

JE TU IL



Toute la conjugaison française

Dominique CAZÉ


EDICIEL

Mise en marche

TO7 - TO7170

- Raccordez le magnétophone et le téléviseur à votre ordinateur.
- Placez la cartouche BASIC dans son logement.
- Branchez les trois appareils sur 220 V.
- Mettez sous tension le téléviseur puis l'unité centrale. Le témoin lumineux rouge s'allume et vous avez à l'écran le menu initial à 3 options.
- Introduisez la cassette dans le magnétophone, face TO7 au-dessus. Mettez le compteur à zéro et appuyez sur la touche .
- Pour commencer le chargement du programme, tapez  au clavier ou pointez l'écran avec le crayon optique.

MO5

- Raccordez le magnétophone et le téléviseur à votre ordinateur.
- Branchez les trois appareils sur 220 V.
- Mettez sous tension le téléviseur, puis l'unité centrale en appuyant sur l'interrupteur du transformateur. Vous avez sur votre téléviseur un écran bleu et le curseur qui clignote.
- Introduisez la cassette dans le magnétophone, face MO5 au-dessus. Mettez le compteur à zéro et appuyez sur la touche .
- Pour commencer le chargement du programme, tapez **RUN** et appuyez sur **ENTREE**.

Sommaire

1 - Pourquoi un tel logiciel ?	4
2 - Que fait ce logiciel ?	6
3 - Pour démarrer	7
4 - Option 1 : Conjuguer ses propres verbes	8
5 - Option 2 : Jouer contre l'ordinateur	13
6 - Option 3 : Construire une séquence	15
7 - Résumé des commandes	16
8 - Le coin du spécialiste	17
9 - Pour vous aider	22

Pourquoi un tel logiciel ?

S'entraîner pour mémoriser

La conjugaison française est difficile car les exceptions aux règles sont très nombreuses et, en fait, peu de verbes ont une conjugaison régulière. Pour maîtriser la conjugaison française, on doit bien sûr apprendre les règles et les comprendre mais surtout il faut faire de très nombreux exercices pour permettre à la mémoire de graver les bonnes conjugaisons.

La conjugaison à l'école et à la maison

Dans l'apprentissage scolaire actuel, les enseignants apportent les règles de conjugaison, les illustrent pour les faire comprendre, montrent les exceptions et testent si l'apprentissage est correct. En une heure de travail à l'école, un élève ne peut faire corriger qu'un petit nombre de conjugaisons car son professeur n'est, bien entendu, pas disponible à chaque instant.

JE TU IL se propose donc d'**aider** les élèves dans leur **apprentissage** et surtout dans le **contrôle** de leurs connaissances.

Il permet de suivre fidèlement l'apprentissage à l'école mais aussi de s'en éloigner en choisissant sa propre progression.

L'ordinateur : serviteur et maître

L'ordinateur est un **serviteur infatigable** en même temps qu'un **maître infallible**.

- Ce serveur est **ultra-rapide**.

L'ordinateur réagit immédiatement à toutes les informations communiquées par l'élève. Celui-ci pourra ainsi réaliser des séances de travail comportant un grand nombre de conjugaisons.

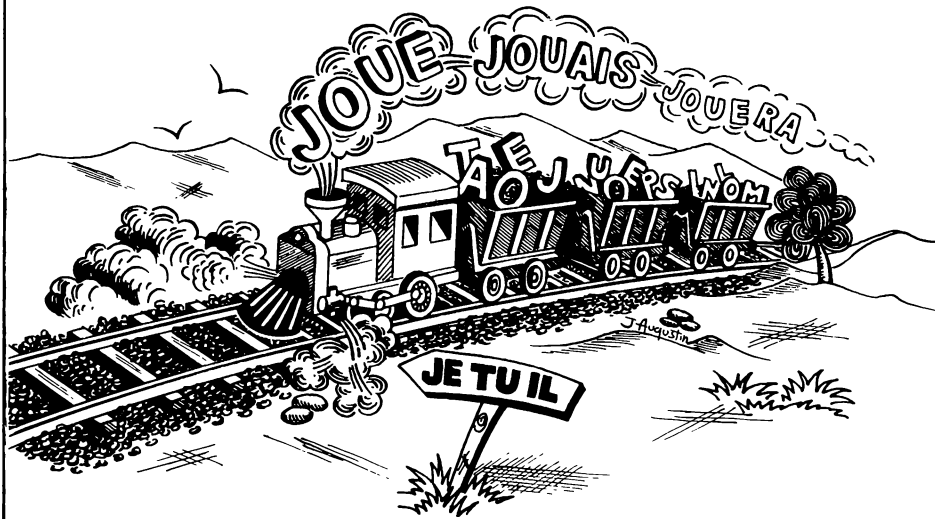
- Ce serveur est toujours **disponible**.

L'apprentissage s'effectue au moment et au rythme souhaité par l'élève.

- Ce maître est **patient**.

Il donne droit à l'erreur, guide l'élève dans la recherche de ses erreurs, lui permet plusieurs essais, fournit la réponse juste si on la lui demande... et cela sans jamais se fâcher ni montrer la moindre trace d'agacement.

L'élève est enfin maître... de la situation !



Que fait ce logiciel ?

JE TU IL est un banc d'essai de vos connaissances en conjugaison française. Ce banc d'essai peut être :

- **Option 1 : une séance de travail individuel.**

Vous indiquerez alors à l'ordinateur la conjugaison que vous désirez faire ou réviser.

- **Option 2 : un jeu contre l'ordinateur.**

Vous choisirez un niveau de difficulté et le programme vous proposera une séquence de conjugaison.

- **Option 3 : un jeu contre un adversaire.**

Vous construirez une séquence de conjugaison que votre partenaire réalisera.

Vous conjuguez ainsi tous les verbes de la langue française à tous les temps usuels* des modes indicatif, conditionnel, subjonctif, impératif et participe. Quelques verbes dont l'infinitif dépasse 20 lettres, ne sont pas acceptés pour des raisons de place à l'écran. De plus quelques verbes défectifs dont la conjugaison est très incomplète n'ont pas été retenus (leur liste se trouve à la page 17).

Votre réponse sera analysée pas à pas et le programme vous aidera dans la recherche de vos erreurs. Il comptabilisera vos réponses justes, vos réponses fausses et vos appels à l'aide. Il évaluera votre performance et vous attribuera un score.

* les temps qui ne sont plus utilisés de manière courante n'ont pas été retenus. Il s'agit du subjonctif plus-que-parfait et du conditionnel passé 2^e forme.

Pour démarrer

Chargement du programme

Suivez attentivement les consignes données au verso de la couverture de ce livret.

Choix d'une option

Une fois le programme chargé, un écran de présentation apparaît suivi du Menu Initial qui vous propose 3 options :

- 1 - Conjuguer vos propres verbes
- 2 - Jouer contre l'ordinateur
- 3 - Construire une séquence

Tapez le chiffre correspondant à l'option choisie.

Remarque générale

Seules vos conjugaisons, ainsi que le verbe que vous fournissez, devront être suivis d'un appui sur la touche **ENTREE** pour indiquer au programme que vous avez fini de composer votre réponse.

Toutes les autres réponses seront "saisies au vol" par le programme, c'est-à-dire interprétées sans que vous ayez à appuyer sur **ENTREE** .

Si la réponse est inacceptable, l'ordinateur émettra un "sifflement" et attendra de nouveau une réponse.

- **Si vous avez tapé :** **2** lisez les **pages 13 à 14** ;
- 1** lisez les **pages 8 à 12** ; **3** lisez la **page 15** .

Toutefois, **nous vous recommandons de commencer par l'option 1** dont le mode d'emploi a été plus spécialement détaillé.

1. Conjuguer ses propres verbes

Vous allez travailler individuellement. Vous indiquerez à l'ordinateur la conjugaison que vous désirez faire ou réviser.

Pour cela, répondez aux questions posées à l'écran.

Quel verbe ?

Tapez au clavier le verbe que vous souhaitez conjuguer puis appuyez sur la touche **ENTREE**.

Si le verbe est accepté, il apparaîtra en haut à gauche de l'écran. Sinon, un message vous dira qu'il est inconnu ou trop long. Pour la plupart des verbes du 1^{er} et du 2^e groupes, l'ordinateur vous demandera confirmation de l'orthographe ; il vous suffira de taper **O** pour *Oui* ou **N** pour *Non*.

Si vous désirez quitter l'option 1, tapez **Q** puis **ENTREE** (Q pour *Quitter*) en réponse à la question **Quel verbe ?**

A quel mode ?

Répondez par un chiffre de 1 à 5.

Le mode que vous avez sélectionné apparaît en haut à gauche de l'écran, sous le verbe. En appuyant sur ***** et rien d'autre, vous pourrez retourner à la question **Quel verbe ?**

A quel temps ?

Répondez par le numéro correspondant au temps choisi.

Le temps sélectionné apparaît en haut à gauche de l'écran, avec le verbe, le mode et le groupe. En appuyant sur * et rien d'autre, vous pourrez retourner à la question **Quel verbe ?**

Après un petit laps de temps nécessaire à ses calculs, l'ordinateur vous demande :

Révision (O/N) ?

Tapez O (O comme *Oui*) si vous désirez réviser.

Le programme affichera alors, dans la partie droite de l'écran (ou à gauche s'il manque de place) et EN VERT la conjugaison complète que vous pourrez ainsi réviser.

Attention : en demandant la révision de votre conjugaison, votre performance sera diminuée de 30 et votre score de 2.



Complétez :

Vous voyez apparaître en haut à droite des "compteurs" dont les titres signifient :

C : nombre de conjugaisons déjà faites.

? : nombre d'appels à l'aide, depuis le début de la séquence en cours.

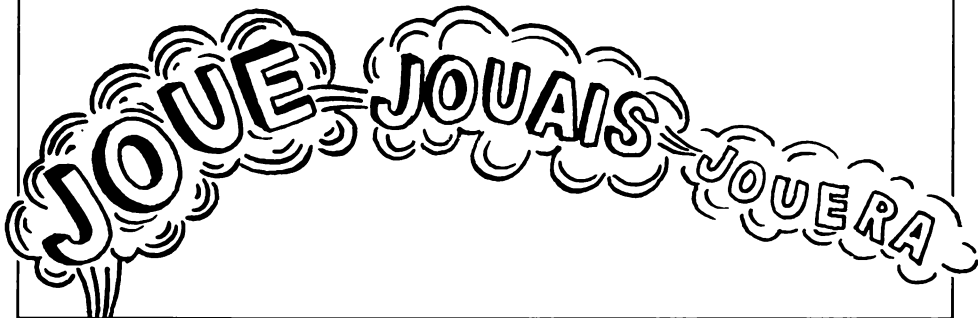
J : nombre de réponses justes, depuis le début de la séquence en cours.

F : nombre d'erreurs déjà faites, depuis le début de la séquence en cours.

L'ordinateur vous fournit le pronom personnel. Complétez en tapant au clavier la forme verbale suivie de **ENTREE** . (Par manque de place à l'écran nous avons opté pour le genre masculin. Nous espérons que les utilisatrices de ce logiciel ne nous en tiendront pas rigueur).

Vous avez droit à 4 erreurs sur la conjugaison de chaque personne. A partir de la 2^e erreur, l'ordinateur vous guide dans la recherche de l'erreur. A la quatrième, l'ordinateur affichera en vert la réponse juste et passera à la conjugaison de la personne suivante.

Lorsque toutes les personnes auront été conjuguées, vous verrez apparaître votre score et votre performance.



Score et performance

- Chaque réponse juste augmente votre score de 1 point. On peut donc marquer au plus 6 points au cours d'une conjugaison et au plus 48 points au cours d'une séquence de 8 conjugaisons à 6 personnes.
- Chaque erreur fait baisser la performance. Une révision la diminue de 30 points et un appel à l'aide de 5 points. Elle atteint 100 pour une conjugaison sans faute ni appel à l'aide ni révision. Elle ne peut baisser plus bas que -99.

Appel à l'aide

Répondez par [?] puis [ENTREE] pour premier caractère si vous souhaitez que l'ordinateur vous fournisse la réponse juste. L'ordinateur l'affichera l'espace d'une seconde et vous reprendrez la conjugaison au même endroit.

Par exemple : **je vais**
tu ?

Abandon

Tapez [*] puis [ENTREE] pour premier caractère si vous désirez abandonner la conjugaison en cours. L'ordinateur affichera alors les réponses justes des personnes non encore conjuguées.

Travail fait

En appuyant sur la barre d'espace, vous aurez la liste du travail fait depuis le début de la séquence avec le rappel, pour chaque conjugaison, des appels à l'aide, des réponses justes, et des erreurs.

Un astérisque viendra se placer à côté du mode pour rappeler qu'il y a eu un abandon en cours de conjugaison.

Fin de séquence (O/N) ?

En tapant (pour *Oui*) vous retournerez au Menu Initial.

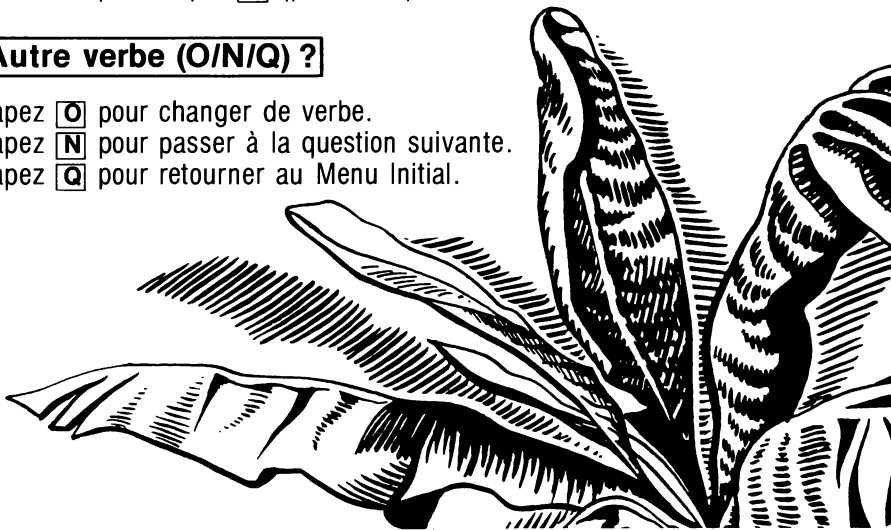
Si vous répondez par (pour *Non*), l'ordinateur vous demandera :

Autre verbe (O/N/Q) ?

Tapez pour changer de verbe.

Tapez pour passer à la question suivante.

Tapez pour retourner au Menu Initial.



2. Jouer contre l'ordinateur

Il s'agit ici de vous mesurer à l'ordinateur.

Vous indiquerez à la machine le niveau de difficulté que vous souhaitez ainsi que le nombre de conjugaisons.

Selon le niveau sélectionné, l'ordinateur tirera au sort des conjugaisons qu'il vous proposera une à une.

Vous aurez gagné si votre score atteint le maximum et l'ordinateur vous félicitera.

Choisissez le niveau 1-2-3-4-5-6

• Sur TO7 :

Si vous choisissez :

- **Niveau 1** : l'ordinateur vous proposera un ou plusieurs verbes parmi les 400 qu'il a en mémoire, à l'indicatif présent.
- **Niveau 2** : Verbe(s) à l'indicatif : présent, imparfait.
- **Niveau 3** : Indicatif : présent, imparfait, passé simple, futur simple.
- **Niveau 4** : Indicatif : passé composé, plus-que-parfait, passé antérieur, futur antérieur.
- **Niveau 5** : Conditionnel : présent. Subjonctif : présent, imparfait. Impératif : présent.
- **Niveau 6** : Indicatif : passé simple, passé antérieur. Subjonctif : imparfait. Participe : présent. Impératif : présent.

• **Sur T07/70 et MO5 :**

Pour les niveaux 1 à 4, les verbes sont tirés au sort parmi une bibliothèque de 20 verbes les plus courants. On a :

- **Niveau 1** : Indicatif : présent, imparfait.
- **Niveau 2** : Indicatif : temps simples.
- **Niveau 3** : Indicatif : temps composés.
- **Niveau 4** : Tous les modes à tous les temps.

Pour les niveaux 5 et 6, les verbes sont tirés au sort parmi les 400 en mémoire. Le contenu des niveaux 5 et 6 est identique à celui décrit pour le T07.

Répondez par le chiffre correspondant au niveau choisi.

Tapez si vous voulez retourner au Menu Initial.

(Sur l'écran de conjugaison, vous verrez apparaître, à gauche des compteurs, un escalier dont le nombre de marches rappelle le niveau sélectionné).

Combien de conjugaisons (1 ... 8) ?

Tapez si vous désirez revenir au Menu Initial.

Sinon, indiquez le nombre de conjugaisons que vous souhaitez faire (huit au maximum).

L'ordinateur affichera ensuite la séquence qu'il a composée pour vous. Vous ferez les conjugaisons l'une après l'autre comme lorsque vous aviez vous-même choisi votre conjugaison (voir option 1, page 9).

3. Construire une séquence

Dans cette option, vous allez pouvoir construire une séquence de conjugaisons, comme l'ordinateur l'a fait dans l'option 2, et proposer la séquence ainsi définie à un autre joueur.

L'ordinateur vous demande :

Combien de conjugaisons (1 ... 8) ?

Tapez **Q** si vous désirez retourner au Menu Initial.

Sinon, tapez le nombre de conjugaisons désiré.

L'ordinateur vous demandera successivement pour chacune d'elle :

Quel verbe ?

A quel mode ?

A quel temps ?

exactement comme dans l'option 1 (voir page 8).

Une fois la séquence construite, l'ordinateur affichera le travail à faire par l'autre joueur.

Résumé des commandes

- **Lors de la définition d'une conjugaison :**

Tapez **[Q]** pour quitter l'option dans laquelle vous vous trouvez et revenir au menu initial.

Tapez **[*]** puis **[ENTREE]** pour reprendre la définition d'une conjugaison à son début.

- **En cours de conjugaison :**

Tapez **[?]** pour obtenir la réponse juste (appel à l'aide).

Tapez **[*]** pour abandonner la conjugaison en cours.

Si vous appuyez sur une touche inappropriée, l'ordinateur émettra un bip et attendra de nouveau la réponse.



Le coin du spécialiste

Reconnaissance d'un verbe et de son groupe

73 types de verbes ont été retenus. Cela permet de conjuguer la totalité des verbes du 1^{er} groupe, la totalité des verbes du 2^e groupe et la presque totalité des verbes du 3^e groupe. Certains verbes dont la conjugaison est très incomplète n'ont pas été retenus (verbes défectifs). En voici la liste :

advenir	défaillir	messeoir	frire	éclore	occire
faillir	déchoir	falloir	oindre	forclure	accroire
gésir	choir	pleuvoir	clore	reclure	paître
quérir	échoir	promouvoir	enclore	malfaire	repâitre
ouïr	seoir	bruire	déclore	parfaire	ensuivre

L'ordinateur a en mémoire tous les verbes du 3^e groupe (hormis ceux de la liste ci-dessus) et certains verbes des 1^{er} et 2^e groupes. Lorsque vous lui fournissez un verbe, il examine sa terminaison.

- Si celle-ci est *re* (3^e groupe), l'ordinateur cherchera si le verbe fourni lui est connu, sinon il vous déclarera : **Verbe inconnu**.
- Si la terminaison est *ir*, il cherchera si c'est un verbe du 3^e groupe. Si ce n'est pas le cas, n'ayant pas en mémoire la totalité des verbes du 2^e groupe, (il y a 233 verbes du 2^e groupe et leur conjugaison étant régulière, seulement 36 d'entre eux se trouvent en mémoire), il vous demandera confirmation de l'orthographe avant de décider qu'il a affaire à un verbe du 2^e groupe.

- Si la terminaison est *er*, l'ordinateur cherchera le verbe fourni dans sa bibliothèque de verbes du 1^{er} groupe et vous demandera confirmation de l'orthographe s'il ne l'a pas trouvé, avant de décider qu'il a affaire à un verbe du 1^{er} groupe. Pour des raisons de place à l'écran, les verbes dont l'infinitif a plus de 20 lettres ne sont pas acceptés.

Conjugaison d'un verbe

1. La voix

On distingue **trois voix** :

- La voix **active** : le sujet fait l'action exprimée par le verbe. Par exemple : *il casse son crayon.*
- La voix **passive** : le sujet subit l'action. Par exemple : *le crayon est cassé par le garçon.*
- La voix **pronominale**. Par exemple : *il se casse, le soleil se couche.*

Vous êtes libre de fournir ou non un verbe pronominal mais dans le cas où le verbe fourni est obligatoirement pronominal (par exemple = *s'enfuir*) dans le 3^e groupe, l'ordinateur vous obligera à le traiter ainsi.

Attention : certains verbes du 1^{er} groupe sont toujours pronominaux ; mais ne se trouvant pas en mémoire, vous serez responsable du choix de la voix pour ceux-ci (par exemple : *s'emparer*).

2. Le sens

Il peut être :

- **transitif** : lorsque l'action exprimée par le verbe est transmise à un complément d'objet ;
- **intransitif** : dans ce cas vous n'aurez pas à vous préoccuper du sens du verbe puisque vous n'utiliserez pas de complément au verbe.

3. L'auxiliaire

Se conjuguent avec l'auxiliaire *avoir* :

- *avoir* et *être* ;
- tous les verbes transitifs à la forme active ;
- la plupart des verbes intransitifs.

Se conjuguent avec l'auxiliaire *être* :

- tous les verbes à la voix pronominale ;
- tous les verbes à la forme passive ;
- quelques verbes intransitifs du 1^{er} groupe (*arriver, décéder, entrer, rester*) ;
- quelques verbes intransitifs du 2^e et 3^e groupe.

Certains verbes se conjuguent tantôt avec *avoir*, tantôt avec *être* (*monter, divorcer, accourir, ...*). L'ordinateur donne la priorité à l'auxiliaire *avoir*, chaque fois que son emploi est possible.

4. Remarques

- Quand deux réponses sont possibles (ex. *j'assois/j'assieds*) une seule a été retenue (*j'assois*, pour cet exemple).
- Attention : l'impératif passé n'existe pas pour les verbes pronominaux.
- Enfin par commodité, la priorité a été donnée au masculin (*il* et non *elle*).
- Pour le participe passé, l'ordinateur n'accepte que la forme composée. Par exemple, il accepte : *ayant lu* et non : *lu*.

Analyse de la réponse

La réponse n'est analysée que lorsqu'elle a été confirmée par l'appui sur la touche **ENTREE** . Nous n'avons pas voulu, pour des raisons pédagogiques évidentes, vous guider en cours d'écriture de la réponse.

Le pronom qui est fourni, ne fait pas partie de la réponse.

Une réponse vide sera prise par l'ordinateur pour une erreur de manipulation du clavier et n'aura pas de conséquence sur les compteurs. La saisie de la réponse reprendra alors au même endroit.

1. Temps simples

La réponse exacte comprend un **radical** et une **terminaison**.

L'ordinateur examine d'abord la terminaison, puis le radical. Après examen, l'ordinateur envoie le message d'erreur approprié.

2. Temps composés

La réponse exacte est composée de deux mots qui doivent être séparés par au moins un espace.

- S'il n'y a qu'un mot et que celui-ci est, soit l'auxiliaire (exact), soit le participe passé (exact), c'est que l'un des deux mots a été oublié et l'ordinateur vous signalera que l'auxiliaire (ou la terminaison) manque.
- S'il n'y a qu'un mot et que ce mot n'est ni l'auxiliaire ni le participe passé, l'ordinateur vous demandera de séparer auxiliaire et participe passé.
- Si la réponse a bien deux mots, l'ordinateur considère le premier comme l'auxiliaire et le second comme le participe. Il fournit le message d'erreur approprié.

3. Réponse incompréhensible

Lorsque le radical et la terminaison sont inexacts (pour les temps simples), ou l'auxiliaire et le participe passé sont inexacts (pour les temps composés), et que la réponse comprend moins de la moitié des lettres de la réponse juste, l'ordinateur considère que la réponse est incompréhensible.

4. Messages d'erreurs

• Temps simples

1^{re} erreur : Il y a une erreur, essayez encore.

2^e, 3^e et 4^e erreurs : Erreur sur le radical.
Erreur sur la terminaison.
Erreur sur le radical et la terminaison.
Réponse incompréhensible.

• Temps composés

1^{re} erreur : Il y a une erreur, essayez encore.

2^e, 3^e et 4^e erreurs : Vous oubliez le participe passé.
Vous oubliez l'auxiliaire.
Il manque un mot.
Erreur sur le participe passé.
Erreur sur l'auxiliaire.
Erreur sur l'auxiliaire et le participe.
Réponse incompréhensible.

De plus, si c'est la 3^e erreur : (Dernier essai).

Pour vous aider

Comment taper les caractères accentués

• Sur TO7/70 et MO5 :

- *L'accent circonflexe.* Par exemple, pour obtenir ê, appuyez sur [ACC] puis [] [^] puis [E] . (La touche [] est jaune sur MO5).
- *Les caractères é, è, ù, ç, à.* Par exemple, pour obtenir ç, appuyez sur [ACC] puis [9] .
- *Le ï.* Appuyez sur [ACC] puis simultanément sur [] [2] puis sur [I] .

• Sur TO7 :

- *Les accents.* Par exemple, pour obtenir é, appuyez sur [ACC] puis [] [] puis [E] .
- *Le ï.* Appuyez sur [ACC] puis simultanément sur [] [CNT] [^] puis sur [I] .
- *Le ç.* Appuyez sur [ACC] puis [C] puis [C] .

Schéma du dialogue avec l'ordinateur

Nous avons pensé que le schéma ci-contre vous aiderait à vous situer dans le logiciel, au moins dans un premier temps.

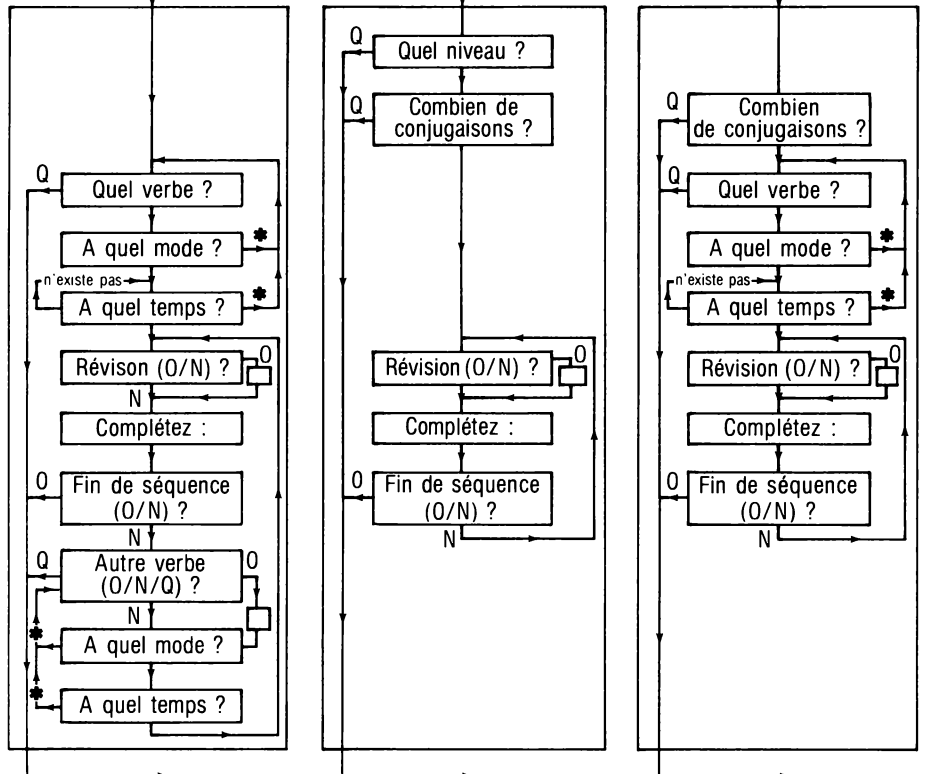
Regardez-le attentivement. Vous y trouverez, en particulier, les différentes possibilités d'échappement.

MENU INITIAL
QUE VOULEZ-VOUS FAIRE ?

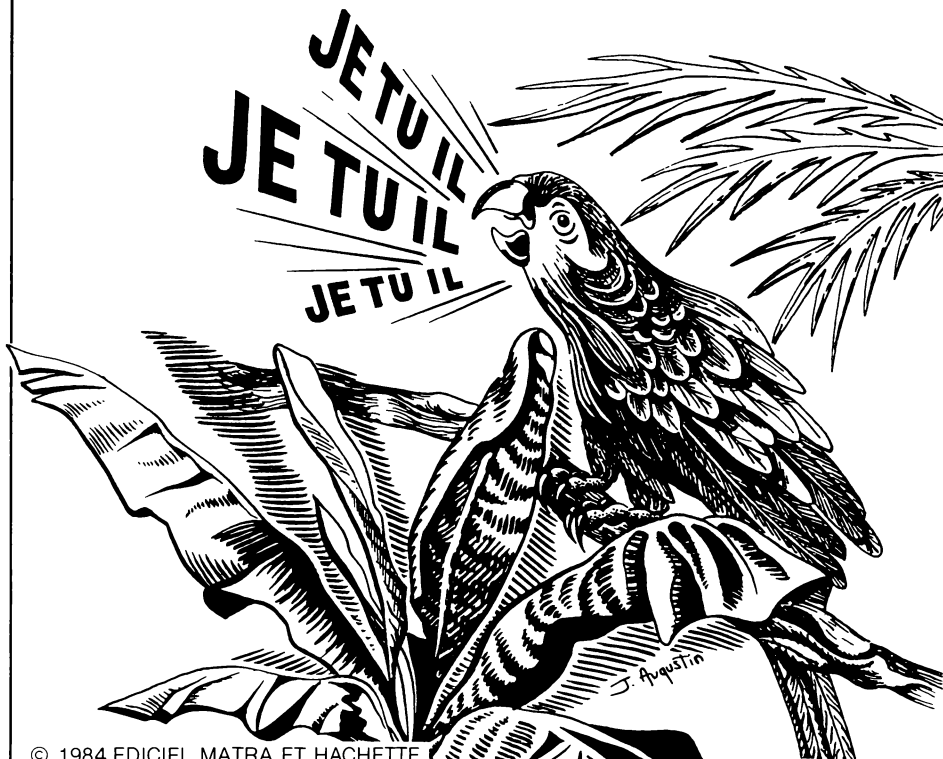
OPTION 1

OPTION 2

OPTION 3



Maquette du livret : James Augustin
Coordination éditoriale : Françoise Richez



© 1984 EDICIEL MATRA ET HACHETTE

Tous droits de traduction, d'adaptation et de reproduction par tous procédés réservés pour tous les pays sur le programme, la présentation et les documents d'accompagnement.
TO7, TO7/70 et MO5 sont des marques déposées de la société Thomson.