

Kand.-Nummer ..... Klasse .....  
Name ..... Vorname .....

# Französisch

# Serie C

Hilfsmittel: keine

Gesamtzeit (Teil A: 30 Minuten, Teile B - D: 100 Minuten): 130 Minuten

Schriftliche Prüfung	mögliche Punkte	erzielte Punkte	
A. Hörverstehen	40		
B. Grammatik	30		
C. Leseverstehen	34		
D. Textproduktion	36		
	maximale Punkte	erzielte Punkte	Note schriftlich
	140		
Mündliche Prüfung	maximale Punkte	erzielte Punkte	Note mündlich
			Fachnote

1. Kontrolle: \_\_\_\_\_

2. Kontrolle: \_\_\_\_\_

Notenskala für die schriftliche Prüfung

Punkte	0–6	7–20	21–34	35–48	49–62	63–76	77–90	91–104	105–118	119–132	133–140
Note	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6

## A. Hörverstehen (max. 40 Punkte)

### Hörverstehen Monolog

Vous allez entendre un monologue de Luc Langevin, illusionniste.

**A1. Répondez aux questions ci-dessous. Des mots-clés suffisent.**

**1. Cochez les bonnes réponses.**

points

Selon Luc Langevin ...

... de nombreuses personnes exercent son métier.

... le public ne croit pas à la magie.

1

... l'illusion montre au public comment fonctionnent nos cinq sens.

... les illusions manipulent la perception du public en le fascinant.

1

2 / 2

**2. Les affirmations suivantes sont-elles vraies (V) ou fausses (F) ? Cochez la bonne réponse.**

V F points

a. Luc aime l'art de l'illusion depuis l'enfance.

1

b. C'est sa famille qui lui a appris à faire des illusions.

1

c. Il a surtout été inspiré par son père.

1

d. Luc a arrêté ses études universitaires pour devenir illusionniste.

1

4 / 4

**3. Répondez aux questions suivantes.**

points

a. Selon Luc, quel rôle joue la science pour son métier de créateur d'illusions ? (2 pts)

**(une énorme) source d'inspiration (2) / (permet de) créer un effet de magie (2)** 2  
*ou d'autres formulations correspondantes*

b. A part la physique, quels sont les domaines de la science qui ont inspiré Luc ?  
Notez 2 éléments. (2 pts)

**la mécanique (1), l'électronique (1), la chimie (1) max. 2 points** 2

*On ne sanctionne ni l'orthographe ni la grammaire.*

4 / 4

**A2. Répondez aux questions ci-dessous. Des mots-clés suffisent.**

**1. Les affirmations suivantes sont-elles vraies (V) ou fausses (F) ? Cochez la bonne réponse.**

	V	F	points
a. Avant de travailler pour la télévision, Luc a eu beaucoup de succès avec ses spectacles sur scène.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
b. Pour les hommes de la préhistoire, la pluie ou le feu étaient des phénomènes magiques.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1
c. Pour ses tours de magie, Luc s'inspire de lois scientifiques que la plupart des gens ignorent	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1
d. Le public joue un rôle actif dans ses spectacles.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1
			<b>4 / 4</b>

2. Répondez aux questions suivantes.

points

- a. Luc est capable d'influencer ses spectateurs. Quel exemple concret donne-t-il ? (2 pts)

**(L'inciter à) choisir un objet plutôt qu'un autre. (2).**  
*ou d'autres formulations correspondantes.*

2

- b. Notez comment réagissent les différents publics ... (2 pts)

en Europe : **(cherchent à) comprendre (1)**  
*ou d'autres formulations correspondantes.*

1

au Québec : **(sont plus dans) l'émotion (1)**  
*ou d'autres formulations correspondantes.*

1

- c. Pourquoi Luc n'aime-t-il pas avoir des architectes d'intérieur parmi son public ? (2 pts)

**Ils voient des détails (1) qui échappent aux autres (1). / Ils voient beaucoup plus de détails (1) que les autres (1).** *ou d'autres formulations correspondantes.*

2

*On ne sanctionne ni l'orthographe ni la grammaire.*

**6 / 6**

**Total Punkte Hörverstehen Monolog**

**20 / 20**

## Hörverstehen Dialog

Vous allez entendre une interview de Philomena Schwab, conceptrice de jeux vidéo.

### A3. Répondez aux questions ci-dessous. Des mots-clés suffisent.

1. Les affirmations suivantes sont-elles vraies (V) ou fausses (F) ? Cochez la bonne réponse.

- |   | V                                   | F                                   | points |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|--------|
| a. Une fois diplômée, Philomena a créé son propre studio de jeux vidéo. | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | 1      |
| b. Un seul échec pourrait menacer l'existence du studio.                | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | 1      |

2 / 2

2. Répondez aux questions suivantes.

points

- a. Qu'est-ce qui aide le studio à trouver un nouveau collaborateur ? (1 pt)  
**(son) réseau** 1
- b. Qu'est-ce qui caractérise les salaires de tous les collaborateurs ? (1 pt)  
**(ils sont) les mêmes / identiques** ou *d'autres formulations correspondantes* 1
- c. Quels sont les deux paramètres qui déterminent la répartition des bonus ? (2 pts)  
1. **l'ancienneté** 1  
2. **le taux d'occupation** 1

*On ne sanctionne ni l'orthographe ni la grammaire.*

4 / 4

3. Les affirmations suivantes sont-elles vraies (V) ou fausses (F) ? Cochez la bonne réponse.

- |  | V                        | F                                   | points |
|--|--------------------------|-------------------------------------|--------|
| a. L'un des objectifs principaux de ces jeux est d'éduquer le public.            | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | 1      |
| b. Seules les écoles suisses peuvent profiter gratuitement du jeu <i>Niche</i> . | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | 1      |

2 / 2

4. Que peut-on apprendre en biologie en jouant au jeu *Niche* ?

points

**les lois de la génétique / les lois de l'hérédité** ou *d'autres formulations correspondantes*

*On ne sanctionne ni l'orthographe ni la grammaire.*

2 / 2

**A4. Répondez aux questions ci-dessous. Des mots-clés suffisent.**

- 1. Répondez aux questions suivantes.** *points*
- a. Selon Philomena, quel est le danger des jeux sur le téléphone portable (2 pts) ?  
**(Il y a un fort) risque (1) d'addiction (1) ou d'autres formulations correspondantes** **2**
- b. Comment se manifeste le succès des concepteurs suisses ? (2 pts)  
**(remporter) énormément / beaucoup de (1) de prix (1)** **2**  
*ou d'autres formulations correspondantes*
- c. Selon Philomena, qu'est-ce qui fait que les jeux vidéo appartiennent à la culture actuelle ? Notez 2 éléments. (2 pts)
1. Leur dimension **artistique** **1**
2. Leur dimension **éducative** **1**
- On ne sanctionne ni l'orthographe ni la grammaire.* **6 / 6**

- 2. Les affirmations suivantes sont-elles vraies (V) ou fausses (F) ? Cochez la bonne réponse.**
- |  | <b>V</b>                 | <b>F</b>                            | <i>points</i> |
|--|--------------------------|-------------------------------------|---------------|
| a. D'après Philomena, la Suisse manque de formation adéquate en jeu vidéo. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <b>1</b>      |
| b. La Suisse est en avance dans le domaine du financement des jeux vidéo.  | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <b>1</b>      |
- 2 / 2**

- 3. Répondez à la question suivante.** *points*
- Selon Philomena, qu'est-ce que les Suisses devraient apprendre concernant l'échec ?
- Cela fait partie du jeu / Ce n'est pas la fin du monde / Il faut savoir se remettre sur pied. ou d'autres formulations correspondantes** **2**
- On ne sanctionne ni l'orthographe ni la grammaire.* **2 / 2**

**Total Hörverstehen Dialog** **20 / 20**

**Total A. Hörverstehen** **40 / 40**

Je m'appelle Luc Langevin. Je suis né au Québec et j'ai 38 ans. Ma profession est assez spéciale : je suis illusionniste. Parfois, on emploie aussi le terme de magicien, mais tout le monde sait que la magie n'existe pas. C'est pourquoi je préfère me définir comme un créateur d'illusions. L'illusion, c'est l'art de tromper les cinq sens du public pour lui montrer quelque chose qui n'est pas réel et lui faire vivre un moment d'émerveillement.

La première fois que j'ai vu un tour de magie j'avais 6 ans et ma passion pour cet art n'a jamais faibli depuis. J'ai appris tout seul, je me suis beaucoup entraîné devant ma famille. Je ne serais sans doute jamais devenu illusionniste sans mes parents. Je dois mon esprit scientifique à mon père qui est comptable. De ma mère - elle est psycho-éducatrice - j'ai ma passion pour la métaphysique et l'immatériel. Mes parents trouvaient important que je poursuive mes études scientifiques à l'université, alors j'ai persévéré. Je suis devenu physicien, j'ai une maîtrise en optique et un doctorat en biophotonique. J'ai compris assez vite que la science était une énorme source d'inspiration pour l'illusionnisme. Le fait de connaître et de maîtriser les forces invisibles qui contrôlent notre monde nous permet de créer un effet de magie. Vers 19 ans, j'ai commencé à développer des tours de magie à partir de découvertes physiques, mais aussi d'éléments de la mécanique, de l'électronique et de la chimie. J'ai voulu créer l'illusionnisme d'une nouvelle génération, loin des paillettes et des lapins dans le chapeau. Un illusionnisme qui voyage entre la science et le rêve.

\*\*\*\*\*

A 24 ans, j'ai été remarqué par une société de production d'émissions télé. C'est ainsi qu'a commencé ma carrière d'animateur télé. Je suis très vite devenu une vedette au Canada, j'ai présenté plusieurs émissions avec parfois plus d'un million de spectateurs. Encouragé par le succès de mes émissions télé, j'ai produit en 2013 mon premier spectacle sur scène : 200 représentations devant plus de 150 000 spectateurs, un grand succès !

Les hommes ont toujours fait référence à la magie pour justifier ce qu'ils ne comprenaient pas. Aux temps préhistoriques, c'était le feu ou la pluie. Aujourd'hui, c'est par exemple le principe de l'effet tunnel qui permet de séparer deux objets. Il est vrai que pour créer mes tours, j'aime bien partir d'un phénomène scientifique peu connu, la lévitation des objets par exemple, et j'essaie d'imaginer comment je pourrais illustrer le phénomène de façon spectaculaire.

Mais à part le côté technique, il faut aussi mener une démarche artistique : je choisis d'utiliser une mise en scène spécifique ou une musique ou un éclairage. Je mets beaucoup de ma personne, de mon imagination, dans un numéro. Et j'adore aussi interagir avec mon public : des spectateurs montent sur scène avec moi et participent à mes tours. Un illusionniste doit par conséquent être un peu psychologue, savoir comment prendre les gens, les observer. J'utilise souvent le mentalisme, par exemple pour inciter un spectateur à choisir un objet plutôt qu'un autre.

En outre, j'ai remarqué des différences en ce qui concerne le public suivant les endroits où je me trouve. D'une manière générale, les Européens cherchent plus à comprendre les numéros que les Québécois qui sont plus dans l'émotion. Et il y a parmi les spectateurs des métiers que je préfère éviter : les architectes d'intérieur par exemple qui savent très bien voir des détails qui échappent aux autres. Ou les électriciens, très difficiles à tromper. Mais ce sont les risques du métier !

adapté de : *Coopération*, avril 2019 / *Le Figaro Culture*, mars 2018

## Dialogue

Philomena Schwab est jeune, ambitieuse et l'une des meilleures de sa branche. Même avant d'obtenir son master en conception de jeux vidéo à la Haute école des arts de Zurich, elle a fondé le studio *Stray Fawn* avec Micha Stettler. En août 2019, elle a obtenu le Hero Award à la Gamescom à Cologne.

**Philomena Schwab, bonjour. En 2016, vous avez fondé votre propre studio. Est-ce que vous et les membres de votre équipe arrivez à vivre de ce métier ?**

Oui, nous sommes financièrement indépendants. Nos deux premiers jeux nous ont rapporté de l'argent, mais nous ne pouvons pas nous reposer sur nos lauriers. Créer un jeu pour ordinateur demande deux à trois ans de travail intense. Une grande partie des bénéfices précédents doit donc être injectée dans le développement du prochain jeu. Si celui-ci est un fiasco, alors la situation peut devenir critique.

**Parlez-nous de votre entreprise.**

Notre studio est petit, nous sommes douze employés, répartis entre sept à huit pleins temps. Il y a une atmosphère presque familiale au sein de l'équipe. Il est important pour moi que nous entretenions de bons rapports et je joue un rôle modèle à cet égard. Jusqu'à présent, nous n'avons jamais publié une seule offre d'emploi. Lorsque nous avons besoin de renfort, nous faisons appel à notre réseau. Nous avons tous le même salaire. Le co-fondateur et moi-même ne bénéficions d'aucun statut particulier. En plus, nous avons instauré un système de bonus sur la seule base de l'ancienneté et du taux d'occupation.

**Votre premier jeu vidéo *Niche* porte sur les lois de l'hérédité. Votre deuxième est un simulateur de construction de drones. Ces deux jeux transmettent des connaissances. Est-ce votre objectif ?**

Notre priorité est de créer des jeux qui divertissent, et cela en lien avec des thèmes qui nous intéressent. La transmission d'un savoir est en quelque sorte un effet secondaire positif, dont nous sommes extrêmement satisfaits. Nous mettons *Niche* gratuitement à la disposition des écoles du monde entier. Les élèves peuvent jouer pendant le cours de biologie pour comprendre les lois de la génétique. Je pense que les jeux vidéo possèdent un énorme potentiel dans le domaine éducatif. La différence avec le mode de transmission traditionnel est évidente : lorsque l'on joue, on a un rôle actif. On fait quelque chose. Soudain, on est Charles Darwin !

\*\*\*\*\*

**Vous défendez donc la reconnaissance des jeux vidéo comme forme d'art et de culture ?**

Beaucoup ne connaissent que les jeux sur le téléphone portable et leur fort risque d'addiction. Rares sont ceux qui ont vu un beau jeu culturel conçu en Suisse et y ont joué. Et pourtant, il en existe tellement ! Par exemple : *Far : Lone Sails* du studio zurichois Okomotive. Ce jeu a été primé de nombreuses fois dans des concours internationaux. D'ailleurs, par rapport à son nombre d'habitants, la Suisse remporte énormément de prix pour ses jeux vidéo. Vous voyez, la perception des jeux vidéo a beaucoup évolué. En plus de leur aspect commercial, les jeux présentent aujourd'hui une dimension artistique et éducative évidente. C'est pourquoi ils font désormais partie de la culture actuelle.

**La société investit davantage dans la formation au développement de jeux vidéo. Plusieurs hautes écoles proposent des cycles de formation réputés.**

C'est vrai. Nous investissons beaucoup d'argent dans la formation de personnes hautement qualifiées, mais nous manquons d'investissements dans la branche, et donc de postes. Lorsque j'ai obtenu mon bachelor, en 2014, plus de la moitié de ma promotion n'a pas trouvé de travail dans l'industrie des jeux vidéo. Il faut savoir que la Suisse a de nombreuses années de retard par rapport à l'Europe en matière de subvention dans ce domaine. Les pays nordiques tels que la Finlande et la Suède ont investi tôt dans ce secteur et ont depuis longtemps rentabilisé leur fonds grâce aux rentrées fiscales.

**Vous avez déclaré un jour : « La crainte qu'ont les Suisses d'échouer me tape sur les nerfs. ». Est-ce toujours le cas ?**

Oui. Il faut que nous acceptions qu'échouer fait partie du jeu, ce n'est pas la fin du monde. Mais il faut savoir se remettre sur pied après un échec.

**Philomena Schwab, merci de cet entretien et bon courage pour la suite.**

d'après *Via mars*/avril 2020

## B. Grammatik (max. 30 Punkte)

B1. Choisissez ci-dessous l'expression qui convient dans chaque phrase.  
N'utilisez chaque expression qu'une seule fois.

après	ce dont	grâce à	suite à
à qui	ce que	pour que	
auxquels	ce qui	qui	

- |   | <i>points</i> |
|---|---------------|
| a. <b>Ce qui</b> lui est arrivé est vraiment terrible !                                 | <b>1</b>      |
| b. Nous faisons tout <b>pour que</b> Marie réussisse.                                   | <b>1</b>      |
| c. <b>Suite à</b> la pandémie, l'examen a été annulé.                                   | <b>1</b>      |
| d. <b>Après</b> avoir suivi ce traitement, elle n'a plus jamais été malade.             | <b>1</b>      |
| e. Je sais <b>ce dont</b> elle a envie : une semaine de vraies vacances !               | <b>1</b>      |
| f. J'ai obtenu ce poste <b>grâce à</b> un cousin de mon père.                           | <b>1</b>      |
| g. Nous n'avons malheureusement plus les articles <b>auxquels</b> vous vous intéressez. | <b>1</b>      |

<b>7 / 7</b>
--------------

**B2. Cochez la forme correcte. Il y a seulement une bonne réponse par phrase.**

points

- a. Elle a répondu très \_\_\_\_\_ à la question.  intelligemment  
 intelligente  
 intelligemment  
 intelligamment **1**
- b. Il m'a demandé si j'\_\_\_\_\_ des contacts avec elle ces dernières années.  ai  
 aurais  
 aurais eu  
 avais eu **1**
- c. Nous sommes fâchés que tu ne \_\_\_\_\_ pas nous dire la vérité.  veux  
 veuilles  
 veules  
 voulais **1**
- d. Il a donné son premier concert \_\_\_\_\_ 5 ans.  il y a  
 depuis  
 avant  
 en **1**
- e. Si nous vous passons commande aujourd'hui, est-ce que vous nous \_\_\_\_\_ le livre dans les 8 jours ?  envoyons  
 enverrons  
 enverrez  
 envoieez **1**

**5 / 5**

**B3. Réécrivez les phrases en remplaçant les mots soulignés par les pronoms correspondants et faites l'accord si nécessaire.**

points

a. Yvonne envoie l'invitation à son chef.

Yvonne **la lui** envoie.

**2**

b. Elle n'a pas encore invité ses amis.

Elle ne **les** a pas encore invités.

**2**

c. Pourriez-vous répondre à cette question ?

Pourriez-vous **y** répondre ?

**2**

*La phrase doit être entièrement correcte : c'est soit 2 points soit aucun.*

**6 / 6**

**B4. Complétez le texte en mettant les verbes entre parenthèses aux temps et aux modes qui conviennent.**

*points*

Un petit garçon raconte :

Hier soir, maman (se fâcher) **s'est fâchée** comme jamais. Vous voulez savoir pourquoi ?

**1**

Hier matin, il (faire) **faisait** très beau, alors avec des

**1**

copains au lieu d'aller à l'école, nous (partir) **sommes partis** au bord

**1**

du lac pour nous baigner. Tout allait bien jusqu'à ce que le directeur (prendre)

**prenne** contact avec nos parents. Il leur a dit que nous

**1**

(ne pas aller) **étions pas allés** à l'école. Alors, chacun de nous

**1**

(punir) **a été puni** par ses parents. À l'avenir, je ne (recommencer)

**1**

**recommencerais** plus jamais parce que je déteste que maman

**1**

(se mettre) **se mette** en colère. »

**1**

**8 / 8**

**B5. Faites une seule phrase et utilisez un gérondif pour remplacer les mots soulignés.**

*points*

a. Elle a beaucoup maigri parce qu'elle a fait un régime très sévère.

Elle a beaucoup maigri **en faisant** un régime très sévère.

**2**

b. Quand tu rangeras ta chambre, n'oublie pas d'arroser tes plantes !

**En rangeant** ta chambre, n'oublie pas d'arroser tes plantes !

**2**

*La phrase doit être entièrement correcte : c'est soit 2 points soit aucun.*

**4 / 4**

**Total B. Grammatik**

**30 / 30**

## C. Leseverstehen (max. 34 Punkte)

### Article de journal

**C1. Quel titre convient le mieux à cet article ? Cochez la bonne réponse.**

points

- a. Accepter la colère comme émotion positive ?
- b. La place particulière de la colère parmi les émotions
- c. L'influence de la nature dans le traitement des colériques
- d. Comment comprendre et gérer la colère ?

2 / 2

**C2. Notez le numéro du paragraphe dans lequel on ...**

points

- a. ... recommande de prendre du recul dans une situation énervante. § 3 2
- b. ... dit que contenir sa colère pourrait causer des difficultés. § 2 2
- c. ... dit qu'en cas de colère répétée et sans motif apparent, on devrait consulter un(e) psychologue. § 4 2

6 / 6

**C3. Les affirmations suivantes sont-elles vraies (V) ou fausses (F) ? Cochez la bonne case.**

Indiquez précisément le(s) numéro(s) des lignes des phrases qui justifient votre réponse.

- |  | V                                   | F                                   | Ligne/s                | points |
|--|-------------------------------------|-------------------------------------|------------------------|--------|
| a. Les bébés n'éprouvent pas encore de colère, car elle est apprise au courant de la vie.                              | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | (2) 3 – 4 / 3          | 2      |
| b. Nous risquons souvent d'exprimer notre colère vis-à-vis de personnes de notre entourage qui n'en sont pas la cause. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | (18) 19 – 20           | 2      |
| c. La nature peut contribuer à apaiser les personnes colériques.   | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | 33 – 34 / (36) 37 – 38 | 2      |

*Attention : max. 2 points par réponse*

- V ou F correct = 1 pt, si V / F est faux, tout est faux.
- Indication de lignes correcte = 1 pt

*Si le candidat indique trop de lignes ou trop peu de lignes, on ne donne pas de point.*

6 / 6

**C4. Trouvez le synonyme dans le paragraphe correspondant.**

		<i>points</i>	
a.	§ 1 l'étonnement	<b>(la) surprise</b>	<b>1</b>
b.	§ 2 forcément	<b>inévitablement</b>	<b>1</b>
c.	§ 4 aller voir	<b>consulter</b>	<b>1</b>

**3 / 3**

**C5. Trouvez l'antonyme dans le paragraphe correspondant.**

		<i>points</i>	
a.	§ 2 rejetée	<b>acceptée</b>	<b>1</b>
b.	§ 2 permettre	<b>empêcher</b>	<b>1</b>
c.	§ 3 s'approcher	<b>s'éloigner</b>	<b>1</b>

**3 / 3**

*Attention pour les exercices C4 et C5  
0 pt = si le mot est mal orthographié.*

## Texte littéraire

**C6. Dans le résumé suivant, 6 passages sont faux. Citez ces passages (3 mots au maximum par passage). Une correction n'est pas nécessaire.**

Dans ce texte, la narratrice raconte **l'enfance harmonieuse** qu'elle a vécue avec **ses parents**. Sa mère était passionnée de téléphones mobiles et de réseaux sociaux qu'elle savait toutefois utiliser **avec modération**. Pour elle, la relation avec sa fille jouait un rôle **essentiel**, parce que **personne d'autre** n'apportait à l'enfant l'attention et la tendresse indispensables à cet âge.

Un soir pourtant, **sans véritable raison**, la narratrice a quitté sa mère pour rejoindre son amie Léa. On imagine l'inquiétude de la pauvre maman.

1. **l'enfance harmonieuse**
2. **ses parents**
3. **avec modération**
4. **essentiel**
5. **personne d'autre**
6. **sans véritable raison**

points

1

1

1

1

1

1

6 / 6

**C7. Citez deux qualités de la maîtresse que la mère n'a pas.**

1. « **sa patience** » (ligne 13)
2. « **la (même) douceur** » (ligne 14)

points

1

1

2 / 2

**C8. Relisez les lignes 4-8 et expliquez avec vos propres mots ce que signifie la phrase suivante :**

« J'étais partout et nulle part à la fois. » (ligne 6)

points

Éléments d'information de la réponse :

**Existence virtuelle de la narratrice (1) mais inexistence pour sa mère dans la vie réelle (1).**

Exemple de formulation :

**Ma mère m'exposait sur tous les réseaux sociaux, mais dans la vie réelle, je n'existais pas pour elle.**

*Accepter toutes les explications logiques. Attention :*

- *Si l'explication est incomplète, on réduit le nombre de points.*
- *Si l'explication est complètement fautive = 0 pt*

*On ne sanctionne pas les fautes d'orthographe !*

2 / 2

C9. Caractérissez la narratrice et sa mère à l'aide de la liste des adjectifs ci-dessous. (2 adjectifs / personne)

possessive	égoïste	protectrice	révoltée
indifférente	délaissée	tolérante	chaleureuse

Par rapport à sa mère, la narratrice est ...

1. **révoltée**
2. **délaissée**

points

1  
1

Par rapport à la narratrice, sa mère est ...

1. **égoïste**
2. **indifférente**

1  
1

4 / 4

Total C. Leseverstehen

34 / 34



## Bewertungsformular Textproduktion (max. 36 Punkte)

			<i>points</i>
<b>Respect des consignes</b>		<b>[max. 2 points]</b>	
présentation (lisibilité)		[1]	_____
nombre de mots comptabilisé à la fin de la copie		[1]	_____
<b>Compétences langagières</b>		<b>[max. 20 points]</b>	
<b>Orthographe</b>	peu d'erreurs	[3]	
	assez peu d'erreurs	[2]	
	beaucoup d'erreurs	[0/1]	_____
<b>Grammaire</b>	peu d'erreurs	[6/7/8]	
	assez peu d'erreurs	[3/4/5]	
	beaucoup d'erreurs	[0/1/2]	_____
<b>Vocabulaire</b>	riche et varié	[5/6]	
	approprié	[3/4]	
	pauvre	[0/1/2]	_____
<b>Structure des phrases</b>	complexe	[3]	
	simple	[2]	
	élémentaire (sans phrases subordonnées)	[0/1]	_____
<b>Compétences communicatives</b>		<b>[max. 14 points]</b>	
<b>Argumentation</b>	nuancée et convaincante	[6/7/8]	
	assez variée	[3/4/5]	
	répétitive	[0/1/2]	_____
<b>Logique et structure et du texte</b>	claire	[5/6]	
	reconnaissable	[3/4]	
	inexistante	[0/1/2]	_____
<b>Pénalisation</b>			
<b>Hors sujet</b>	partiel	[ - 10 ]	
	total	[ - 20 ]	_____
<b>Longueur du texte (moins de 180 mots)</b>	par unité de 10 mots	[ - 1 ]	
	manquants		_____

**Total Punkte D. Textproduktion**

**36 / 36**