






*République Algérienne Démocratique et Populaire*  
*Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique*  
*Université Abdelhafid Boussouf-Mila*

*Faculté des lettres et des langues*  
*Département des langues étrangères –français-*

-  Niveau : Master I / SDL
-  Matière : **Lexico-sémantique**
-  Enseignant : **Dr. AZZOUZI. Tarek**
-  Semestre : 2
-  **Travaux dirigés (TD-Applications)**

***Année universitaire : 2025/2026***

## TD : 14 - Prototype et catégorisation

### ✚ Objectifs de l'enseignement :

- **Comprendre comment notre cerveau classe les choses** : savoir ce qu'est une catégorie, un prototype et comment ils organisent le sens des mots.
- **Repérer le centre et la périphérie d'une catégorie** : distinguer les exemples typiques des exemples moins représentatifs, et identifier les zones floues ou ambiguës.
- **Appliquer ces notions pour analyser des textes ou des situations** : voir comment l'expérience, la culture et le contexte influencent la catégorisation et les représentations mentales.

### ☐ **Exercice 1** : Identifier le prototype

#### Texte :

« Quand on pense à un oiseau, on imagine souvent un moineau ou un canari, plutôt qu'une autruche ou un pingouin »

#### ➤ **Consigne** :

Quel est le prototype de la catégorie « oiseau » ?

Quels sont les exemples périphériques ?

#### ➤ **Corrigé** :

Prototype (centre) : moineau, canari

**Exemples périphériques** : autruche, pingouin

➤ **Explication** : Les prototypes sont les exemples typiques auxquels on pense en premier, tandis que les périphériques sont moins représentatifs mais restent dans la catégorie.

### ☐ **Exercice 2** : Créer une catégorie

➤ **Consigne :**

**Choisis** une catégorie, par exemple « fruit », et classe au moins 5 éléments selon : centre (prototype) et périphérie.

➤ **Corrigé :**

**Prototype :** pomme, orange

**Périphérie :** avocat, tomate, noix de coco

➤ **Explication :** Le prototype correspond aux fruits typiques consommés fréquemment, tandis que les périphériques sont moins intuitifs comme fruits mais appartiennent à la catégorie selon certains contextes.

□ **Exercice 3 :** Catégorisation floue

**Texte :**

« La tomate est utilisée dans les salades comme légume, mais elle est un fruit selon la botanique. »

➤ **Consigne :**

**Repère** la zone d'indétermination et explique pourquoi la catégorisation est floue.

➤ **Corrigé :**

**Zone d'indétermination :** tomate (fruit ou légume)

➤ **Explication :** Selon le contexte, la tomate peut changer de catégorie. C'est un exemple de frontières floues dans les catégories lexicales.

□ **Exercice 4 :** Prototype culturel

**Texte :**

« Pour certains Européens, le prototype de 'pain' est une baguette, alors que pour un Américain, ce sera un pain de mie. »

➤ **Consigne :**

**Identifie** le prototype et explique comment la culture le modifie.

➤ **Corrigé :**

**Prototype** en Europe : baguette

**Prototype** aux USA : pain de mie

➤ **Explication** : Le prototype est influencé par la culture et les habitudes alimentaires, ce qui explique que le sens n'est pas universel.

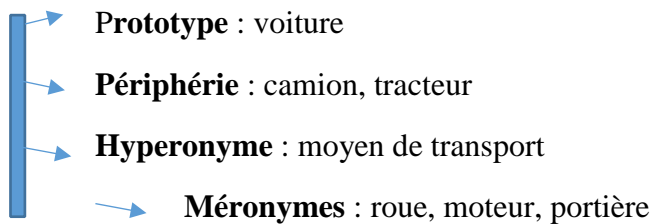
□ **Exercice 5** : Réseau de catégories

➤ **Consigne** :

Pour la catégorie « véhicule », crée un réseau en indiquant : prototype, périphérie, hyperonyme et méronymes.

➤ **Corrigé** :

### Véhicule



➤ **Explication** : Le réseau aide à visualiser les relations et la structure graduelle de la catégorie.

□ **Exercice 6** : Identifier la périphérie

**Texte** :

« Quand on pense à un oiseau, on imagine surtout un moineau ou un rouge-gorge, mais certains pensent aussi au kiwi ou au manchot. »

➤ **Consigne** :

Quel mot ou animal est en périphérie et pourquoi ?

➤ **Corrigé** :

**Périphérie** : kiwi, manchot

➤ **Explication** : Ce sont des oiseaux moins représentatifs, éloignés du prototype central de la catégorie.

□ **Exercice 7** : Catégorie naturelle / culturelle

**Texte** :

« Le rouge est reconnu dans presque toutes les cultures comme une couleur de base, tandis que le type de cousinage varie selon la langue. »

➤ **Consigne** :

Identifie la catégorie naturelle et la catégorie culturelle.

➤ **Corrigé** :

**Naturelle :** rouge (couleur de base)

**Culturelle :** types de cousinage

➤ **Explication :** Les couleurs de base sont universelles, alors que la parenté dépend du système culturel et linguistique.

□ **Exercice 8 :** Prototype et expérience

**Texte :**

« Pour quelqu'un qui a grandi à la campagne, le prototype de 'chien' peut être un labrador ou un berger, tandis qu'une personne en ville pensera plutôt à un petit chien de compagnie. »

➤ **Consigne :**

Explique comment l'expérience influence le prototype.

➤ **Corrigé :**

Le prototype varie selon l'expérience personnelle : ce qu'on voit et connaît régulièrement devient l'exemple typique.

➤ **Explication :** Notre vécu façonne les représentations mentales et donc la structure des catégories.

□ **Exercice 9 :** Zone d'indétermination

**Texte :**

« L'avocat est un fruit selon la botanique, mais souvent consommé comme un légume. »

➤ **Consigne :**

Quelle zone d'indétermination est présente et pourquoi ?

➤ **Corrigé :**

**Zone d'indétermination :** statut lexical de l'avocat

➤ **Explication :** Selon le contexte culinaire ou scientifique, l'avocat peut changer de catégorie, illustrant les frontières floues.

□ **Exercice 10 :** Analyse complète

**Texte :**

« Le vent souffle fort, les feuilles tombent et la pluie bat sur le sol. Les enfants, trempés, continuent de jouer dehors. »

➤ **Consigne :**

**Identifie,**

La catégorie centrale pour chaque mot ou thème

Les prototypes et périphéries

Les zones d'indétermination

➤ **Corrigé :**

**Catégorie centrale :** météo / nature / phénomènes naturels

**Prototype :** vent, pluie, feuilles (éléments typiques du temps pluvieux)

**Périphérie :** enfants (activités humaines liées à la situation)

**Zone d'indétermination :** enfants jouant sous la pluie = contexte inhabituel, ambigu par rapport à la catégorie « météo »

➤ **Explication :** L'exercice explique les notions de prototype, catégorisation et analyse contextuelle pour justifier comme