

TO7

MO5

Français

AIDE A L'ORTHOGRAPHE (II)

CE/CM

Olivier Rozenkranc, Jean-Marie Primaux, Michel Bussac

cedic/nathan



Couverture : Graphir
ISBN 2-7124-4019-6

Toute reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit, photographie, photocopie, microfilm, bande magnétique, disque ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

© Copyright VIFI INTERNATIONAL 1985

Sommaire

Avant-propos 5

Comment utiliser votre logiciel Nathan 6

MOTS A DEVINER

Scénario d'utilisation 11

Contexte pédagogique 15

Possibilités d'adaptation 18

Renouvellement des textes 19

Fiche d'activités 22

Annexe 1 : Reproduction des textes de la cassette 24

Annexe 1 : Banque de données pour vos textes 33

PONCTUATION

Scénario d'utilisation 35

Contexte pédagogique 38

Possibilités d'adaptation 41

Renouvellement des textes 43

Fiche d'activités 44

Annexe 1 : Reproduction des textes de la cassette 46

Annexe 2 : Banque de données pour vos textes 48

Quelques conseils utiles aux parents ou à l'enseignant ... 51

La boîte « Logiciels Nathan Ecoles » contient :

- Une cassette A présentant le programme MOTS A DEVINER (en début de bande), suivi de quatre séries de listes de mots enregistrés et d'un deuxième programme : l'EDITEUR de MOTS A DEVINER qui vous permet de créer vos propres listes.

Côté rouge : TO7



Côté vert : MO5

- Une cassette B présentant le programme PONCTUATION (en début de bande), suivi de quatre séries de textes enregistrés et d'un deuxième programme : l'EDITEUR de PONCTUATION qui vous permet de créer vos propres textes.

Côté rouge : TO7



Côté vert : MO5

- La présente brochure.



Résumé des commandes :

— Pour charger le logiciel de la cassette dans votre micro-ordinateur, frappez :

R U N " ENTREE

— Pour donner une réponse, frappez *votre réponse*, puis

ENTREE

— Si vous voyez sur l'écran :



, alors il vous faut appuyer sur une touche



, alors il vous faut pointer le crayon optique.

— Pour interrompre une activité, frappez : **RAZ**

Avant-propos

Votre logiciel Nathan Écoles s'adresse aux enfants d'aujourd'hui pour qui apprendre devient une activité permanente. Il associe donc travail, plaisir, action et vise à développer la réflexion, à entraîner aux mécanismes fondamentaux, à soutenir l'acquisition des connaissances de base. Tout cela, dans le cadre des programmes scolaires.

Les logiciels Nathan Écoles, conçus par des animateurs et des pédagogues confirmés, ont été étudiés et testés auprès d'une cinquantaine de classes. Cette expérimentation a permis d'obtenir des outils souples, efficaces et adaptés à vos besoins.

Les logiciels Nathan sont très faciles à utiliser : le *résumé des commandes* en page 4 suffit pour démarrer. Ensuite, une lecture approfondie de ce livret vous permet d'exploiter progressivement toute leur richesse. Il contient en effet pour chaque activité un *scénario d'utilisation*, des *exercices* pour compléter et préparer le travail avec l'ordinateur, et des *conseils pédagogiques*.

Les logiciels Nathan sont adaptables selon l'âge, le niveau des enfants et les objectifs poursuivis. En fin de livret, *quelques conseils utiles aux parents ou à l'enseignant* vous guideront pour mener à bien cette adaptation.

Il vous reste à placer la cassette dans le lecteur, suivre le mode d'emploi en page 6 et regarder les enfants...

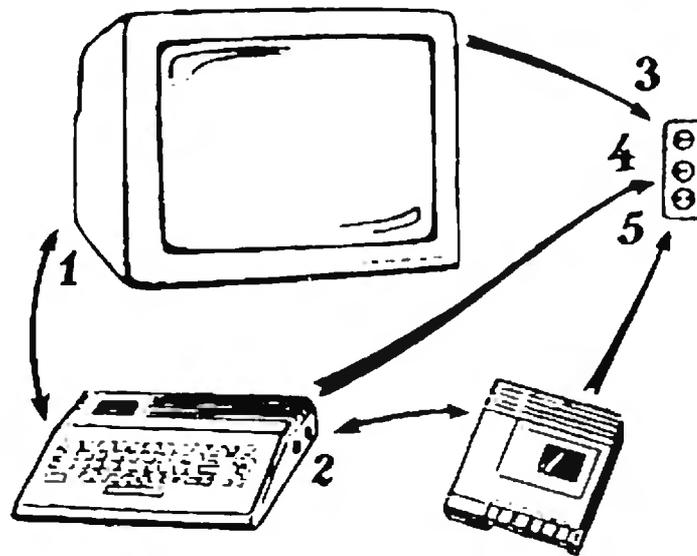
... ils ne tarderont pas à vous entraîner eux-mêmes vers les objectifs que vous leur aurez choisis.

Comment utiliser votre Logiciel Nathan

1. Mise en route du matériel

Branchez et allumez dans cet ordre :

- l'écran de télévision,
- le lecteur de cassettes,
- le TO7 (avec sa cartouche BASIC) ou le MO5.



2. Préparation de la cassette et du lecteur

- Placez la cassette dans le lecteur.
- Rembobinez la bande : (touche ).
- Appuyez sur la touche de lecture : (touche ).

3. Chargement du logiciel

Frappez :

R U N " puis **ENTREE** .

4. Déroulement de l'activité

Titre

Lorsque la *page titre* est affichée à l'écran, appuyez sur n'importe quelle touche.

Menu

Lorsque la *page menu* est affichée, vous avez le choix entre plusieurs niveaux de difficulté. Tapez le numéro du niveau choisi.

Activités

Répondez aux questions :

- soit en frappant sur une seule touche, .
- soit en frappant successivement sur plusieurs touches, puis sur **ENTREE** ,
- soit en appuyant sur le bout du crayon,
- soit en pointant le crayon à un certain endroit de l'écran.

Bilan

Lorsque la *page bilan* est affichée à l'écran, vous pouvez recommencer l'activité ou vous arrêter. Frappez :

E pour « encore » ou **F** pour « fin ».

Si vous voulez en savoir plus...

Mise en route

— Si le micro-ordinateur que vous utilisez est le TO7, vous savez qu'une première « *page* » apparaît à l'écran lors de la mise en route. Si vous appuyez alors sur la touche **2** (et si tout est en place du côté du lecteur de cassettes), le programme enregistré sur la cassette se charge dans la mémoire du TO7. Mais vous pouvez aussi appuyer sur la touche **1** et l'ordinateur attend vos ordres énoncés en BASIC.

— Voici quelques ordres BASIC utiles, valables sur MO5 et TO7

R U N " ENTREE

charge le programme sur cassette dans la mémoire du micro-ordinateur et l'exécute.

L O A D ENTREE

charge le programme sur cassette dans la mémoire du micro-ordinateur.

R U N ENTREE

provoque l'exécution par le micro-ordinateur du programme présent dans sa mémoire.

Ce dernier ordre est à utiliser lorsqu'un programme a déjà été chargé et a été interrompu (le message « OK » est alors affiché à l'écran) pour relancer l'exécution du même programme.

Préparation de la cassette...

Si le logiciel que vous voulez utiliser est enregistré, par exemple, à partir du numéro de compteur 50, alors mettez le compteur à 0 et appuyez sur la touche « avance rapide », jusqu'au numéro de compteur 49.

A l'affichage de la page menu...

Si vous frappez sur la touche **ACC**, vous lirez quelques informations utiles lors de votre première utilisation du logiciel.

Pour interrompre l'exercice, vous pouvez, à tout moment, frapper la touche **RAZ**. La « page bilan » apparaît alors sur l'écran.

A l'affichage de la page bilan...

Si vous avez branché une imprimante et si vous voulez imprimer votre « bilan », frappez **I**, puis votre nom et la date.

Si vous avez frappé "FIN", vous devez confirmer ce choix. En effet, le programme est effacé de la mémoire après ce choix.

Mots à deviner

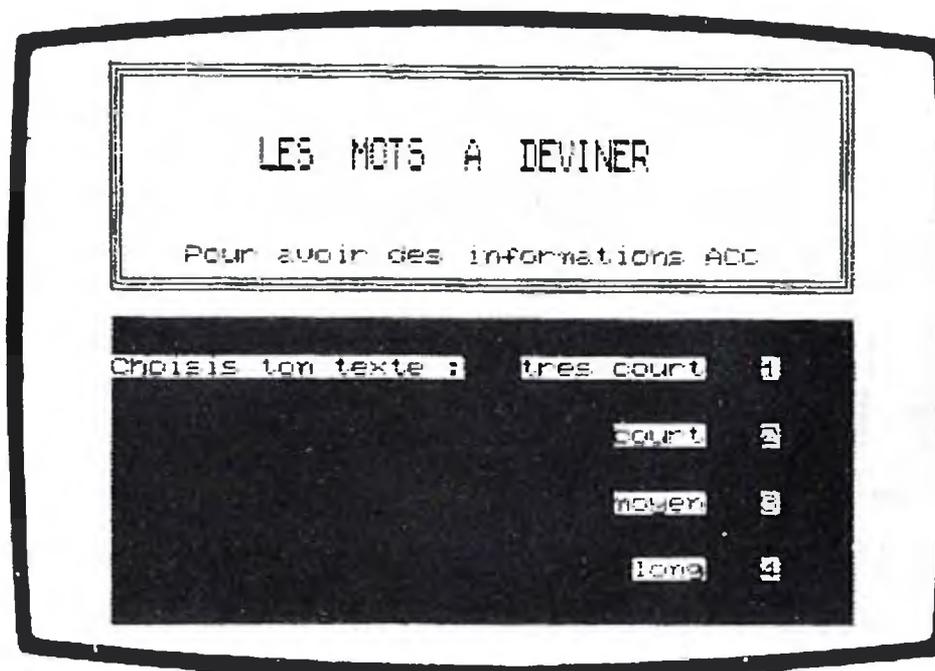
Activité pour un ou plusieurs utilisateurs.

Objectif : Entraînement à l'orthographe lexicale et grammaticale.

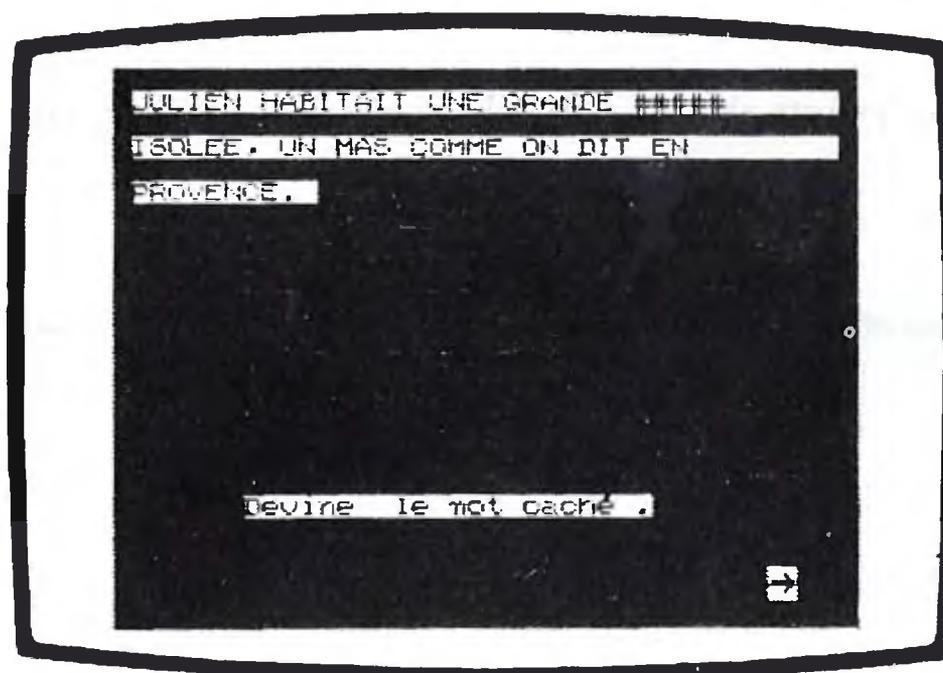


Scénario d'utilisation

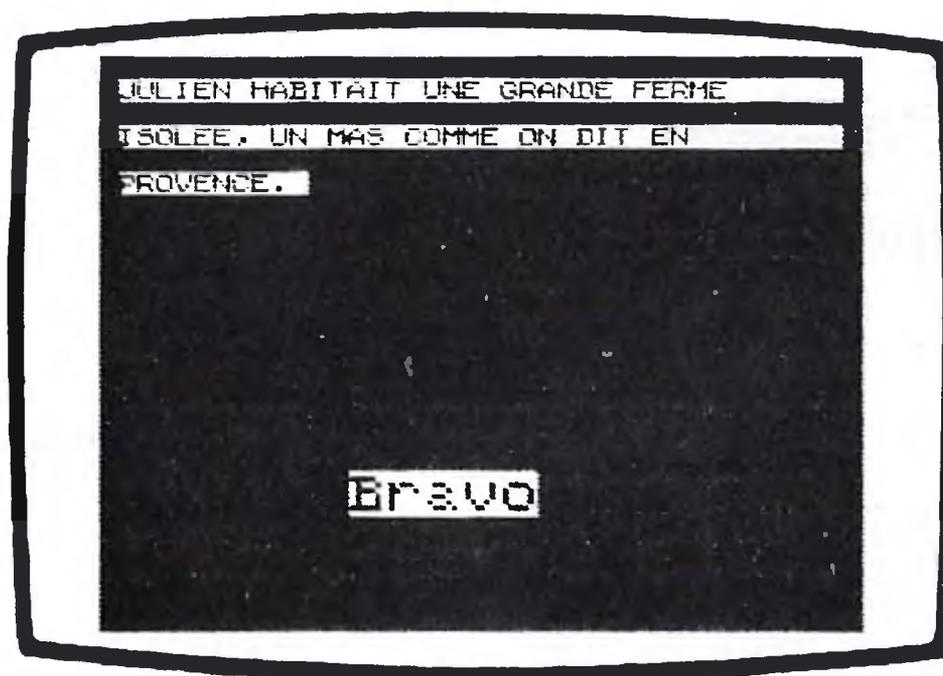
— Après l'affichage de la première page, un menu vous propose :



Un texte à trous s'affiche.
Vous devez taper le mot manquant.

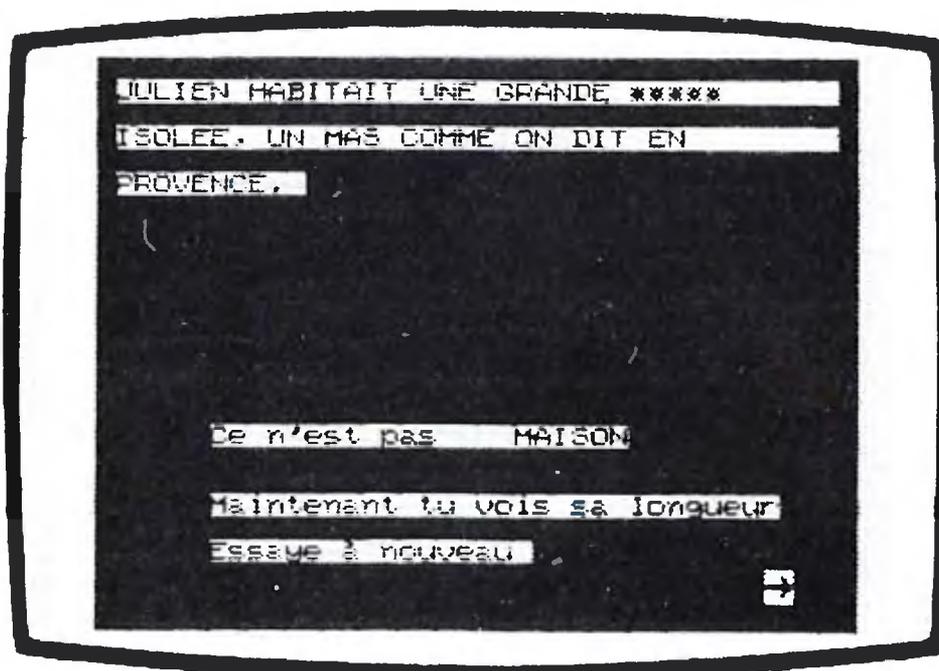


— Si la réponse est exacte, le message BRAVO s'affiche.



Il faut trouver le mot suivant.

Vous vous êtes trompés, le texte s'affiche avec la longueur du mot (chaque lettre est représentée par +).



Vous avez droit à trois essais.

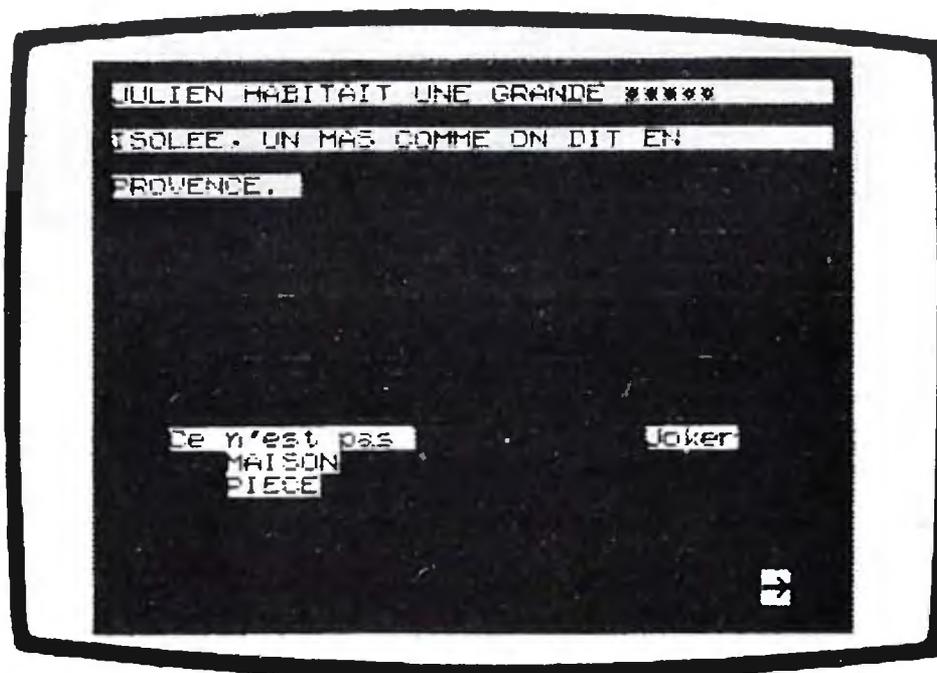
JOKER

— Si vous n'avez pas trouvé après le deuxième essai, une fenêtre JOKER apparaît sous le texte.

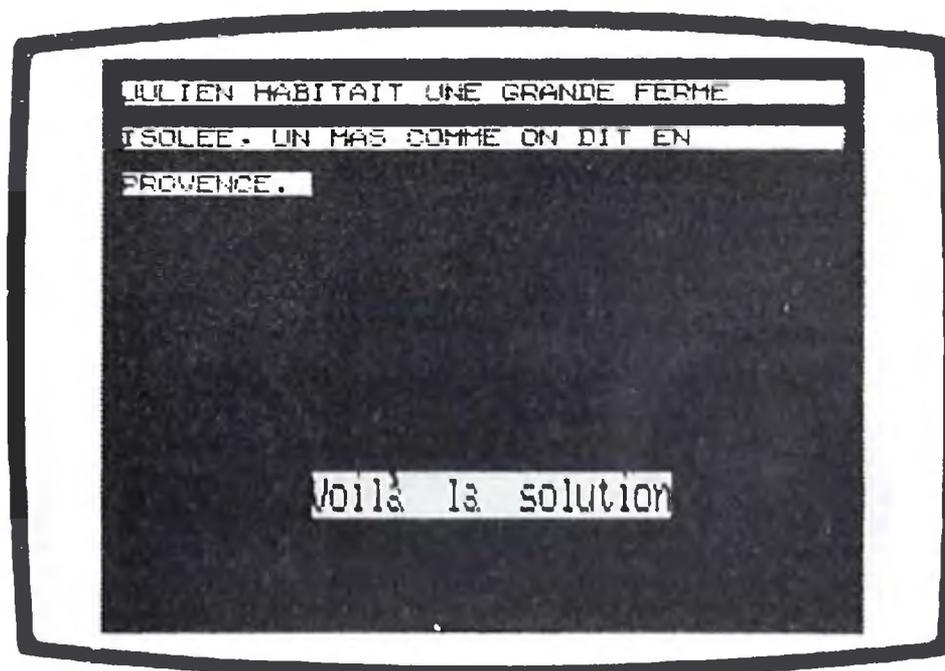
Appuyez sur **ENTREE**.

Une liste de mots va défiler, parmi cette liste se trouve le mot à deviner.

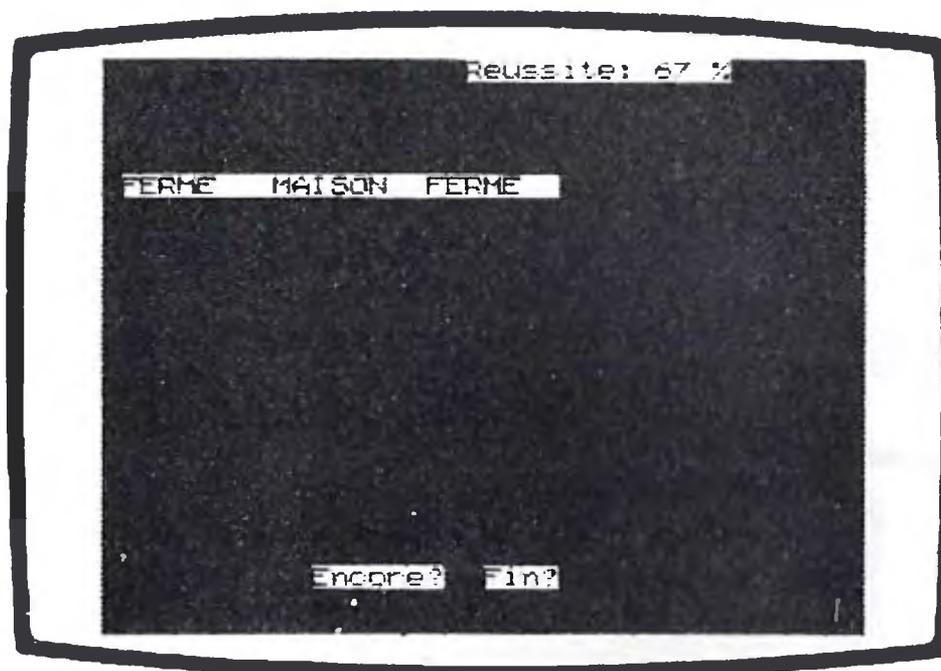
Appuyez sur **ENTREE** lorsqu'il apparaît.



— Si vous vous trompez encore, la solution est donnée, le mot s'affiche dans le texte.



Après chaque mot vous pouvez arrêter et vous rendre au bilan.



Le premier mot en vert est la bonne réponse. Le second et le troisième sont les différentes propositions de l'enfant.

Contexte pédagogique

A. Instructions officielles

C.M. : Grammaire

- *Savoir manier les formes verbales usuelles.*
- *Savoir indiquer le lieu, le temps, la manière, la cause, le but, la conséquence.*
- *Mettre les marques d'accord qui conviennent.*

Conjugaison

Identifier et utiliser, selon le contexte et les intentions, les modes et les temps suivants.

- *Indicatif (présent, imparfait, passé composé, passé simple, futur simple, plus-que-parfait).*
- *Conditionnel (présent).*
- *Subjonctif (présent).*
- *Impératif (présent).*
- *Infinitif.*
- *Participe (présent, passé).*

Vocabulaire

(...) Utiliser à bon escient (vocabulaire actif) un certain nombre de mots ou expressions correspondant au lexique de la vie quotidienne.

(...) Reconnaître, distinguer, utiliser à bon escient en fonction du contexte, des sens différents d'un même mot, des homonymes, des synonymes, des mots de sens voisin, des mots de sens contraire.

Orthographe

- *Etre attentif aux structures syntaxiques de l'écrit, à ses contraintes formelles... et savoir se relire pour une correction éventuelle.*
- *Orthographier correctement les mots normalement acquis entre dix et douze ans, y compris les mots-outils.*
- *Savoir reconnaître et exploiter les éléments de séries :
Par analogie phonologique.*

Par analogie phonologique et morphologique.

Par analogie orthographique des finales.

Par analogie étymologique.

Par séries homonymiques.

C.E. : Grammaire

- *Accorder le verbe avec le sujet, en nombre et personne dans les cas de constructions simples.*
- *Mettre un nom au pluriel, au féminin.*
- *Accorder l'adjectif qualificatif en genre et en nombre avec le nom.*

Conjugaison

Utiliser selon le contexte et les intentions les modes et les temps suivants :

- *Indicatif (présent, passé composé, imparfait, futur simple).*
- *Impératif (présent).*
- *Participe (présent, passé).*

Vocabulaire

Utiliser à bon escient (... en les orthographiant correctement) un certain nombre de mots ou expressions appartenant au vocabulaire usuel de la vie courante... et aux vocabulaires plus spécifiques des maths et des activités d'éveil...

Utiliser à bon escient en fonction du contexte... des homonymes, des mots de sens voisin, des mots de sens contraire.

Orthographe

Orthographier correctement les mots normalement acquis vers neuf ans...

Savoir exploiter... des séries analogiques :

- *d'ordre phonologique*
- *d'ordre morphologique*
- *des particularités mises en évidence par dérivation*
- *des similitudes relevant de l'étymologie*

B.

Ce logiciel poursuit plusieurs objectifs :

- *C'est d'abord un entraînement à la lecture faisant appel au sens global*

d'un texte puisqu'il s'agit de retrouver les mots ayant été effacés. Il peut s'agir d'un signe de ponctuation.

- En cas d'erreur, le logiciel propose ensuite deux autres essais mais cette fois en donnant la longueur du mot.

Cela met en jeu deux démarches de correction :

Si la longueur du mot ne correspond pas du tout au mot proposé, il est évident que l'erreur est dans le choix du mot, l'enfant doit alors mobiliser ses connaissances en vocabulaire, ou rechercher selon le cas où il a pu commettre une faute de sens.

Si la longueur du mot est voisine de celle du mot proposé, la recherche doit alors porter sur l'orthographe :

- grammaticale d'abord puisque les « raisons » se trouvent dans le contexte.
- lexicale ensuite si aucune erreur grammaticale n'est commise ou détectée. L'enfant doit exploiter les séries analogiques qu'il aura pu constituer, mobiliser ses facultés de dérivation de mots, ses connaissances étymologiques...

- En cas d'échec, le logiciel propose un joker.

C'est une série de mots qui défile et dans laquelle se trouve le mot manquant. L'enfant a deux moyens de le retrouver :

- Il fait appel au sens de la phrase
- Il mobilise son attention visuelle sur la longueur des mots pour reconnaître la bonne.

N.B. : Lors de cet exercice l'enfant utilisera avec profit les documents de la classe (séries, panneaux de conjugaison, grammaire, dictionnaire). Cependant il est souhaitable qu'il n'y ait recours qu'en fin d'exercice, lorsqu'il a épuisé ses propres facultés de recherche, ou pour valider ses hypothèses.

C. Déroulement standard

L'utilisateur fixe le niveau des phrases choisies, sachant que plus le niveau augmente plus le nombre de mots à deviner croît.

Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :

- choisir votre série de données
- entrer vos propres données

Choix des séries de données

Se reporter au déroulement standard pour l'explication de cette procédure. L'annexe 1 vous présente la reproduction intégrale des quatre séries avec l'explication des objectifs pédagogiques recherchés.

Entrée de vos propres données

Entrée des phrases

Première entrée : la machine vous demande le nombre de phrases que vous souhaitez entrer. Le nombre de lignes est limité à cinq, ce qui correspond à des textes inférieurs à 250 caractères. Chaque phrase doit être confirmée. A ce stade, une correction est possible. Celle-ci est faite en couleur verte. La phrase doit être réécrite en totalité.

Vérification

L'entrée des phrases est suivie de la procédure de vérification (se reporter au déroulement standard).

Enregistrement et lecture

Les deux procédures sont décrites dans le fonctionnement général. La procédure de lecture de fichiers déjà enregistrés est particulièrement longue. En effet, les phrases étant traitées avant leur enregistrement, il faut les reconstituer avant de les afficher. L'attente dépasse 15 minutes pour les fichiers NATHAN.

Renouvellement des textes

Pour utiliser ce logiciel dans des domaines précis, voici quelques suggestions :

1. Autodictée

Lorsque vous proposez une autodictée, extraite d'une lecture ou construite avec des mots de la classe, que les enfants en ont suffisamment pris connaissance (dans sa version intégrale), vous pouvez l'insérer dans le logiciel et faire travailler chacun plusieurs fois sur le texte.

Le caractère aléatoire du choix des mots manquants est ici très appréciable car il permet, au fil des tentatives, d'effacer tous les mots du texte ou presque.

2. Travail sur les accords (dans le groupe nominal et dans la phrase simple)

Pour ce type de travail, on choisira des phrases structurées simplement (groupe nominal + groupe verbal). Les groupes nominaux seront au contraire riches (déterminant + nom + adjectif), permettant ainsi la multiplication des situations d'accord.

Les jolis petits chats courent. La souris peureuse et affamée guette le gros fromage posé sur la table.

Le vocabulaire choisi sera volontairement simple afin de concentrer toute l'attention sur les problèmes d'accord.

3. Conjugaison

Pour les mêmes raisons (choix aléatoire des mots effacés) on choisira ici des phrases encore plus simples (groupe nominal + verbe) ; le groupe nominal sera lui aussi réduit.

La règle sera ici de travailler sur un même mode et un même temps mais aussi sur une grande variété de verbes (les trois groupes) et de personnes. Dans un premier temps l'utilisateur devra reconnaître le mode et le temps utilisés.

Exemple 1 :

Je partirai demain. Ils chargeront la voiture. Elle arrosera les plantes. Il balayera le couloir. Tu viendras, tu nous diras au revoir.

N.B. : L'utilisation des pronoms + verbe n'est pas valable car le contexte doit aider à retrouver le mot manquant.

Exemple 2 :

Je mangeais (manger). Il courait (courir). Nous pensions (penser). Elles réfléchissaient (réfléchir), etc.

Dans cet exemple l'exercice devient un travail de conjugaison pure.

4. Vocabulaire

Il s'agit ici de réinvestir du vocabulaire déjà rencontré.

On entrera des textes concernant, par exemple, des notions découvertes en éveil. Il peut s'agir de textes tirés de livres ou bien de textes écrits par la classe.

Exemple :

L'énergie est l'ensemble des forces permettant un travail. L'homme est un producteur d'énergie. Les principales autres forces utilisées sont celles de l'animal, de l'eau, du vent, mais aussi celles produites par la combustion du bois, du charbon, du pétrole, du gaz, par les explosions nucléaires dans les centrales.

Extrait de « Histoire, CM, découvrir, comparer, connaître. » *Editions F. Nathan.*

5. Jeu de mots (vocabulaire)

La règle est simple : on part d'un mot ; une lettre change, les autres ne sont pas modifiées ; etc.

Exemple de liste à entrer :

IRENE - ARENE - ARETE - PRETE - POETE
POEME - POELE - POULE - FOULE
BOULE - BOUEE - NOUEE - NOTEE - COTEE - POTEE
VOTEE - VOTRE - NOTRE - NOIRE - VOIRE - BOIRE
BOITE - BOTTE - MOTTE - COTTE - COUTE - COULE
COLLE - MOLLE - FOLLE - FILLE

Dans cet exercice il faudra trouver les mots manquants en se servant des mots situés avant et après.

6. Recommandation

Prenez soin, avant d'entrer un texte, de vérifier si sa longueur correspond à celle admise par l'éditeur. Il est préférable de s'inspirer des séries enregistrées sur la cassette et reproduites en ANNEXE 1 pour évaluer la longueur des textes.

Fiche d'activités

1. Homonymes

A partir d'un mot l'enfant devra retrouver tous ses homonymes. Cet exercice se fera à l'aide du dictionnaire pour valider les hypothèses faites.

Exemple :

m ay t r e	
m tt r e	
m ê t r e	
m tt r e	
m aî t r e	maître
m tt r e	
m ei tt r e	
m t r e	
m e tt r e	mettre
m è t r e	mètre

Il s'agit dans cet exercice d'habituer les enfants à chercher toutes les graphies possibles des sons, afin de retrouver toutes les transcriptions graphiques qui correspondent, en fait, à des termes différents.

La recherche dans le dictionnaire permet non seulement de valider l'orthographe des mots mais aussi de retrouver leur sens.

On pourra, dans la suite de l'exercice, demander à l'enfant d'utiliser les mots trouvés dans des phrases qui en éclaireront la signification.

2. Lecture

Un texte intégral est au tableau. Le maître cache un mot, les élèves doivent l'écrire sur l'ardoise. Le maître découvre le mot, les enfants comparent avec ce qu'ils ont écrit. Le maître cache un autre mot, etc.

On peut commencer par effacer des mots faciles à deviner tels les articles, les mots d'articulation.

Progressivement on arrive à effacer des mots qu'on ne peut retrouver que par le sens de la phrase, des mots clés.

3. *Autre travail sur les structures* : phrases complexes avec relatives et conjonctives.

Exemple :

Alors qu'il était allongé inanimé sur le ring depuis plusieurs minutes et que les soigneurs s'affairaient autour de lui, il a été victime d'un brutal arrêt cardiaque et ne dut d'être en partie réanimé qu'à la présence d'esprit d'un pompier secouriste qui lui pratiqua aussitôt un massage cardiaque pendant qu'on lui administrait piqûre et masque à oxygène.

Alors qu'		qu'
depuis	et que	qui
et ne dut d'		pendant qu'

4. *Reconstitution de texte*

L'exercice de reconstitution de texte constitue un bon entraînement à la mémorisation de structures, ce qui est utile dans des exercices dits de closure.

5. *Allongons les mots*

A partir d'un mot de deux lettres, on ajoute à chaque fois une lettre pour changer le mot.

Exemple :

AS - PAS...
OS - NOS - NOUS...

6. *Jeu des devinettes*

Un enfant propose une définition (qu'il invente ou qu'il trouve dans un dictionnaire), les autres doivent essayer de retrouver le mot. On peut imaginer, lorsque la réponse n'est pas trouvée tout de suite, de donner des définitions de plus en plus précises, voire des phrases dans lesquelles manque le mot.

ANNEXE 1 : Reproduction intégrale des quatre séries de données enregistrées sur la cassette.

SERIE NUMERO 1

Objectif pédagogique : Lecture niveau CE/CM

NIVEAU 1 : Très facile (CE1)

DES MILLIERS DE POISSONS DE TOUTES LES COULEURS
GLISSENT SANS BRUIT DANS L'EAU CLAIRE.

JULIEN HABITAIT UNE GRANDE FERME ISOLEE, UN MAS
COMME ON DIT EN PROVENCE.

DES FLEURS SE BALANÇAIENT DANS LE VENT, SOUS LE
CHAUD SOLEIL DE JUILLET.

LE DIMANCHE, LE PETIT HOMME N'ALLAIT PAS A L'USINE. IL
RESTAIT DANS SA MAISON.

NIVEAU 2 : Facile (CE2)

QUAND IL OUVRIT LES YEUX, LE GARÇON ETAIT SEUL ET SE
TROUVAIT DANS UNE VILLE. UNE DROLE DE VILLE...

CE QUI FAIT L'ATTRAIT DE CETTE VILLE, CE QUI ATTIRE LE
TOURISTE ET LE RETIENT, C'EST SANS AUCUN DOUTE LA
BEAUTE DE SES PLAGES.

C'ETAIT LE PREMIER JOUR DU PRINTEMPS : TOUT ETAIT SI
VERT... ET PUIS ON ENTENDAIT LE CHANT DES OISEAUX, ON
VOYAIT DES LIBELLULES DANS L'HERBE...

M. SEGUIN N'AVAIT PAS DE CHANCE AVEC SES CHEVRES :
UN BEAU MATIN ELLES CASSAIENT LEUR CORDE, S'EN
ALLAIENT DANS LA CAMPAGNE ET LE LOUP LES MAN-
GEAIT.

NIVEAU 3 : Moyen (CM1)

TOUTE LA MACHINE ETAIT SECOUEE DE FAÇON INQUIETANTE, DEGAGEANT DE LA FUMEE DE TOUTES PARTS, ET SOUDAIN LES OUVRIERS VIRENT COULER DU LIQUIDE DANS LES TUBES DE VERRE.

C'EST AU PREMIER ETAGE DU PAVILLON QUE LE FEU A PRIS ET C'EST UN VOISIN, INTRIGUE PAR LA FUMEE, QUI ALERTA LES SAPEURS-POMPIERS. IL LEUR FALLUT PLUS D'UNE HEURE POUR VENIR A BOUT DE L'INCENDIE.

LE PILOTE VERIFIE LA TEMPERATURE ET LA PRESSION, TOUT EST AU POINT. IL JETTE UN COUP D'OEIL AUX AUTRES PLACES SUR LA MEME LIGNE QUE LUI. ILS REGARDENT DROIT DEVANT EUX, L'AIR CONCENTRE.

C'EST SOUS UN SOLEIL SPLENDIDE QUE S'EST DEROULE LE DEFILE DE CHARS FLEURIS ORGANISE PAR LA COMMUNE. ILS ONT DEFILE DANS LES RUES RECOUVERTES DE CONFETTIS ET PAVOISEES DE GUIRLANDES MULTICOLORES.

NIVEAU 4 : Difficile (CM2)

TOUT SE PASSE EN QUELQUES SECONDES, A UN RYTHME SI RAPIDE QUE L'EVENEMENT EN ACQUIERT UN COTE IRREEL : A QUELQUES METRES, LA, SOUS LEURS YEUX, LES SPECTATEURS VOIENT LE TRAPEZISTE LACHER SON TRAPEZE ET TOMBER LOURDEMENT DANS LE FILET.

UN CYCLISTE ARRIVE, A GRANDE ALLURE, COURBE SUR UN GUIDON DE COURSE. IL FAIT UN ECART, EVITE LE PIETON, MAIS NE PARVIENT PAS A REDRESSER ; LA ROUE AVANT PERCUTE LE TROTTOIR, L'HOMME S'ENVOLE PAR-DESSUS LE GUIDON ET ATERRIT SUR UN TAS DE GRAVIERS.

DES ARBRES ET DES ARBUSTES PLEINS DE GRACE POUSS-

SAIENT LE LONG DE LA RIVIERE. DES SAULES PLEUREURS TREMPAIENT LEURS BRANCHES DANS L'EAU, DES RHODODENDRONS TENDAIENT LEURS FLEURS ROSES AU VENT. LE GAZON ETAIT ETOILE DE MILLIERS DE BOUTONS D'OR.

AVEC SA LAMPE DE POCHE, LE DOCTEUR EXAMINA LA GORGE DES PETITS MALADES. PUIS IL ECOUTA LEUR RESPIRATION, EN METTANT A SES OREILLES SON STETHOSCOPE, CET APPAREIL BIZARRE QUI RESSEMBLE A UN SERPENT.

SERIE NUMERO 2

Objectif pédagogique : Accords grammaticaux.

NIVEAU 1 : Très facile

LES JOLIS PETITS POISSONS ROUGES NAGENT DANS LE BASSIN ROND DU JARDIN DE LA MAISON.

LES CERISES GROSSISSENT, ROUGISSENT, SONT ENFIN MURES ; ALORS LES ENFANTS GRIMPENT DANS L'ARBRE.

LA LUNE, TOUTE RONDE, BRILLAIT DANS LE CIEL NOIR, ECLAIRAIT LA CAMPAGNE ENDORMIE.

UN PETIT ECUREUIL ROUX, A LA QUEUE TOUFFUE, SAUTAIT DE BRANCHE EN BRANCHE.

NIVEAU 2 : Facile

LES VOYAGEURS SERRES LES UNS CONTRE LES AUTRES, L'AIR TRISTE ET ENDORMI, ATTENDENT QUE LE TRAIN S'ARRETE A LEUR STATION.

DANS LE PRE, DES VACHES BRUNES AUX GRANDS YEUX TENDRES BROUTAIENT TRANQUILLEMENT L'HERBE HAUTE ET TOUFFUE.

LES LOURDES GRAPPES DE RAISIN FAISAIENT PLIER LES RAMEAUX DE LA VIGNE. LES VENDANGEURS LES CUEILLAIENT SOIGNEUSEMENT SANS EN OUBLIER.

LA JUMENT LECHAIT DOUCEMENT LE PETIT POULAIN, NE QUELQUES HEURES AVANT, ENCORE TREMBLANT SUR SES LONGUES PATTES FRAGILES.

NIVEAU 3 : Moyen

ENFIN, LE CLOWN ENTRA EN SCENE DANS SES VETEMENTS TROP LARGES, AUX MANCHETTES AMIDONNEES ET AU LARGE NOEUD PAPILLON. LES SEMELLES DE SES ENORMES CHAUSSURES SE DECOLLAIENT A CHAQUE PAS.

LE PETIT MANEGE INSTALLE SUR LA PLAGE A VRAIMENT FIERE ALLURE. SUR DEUX RANGS S'ALIGNENT LES FUSEES, PUIS LES AUTOS DE COURSE, SUIVIES ELLES-MEMES DES DEUX LAMAS, DES MOTOCYCLETTES, DES AVIONS ET DES PETITS COCHONS.

APRES UN BREF SILENCE, IL Y EUT QUELQUES GRONDEMENTS BIZARRES. ET SOUDAIN LA MACHINE POUSSA UNE PLAINTÉ MONSTRUEUSE ET UN MINUSCULE TIROIR SORTIT BRUSQUEMENT DU FLANC DE LA MACHINE.

REGARDEZ MES TUYAUX ! ILS POMPENT LE CHOCOLAT ET LE CONDUISENT DANS TOUTES LES AUTRES SALLES DE L'USINE ! DES MILLIERS DE LITRES PAR HEURE, MES ENFANTS ! DES MILLIERS DE LITRES !

NIVEAU 4 : Difficile

IL EXISTE DES LAITS ENTIERS, DES LAITS DEMI-ECREMES ET DES LAITS ECREMES. LES LAITS DEMI-ECREMES ET ECREMES ONT UNE BONNE VALEUR ALIMENTAIRE (PROTEINES ET CALCIUM) ET SONT INTERESSANTS POUR LES ADULTES QUI SUIVENT UN REGIME.

D'ETRANGES DEBRIS ONT ETE DECOUVERTS PAR DES OUVRIERS QUI EXTRAYAIENT DU SABLE. DES SAVANTS ONT ALORS ENTREPRIS DES FOUILLES SERIEUSES. CE QU'ILS ONT TROUVE NOUS MONTRE QUE CES DEBRIS ONT ETE ABANDONNES PAR UN GROUPE D'HOMMES QUI VIVAIENT LA IL Y A TRES LONGTEMPS.

LES OUTILS DE SILEX DEVIENNENT MOINS LOURDS, PLUS FINEMENT TAILLES ET PLUS FACILES A UTILISER. LES FOUILLES NOUS FONT AUSSI DECOUVRIR DE NOMBREUX OBJETS COMME DES HARPONS POUR LA CHASSE OU DES AIGUILLES A COUDRE ET QUELQUES BIJOUX FABRIQUES EN OS SCULPTE.

LES CABANES DES PAYSANS SONT CONSTRUITES EN BOIS ET EN TORCHIS (MELANGE DE PAILLE ET DE BOUE SECHEE) ET COUVERTES DE CHAUME. UN PETIT ENCLOS RENFERME LE POTAGER ET PERMET D'ELEVER QUELQUES ANIMAUX DOMESTIQUES, QUAND LE SEIGNEUR LES Y A AUTORISES.

SERIE NUMERO 3

Objectif pédagogique : Maîtrise de la conjugaison

NIVEAU 1 : Très facile (CE1)

QUAND JE SERAI GRAND, JE VISITERAI LE MONDE ; JE VOYAGERAI EN TRAIN. EST-CE QUE TU M'ACCOMPAGNERAS ?

JE DESSINE UN OISEAU. SES PATTES SONT LONGUES. SES PLUMES MULTICOLORES. IL CHANTE BIEN.

JE PARLE (PARLER). NOUS TRAVAILLONS (TRAVAILLER). IL CRIE (CRIER). TU VAS (ALLER). VOUS ETES (ETRE).

ILS MARCHERONT (MARCHER). VOUS AUREZ (AVOIR). TU

ECOUTERAS (ECOUTER). ELLE SAUTERA (SAUTER). JE SERAI (ETRE).

NIVEAU 2 : Facile (CE2)

POUR FAIRE UN GATEAU : JE REMPLIS DEUX TASSES DE FARINE, JE RAPE LE CHOCOLAT, JE BATS LES OEUFS ET JE MELANGE LE TOUT.

UNE PETITE FILLE S'APPELAIT CHAPERON ROUGE. ELLE TRAVERSAIT LA FORET. LE LOUP AVAIT ENVIE DE LA CROQUER. MAIS LES CHASSEURS ONT TUE LE LOUP.

ILS FAISAIENT (FAIRE). NOUS AIMIONS (AIMER). VOUS ETIEZ (ETRE). ELLE GRANDISSAIT (GRANDIR). VOUS JOUIEZ (JOUER). JE FINISSAIS (FINIR). TU APPUYAIS (APPUYER).

IL EST ENTRE (ENTRER). TU AS MANGE (MANGER). ILS ONT FINI (FINIR). NOUS SOMMES ARRIVES (ARRIVER). J'AI MAIGRI (MAIGRIR). VOUS AVEZ GROSSI (GROSSIR).

NIVEAU 3 : Moyen (CM1)

ILS ETAIENT PARTIS CAR ILS DEVAIENT ARRIVER AU REFUGE AVANT LA NUIT. LA METEO AVAIT PREVU DU BEAU TEMPS POUR PLUSIEURS JOURS. DEMAIN ILS POURRAIENT S'ATTAQUER A L'ESCALADE DU SOMMET.

POUR REpondre A SON AMIE, LA JEUNE FILLE PRIT UNE FEUILLE, ECRIVIT, SORTIT UNE ENVELOPPE, Y GLISSA LA LETTRE, COPIA L'ADRESSE AVEC APPLICATION, COLLA LE TIMBRE, ET LA MIT DANS LA BOITE AUX LETTRES.

IL DISAIT (DIRE). JE PREVOYAIS (PREVOIR). NOUS DEVIONS (DEVOIR). VOUS BUVIEZ (BOIRE). TU SORTAIS (SORTIR). ILS MORDAIENT (MORDRE). ELLE PRENAIT (PRENDRE). JE COUSSAIS (COUDRE). ELLES VIVAIENT (VIVRE). NOUS CROYIONS (CROIRE). VOUS BATTIEZ (BATTRE).

IL AVAIT DIT (DIRE). J'AVAIS PREVU (PREVOIR). NOUS AVONS DU (DEVOIR). VOUS AVEZ BU (BOIRE). TU ETAIS SORTI (SORTIR). ILS AVAIENT MORDU (MORDRE). ELLE AVAIT PRIS (PRENDRE). J'AVAIS COUSU (COUDRE). ELLES AVAIENT VECU (VIVRE).

NIVEAU 4 : Difficile (CM2)

BIEN QU'IL SACHE NAGER, JE NE VEUX PAS QUE MON FILS S'ELOIGNE DE LA BERGE. CERTAINS COURANTS POURRAIENT LE FAIRE DERIVER, IL SE FATIGUERAIT ET FINIRAIT PAR SE NOYER. IL FAUT ETRE PRUDENT QUAND ON EST AU BORD DE L'EAU.

AFIN QUE LES ENFANTS APPRENNENT A LIRE, AFIN QU'ILS COMPTENT CONVENABLEMENT, AFIN QU'ILS DISENT CORRECTEMENT DES POESIES, AFIN QU'ILS SOIENT AIMABLES ET BIEN ELEVES, IL FAUT QU'ILS AILLENT A L'ECOLE ET AIENT UNE BONNE EDUCATION.

PARS ! PARTONS ! PARTEZ ! (PARTIR). MANGE ! MANGEONS ! MANGEZ ! (MANGER). FINIS ! FINISSONS ! FINISSEZ ! (FINIR) FAIS ! FAISONS ! FAITES ! (FAIRE). SOIS ! SOYONS ! SOYEZ ! (ETRE). GOUTE ! GOUTONS ! GOUTEZ ! (GOUTER).

IL PARTIRA (PARTIR). NOUS CROIRONS (CROIRE). TU MAUDIRAS (MAUDIRE). JE ME SECOUERAIS (SE SECOUER). ILS VIEILLIRONT (VIEILLIR). VOUS ETEINDREZ (ETEINDRE). NOUS NOUS SOUVIENDRONS (SE SOUVENIR). ELLE SE BATTRA (SE BATTRE).

SERIE NUMERO 4

Objectif pédagogique : Renforcement du vocabulaire (niveau CM)

NIVEAU 1 : Homonymes

LA VOIX HUMAINE. LA VOIE DE CHEMIN DE FER. ILS VOIENT CLAIR. JE VOIS VOLER.

IL ETAIT UNE FOIS. J'AI LE FOIE FRAGILE. LA VILLE DE FOIX EST EN FRANCE.

QUEL BEAU TEMPS. UN TAON M'A PIQUE. L'ARCHER TEND LA CORDE DE L'ARC. TANT MIEUX.

L'ENFANT SOT PORTE LE SEAU D'EAU. UN SAUT EN HAUTEUR. METS LE SCEAU SUR L'ENVELOPPE.

NIVEAU 2 : Définitions

CAMION : NOM MASCULIN. GROS VEHICULE AUTOMOBILE POUR LE TRANSPORT DE LOURDES CHARGES / SEAU DANS LEQUEL LES PEINTRES DELAIENT LEUR PEINTURE.

YO-YO : NOM MASCULIN INVARIABLE. DISQUE EVIDE QUE L'ON FAIT MONTER ET DESCENDRE LE LONG D'UN FIL ENROULE SUR UN AXE

GIBIER : NOM MASCULIN. NOM DONNE AUX ANIMAUX QUE L'ON CHASSE ; GIBIER A POIL, A PLUMES / GIBIER DE POTENCE : PERSONNE QUI MERITE LA POTENCE.

CROTTIN : NOM MASCULIN. EXCREMENT DES CHEVAUX, DES MULETS ET DES ANES / PETIT FROMAGE DE CHEVRE DE FORME RONDE.

NIVEAU 3 : Mots en famille

NAVIGATEUR, NAVIGATRICE, NAVIGATION, NAVIGUER.
CONSERVATEUR, CONSERVATRICE, CONSERVATION,
CONSERVER. ANIMATEUR, ANIMATRICE, ANIMATION, ANI-
MER. PRODUCTEUR, PRODUCTRICE, PRODUCTION, PRO-
DUIRE. ORIENTEUR, ORIENTEUSE, ORIENTATION,
ORIENTER.

MACHINE, MACHINISTE. CHIMIE, CHIMISTE. DENT, DEN-
TISTE. MAQUETTE, MAQUETTISTE. CHOEUR, CHORISTE.
POMPE, POMPISTE. GAUCHE, GAUCHISTE. ORTHOPHONIE,
ORTHOPHONISTE. ALCHEMIE, ALCHEMISTE. MILITAIRE, MI-
LITARISTE. SUD, SUDISTE. CYCLE, CYCLISTE.

PASSIF, PASSIVITE, PASSIVEMENT. FRAGILE, FRAGILITE,
FRAGILEMENT. HABILE, HABLETE, HABLEMENT. TRAN-
QUILLE, TRANQUILLITE, TRANQUILLEMENT. ACTIF, ACTI-
VITE, ACTIVEMENT. NAIF, NAIVETE, NAIVEMENT. UTILE,
UTILITE, UTILEMENT.

CAMBRIOLEUR, CAMBRIOLAGE, CAMBRIOLER. FLOTTEUR,
FLOTTAGE, FLOTTER. BATTEUR, BATTAGE, BATTRE. MON-
TEUR, MONTAGE, MONTER. COLLEUR, COLLAGE, COLLER.
HABILLEUR, HABILLAGE, HABILLER. AIGUILLEUR, AIGUIL-
LAGE, AIGUILLER. GRAISSEUR, GRAISSAGE, GRAISSER.

NIVEAU 4 : Jeux de mots

Le mot à trouver commence par les deux lettres qui finissent le mot précédent.

ANIMAL, ALERTE, TENIR, IRIS, ISBA, BATEAU, AUTO, TO-
MATE, TENU, NUAGE, GENOU, OUTIL, ILLICO, COPINE,
NEVEU, EUROPE, PELE, LEGER, ERREUR, URTICAIRE, RE-
VU, VULGAIRE, REPU, PUNI, NIVEAU, AUSSI, SINON, ONGLE.

PAPA, PARU, RUBIS, ISSU, SUBI, BIDON, ONCLE, LEVER,

ERGOT, OTAGE, GELE, LECHE, HEROS, OSCAR, ARRIVE, VELO, LOTUS, USUEL, ELU, LUNE, NEIGE, GEAI, AIGU, GUET, ETAT, ATOUT, UTILE, LEÇON, ONZE, ZEBU, BUREAU, AUTEUR.

Règle du jeu : pour chaque série, on ajoute une lettre au mot précédent.

A, MA, AME, DAME, DRAME, DAMNER, AMENDER, DEMANDER, DEMANDEUR ; DE, ODE, ONDE, MONDE, DOMINE, MOINDRE, DOMINERA, AMOINDRIE ; TU, BUT, BOUT, BUTOR, BROUTE, ROBUSTE, TROUBLES.

On conserve une syllabe du mot précédent. Cet exercice sera facilité par le joker.

ACCIDENT, IMPRUDENT, IMPOSTEUR, ECOUTEUR, ACCOUCHER, PELUCHER, ALLUMER, ALCHEMIE, MACHINAL, MANITOU, ANIMAL, ALIMENT, OLIFANT, OREILLON, PAPILLON, PARAPLUIE, CAMEL, CABANON, SARBACANE.

ANNEXE 2 : Banque de données pour réaliser vos propres exercices.

1. C'était un soir, chez l'armurier Costecalde. Tartarin de Tarascon était en train de démontrer à quelques amateurs le maniement du fusil à aiguille... Soudain, la porte s'ouvre et un chasseur de casquettes se précipite, effaré, dans la boutique, en criant : « Un lion!...un lion! » Stupeur générale, effroi, tumulte, bousculade. Tartarin croise la baïonnette, Costecalde court fermer la porte.

Tartarin de Tarascon, A. Daudet.

2. Chaque midi, quinze personnes, maître, maîtresse, valets et servantes, prenaient place autour de la longue table de cuisine où fumait la soupe dans un grand vase de faïence à fleurs bleues. Les bêtes, chevaux, porcs et moutons, étaient grasses, soignées et propres ; et maître Lucas, un grand homme qui prenait du ventre, faisait sa ronde trois fois par jour, veillant sur tout et pensant à tout.

Contes, Guy de Maupassant.

3. Je vous assure que j'étais un ami pour Pierrot. Jamais il n'a eu un mouvement qui pût être dangereux pour moi. Il ne fallut pas longtemps pour que j'ose, dans ma main largement ouverte, afin d'éviter les dents, lui faire happer de ses grosses lèvres une poignée de froment. J'étais fier qu'une aussi grande bête reçût mes claques sur les fesses et mes caresses sur les naseaux avec une joie visible.

Peau de Pêche, G. Maurière.

4. Les enfants vont ramasser les feuilles mortes, les feuilles qui, du temps qu'elles vivaient, étaient pleines de rosée et de chants d'oiseaux, et qui, maintenant, couvrent par milliers le sol de leurs petits cadavres desséchés. Mortes, elles sentent bon. Elles serviront de litière à la chèvre et à la vache.

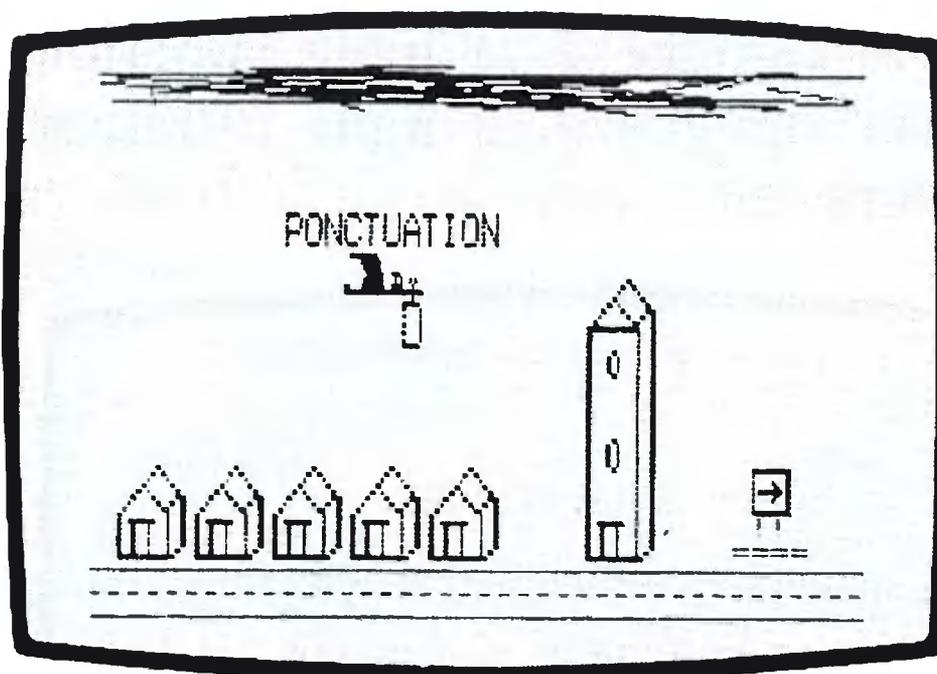
Filles et garçons. A. France.

Extraits tirés de *Je comprends la grammaire... et l'orthographe.*
Hatier-Lavauzelle

Ponctuation

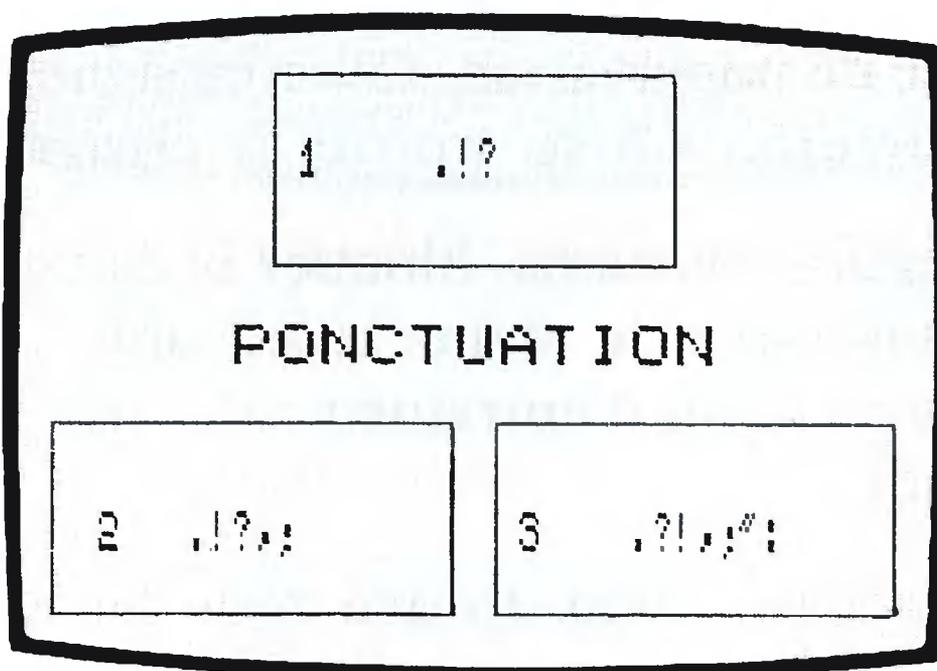
Activité pour un ou plusieurs utilisateurs.

Objectif : Acquérir la maîtrise de la ponctuation courante.



Scénario d'utilisation

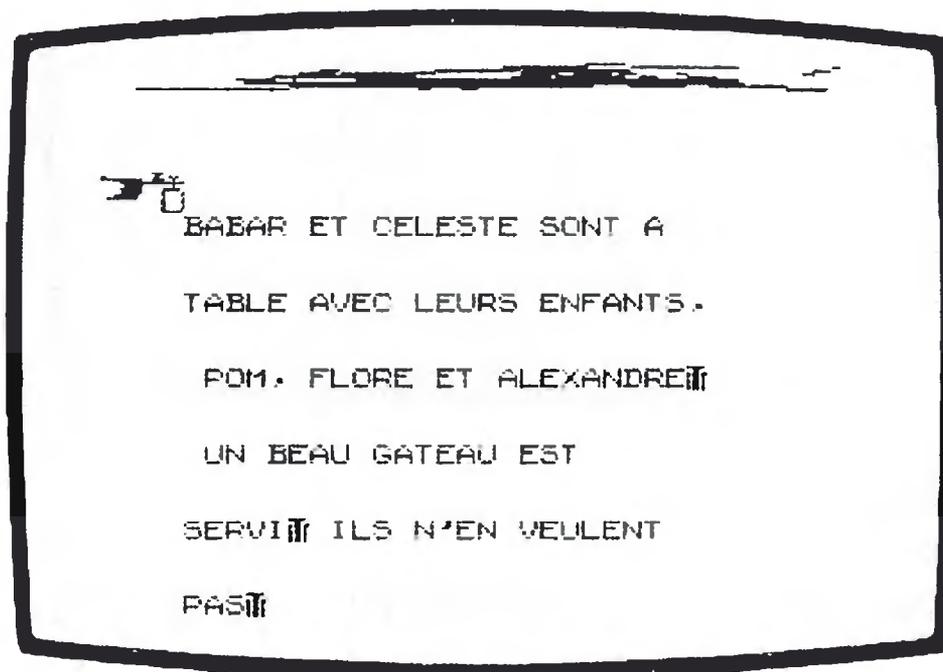
— Après l'affichage de la première page, un menu vous propose :



Tapez le numéro de l'activité choisie.

Un texte s'affiche. La cigogne attend vos instructions au début du texte. Vous la déplacez à l'aide des flèches de direction.

- Fait avancer la cigogne
- Fait voler la cigogne de la gauche vers la droite
- ↑ Fait passer la cigogne à la ligne supérieure
- ↓ Fait passer la cigogne à la ligne inférieure
- ↶ Arrête la cigogne



Lorsque la cigogne se trouve au-dessus d'un endroit où manque un signe de ponctuation, tapez ce signe sur le clavier. Il s'affiche à l'endroit où se trouve la cigogne.

Pour les premières utilisations, bloquez la cigogne à l'aide de la touche ↶ puis tapez le signe manquant.

Par la suite, avec un peu d'entraînement, vous pourrez taper les signes au vol.

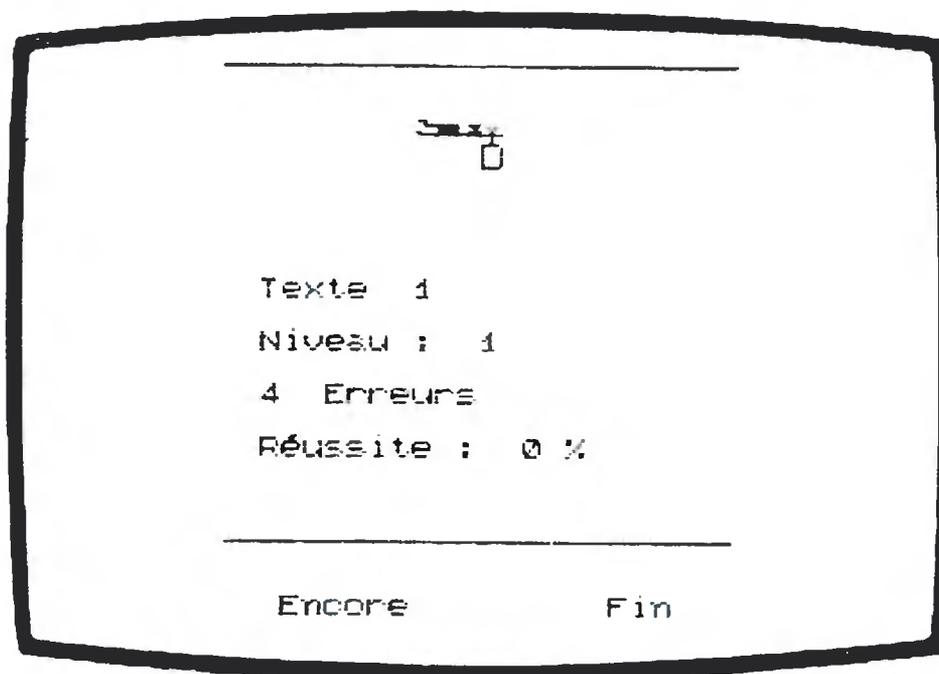
Lorsque vous pensez avoir trouvé tous les signes. Tapez **ENTREE**.

Le message JE VERIFIE apparaît.

— Si vous avez oublié un signe ou si vous vous êtes trompés à un endroit, la cigogne vient se placer à cet endroit et attend que vous tapiez le signe. Si vous avez plusieurs fautes ou oublis, la cigogne se place sur la première faute rencontrée en partant du début du texte.

Vous avez droit à trois possibilités de correction pour tout le texte. Ceci vous donne trois occasions de revoir la totalité de vos hypothèses. Au-delà de ces trois essais la cigogne inscrit la bonne ponctuation.

Le bilan indique le nombre d'erreurs commises et le pourcentage de réussite.



Contexte pédagogique

A. Instructions officielles

CE. Compétences d'ordre général :

« Présenter les travaux écrits avec souci de lisibilité et respect de la ponctuation indiquée (l'élève devant employer spontanément et à bon escient le point, le point d'interrogation et les majuscules de début de phrase). »

CM. D'une façon générale :

« Respecter dans les textes qu'on doit écrire les règles de ponctuation... »
« Nommer et utiliser les signes de ponctuation usuels : point, virgule, point-virgule, point d'interrogation, point d'exclamation, parenthèses, guillemets, deux-points. »

B. Conseils pédagogiques

La ponctuation est, comme l'orthographe, un code à connaître et qu'il faut savoir utiliser de manière à construire des énoncés faciles à lire et sans ambiguïté.

Exemple :

Le soleil brillait avant hier. Maintenant il pleut.
Le soleil brillait avant. Hier maintenant il pleut.

Ces deux phrases mal ponctuées trompent le lecteur avant qu'il puisse rétablir le véritable contenu du message.

La ponctuation est le lien nécessaire entre la langue orale et la langue écrite. Elle est, pour l'écrit, le moyen de transcrire les pauses et les intonations de l'oral sans lesquelles tout message se vide d'une partie de son sens ou n'a plus le sens qui lui était assigné.

Le logiciel propose trois niveaux de travail correspondant à trois niveaux de difficulté.

1. Point, point d'exclamation, point d'interrogation.

On porte l'accent ici sur le choix du point. Pour cela on met en œuvre un travail de reconnaissance des différents types de phrase. On peut s'aider par le repérage d'indices propres à chacune d'elles (exemple : les pronoms interrogatifs) et bien entendu par le sens global du texte et ensuite, des phrases prises individuellement.

2. Virgule, point, point d'exclamation, point d'interrogation, point-virgule.

A toutes les difficultés précédentes, s'ajoutent celles de la virgule et du point-virgule.

Leur emploi est tributaire du sens interne de la phrase.

La virgule indique une légère pause.

Si deux termes sont étroitement liés l'un à l'autre il n'y a pas lieu de l'utiliser. Par contre, elle s'impose lorsqu'il faut les disjoindre (énumération, apostrophe, apposition, opposition).

La phrase doit donc être comprise jusque dans les moindres rapports de dépendance des mots ou groupes de mots.

Exemple :

L'enfant que vous voyez là dort.

La virgule est à proscrire car la relative dépend du mot enfant.

Exemple :

Si vous voulez, nous viendrons dimanche.

Il n'y a pas de lien sémantique entre les mots de la principale et la conjonctive.

Le point-virgule marque une pause plus importante. Il sépare deux éléments distincts de la phrase. Ils ont autant d'importance l'un que l'autre. Leur seul lien est souvent temporel.

Exemple :

Christophe balayait ; les autres préparaient le repas.

3. Point, point d'exclamation et d'interrogation, deux-points, guillemets.

Les guillemets s'utilisent essentiellement pour faire parler des personnages. Il s'agit donc là de reconnaître ce qui peut constituer les paroles d'un personnage ou un dialogue, de distinguer ce qui appartient au discours direct de ce qui appartient au discours indirect.

Quant aux deux-points, on les trouve :

- Pour annoncer un dialogue ou une citation.
- Pour annoncer une énumération.
- Pour annoncer une précision, une explication ou une conclusion.

Là encore il faudra analyser attentivement le sens des énoncés proposés pour repérer les rapports qu'ont les groupes de mots entre eux.

Remarque

Les valeurs de chaque signe de ponctuation énuméré précédemment sont celles que nous avons retenues pour l'école élémentaire.

Il en existe d'autres exigeant une analyse plus fine et des connaissances plus vastes.

Ce logiciel peut néanmoins être utilisé à un niveau supérieur avec des textes appropriés.

C. Déroulement standard

Il est recommandé de considérer PONCTUATION comme un moyen d'entraînement individuel, ceci afin de favoriser la concentration de l'utilisateur.

L'utilisateur fixe son niveau d'exercice, sachant qu'il y a une progression très nette entre le niveau 1 et le niveau 3.

Possibilités d'adaptation

Vous pouvez :

- modifier le fonctionnement de l'activité
- entrer vos propres données

Modification des paramètres

Suppression de la trace de ponctuation

La version non modifiée des textes propose une petite cheminée à chaque endroit où manque un signe de ponctuation. Ici, l'utilisateur n'aura plus qu'à choisir entre les différents signes (qui sont fonction du niveau choisi). Vous avez la possibilité de supprimer ces cheminées, il faudra donc localiser l'emplacement des ponctuations : cela demande un effort supplémentaire de lecture pour comprendre et segmenter le texte.

Affichage du texte ponctué

Si vous choisissez cette option, le texte ponctué s'affichera pour un temps limité, ensuite la ponctuation s'effacera et vous devrez alors la retrouver. Cette option permet de faire travailler la mémoire des situations de ponctuation, et dans certains cas de lever certaines ambiguïtés de sens.

Exemple :

Tu prends ta voiture !

Tu prends ta voiture ?

Tu prends ta voiture.

Le contexte ne permet pas toujours de choisir la « bonne » ponctuation.

Contrôle de l'effacement du texte ponctué

Si vous avez choisi l'option précédente « Affichage du texte avec ponctuation » et seulement dans ce cas, vous pouvez en plus garder le texte ponctué affiché aussi longtemps que vous le désirez. Cette option permet de prendre possession du sens réel du texte et ensuite de ponctuer en fonction de ce sens.

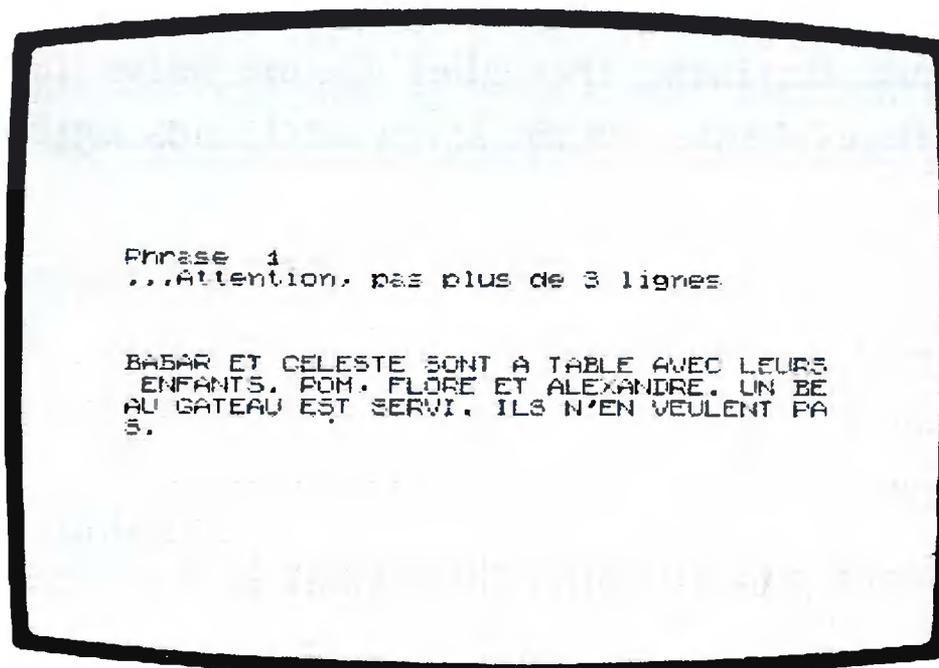
Positionnement automatique du curseur

Si et seulement si vous avez préalablement demandé la « suppression de la trace de ponctuation », vous pouvez choisir « le positionnement automatique du curseur ». Dans ce cas, la cigogne se place à chaque endroit où se trouve un signe de ponctuation effacé. La manipulation du déplacement de la cigogne est donc supprimée et la cigogne ne passe à la ponctuation suivante que lorsque la réponse donnée est bonne. Cette option présente donc l'avantage de donner la correction immédiate de chaque proposition (si c'est juste la cigogne passe à la suite, si c'est faux elle reste et attend une autre proposition) ce qui n'est pas le cas dans la version de base.

Entrée de vos propres données

Entrée des phrases

Première entrée : la machine vous demande le nombre de phrases que vous souhaitez entrer. Le nombre de lignes est limité à cinq, ce qui correspond à des textes inférieurs à 250 caractères. Chaque phrase doit être confirmée. A ce stade, une correction est possible. Celle-ci est faite en couleur verte. La totalité de la phrase est réécrite.



Vérification

L'entrée des phrases est suivie de la procédure de vérification (se reporter au déroulement standard).

Enregistrement et lecture.

Ces deux procédures sont décrites dans le fonctionnement général.

Renouvellement des textes

Le formateur ou l'enseignant a la possibilité d'orienter l'activité vers tel ou tel objectif en choisissant des textes possédant une ponctuation variée.

Fiche d'activités

1. La machine à écrire ne fonctionne plus.

Vous proposerez dans cet exercice un texte sans signe de ponctuation et sans espacement des mots.

Exemple :

andrésorttoujoursletracteurregardeziciillabouresonchampletravail
finiandrémentreàlafermeiln'arrivejamaisavantlanuit

Le premier travail sera d'abord de retrouver la segmentation des phrases en mots. Une oralisation du texte peut être une aide précieuse. Après la réécriture du texte, il s'agit de replacer les signes de ponctuation par ordre d'évidence.

- les points et les majuscules
- les guillemets, les tirets
- les virgules, points-virgules et deux-points.

2. Transcrire une conversation de bande dessinée en texte dialogué.

Il va de soi que les signes utilisés dans ce type d'écriture ont été largement étudiés et commentés dans diverses situations de lecture.

Dans une conversation, les signes de ponctuation utilisés en priorité sont évidemment les guillemets et tirets mais les points d'exclamation, d'interrogation, de suspension sont eux aussi de première utilité dans la mesure où ils traduisent à l'écrit les différentes intonations de l'oral.

3. Dans le même esprit, mais c'est un exercice plus difficile, on pourra proposer des textes écrits dans le style indirect qu'on devra mettre au style direct et vice versa.

Exemples :

Style indirect

Radegonde avança à grands pas sonores et se planta au milieu du salon droite, immobile, muette, les mains jointes sur son tablier. Ma mère lui

demanda si elle savait coudre, elle répondit oui madame, faire la cuisine, oui madame, repasser, oui madame, faire une pièce à fond, oui madame, raccommoder le linge, oui madame.

Style direct

— Savez-vous coudre ?
— Oui, madame.
— Faire la cuisine ?
— Oui, madame.
— Repasser ?

— Oui, madame.
— Faire une pièce à fond ?
— Oui, madame.
— Raccommo­der le linge ?
— Oui, madame.

Style direct

— Ah ça ! Nanon ! je ne t'ai jamais vue comme ça ! Qu'est-ce qui te passe donc par la tête ? Es-tu la maîtresse ici ? Tu n'auras que six morceaux de sucre.

— Eh bien ! votre neveu, avec quoi donc qu'il sucrera son café ?

— Avec deux morceaux ! Je m'en passerai moi.

Style indirect

Il dit à Nanon qu'il ne l'avait jamais vue comme ça, lui demanda ce qui lui passait par la tête et si elle était la maîtresse ici, ajoutant qu'elle n'aurait que six morceaux de sucre.

Celle-ci lui demanda en retour comment son neveu sucrerait son café. Alors il lui répondit qu'il aurait deux morceaux et que lui-même s'en passerait.

4. Un exercice intéressant également du point de vue de la ponctuation est la « réduction » de plusieurs phrases en une seule, ou le contraire c'est-à-dire l'« extension » d'une phrase en plusieurs.

Exemple :

Ma mère se levait tôt.

Mon père se levait tôt.

Mes frères et sœurs se levaient tôt.

Ma mère, mon père, mes frères et sœurs se levaient tôt.

ANNEXE 1 : Reproduction intégrale des quatre séries de données enregistrées sur cassette.

SERIE NUMERO 1

1. BABAR ET CELESTE SONT A TABLE AVEC LEURS ENFANTS, POM, FLORE ET ALEXANDRE. UN BEAU GATEAU EST SERVI. ILS N'EN VEULENT PAS.

2. ENFIN APPARURENT M. LOYAL, EN HABIT VIOLET, ET UN CLOWN ENFARINE, AU CHAPEAU POINTU ET AU COSTUME DE SATIN BLANC.

3. POUVONS-NOUS VOUS AIDER A DESHABILLER LE PETIT ? OH ! NON MERCI ! NOUS NOUS DEBROUILLONS TRES BIEN, REPONDIT LE PAPA.

4. OH ! DIT ROMAIN. IL NOUS RESTE DE L'ARGENT. SI AU LIEU DE BONBONS NOUS ACHETIONS QUELQUE CHOSE A MAMAN ? BONNE IDEE !

5. TROIS ARTICHAUTS, CA FAIT DOUZE FRANCS. PAIE, C'EST TOI QUI AS LE PORTE-MONNAIE. MAIS NON ! CE N'EST PAS TOI QUI L'AVAIS ?

6. SI VOTRE PEAU EST LEGEREMENT COUPEE, ELLE NE SAIGNE PAS. VOUS OBSERVEZ UN LIQUIDE : C'EST LA LYMPHE.

SERIE NUMERO 2

1. DES LE LEVER DU JOUR, LE JARDINIER GREFFAIT, CROISAIT, ARROSAIT SES ROSIERS AVEC DE SAVANTS MELANGES.

2. LA CONSIGNE N'A PAS CHANGE, DIT L'ALLUMEUR. C'EST BIEN LE DRAME ! LA PLANETE A TOURNE PLUS VITE, ET LA CONSIGNE N'A PAS CHANGE.

3. CETTE SOUPE N'AURA PAS BON GOUT : IL Y MANQUE DES HISTOIRES POUR QU'ELLE SOIT BONNE. « D'ACCORD », DIT LA BELETTE.

4. CE MATIN, AU MARCHE, EN PLUS DES MARCHANDS DE POISSONS, DE FRUITS, DE LEGUMES, IL Y A UN VENDEUR DE BALLONS.

5. « QUI VEUT DE MES NUAGES, MES BEAUX NUAGES ? » UN BLANC, UN GRIS ET UN NOIR SE BALANÇENT AU-DESSUS DE LA TÊTE DE L'ENFANT.

6. QU'EST-CE QUI MARCHE SUR QUATRE PATTES LE MATIN, SUR DEUX A MIDI, SUR TROIS LE SOIR ? DEMANDAIT LE SPHYNX AUX VOYAGEURS.

SERIE NUMERO 3

1. GUIGNOL, ATTENTION ! MEFIE-TOI ! IL EST DERRIÈRE ! LES ENFANTS HURLENT, TREPIGNENT. MES ENFANTS, DITES-MOI OU IL EST !

2. BONJOUR, DIRENT LES PARENTS. TOUT S'EST BIEN PASSE ? RIEN DE NOUVEAU ? MA FOI NON, REPONDIT LE CHIEN. RIEN DE NOUVEAU.

3. TOI TU PARLERAS QUAND ON T'INTERROGERA. EN VOILA UN ANIMAL ! ALORS, PETITES, RIEN DE NOUVEAU ? NON, RIEN, DIRENT-ELLES.

4. VOUS N'AIMEZ PAS LE BEURRE, DEMANDA-T-IL. SI, SI, DIT-IL. ALORS, SERVEZ-VOUS MIEUX QUE ÇA. OH NON ! CELA SUFFIT.

5. LE VIEUX PÊCHEUR, LES YEUX AU LOIN, SONGEAIT. QUELLE SÈCHERESSE ! SOUPIRA-T-IL. MON EAU BAISSE ET VOILA QU'ELLE CROUPIT.

6. QU'IL PLEUVE, ENFIN! QUE LA LOIRE MONTE ET REVIENT PASSE ICI, COURANTE ET PURE ! *M. Genevoix.*

SERIE NUMERO 4

1. BRUNO N'AIME PAS BEAUCOUP FAIRE SA TOILETTE. IL ESPERE TOUJOURS QUE SA MAMAN OUBLIERA. MAIS ELLE N'OUBLIE JAMAIS.

2. OH NON ! PAS TOUT DE SUITE, JE JOUE AVEC MES AUTOS ! VIENS VITE, L'EAU VA REFROIDIR ! IL N'Y A PAS DE CHAUFFE-EAU SOUS LA TENTE.

3. C'EST LE TOUR DE MARTINE, ELLE SE LAVE TOUJOURS AVANT MOI D'HABITUDE.

4. NE DISCUTE PAS, DIT MAMAN D'UN TON SEVERE, MARTINE EST ALLEE CHERCHER DE L'EAU ET MOI JE VAIS TE LAYER TOUT DE SUITE.

5. BRUNO RANGE SES AUTOS UNE A UNE ET SE GLISSE SOUS LA TENTE. UN MOMENT DE SILENCE. L'EAU COULE PUIS ON ENTEND DES CRIS.

6. C'EST TROP CHAUD ! ATTENTION A MES OREILLES, TU ME FAIS MAL AU NEZ ! HI ! HI ! J'AI DU SAVON DANS LES YEUX.

Extrait de « La Lecture silencieuse et active » CE. F. Nathan.

ANNEXE 2 : Banque de données pour réaliser vos propres exercices.

1. La Gaule est un pays riche par son sol, son climat et par le travail de ses habitants. La civilisation gauloise est brillante ; les Gaulois sont ingénieux et habiles ; ils labourent avec une charrue meilleure que celle des Romains, transportent leurs liquides dans des tonneaux, leurs artisans sont réputés.

Histoire. CM. F. Nathan

Dans le choix de ce texte, on remarque l'emploi des majuscules non seulement en début de phrase mais aussi pour les noms propres (Gaule, Gaulois, Romains).

On trouve aussi un point-virgule derrière lequel on ne met pas de majuscule.

2. Au petit matin la poubelle fut vidée, et le jour même la patate se retrouvait dans un grand tas d'ordures, en pleine campagne.

— Joli pays, dit-elle, et fort bien fréquenté !

Il y a ici des tas de gens intéressants... Tiens !

Qui est cette personne qui ressemble à une poêle à frire ?

C'était une vieille guitare à demi fendue, qui n'avait plus que deux cordes.

— Bonjour madame, dit la patate. Il me semble que vous êtes quelqu'un de très distingué, car vous ressemblez tout à fait à une poêle à frire !

Pierre Gripari, *Roman d'amour d'une patate*.

Contes de la rue Broca, la Table Ronde.

On s'intéresse ici à la ponctuation d'un discours.

A quelque temps de là, un autre mandarin prenait le thé à la maison.
« Comment ? s'écria-t-il, vous appelez « nuage » cet animal si extraordinaire ? Mais il est une chose bien plus forte que les nuages : c'est le vent qui les chasse devant lui. »

Dès lors son maître nomma « vent » le chat dont il était si orgueilleux.

Madeleine Riffaud, *Le chat si extraordinaire*.

Contes du Viet-Nam, La Farandole.

On note ici l'emploi des guillemets dans deux cas :

— Quand un personnage parle

— Pour faire ressortir un mot

3. Dans un village de France, vivaient deux frères, l'un riche et l'autre pauvre. Le riche était célibataire ; le pauvre était ouvrier agricole. Le pauvre n'avait pas de maison à lui, mais il vivait avec sa femme chez le fermier qui l'employait ; tandis que le riche, lui, avait une grande maison, située à moins d'un kilomètre du village, après le cimetière.

Pierre Gripari, *La maison de l'oncle Pierre*.

Contes de la rue Broca, La Table Ronde.

Importance ici des points et des points-virgule, les premiers pour énumérer, les seconds pour opposer.

4. Les vieux disaient : « Dans le temps, des choses arrivaient, comme il n'en arrive plus aujourd'hui. Dans le temps des choses étranges arrivaient... »

Tout au bout du monde habitait Naï.

Tout au bout de la grande terre, il habitait ; tout au bord de la mer froide. Son père était vieux déjà et ne pouvait plus chasser. Alors c'est Naï qui allait sur la mer avec les hommes du village. Ils chassaient le phoque, le morse ; ils vivaient comme ça.

Naï l'esquimau, Conte esquimau raconté par Luda, Librairie Vaillant.

Quelques conseils utiles aux parents, à l'enseignant, au formateur

Utilisez le logiciel comme un « élève ».

Cela vous permettra d'en apprécier les possibilités et les limites afin de mieux préparer son utilisation.

Lisez tout ou partie de la notice correspondante.

Chaque notice comporte :

- Le « scénario d'utilisation » : les copies d'écran montrent assez bien le genre d'activités proposées.
- Le « contexte pédagogique » du logiciel : on précise ici les objectifs du logiciel, la manière dont il se place par rapport à l'apprentissage de notions voisines ou par rapport à d'autres types d'activités.
- Des « possibilités d'adaptation » : les modifications que vous apporterez doivent vous permettre d'adapter le logiciel à votre élève ou à votre classe.
- Une partie « renouvellement des textes » : elle vous propose des suggestions pour créer vos propres textes.
- Une partie « fiche d'activités » : elle vous permet soit de préparer le travail sur ordinateur, soit de le prolonger. Les activités sur ordinateur s'insèrent ainsi comme élément complémentaire d'un processus éducatif.

Vous pourrez par exemple :

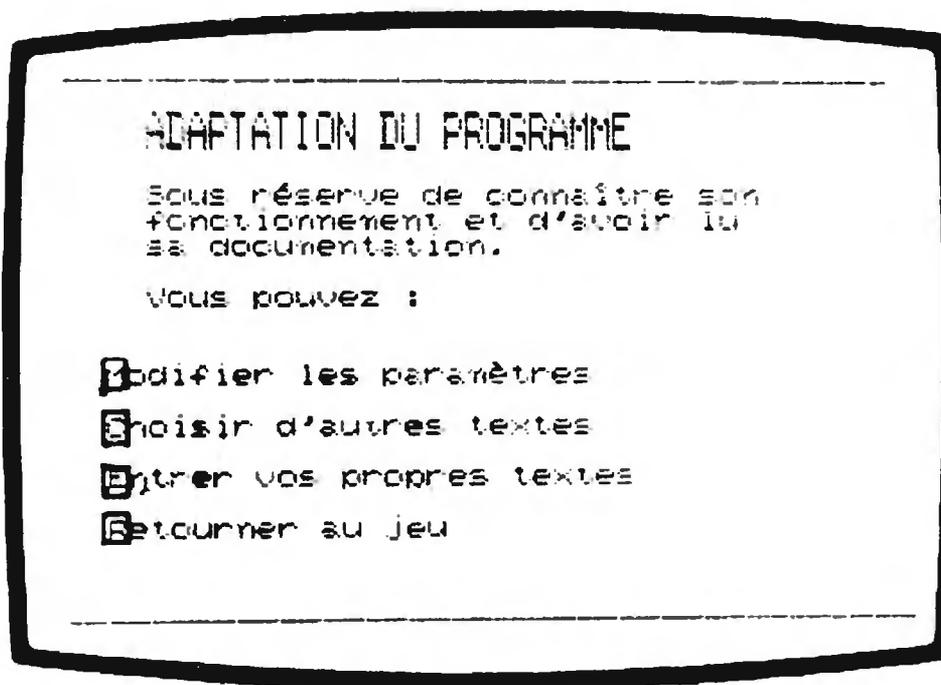
- **choisir les textes en fonction des intérêts** de l'élève ou de la classe à un moment précis (un même logiciel peut être utilisé à plusieurs mois d'intervalle avec des données différentes modifiant le niveau ou l'objectif du logiciel),
- **changer le niveau du logiciel** (des données différentes permettent d'utiliser le même logiciel avec des « élèves » d'âge ou de maturité différents),
- **changer parfois l'objectif même** du logiciel,
- **prévoir plusieurs séries de données** (l'élève pourra alors, en les utilisant successivement, franchir les étapes que vous aurez organisées pour lui).

Comment adapter le logiciel ?

Lorsque la *page menu* est affichée, frappez sur les touches : **INS** **ENTREE**

Suivez alors les indications affichées.

La « *page* » suivante s'affiche sur votre écran :

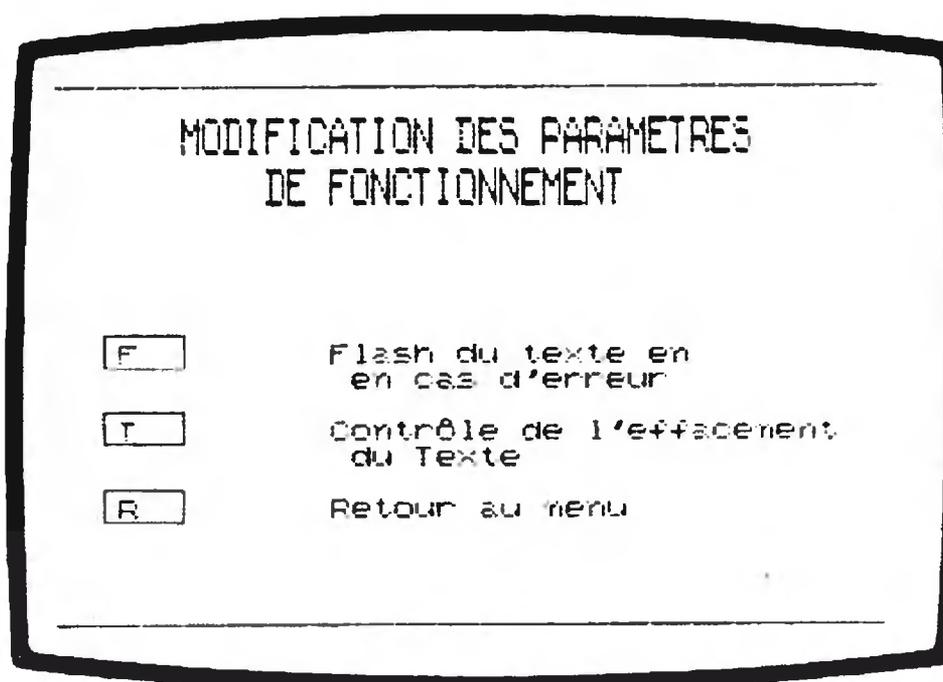


(Appuyez sur la première lettre **M**, **C** ou **E**, de chaque procédure.)

Modifier les paramètres

Le terme « *paramètre* » désigne des valeurs numériques dont le changement modifie le déroulement du programme. On ne peut pas tout modifier mais on peut agir sur certaines caractéristiques qui varient selon les logiciels :

- la vitesse de déroulement,
- la vitesse d'affichage,
- le contrôle de l'effacement,
- le choix au hasard d'énoncés,
- etc.



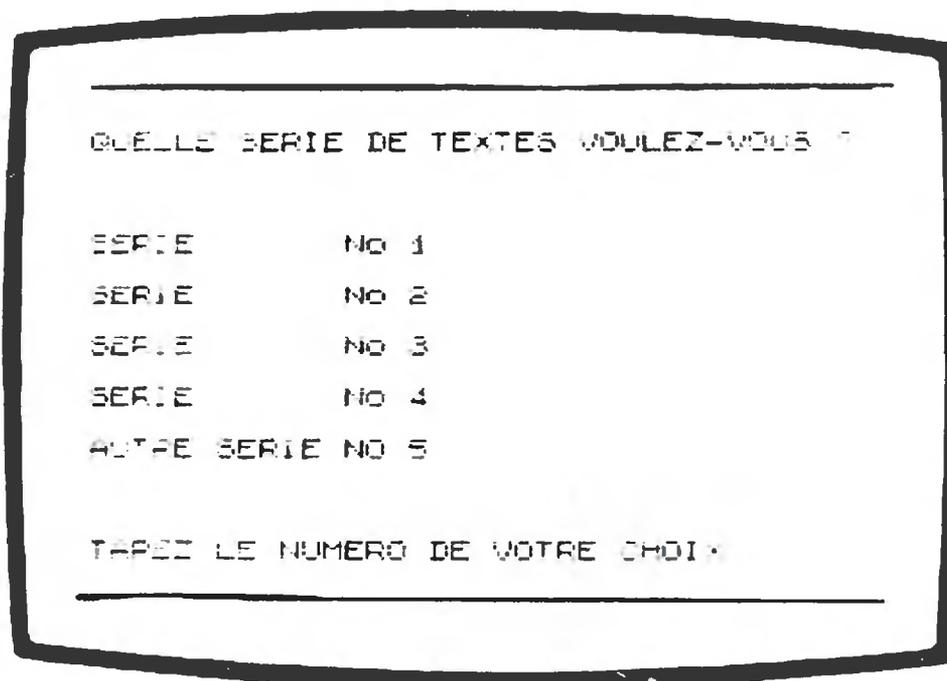
Il est important de savoir que ces modifications partielles orientent l'activité vers des objectifs différents de ceux prévus par l'activité initiale. Cela contribue à étendre les occasions d'utilisation du logiciel.

Pour chacun des logiciels, la modification est entièrement guidée et ne présente aucune difficulté. Mais il faut identifier l'objectif pour lequel on choisit de changer telle ou telle caractéristique du programme. C'est pourquoi il est utile de consulter les rubriques « *Contexte pédagogique* » et « *Possibilités d'adaptation* » propres à chaque logiciel.

Choisir votre série de données

Les « données » sont les mots, les phrases, les textes qui « alimentent » le logiciel. Rien n'est plus important, pour un pédagogue, que de pouvoir faire travailler les enfants sur des énoncés étroitement en relation avec leur contexte de vie et en rapport avec les autres activités de la classe ou du cours.

Le logiciel Nathan propose, sauf cas particulier, quatre séries de données.



Série n° 1

Cette série étant chargée automatiquement lors du lancement du programme, il y a immédiatement retour au menu. L'activité peut commencer.

Séries n° 2, 3, 4

Après avoir choisi le numéro de votre série, le message suivant s'affiche :
« Assurez-vous que la touche lecture du LEP est bien enfoncée, frappez sur une touche quelconque du clavier. »

La touche frappée, un deuxième message apparaît :

« Chargement de séries de mots, veuillez patienter. »

Le chargement effectué, il y a retour au menu.

Cas où la série choisie est déjà passée sur la bande.

Si vous choisissez la série 2, alors qu'elle a été passée sur la bande, le message suivant apparaît :

« Accès impossible à la liste choisie. Veuillez rembobiner la cassette Nathan jusqu'au début de la première série qui sera chargée automatiquement AVANT votre choix. »

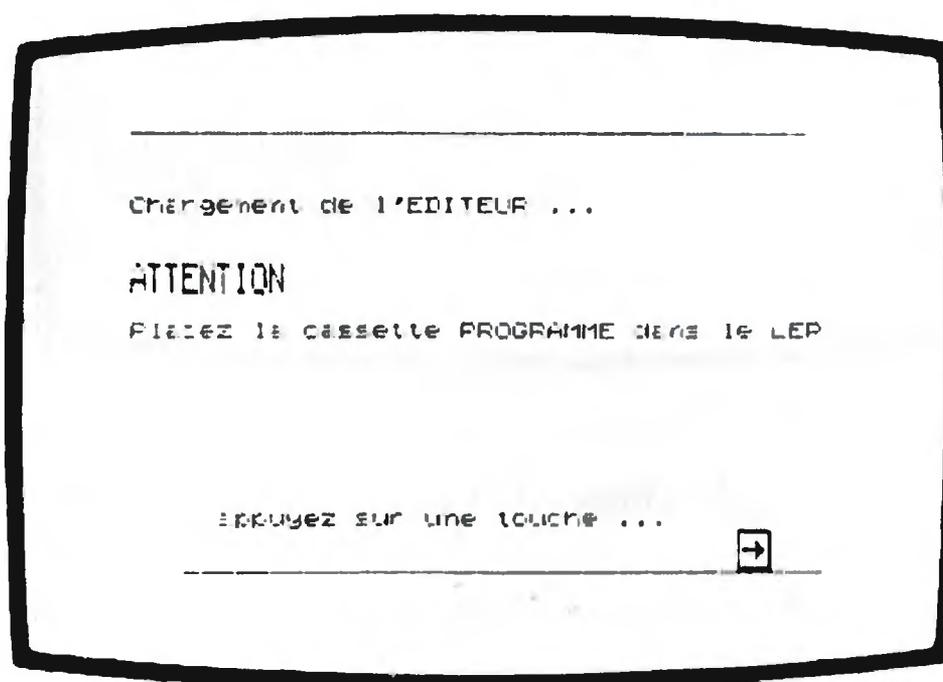
Autre série, 5

Le choix 5 signifie que vous souhaitez faire fonctionner votre programme avec des données enregistrées par vous. Le message suivant apparaît :
« Attention : vous devez mettre dans le LEP la cassette contenant les listes de mots avec lesquelles vous voulez travailler. Positionnez la bande magnétique juste avant le fichier à charger. Vérifier que la touche lecture du LEP est bien enfoncée. Tapez sur une touche quelconque du clavier. »

A ce moment-là, le chargement de vos séries de mots s'effectue, puis il y a retour au menu.

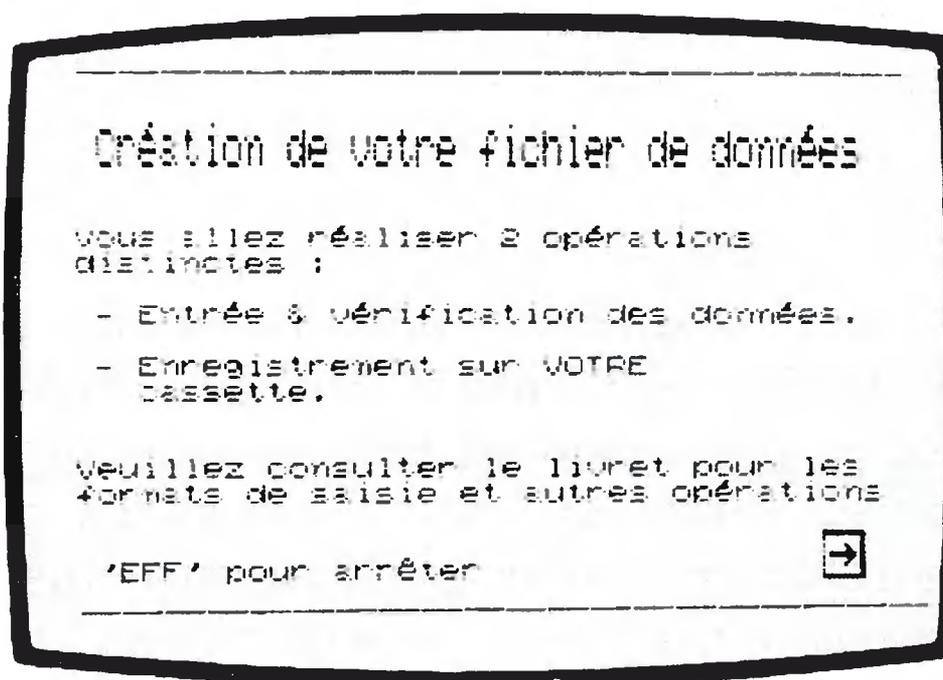
Entrer vos propres textes

Lorsque vous appelez cette procédure, que se passe-t-il ? Votre lecteur de cassettes se met automatiquement en marche (si la touche « marche avant » est enclenchée) et va changer le deuxième programme de la cassette, appelé ÉDITEUR.

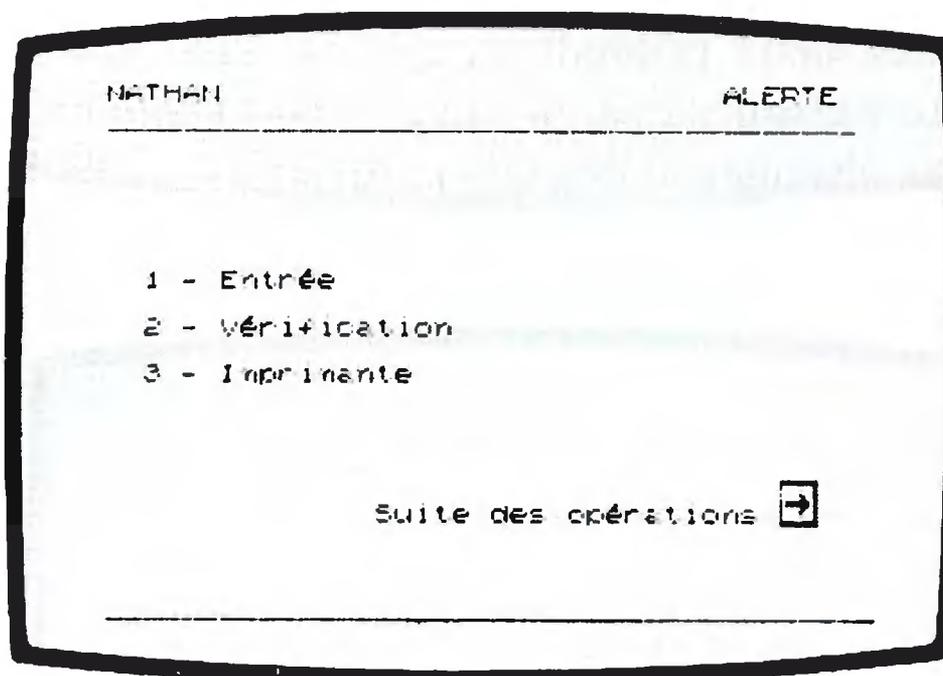


Ce programme étant chargé, l'opération d'entrée de vos données est entièrement guidée et ne demande qu'une attention aux indications affichées sur l'écran.

La page suivante s'affiche :



A chaque apparition de la flèche en bas et à droite, vous obtiendrez le menu correspondant à chacune de ces deux opérations principales. Si vous appuyez, la première fois, voici ce qui s'affichera :



Mais si vous appuyez, une deuxième fois, sur n'importe quelle touche, vous passerez au menu détaillé à la page suivante.

1. Entrée

« *Entrée* » signifie que vous allez taper les mots, les phrases ou les textes que vous souhaitez voir exploités par le programme. Laissez-vous guider par le programme pendant cette opération. Toutefois, n'oubliez pas de vous référer à la rubrique « *Possibilités d'adaptation* » de chaque logiciel.

Important : il n'est pas possible d'interrompre la saisie. Évitez d'appuyer sur **RAZ** pendant l'opération, cette touche effacera l'écran au lieu d'interrompre la procédure. (En cas de fausse manœuvre, frappez **ENTREE** , le message suivant réapparaîtra et l'entrée des données pourra se poursuivre.)

Modifications : au cours de cette saisie, des corrections sont possibles.

Le message suivant apparaît : Confirmez-vous (**O** / **N**) ?

Si vous tapez **O** pour OUI, il y a passage à l'opération suivante.

Si vous tapez **N** pour NON, un nouveau message guide votre correction.

2. Vérification

Les erreurs, fautes de frappe et d'orthographe, étant normales, l'entrée des mots peut être suivie d'une vérification avant l'enregistrement. Le menu proposé s'affiche dès que vous tapez 2 :

VERIFICATION :

M pour revenir au menu
niveau... Phrase...

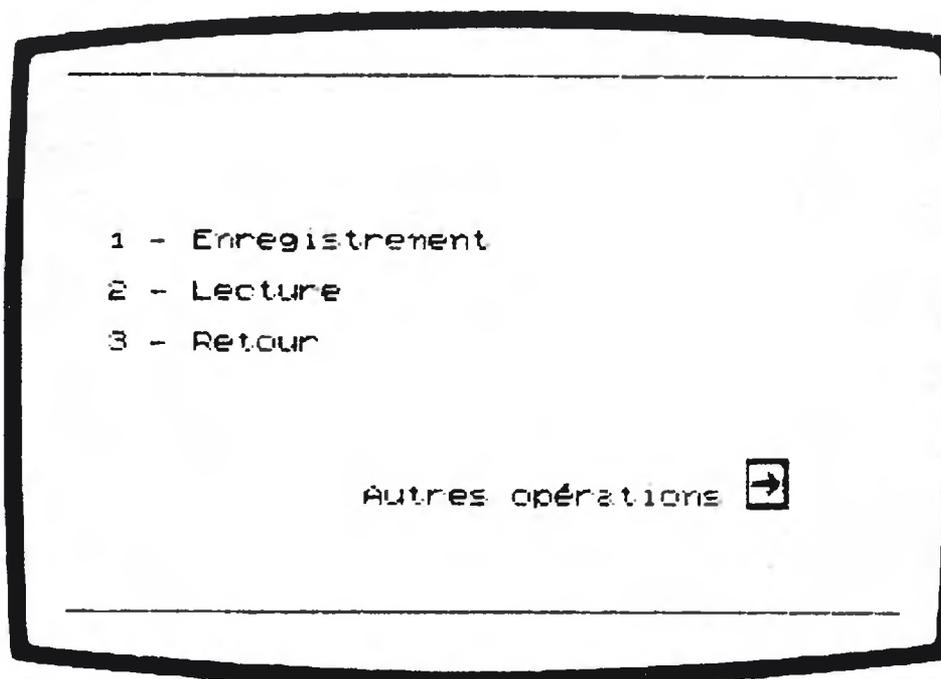
Le mot (ou la phrase) choisi s'affiche et la procédure de modification vue plus haut débute.

La frappe de **M** renvoie au menu en cours.

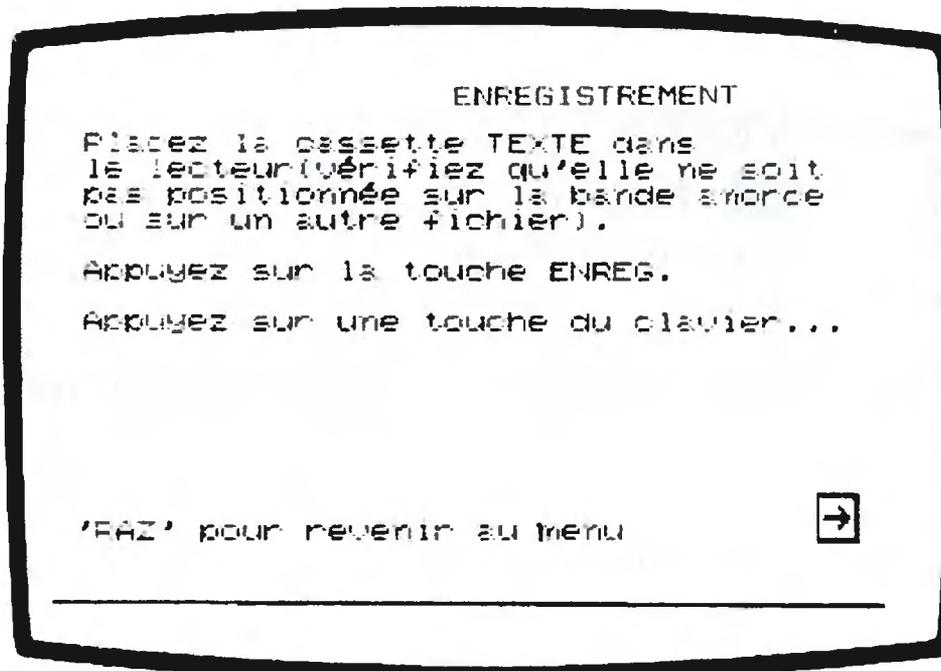
3. Imprimante

Un fichier en mémoire peut être imprimé. Tapez **I** . Le logiciel vous demande si votre imprimante est branchée. Si c'est le cas, appuyez sur une touche, la totalité du fichier est imprimée sur 40 colonnes. Toutefois, si le fichier n'est pas en mémoire, il y a retour automatique au menu. Vous devrez alors effectuer soit une saisie, soit une lecture du fichier déjà existant.

Si vous tapez sur n'importe quelle touche alphabétique, vous passez à la procédure suivante :



1. Enregistrement



A partir du moment où cette dernière action a été déclenchée, le lecteur-enregistreur de cassettes se met automatiquement en marche.

A la fin de l'enregistrement, le message : Y a-t-il eu un incident (**O** / **N**) ? permet un deuxième enregistrement si la réponse est OUI.

2. Lecture

L'enregistrement ayant été fait, il est généralement possible de lire un fichier, soit pour le modifier soit pour en effectuer une copie sur une autre cassette. Il suffit de positionner la bande un peu avant le début du fichier et de deman-

der sa lecture en appuyant sur une touche. La magnéto-cassette démarre et la lecture des données s'effectue. Il suffira ensuite de retourner à la procédure de vérification pour voir s'afficher les données de ce fichier. A ce stade, des modifications sont possibles. Un deuxième enregistrement vous permettra de réaliser une duplication de ce fichier. Cette procédure peut vous éviter d'avoir à retaper un fichier tout entier : il vous suffira de remplacer certaines phrases Nathan par les vôtres.

Après la procédure d'enregistrement de vos données, il est nécessaire de recharger le programme proprement dit au début de la cassette. Pour cela, il suffit de la rembobiner et de recharger le programme (cf. Comment utiliser le logiciel Nathan).

Si vous tapez **3** vous mettez fin au programme d'édition.

Comment adapter les programmes de français ? résumé :

- Si vous voulez travailler immédiatement après votre adaptation :
 - à la page menu, frappez **INS** **ENTREE**
 - choisissez votre adaptation : **M** Modification des paramètres
C Choix d'une nouvelle série
 - tapez **R** pour Retourner à l'activité.
- Si vous voulez enregistrer de nouvelles données :
 - à la page menu, frappez **INS** **ENTREE**
 - tapez **E** pour Entrez vos propres données
 - suivez les instructions données à l'écran pour le chargement de **L'ÉDITEUR**
 - laissez-vous guider par **L'ÉDITEUR** pour réaliser votre enregistrement sur votre cassette.

Dans la même collection

CP — AIDE A LA LECTURE (1)

Famille — lecture

CP — AIDE A LA LECTURE (2)

Memory — Loto

CP/CE — AIDE A LA LECTURE (1)

Alerte — Mémot

CP/CE — AIDE A LA LECTURE (2)

Pêle-mêle — Radar

CE — GRAMMAIRE ET ORTHOGRAPHE (1)

Mots croisés — Images — Accord parfait

CE — GRAMMAIRE ET ORTHOGRAPHE (2)

Devine — Conjugaison

CE — GRAMMAIRE ET ORTHOGRAPHE (3)

Graphix — Conjugalc

CE — GRAMMAIRE ET ORTHOGRAPHE (4)

Accord ? d'accord — Bourse aux voyelles

CE/CM — AIDE A L'ORTHOGRAPHE (1)

Invasion des fautes — Atelier des phrases

CE/CM — AIDE A L'ORTHOGRAPHE (2)

Mots à deviner — Ponctuation

CM — GRAMMAIRE ET VOCABULAIRE (1)

La phrase et ses constituants — Chenille savante

CM — GRAMMAIRE ET VOCABULAIRE (2)

Pronoms — Classement alphabétique

CM — VOCABULAIRE ET ORTHOGRAPHE (1)

A demi-mot — Api

CM — VOCABULAIRE ET ORTHOGRAPHE (2)

Synonymes et contraires — Mémotex