

Reconnaître le verbe, son fonctionnement et sa morphologie

Programmes de français 2018 Acquérir l'orthographe grammaticale

COMPÉTENCES VISÉES

- Reconnaître le verbe (utilisation de plusieurs procédures)
- Connaître les trois groupes de verbes
- Connaître les régularités des marques de temps et de personne
- Distinguer temps simples et temps composés

Exemples de difficultés les plus couramment rencontrées par les élèves

- Difficulté de repérage du verbe : le repérage sémantique ne peut toujours suffire. L'observation de la morphosyntaxe doit compléter l'analyse. Si l'on considère que le verbe désigne l'action accomplie par le sujet, un énoncé du type « Je ne fais rien » peut poser des difficultés. De même, les verbes d'état n'expriment pas toujours clairement une action : « Je suis en Italie ». Enfin, les homonymes (« joue », « tartine ») peuvent aussi induire en erreur.
- Difficultés orthographiques :
 - Difficulté pour identifier la terminaison verbale comme double marqueur de temps et de personne, ce qui implique qu'il faut considérer la conjugaison dans le système grammatical.

La conjugaison des verbes comprend un plus grand nombre de terminaisons distinctes à l'écrit qu'à l'oral (le verbe « aimer » présente 72 formes écrites pour 47 formes orales)

Propositions de stratégies et d'activités spécifiques pour construire et renforcer ces compétences

Travailler l'identification du verbe

- Par la variation en temps, liée à l'approche morphologique : (*Les enfants jouent/jouaient/joueront*)
- Par la manipulation : faire encadrer le verbe par l'adverbe de négation « ne... pas »
- Par la substitution (approche sémantique) : faire remplacer le verbe par un autre (mot de la même classe)

Comprendre la « fabrication » de la conjugaison

- Décomposer le verbe conjugué : radical/désinence >>> marque de temps/marque de personne (*nous mangions* : radical « mang », marque de temps « i », marque de personne « ons »). Ce sont trois éléments au fonctionnement différent.
- Élaborer une carte d'identité des verbes à partir de l'observation du radical et de ses variations éventuelles
 - Isoler systématiquement le radical ou les radicaux (*pour pousser, le radical est toujours « pouss » en revanche pour le verbe offrir le radical est « offr » ou « offri »*) (lien terminologie p102)

Travailler la morphologie

- Du côté sémantique : pour le mode indicatif, proposer des activités de classification de verbes conjugués constituant à situer la forme verbale sur un axe temporel puis demander aux élèves d'observer les marques de temps pour les distinguer des marques de personne.
- Du côté syntaxique, la marque de la personne, en relation avec l'accord du verbe (cette marque n'est souvent pas repérable à l'oral : *l'enfant lit/je lis*).
- La logique qui préside à la formation des temps composés : à partir de l'observation d'un manuel, construire collectivement une leçon sur le rapport entre les temps simples et composés (auxiliaire au présent pour la formation du passé composé...), afin de faciliter la mémorisation par la compréhension de la logique morphologique

En syntaxe, travailler les constructions des verbes

(Parler, parler anglais, parler de quelque chose à quelqu'un, parler fort, etc.)

- Relever les caractéristiques sémantico-syntaxique, en schématisant des phrases utilisant le verbe étudié. Par exemple « L'enfant pousse la chaise » = GN + V + GN, « La plante pousse » = GN + V)
- Schéma avec constructions multiples (cf exemples dans la Terminologie à intégrer)
- Écrire la carte d'identité du verbe et constituer un recueil de ces cartes

Attention particulière : les désinences en/E/

Exercices systématiques de manipulation et de substitution en particulier avec les verbes du 3e groupe.

Réinvestissement et consolidation des acquis par des activités d'écriture, de lecture et d'oral

En écriture

- Réécriture à partir d'une production d'élève, lacunaire ou erronée
- Réécriture de textes ou de phrases à partir d'une liste de verbes synonymes des verbes initiaux présents dans le texte ou les phrases
- Écriture de textes à contraintes (employer les verbes imposés ; employer les verbes de son choix à un temps imposé ; en variant les pronoms sujets ; etc.)
- Faire écrire des unités lexicales avec des constructions définies (ex : je dois +...) pour faire repérer le lien entre le sens et la syntaxe

En lecture

- Faire apprécier la nuance de sens, la valeur de temps (différence passé composé/imparfait)
- Jeux de lecture sémantico-morphologiques : les passants passent ; les surveillants surveillent ; les gens jouent (repérage de la différence de prononciation : -ent/-ant)
- Jeux de recomposition de phrases simples : associer des groupes sujets et des groupes verbaux divers en observant les désinences verbales et les marques du groupe sujet.
- Développer l'acuité morpho-syntaxique à partir de phrases correctes syntaxiquement, mais dépourvues de sens : « Le rimiouf reflapira la beujène dans le zingli ». => Trouver le verbe/ le mot qui donne du sens (verbe souligné, choix multiples, etc.) les rimioufes ont reflapi la beujène dans le zingli/Jouer sur les variations possibles : reflapissent/reflapont. Ne reflapira pas...

À l'oral

- Écoute/oralisation avant d'écrire une phrase ; oralisation en relecture de texte pour faire entendre les erreurs de syntaxe liées au verbe.
- Lien Oral/écrit : réécriture d'un texte oral (style oralisé) en texte écrit (travail sur les prononciations relâchées, les négations ou les pronoms tronqués « ch'ais pas, t'as vu, juillaidit » ou, plus généralement sur les différences de marques entre l'écrit et l'oral).
- Apprendre et mémoriser la conjugaison par le jeu de l'oie : sur le plateau figurent les verbes à l'infinitif, on joue avec deux dés, l'un qui indique le temps demandé, l'autre qui permet de se déplacer. La réponse et la justification se font à l'oral. On ritualise un moment à la fin de certains cours pour ce jeu.

Pour aller plus loin

[L'enseignement d'une notion-clé au primaire : le verbe](#), Patrice Gourdet

Ressource éducol : [Chantier de morphologie verbale : l'imparfait](#)

JEU DE L'OIE DES CHAMPIONS

Chaque groupe de quatre élèves reçoit :

- **1 plateau du jeu de l'oie (les cases de jeu sont conservées, sur les autres on colle des étiquettes). Il reste 50 cases disponibles pour y inscrire des verbes à l'infinitif, rangés par groupes.**
- **1 dé classique pour avancer**
- **1 cube vert ou rouge qui donne le mode et le temps (cubes de jeu bébé avec étiquettes collées). Le niveau est adaptable : dés verts sur lesquels figureront des temps du mode indicatif, dés rouges portant des temps d'autres modes.**
- **1 pion par joueur**
- **1 Bescherelle « conjugaison » pour vérifier.**

Chaque élève lance le dé et le cube, avance du nombre de points et conjugue le verbe de la case correspondante aux mode et temps indiqués par le cube.

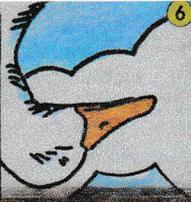
Si la réponse est exacte, vérifiée au besoin sur le Bescherelle, l'élève rejoue une deuxième fois.

Si la réponse est incorrecte, l'élève recule de trois cases pour un verbe vert (1^{er} groupe), deux cases pour un verbe jaune (2^o groupe) ou d'une case pour un verbe rouge (3^o groupe).

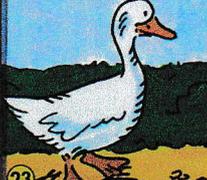
La partie cesse en cas de victoire d'un élève parvenu en case 63, les autres relèvent le numéro de la case à laquelle ils sont parvenus. Si le temps imparti par le professeur pour la partie est écoulé, les élèves relèvent également le numéro de leur case et reprendront la partie au même endroit.

Pour le reste, le jeu se déroule en respectant les règles habituelles (oies, puits, prison...)

Sur leur cahier, les élèves relèvent tout au long de la partie les verbes et temps fautifs et les utilisent, par exemple, dans une phrase simple grammaticale comportant un maximum de difficultés orthographiques « dictée de la revanche ».

APPRECIER 12	ASSIEGER 11	CAER 10	 9	MODELER 8	JETER 7	CEDER 6
PAYER 13	PEINDRE 10	HETRE 39	BATRE 38	PRENDRE 57	 66	 65
 14	 41	DIRE 60	VIVRE 59	 58	COUDRE 57	 56

BRAYER 15	 42	RINE 61	<h2 style="text-align: center;">Jeu de l'Oie</h2> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>Le but final du jeu est d'arriver le 1^{er} à la case 63.</p> <p>Pour commencer la partie, chaque joueur choisit une oie et lance le dé. Celui qui réalise le plus grand nombre de points part le premier. L'oie avance selon les points indiqués sur les dés.</p> <p>La chance sourit au joueur qui arrive dans une case représentant une oie. Il avance à nouveau son oie du même nombre de cases. Si un joueur fait du premier coup 6 et 3, il avance directement à la case 26. Si les dés indiquent 4 et 5, il va à la case 53.</p> <p>La règle veut que si un joueur atteint la case 6, celui-ci</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>va directement à la case 12. A la case 22 : « Qui va à la chasse perd sa place... » le joueur recule de 6 cases.</p> <p>Pour sortir du puits à la case 30, il devra faire 6. A la case 35 l'hôtelier, il passe un tour. Le labyrinthe à la case 42 le fait retourner à la case 31. En prison, case 52, le patient pendant deux tours. Case 58, il se perd dans les oubliettes et retourne au départ.</p> <p>Le gagnant est le 1^{er} à atteindre la case 63. S'il dépasse cette case, il doit reculer du nombre de points qu'il a en trop.</p> </div> </div>				RÉSOLURE 55
ENVOYER 16	VAINCRA 43	CONFIRE 62					
FINIR 17	FAIRE 44	 38					
 18	 45	NAITRE 47					CROIRE 48

HAIIR 16	PLAIRE 46	BOIRE 51
OBÉIR 20	HAUDIRE 51	BOUILLIR 26
 22	 23	ACQUERIR 24
		VÊTIR 25