

Sommaire

3 | *Introduction*

4 | *Les cartes-train*

5 | *La phrase-train*

7 | *Comment jouer?*

8 | *Mémo*

10 | *Rappel de grammaire*

11 | *Consigne générale*

13 | *Le voleur de trains*

27 | *Phrases et solutions*

+ 22 cartes

Les notions évoquées ici ont été enseignées, pour la plupart, en 7^e et 8^e Harmos. Certaines fonctions, cependant (l'A-CVD, le CA, etc.), ne sont pas étudiées avant la 9^e Harmos.

Introduction

Le train de la grammaire est un livre-jeu qui a pour but de t'aider à mieux comprendre comment on analyse une phrase dans le cadre de la grammaire française telle qu'elle est enseignée en Suisse romande (approche syntaxique).

Qu'est-ce qu'une fonction ? Pourquoi est-il important de savoir distinguer un complément de verbe d'un complément de phrase ? Ou encore : Quelle est la différence entre un complément de phrase et un complément de nom ?

Pour te rendre ces notions plus familières, Victor et Chiara ont comparé la phrase à un train, dont chaque élément ou ensemble d'éléments (la locomotive, les wagons ou les bagages) représente une fonction.

Le but du jeu : identifier les fonctions grammaticales de chaque mot (ou groupe de mots), trouver à quel élément chacun d'entre eux est associé, et reconstituer le train.

Tu disposes, pour cela, de plusieurs cartes-train : à toi de choisir les bonnes, de manière à construire le « train de fonctions » qui correspond à la phrase que l'on te demande d'analyser.

Objectifs

- Pouvoir identifier la fonction grammaticale d'un mot ou d'un groupe de mots dans une phrase.
- Savoir distinguer les fonctions essentielles des fonctions non essentielles.

Les cartes-train



La locomotive
Sujet S



Le wagon tender
Verbe V



Les wagons passagers
Compléments de verbe, d'agent et attributs (CVD/CVI/CA/CV/ATT)



Les wagons marchandises
Compléments de phrase CP



Les bagages
Enrichissements EN⁺⁺

La phrase-train

→ Une **phrase** (unité syntaxique) est un assemblage de composants (mots ou groupes de mots) dont les fonctions s'articulent les unes avec les autres. On appelle **fonction** le **rôle** qu'un mot ou un groupe de mots (qui peut être une phrase entière, dite alors subordonnée) joue par rapport à un autre composant de la phrase.

→ Faire l'analogie avec un train, constitué de sa locomotive et de ses plus ou moins nombreux wagons, est un bon moyen de visualiser la manière dont les mots ou groupes de mots se combinent ou s'enchaînent pour former une phrase.

→ À l'exception des phrases à construction particulière*, la phrase contient toujours, au moins, un verbe conjugué. Sa structure s'organise autour de deux constituants obligatoires : le **sujet**, qui désigne « ce dont on parle » ou « de qui l'on parle », et le **prédicat**, qui désigne « ce que l'on dit du sujet ».

Le sujet est représenté par la locomotive (et son chauffeur) et le prédicat par le wagon tender (qui fournit la locomotive en combustible) auquel s'accrochent, le plus souvent, un ou plusieurs wagons passagers : les compléments de verbe, d'agent et/ou les attributs. Les compléments de phrase sont illustrés, quant à eux, par les wagons marchandises, et les « enrichissements » par les bagages.

→ Les **compléments de verbe**, le **complément d'agent** et les **attributs** (les wagons passagers) sont dits « essentiels » parce qu'ils ne peuvent, sauf en de rares cas, être supprimés du train. De même qu'une phrase ne peut se passer de ses compléments essentiels sous peine de perdre son sens, un train voyageurs ne peut se passer de voyageurs !

* Exemples : « Voici Victor ! » ou « Bravo ! »



→ Les **compléments de phrase** (les wagons marchandises) précisent le contexte, le cadre ou l'époque ; les **enrichissements** (les bagages) complètent, modèrent ou nuancent un mot. Les compléments de phrase et la plupart des enrichissements sont considérés comme « non essentiels ». Quand bien même le chauffeur devrait les oublier à la gare, les passagères et passagers arriveraient à destination – sans leur valise ou leur chapeau, mais à bon port malgré tout !

→ Enfin, que la phrase soit courte ou longue, peu importe : la loco sera toujours suffisamment puissante pour entraîner dans son sillage un, deux, trois ou dix wagons ! Chaque wagon, par ailleurs, est assez spacieux pour accueillir un grand nombre de passagers ou de marchandises (les mots ou groupes de mots). Et les toits des wagons sont assez costauds pour supporter le poids de nombreux bagages (les mots ou groupes de mots qui complètent ou nuancent d'autres mots ou groupes de mots).

→ Voilà pour la présentation du jeu dans ses grandes lignes. Tu trouveras plus loin un *Mémo* suivi d'un *Rappel de grammaire* et d'une *Consigne générale* concernant l'analyse des subordonnées. Si tu connais ta grammaire sur le bout des doigts, tu peux te passer de lire ces deux derniers chapitres. Si ce n'est pas le cas, alors tu es vivement encouragé-e à les consulter avant de commencer à jouer !

Comment jouer ?

1. Dispose les cartes-train devant toi, en piles, dans cet ordre :



2. Consulte attentivement le *Mémo*, le *Rappel de grammaire*, et la *Consigne générale*. Cela te permettra de bien te mettre en mémoire les différentes fonctions.
3. Découvre les aventures de Victor et Chiara en lisant *Le voleur de trains*.
4. Dispose ton livre à l'horizontale, et commence l'analyse avec la phrase 01. Tu auras 50 phrases à analyser, toutes extraites de l'histoire que tu auras lue. Les phrases deviendront de plus en plus complexes au fur et à mesure de son déroulement.
5. Choisis les cartes-train qui te semblent appropriées et construis ton train. Celui-ci doit être composé, au moins, d'une locomotive et d'un wagon tender. Selon la complexité de la phrase, tu y ajouteras un ou plusieurs wagons et, sur le toit des wagons, un ou plusieurs bagages. Dans quelques cas, tu auras besoin de deux locomotives (voir *Consigne générale*).
6. Une fois ton train constitué, tourne la page, découvre la solution qui se trouve au verso, et compare-la à la tienne. Tu as trouvé la bonne solution ? Bravo ! Tu peux t'attaquer à la phrase suivante. Ta solution n'était pas la bonne ? Relis le chapitre *Rappel de grammaire* et consulte le *Mémo*.
7. Tu peux également jouer avec des camarades. Dans ce dernier cas, chacun dispose de son livre et de ses cartes. Vous pouvez vous fixer un temps limite pour trouver la solution. Chaque bonne solution trouvée permet de gagner 1 point ; le 10^e point remporté assure la victoire.