

*Entre nous 2*

*Lecture et vocabulaire*

*2<sup>ème</sup> année*

*Rula Abdulrazzaq Abduljabbar*

# Unité 1

## Aimer apprendre

### 1 / Apprendre, p. 18

- v. apprendre à faire qqch. = être informé, avoir la connaissance, donner la connaissance à qqch.

apprenant = personne qui apprend (surtout une langue), cultivé.

apprentissage = premières leçons, premiers essais.

- un auteur = une personne qui écrit un ouvrage.

- une expérience inédite = une expérience inconnue

- un challenge = un défi, une épreuve

- avoir envie = désirer, vouloir

v. envier = jalouser

- recommencer = commencer de nouveau

- des savoirs = ensemble de connaissances

v. savoir = connaître

- une recherche = une quête

v. rechercher = chercher avec soin

- un emploi = un travail

v. employer = v. travailler

- le bricolage = un travail manuel pour réparer les choses

## 2/ Il n'y a pas d'âge pour apprendre, p.20

- idéal = convenable
- se lancer dans = se jeter à, entrer dans
- témoignage = donner des remarques ou des preuves
- commencer ≠ finir, terminer, achever

le commencement = le début ≠ la fin

- arriver à faire qqch. = pouvoir faire qqch.
- décourageant ≠ encourageant (adj.)

v. décourager = démotiver ≠ encourager

- v. jouer = pratiquer

**jouer du, de la, de l', des + instrument musical**

Il joue **du** piano, **de la** guitare, ...

v. jouer **au, à la, à l', aux + sport**

Il joue **au** football, **à la** gymnastique, **aux** cartes, ...

jouer à cache-cache = jouer au jeu de cache-cache = jouer à la cachette

- des stars = des vedettes
- v. suivre = assister à
- un cours = une leçon, un enseignement
- gestion = administration, direction (n.)

v. gérer = administrer

- difficile ≠ facile (adj.)

difficilement ≠ facilement (adv.)

- être bloqué = étudier assidûment en vue des examens
- chiffres = caractères utilisés pour écrire les nombres
- compliqué = difficile à comprendre ≠ simple

- passionnant = palpitant, captivant

- réaliser = accomplir, exécuter

- programmeur (euse) = spécialiste qui élabore, conçoit des programmes informatiques, informaticien.

v. programmer = mettre dans un programme, écrire et développer un programme informatique, planifier.

- s'inscrire = immatriculer, écrire son nom sur une liste, dans un registre, etc.

une inscription = immatriculation

- une curiosité (n.) = le désir de savoir les secrets ou les affaires d'autrui.

curieux (-euse) (adj.) = personne qui cherche à connaître ce qui ne le regarde ou ne connaît pas.

curieux ≠ indifférent, incurieux

- la cuisine = lieu où l'on prépare les repas, ensemble du personnel travaillant dans ce lieu à préparer des plats, gastronomie.

v. cuisiner = faire la cuisine, préparer à manger.

cuisinier = personne qui a pour métier de faire la cuisine, qui cuit la nourriture, chef.

- routine = ensemble d'actions effectuées dans le même ordre et de même manière régulière.

- la saveur = qualité perçue par le sens du goût, impression produite sur les organes du goût.

## Questions :

1. Quel âge Emmanuelle a-t-elle ?
2. Qu'est-ce qu'elle fait comme métier ?
3. Qu'est-ce qu'elle veut apprendre ?
4. Quelle est son impression sur ce qu'elle apprend ? Pourquoi ?
5. Quel âge Max a-t-il ?
6. Quelle est sa profession ?
7. Qu'est-ce qu'il a appris ?
8. Quelle est son impression sur ce qu'il a appris ? Pourquoi ?

9. Quel âge Cathy a-t-elle ?
10. Quel est son métier ?
11. Que veut-elle faire ?
12. Que fait-elle pour réaliser son projet ?
13. Quelle est son impression sur ce qu'elle apprend ? Pourquoi ?
14. Quel âge François a-t-il ?
15. Qu'est-ce qu'il fait comme métier ?
16. Comment il est sorti de sa routine ?
17. Quelle est son impression sur ce qu'il fait ? Pourquoi ?

### 3 / Apprendre ailleurs, p. 24

- une rencontre = le fait pour deux personnes, de se trouver (par hasard ou non) en contact.

v. rencontrer = se trouver en présence de qqn. par hasard.

- s'initier = recevoir la connaissance de qqch.

- un métier = une profession

- assistant (n.) = personne qui aide

v. assister = aider

- dessinateur = peintre (n.)

v. dessiner = peindre

- v. exister = avoir lieu

≠ inexister

- une épicerie = un magasin où se fait commerce

un épicier (épicière) = personne qui travaille dans une épicerie, commerçant

- articuler (v.) = prononcer

articulation (n.) = prononciation

- fier (-ière) = remarquable (adj.)

- arriver à faire qqch. = pouvoir faire qqch.

- une boulangerie = lieu où l'on fabrique et vend du pain

boulangier (-ère) = personne qui fabrique et vend du pain

- v. oser = avoir du courage de faire qqch.

- avoir peur = craindre

avoir raison = ne pas se tromper

avoir tort = se tromper, faire erreur

avoir faim = ressentir l'envie de manger

avoir soif = ressentir l'envie de boire

avoir sommeil = ressentir l'envie de dormir

avoir chaud ≠ avoir froid

avoir lieu = exister

avoir honte = éprouver un sentiment de honte

avoir mal = éprouver de la douleur (physique ou moral)

avoir hâte = être pressé

avoir l'impression de = ressentir, croire

avoir le cafard = être triste

- apprendre à tenir la porte = apprendre à se comporter

- faire des gaffes = faire des bêtises

- galant = amoureux, gentilhomme, qui cherche à plaire aux femmes

- stupide = idiot (e) (adj.)

stupidité = bêtise, idiotie (n.)

- grâce à = à la faveur de ≠ à cause de

- avec humour = avec plaisanterie

- les souvenirs (n.) = impression que la mémoire conserve, cadeau

v. souvenir = avoir mémoire de qqch.

se souvenir = se rappeler

## Questions :

1. Pourquoi Jean-Paul Nishi part à Paris ?
2. Où est-ce qu'il travail ?
3. Pour quelle raison a-t-il changé son nom ?
4. Comment est la vie à Paris pour Nishi ? Pourquoi ?
5. Comment se sent-il quand il a un rendez-vous ? Pourquoi ?
6. Comment il apprend à se comporter avec les femmes françaises?
7. Pourquoi a-t-il écrit ses bandes dessinées ?
8. Quels sont les titres de ses BD ?
9. Comment présente-t-il ses souvenirs ?

Rula Abdulrazzaq Abduljabbar