touche **2** du clavier, ou pointez l'écran avec le lecteur optique.

MISE EN MARCHÉ DU SYSTÈME SUR M05

UTILISEZ LA FACE VERTE DE LA CASSETTE

Connectez le micro-ordinateur :

- à votre téléviseur;
- au lecteur enregistreur de programmes.

Mettez sous tension. Vous avez à l'écran :

```
M05 BASIC 1.0
(C) Microsoft 1984
OK
—
```

Introduisez la cassette (Face VERTE) dans votre lecteur de programmes.

Rembobinez la cassette. Mettez le compteur à zéro.

Appuyez sur la touche **▶** du lecteur pour le mettre en mode « lecture ».

Pour charger le programme, tapez au clavier : RUN «CASS:» puis appuyez sur la touche **ENTRÉE**.

SOMMAIRE

	page
Principes et objectifs	3
Caractéristiques	4
Quelques conseils	5
 CASSETTE 1	
Les éléments du groupe nominal	6
L'article	7
Les expansions	8
Les autres déterminants	10
Les pronoms	12
 CASSETTE 2	
Le groupe nominal sujet	13
Le groupe nominal complément d'objet et d'agent	14
Le groupe nominal complément circonstanciel	16
Construction du groupe nominal complément du verbe	17
Le groupe nominal attribut et apposition	18
Le groupe nominal complément du nom, de l'adjectif, de l'adverbe	20
Annexe	21

PRINCIPES ET OBJECTIFS

Le microdidact "Groupe nominal" comporte onze types d'exercices répartis sur deux cassettes. La première permet d'identifier les différents éléments de Groupe Nominal (G.N.); la seconde aborde les multiples fonctions du G.N. dans la phrase.

En jouant avec les structures de la phrase grâce à des "manipulations" nombreuses et attrayantes (transformations, substitutions, déplacements, etc.), écoliers et collégiens sauront reconnaître la nature des mots et apprendront à analyser.

Les difficultés majeures en orthographe seront également maîtrisées au moyen d'exercices spécifiques.

A tout moment, la possibilité d'accès à une aide grammaticale permet de lever toute ambiguïté sur les points délicats traités dans chaque exercice.

Reconnaître, compléter, substituer, distinguer, transposer... sont autant d'activités variées et animées qui révèlent le fonctionnement du langage et aident à mieux s'exprimer.

CARACTÉRISTIQUES

Age : 11 à 15 ans.

Nombre de joueur : 1 joueur.

Menu :

Cassette 1

1. Éléments du G.N.
2. L'article.
3. Les expansions.
4. Les autres déterminants.
5. Les pronoms.

Cassette 2

1. Le G.N. (ou pronom) sujet.
2. Le G.N. complément d'objet et d'agent.
3. Le G.N. complément circonstanciel.
4. Construction du G.N.
5. Le G.N. attribut et apposition.
6. Le G.N. complément du nom, de l'adjectif, de l'adverbe.

Utilisation :

- clavier;
- crayon optique (selon les jeux).

QUELQUES CONSEILS

- Au cours des exercices, vous allez rencontrer des phrases à compléter, à transposer, des verbes à accorder, des mots à retrouver, etc. Pour chaque exercice, vous pouvez atteindre un maximum de 20 points.
- N'oubliez pas que toutes les phrases doivent avoir un sens et être grammaticalement correctes. Ainsi, une phrase à la voix passive ne doit pas être gauche.

Exemple : Jean aime les caramels (correct).

Les caramels sont aimés par Jean (gauche).

- D'autre part, il vous faut porter la plus grande attention à l'accentuation, la ponctuation, de même qu'aux majuscules et minuscules.
- Si en tapant un mot vous faites une faute de frappe, vous pouvez la corriger ; utilisez la touche **←** pour ramener le curseur en arrière et retaper les bonnes lettres.
- La touche **R.A.Z.** vous permet d'interrompre un exercice en cours pour passer au suivant ou consulter l'aide grammaticale.

En effet, si vous tapez sur **R.A.Z.** pendant un exercice, l'ordinateur affichera le menu suivant :

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1 - Aide grammaticale.2 - Continuer l'exercice.3 - Changer d'exercice.4 - Fin. |
|---|

Faites alors votre choix.

Remarque : si vous tapez sur **R.A.Z.** en fin d'exercice, l'option 2 sera : recommencer l'exercice.

- Si vous tapez **F**, vous accéderez à l'aide grammaticale. Il se peut dans ce cas que vous rencontriez les signes **←** et **→** en bas de l'écran ; en appuyant sur les mêmes touches du clavier, vous reviendrez à la page précédente ou passerez à la suivante.

Pour interrompre l'aide grammaticale, appuyez sur la touche **R.A.Z.**

- Enfin, il est à noter que toutes les phrases sont tirées au hasard par l'ordinateur. Vous pouvez donc recommencer les exercices et retrouver de nouvelles phrases.

LES ÉLÉMENTS DU GROUPE NOMINAL

PRINCIPE

- Colorer à l'intérieur d'un groupe nominal :
 - le nom support, en vert ;
 - le ou les déterminants du nom support, en bleu ;
 - les expansions du nom support, en mauve.

UTILISATION - Clavier.

DÉROULEMENT DU JEU

- Présentation de l'écran :

Le chien qui m'effraie est pourtant gentil.

A L'INTÉRIEUR DU G.N. ENCADRÉ :
COLOREZ

- A** le nom support
- B** le ou les déterminants du nom support
- C** la ou les expansions du nom support.

- Comment répondre :

— Choisissez une couleur en tapant A pour le vert, B pour le bleu, ou C pour le mauve.

Le signe * vient se placer devant la lettre désignée et un trait de même couleur apparaît sous le premier mot du G.N.

— A l'aide des touches **←** et **→**, vous soulignez le mot qui doit apparaître dans la couleur choisie puis vous appuyez sur la touche **⇐** pour le colorer.

— Recommencez l'opération pour chaque mot du G.N. et appuyez sur la touche **ENTRÉE**.

- Score :

Si votre proposition est exacte, vous marquez 2 points. Toute erreur enlève des points.

PRINCIPE

- Identifier les divers types d'articles :
 - défini simple;
 - défini contracté;
 - défini élidé;
 - indéfini;
 - partitif.

UTILISATION - Clavier.

DÉROULEMENT

- Présentation de l'écran :

Une pluie fine tombait sans discontinuer.	
VOTRE RÉPONSE	
Une	?
FAITES LE BON CHOIX	
1 - défini simple	4 - indéfini
2 - défini contracté	5 - partitif
3 - défini élidé	

- Comment répondre :

— Tapez dans la case **■** le numéro correspondant au type d'article placé devant.

— Les six premières phrases constituent un entraînement ; les suivantes sont limitées dans le temps (20 secondes par réponse) et notées.

- Score :

— Vous marquez 2 points si vous ne faites aucune erreur et vous perdez 1 point par erreur commise.

LES EXPANSIONS

PRINCIPE

● Compléter la phrase avec l'expansion demandée :

- un adjectif qualificatif A.Q.
 - un groupe nominal G.N.
 - une proposition relative P.R.
- et à l'aide de mots de la même famille.

UTILISATION - Clavier.

DÉROULEMENT DU JEU

● Présentation de l'écran :

Un film/ qui provoque l'ennui.

A.Q./

— Dans l'exemple ci-dessus, vous devez remplacer la proposition "qui provoque l'ennui" par un adjectif qualificatif de la même famille que "ennui".

● **Comment répondre :**

— Écrivez le mot ou les mots demandés puis tapez sur la touche **ENTREE**.

ATTENTION! Si vous devez compléter une phrase à trous, tapez le premier mot manquant puis appuyez sur la touche **→** pour passer au suivant.

Exemple : Le paon/ majestueux.

P.R./ avance avec

pour répondre, tapez successivement : qui **→** majesté.

— Vous disposez, pour répondre, d'un éditeur complet. Vous pouvez utiliser les touches **←** **→** pour passer d'un caractère à l'autre, **INS** pour insérer, **EFF** pour effacer.

— Pour les accents, vous devez appuyez successivement sur :

1) la touche **ACC**;

2) en même temps sur la touche **SHIFT** et la touche de l'accent;

3) la lettre qui nécessite l'accent.

Rappel : la touche **SHIFT** du T07 =

la touche **SHIFT** du M05 = (touche jaune à gauche du clavier).

● **Score :**

— Vous avez un droit à l'erreur.

— Toute bonne réponse rapporte deux points.

LES AUTRES DÉTERMINANTS

PRINCIPE

- Identifier chaque constituant du G.N. :
 - Nom chef du G.N. principal;
 - article;
 - adjectif possessif, démonstratif, indéfini...;
 - proposition relative.

UTILISATION - Clavier.

DÉROULEMENT DU JEU

- Présentation de l'écran :

Le chien qui m'effraie est pourtant gentil.

IDENTIFIEZ CHAQUE CONSTITUANT DU G.N. A L'AIDE
DES CODES SUIVANTS :

- A - Nom chef du G.N. principal.
- B - Article.
- C - Adjectif possessif.
- D - Adjectif démonstratif.
- E - Adjectif indéfini.
- F - Adjectif interrogatif.

SUITE DE LA LISTE →

— Pour obtenir la suite de la liste, appuyez sur la touche **→** du clavier.
Vous pourrez alors lire :

- G - Adjectif exclamatif.
- H - Adjectif numéral cardinal.
- I - Adjectif numéral ordinal.
- J - Adjectif qualificatif.
- K - G.N. (expansion).
- L - Proposition relative.

— Un nouvel appui sur **→** vous redonnera le début de la liste.

● **Comment répondre :**

— Faites apparaître sous chaque mot ou groupe de mots du G.N. le code correspondant.

Dans l'exemple ci-dessus, tapez :

- B pour LE (article),
- A pour CHIEN (nom chef du G.N.),
- L pour QUI M'EFFRAIE (proposition relative).

— Lorsque tous les constituants du G.N. sont déterminés, appuyez sur **ENTRÉE**.

● **Score :**

— Toute bonne réponse rapporte 2 points. Toute erreur enlève des points.

LES PRONOMS

PRINCIPE

- Compléter une phrase avec le ou les pronoms manquants.

UTILISATION - Clavier.


DÉROULEMENT DU JEU

- **Présentation de l'écran :**

Je donne un jouet au bébé;
.. .. porte à sa bouche.

- **Comment répondre :**

— Le nombre de tirets correspond au nombre de lettres manquantes (y compris les espaces).

— Tapez les pronoms. Si vous devez en donner plusieurs, utilisez la touche  pour passer de l'un à l'autre.

— Validez la réponse complète en appuyant sur **ENTRÉE**.

- **Score :**

— Si votre proposition est exacte, vous marquez 2 points. En cas d'erreur, vous ne marquez rien.

LE GROUPE NOMINAL SUJET

PRINCIPE

- Repérer le sujet d'une phrase puis conjuguer le verbe placé entre parenthèses, au temps demandé.

UTILISATION - Clavier.

DÉROULEMENT DU JEU

- **Présentation de l'écran :**

Cet été, mes parents (faire) une croisière.
ÉCRIVEZ LE G.N. SUJET DE CETTE PHRASE.

- **Comment répondre :**

— Tapez le sujet de la phrase et appuyez sur **ENTRÉE**.

Dans l'exemple, la réponse est : mes parents.

— A la demande de l'ordinateur, accordez le verbe avec le sujet au temps indiqué et appuyez sur **ENTRÉE**.

Dans l'exemple, l'ordinateur affiche :

TEMPS A EMPLOYER : futur simple
faire →

La réponse est : feront.

- **Score :** un point pour chaque bonne réponse.

LE GROUPE NOMINAL COMPLÈMENT D'OBJET ET D'AGENT

PRINCIPE :

- Reconnaître s'il existe un complément d'objet dans une phrase. Si oui, indiquer lequel et déterminer s'il s'agit d'un complément d'objet direct ou indirect.
- Savoir si la phrase peut être mise au passif et, le cas échéant, effectuer la transposition.

UTILISATION - Clavier et crayon optique.

DÉROULEMENT DU JEU :

- L'ordinateur propose une phrase.

Exemple : "Les motards ont arrêté l'automobiliste imprudent".

A partir de cette phrase, il posera plusieurs questions (5 au maximum).

- Comment répondre.

1^{re} question :

Y A-T-IL UN COMPLÈMENT D'OBJET DANS CETTE PHRASE ?

oui
1

non
2

Tapez **1** ou **2** ou pointez le crayon optique sur la réponse choisie.

— 2^e question (si la réponse à la première question est OUI) :

QUEL EST LE C.O. ?

Tapez la réponse au clavier puis appuyez sur **ENTRÉE**.

— 3^e question :

(Votre réponse précédente)
est un complément d'objet

DIRECT
1

INDIRECT
2

Tapez **1** ou **2**, ou pointez la réponse à l'aide du crayon optique.

— 4^e question :

PEUT-ON METTRE CETTE PHRASE AU PASSIF ?

OUI
1

NON
2

Tapez **1** ou **2** ou pointez le crayon sur la case choisie.

— 5^e question (si la réponse à la question précédente est OUI) :

ÉCRIVEZ LA PHRASE AU PASSIF.

Tapez la phrase complète en respectant majuscule, ponctuation, accents.

Il est **IMPÉRATIF** de ne pas couper les mots en fin de ligne.

● **Score :**

— Si toutes les réponses sont exactes, vous marquez 2 POINTS.

— Toute erreur enlève des points.

LE GROUPE NOMINAL COMPLÉMENT CIRCONSTANCIEL

PRINCIPE :

- A l'intérieur d'une phrase, reconnaître et colorer le G.N. complément circonstanciel, puis déterminer sa nature.

UTILISATION - Clavier.




DÉROULEMENT DU JEU :

- Présentation de l'écran en début de jeu :





Dans ma précipitation, j'ai oublié
mon parapluie.

- Comment répondre :

— Reconnaître le G.N. complément circonstanciel :

Placez le trait vert sous chaque mot constituant le complément circonstanciel en utilisant les touches   ; appuyez à chaque fois sur la touche  pour les colorer en vert.

Lorsque le complément circonstanciel est entièrement "identifié", appuyez sur **ENTRÉE**.

— Déterminez la nature du complément circonstanciel. Allumez en jaune la cas correspondante; pour cela, utilisez les touches    

Appuyez sur **ENTRÉE** lorsque votre choix est fait.

- Score :

Un point par bonne réponse.

CONSTRUCTION DU GROUPE NOMINAL COMPLÈMENT DU VERBE (C.O. ou C.C.)

PRINCIPE :

- Distinguer un complément d'objet d'un complément circonstanciel.

UTILISATION - Clavier ou crayon optique.

DÉROULEMENT DU JEU :

- Présentation de l'écran :

J'aime la crème au chocolat.		
CHOISISSEZ LA CASE QUI CORRESPOND AU COMPLÈMENT.		
	C.O.	C.C.
Construction directe	1	3
Construction indirecte	2	4

— Le G.N. complément du verbe apparaît en vert dans la phrase.

- Comment répondre :

Si le G.N. est :

- Complément d'objet direct : tapez 1.
- Complément d'objet indirect : tapez 2.
- Complément circonstanciel de construction directe : tapez 3.
- Complément circonstanciel de construction indirecte : tapez 4.

Vous pouvez aussi pointer la case concernée à l'aide du crayon optique.

Dans l'exemple ci-dessus, la bonne réponse est 1.

- Score :

Chaque bonne réponse rapporte 2 points.

LE GROUPE NOMINAL ATTRIBUT ET APPOSITION

PRINCIPE :

- Déterminer dans une phrase, si le G.N. est attribut ou mis en apposition.

UTILISATION - Clavier.

DÉROULEMENT DU JEU :

- Présentation de l'écran :

<p>Einstein était un mathématicien hors pair. COMPLÉTEZ LA BONNE CASE DU TABLEAU.</p>	
Attribut du sujet	
Attribut du complément d'objet	
Mis en apposition à	

— Le G.N. est souligné en rouge.

● **Comment répondre :**

— Reconnaître la fonction du G.N. dans la phrase, en amenant le curseur dans la bonne case. Utilisez pour cela les touches **↑** et **↓** .

— Complétez la case, puis appuyez sur **ENTRÉE** .

Dans l'exemple, le G.N. est :

Attribut du sujet	EINSTEIN
Attribut du complément d'objet	
Mis en apposition à	

● **Score :**

Toute réponse entièrement exacte rapporte 2 points. En cas d'une erreur (choix de la bonne case, mais phrase mal complétée, ou inversement), vous marquez 1 point.

LE GROUPE NOMINAL COMPLÈMENT DU NOM, DE L'ADJECTIF, DE L'ADVERBE.

PRINCIPE :

- Distinguer, dans une phrase, un complément du groupe du nom, d'un complément de l'adverbe, d'un complément de l'adjectif ou encore d'un complément du pronom.

UTILISATION - Clavier.

DÉROULEMENT DU JEU :

- Présentation de l'écran :

J'ai tapissé la chambre de mon frère.

QUELLE EST LA FONCTION DU GROUPE NOMINAL COLORÉ ?

- 1 - Complément du groupe de nom.
- 2 - Complément de l'adverbe.
- 3 - Complément de l'adjectif.
- 4 - Complément du pronom.

- Comment répondre :

— Déterminez la fonction du G.N. en tapant le numéro de la proposition correspondante :

1, 2, 3 ou 4.

Dans l'exemple, tapez : **■**.

— Tapez le mot ou le G.N. que complète le G.N. puis appuyez sur **ENTRÉE**.

Dans l'exemple, tapez : la chambre.

- Score :

1 point par bonne réponse.

ANNEXE

"Grammaire : le groupe nominal" est enregistré une fois sur chaque face de chaque cassette. Les enregistrements de la face ROUGE sont compatibles avec les systèmes T07 - T07/70, ceux de la face verte avec le système M05.

Lorsque l'utilisateur sera bien familiarisé avec ce programme, il pourra relever le numéro de compteur du lecteur de programme, lors du chargement de chaque enregistrement et compléter les tableaux ci-dessous.

Cassette 1 : structure et morphologie du groupe nominal.

	Numéro de compteur
En-tête
Éléments du G.N.
L'article
Les expansions
Les autres déterminants
Les pronoms

Cassette 2 : les fonctions du groupe nominal.

	Numéro de compteur
En-tête
Le G.N. sujet
Le G.N. complément d'objet et d'agent
Le G.N. complément circonstanciel
Construction du G.N.
Le G.N. attribut et en apposition
Le G.N. complément du nom, de l'adjectif et de l'adverbe

Pour retrouver directement le chapitre, positionnez la bande sur le numéro relevé sur le lecteur et chargez le programme comme il est indiqué à la page "Mise en marche du système".

ATTENTION!

Pour les systèmes T07 - T07/70 : FACE ROUGE
Pour le système M05 : FACE VERTE

CONSEILS D'UTILISATION DES LOGICIELS

IL EST IMPÉRATIVEMENT RECOMMANDÉ DANS L'UTILISATION :

● du magnétophone ;

— d'éviter de passer de l'avance rapide au retour rapide et vice versa sans passer par le stop ;

— nettoyer de temps en temps avec un coton imbibé d'alcool (à 90°C) la tête magnétique, les galets d'entraînement et les guides-bandes de votre magnétophone, ou avec une cassette autonettoyante ;

● de la cassette :

— ne pas toucher la bande avec les doigts ;

— protéger de la poussière en rangeant la cassette dans sa boîte ;

— éviter les hautes températures, l'humidité et le voisinage avec les champs magnétiques.

CONDITIONS DE GARANTIE

1. Conditions générales

De cette cassette, cartouche ou disquette protégée par copyright, toute reproduction directe ou indirecte par quelque moyen électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuites.

2. Conditions de garantie.

Cette garantie couvre les défauts de fabrication des composants physiques de la cassette, de la cartouche ou de la disquette, et les erreurs éventuelles de duplication des programmes.

ÉCHANGE STANDARD DU LOGICIEL CHEZ VOTRE REVENDEUR :

— gratuitement pendant un an à compter de la date d'acquisition pour les cassettes, les disquettes et les cartouches.

De cette notice, cassette ou cartouche protégée par ©
toute reproduction directe ou indirecte, par quelque moyen que ce soit
électronique, électrique, magnétique, optique laser, acoustique, impression,
ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir
est strictement interdite sous peine de poursuite
Copyright © 1984 by VIFI INTERNATIONAL
21, Bd Poissonnière 75002 PARIS.