

Kand.-Nummer .....

Klasse .....

Name .....

Vorname .....

# Französisch:

# Serie A

neue BMVO, September

Hilfsmittel: keine

Die unten aufgeführten Zeiten sind Richtwerte.

## Schriftliche Prüfung

### mögliche Punkte

### erzielte Punkte

A. Hörverstehen (25')

28

B. Grammatik (20')

22

C. Leseverstehen (40')

26

D. Textproduktion (35')

24

### maximale Punktzahl

100

### erzielte Punktzahl

### Note schriftlich

## Mündliche Prüfung

### mögliche Punktzahl

### erzielte Punktzahl

### Note mündlich

E. Mündliche Prüfung (15')

### Fachnote

1. Kontrolle: .....

2. Kontrolle: .....

## Notenskala schriftliche Prüfung

Punkte	0 – 4	5 – 14	15 – 24	25 – 34	35 – 44	45 – 54	55 – 64	65 – 74	75 – 84	85 – 94	95 – 100
Note	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6

## A. Hörverstehen (max. 28 Punkte)

### Hörverstehen Dialog 1

A1.

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

	V	F	points
a. Seule la Suisse alémanique propose une formation en game art.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
b. Pour devenir créateur de jeux vidéo, il est indispensable de suivre une formation.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
c. Dans tous les cas, la théorie ne remplacera jamais la pratique.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1
d. Les connaissances techniques sont aussi importantes que la créativité.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1

4 / 4

2. Répondez aux questions suivantes. Des mots-clés suffisent.

	points
a. Que faut-il définir en premier lieu lors de la création d'un jeu ? <b>Le (grand) thème</b>	1
b. Sur quels aspects de la création ne faut-il pas se concentrer dès le début ? Citez-en deux. (2 pts.) <b>Les dialogues (1) et les (beaux) graphismes (1)</b>	2
c. Avant de vendre son jeu, le créateur doit s'entourer de spécialistes d'autres domaines ? Citez un de ces domaines. <b>l'édition (1) / le marketing (1)</b>	1
d. Pourquoi l'argent ne doit-il pas être la première motivation quand on est créateur de jeux vidéo ? <b>on ne sera pas millionnaire (1) / on n'arrive pas à en vivre (1)</b>	1

5 / 5

3. Les affirmations suivantes sont-elles vraies (V) ou fausses (F)

	V	F	points
a. Sans aide financière extérieure, les créateurs ne peuvent pas s'en sortir.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1
b. Un créateur doit faire face à de nombreux échecs.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1
c. Le créateur est le meilleur juge de la qualité de son travail.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1

3 / 3

4. Cochez la bonne réponse.

Kevin Pecllet recommande...

- |   | points                                |
|---|---------------------------------------|
| 1. ... de commencer par des projets modestes.         | <input checked="" type="checkbox"/> 1 |
| 2. ... d'engager une grosse somme d'argent au départ. | <input type="checkbox"/>              |

1 / 1

**Total Hörverstehen Dialog 1**

**13 / 13**

## Hörverstehen Dialog 2

Vous allez entendre une interview.

### A2.

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

	V	F	points
a. On parle de multitâche quand on fait des choses les unes après les autres.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1
b. Conduire un véhicule et converser avec une personne relève du multitâche.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1
c. Les experts pensent que le multitâche n'est pas un concept réaliste.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1
d. Le multitâche est possible lorsque les activités à faire sont similaires.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1

4 / 4

2. Cochez la bonne réponse.

a. Lorsque l'on fait du multitâche, l'expérience...			points
... compte beaucoup.	<input checked="" type="checkbox"/>		
... est secondaire.	<input type="checkbox"/>		
... ne joue aucun rôle.	<input type="checkbox"/>		
			2
b. Au travail, le multitâche...			
... permet d'être plus efficace.	<input type="checkbox"/>		
... ralentit le travail des employés.	<input checked="" type="checkbox"/>		
... réduit le stress auquel les employés sont confrontés.	<input type="checkbox"/>		
			2

4 / 4

3. Répondez aux questions suivantes. Des mots-clés suffisent.

points

a. Qu'attend-on des employés avec l'utilisation des outils numériques? (2 pts.)

**(de) réagir instantanément**

**2**

b. Quelles sont les solutions proposées pour échapper au multitâche ? (2 pts.)

1. **Désactiver les notifications**

**1**

2. **Téléphoner à des heures précises**

**1**

**4 / 4**

4. Les affirmations suivantes sont-elles vraies (V) ou fausses (F)?

V

F

points

D'après Andrea Aegerter,

a. ... les jeunes ont une plus longue expérience du numérique que leurs aînés.

**1**

b. ... au travail, les jeunes sont certains d'être meilleurs en multitâche.

**1**

c. ... leurs aînés doutent que cela les rende plus efficaces professionnellement.

**1**

**3 / 3**

**Total Hörverstehen Dialog 2**

**15 / 15**

**Total A. Hörverstehen**

**28 / 28**

## Dialogue 1

**Bonjour Kevin, première question : Est-ce qu'il existe une école pour devenir créateur de jeux vidéo?**

Oui. Zurich propose une formation spécialisée et on trouve son pendant à l'institut SAE de Genève. Mais on peut aussi se former en autodidacte. Beaucoup de développeurs trouvent des ressources sur Internet. Il est aussi conseillé de participer à des week-ends de «game jam» qui permettent d'expérimenter la création de jeux. Les écoles apportent beaucoup de connaissances techniques, mais pour devenir pro, c'est en pratiquant que l'on apprend le mieux.

**Est-ce qu'il faut être surdoué en informatique?**

Non, le jeu ne demande pas beaucoup de compétences informatiques. C'est plus important de savoir se montrer inventif. J'ai commencé à 12 ans avec des moteurs assez primitifs. Il faut aimer jouer et créer des monstres.

**Par quoi faut-il commencer pour créer un nouveau jeu?**

Tout d'abord, il faut se demander quel est le grand thème. Ensuite, on démarre avec une version, la plus simple possible. Contrairement à ce que l'on imagine, quelques-uns des créateurs commencent avec du papier et un crayon. Il ne faut pas se focaliser tout de suite sur les dialogues ou les beaux graphismes.

**Est-ce un travail solitaire ?**

Non, c'est toujours un travail d'équipe. Il faut aimer collaborer et savoir communiquer avec tous les acteurs du processus de création, bref cultiver l'esprit d'équipe. Aucun jeu n'a été fait par une seule personne. Avant sa commercialisation, il y a toujours, derrière, des gens qui s'occupent de l'édition et du marketing.

**Est-ce un métier rentable?**

Il ne faut pas se lancer en pensant qu'on sera millionnaire! Malgré les soutiens du canton et de Pro Helvetia, on n'arrive pas à en vivre. Pour un jeu réussi, ce sont mille jeux qui passent sous le radar. Pour gagner sa vie, mieux vaut aller dans la programmation.

**Quels sont les ingrédients d'un bon jeu vidéo?**

Personne n'a la recette... Il est important de le faire tester auprès des gens. Les feedbacks permettent de s'améliorer. On développe très vite des œillères et on ne se rend plus compte des faiblesses de ce que l'on crée.

**Quels conseils donneriez-vous à quelqu'un qui veut se lancer?**

Attention à ne pas s'embarquer dans un projet trop ambitieux. Il faut commencer petit. On rencontre beaucoup d'obstacles dès le départ. Mieux vaut ne pas trop investir au début mais le faire au fur et à mesure. Comme cela représente des années de travail, il faut s'assurer que cela en vaille la peine.

**Merci, Kevin, pour cette interview.**

Migros Magazine / Juin 2023

## Dialogue 2

**Bonjour, Andrea Aegerter, vous venez nous parler de multitâche, qu'est-ce que cela signifie?**

Ce terme désigne le fait d'accomplir en même temps plusieurs tâches avec des objectifs différents.

**Avez-vous un exemple?**

La conduite en voiture ne relève pas du multitâche. On doit accomplir plusieurs actions, comme appuyer sur les pédales et tourner le volant mais toutes ont le même objectif : conduire. Ce n'est que lorsqu'on y ajoute une autre tâche comme parler avec une passagère– qu'on parle de multitâche.

**Le multitâche est-il réellement possible?**

D'un côté, l'idée que le multitâche est possible est très répandue, de l'autre, la littérature spécialisée juge qu'il s'agit d'une illusion. A mon avis, dire que l'être humain n'est pas fait pour le multitâche n'est pas tout à fait vrai.

**Il peut donc s'apprendre?**

C'est possible, mais à certaines conditions. Effectuer deux tâches semblables à la fois, comme regarder une vidéo et participer à une réunion en ligne, c'est impossible. Mais plus les tâches diffèrent, plus le multitâche fonctionne.

**Quel rôle joue l'expérience?**

Elle est importante. En voiture, un débutant ne pourra pas parler avec une passagère. En revanche, un conducteur expérimenté pourra sans problème parler et conduire en même temps.

**Dans le monde du travail, on nous demande souvent d'être multitâche. Est-ce efficace ?**

Cela dépend du contexte. Quand un sportif fait du jogging, peu importe qu'il écoute sa musique attentivement ou pas. Dans le contexte professionnel, c'est différent: les personnes qui veulent tout faire en même temps seront plus lentes, surtout dans des tâches complexes.

**Alors pourquoi le multitâche est-il aussi apprécié?**

Pour deux raisons: la pression des délais et l'illusion qu'il permet de travailler avec plus d'efficacité. Malheureusement exécuter plusieurs tâches en même temps diminue la productivité, tout en étant facteur de stress.

**La numérisation a-t-elle modifié la façon de travailler en multitâche?**

Oui. L'univers du travail est de plus en plus exigeant. Nous utilisons une multitude de canaux numériques qui nous demandent de réagir instantanément. Nous sommes donc plus exposés au multitâche.

**Que proposez-vous pour éviter le multitâche?**

Pendant le travail, on peut désactiver les notifications pour ne pas être dérangé tout le temps ou encore téléphoner à des heures précises.

**Les jeunes sont-ils meilleurs en multitâche que leurs aînés?**

En ce qui concerne l'univers numérique, c'est probablement vrai. On peut affirmer que les jeunes, habitués plus tôt aux réseaux sociaux, ont acquis une expérience précoce. Ils sont donc plus expérimentés que leurs aînés. Reste à savoir si cette expérience est utile dans le monde du travail. Je crois que leurs aînés n'en sont pas si sûrs.

**Andrea Aegerter, je vous remercie pour cette interview.**

Coopération / Mai 2023 Nr.21

## B. Grammatik (max. 22 Punkte)

B1.

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

afin que	dès que	laquelle
avant que	dont	lequel
ce que	en raison de	malgré
ce qui	grâce à	

points

- a. Indique-moi le nom du garagiste chez **lequel** tu as acheté ta voiture. **1**
- b. Nous te verrons sûrement **avant que** tu partes en vacances ! **1**
- c. Le tram est bloqué **en raison de** la manifestation. **1**
- d. Vous n'avez pas compris **ce que** je vous demande. **1**
- e. Ferme la porte **afin que** la pluie n'entre pas ! **1**
- f. J'ai invité la femme **dont** je t'ai déjà beaucoup parlé. **1**
- g. Il nous appellera **dès que** le cadeau arrivera. **1**

**7 / 7**

B2.

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

points

- a. Il a travaillé \_\_\_\_\_ 3 ans au Maroc.  en  
 dans  
 avant  
 pendant 1
- b. Ce criminel \_\_\_\_\_ demain.  sera jugé  
 avait jugé  
 aura jugé  
 a été jugé 1
- c. Tu as vu mes chaussures blanches ? Je ne sais plus où \_\_\_\_\_.  j'ai les rangés  
 je les a rangées  
 je les ai rangées 1  
 j'a les rangés
- d. Elle a toujours participé très \_\_\_\_\_ au cours.  activément  
 actif  
 activement 1  
 activée
- e. S'il avait fait moins froid, elle \_\_\_\_\_.  s'aurait baignée  
 s'était baigné  
 aurait se baigné  
 se serait baignée 1
- f. Nous ignorons s'ils \_\_\_\_\_.  ont pu y aller  
 y ont pu aller  
 ont y pu aller  
 sont pus y aller 1
- g. Il ne comprenait pas \_\_\_\_\_ s'était passé.  qu'est-ce qui  
 qui  
 qui est-ce qui  
 ce qui 1

7 / 7

**B3.**

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

	<i>points</i>
Autrefois, chaque hiver, la neige <b>recouvrait</b> (recouvrir) la ville.	<b>1</b>
Un matin, en <b>allant</b> (aller) à l'école, petit Pierre s'amusait à faire de grosses boules de neige pour les lancer sur les voitures.	<b>1</b>
La veille, il <b>avait fait</b> (faire) très froid, alors, ce matin-là, la neige <b>était</b> (être) vraiment glacée.	<b>1</b>
Tout d'un coup, une voiture <b>s'est arrêtée</b> (s'arrêter) , et la conductrice <b>a ouvert</b> (ouvrir) la vitre en criant : « Pierre, si tu continues, je / j' <b>appelle / appellerai / vais appeler</b> (appeler) tes parents ! ».	<b>1</b>
Vous savez pourquoi elle connaissait son nom ? C'était sa maîtresse !	
Alors petit Pierre s'est dit : « Il faut vraiment que je <b>sois</b> (être) sage aujourd'hui, sinon, mes parents me puniront .»	<b>1</b>

**8 / 8**

**Total B. Grammatik 22 / 22**

## C. Leseverstehen (max. 26 Punkte)

### Article de journal

#### C1.

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

points

- a. Les succès diplomatiques de la Confédération
- b. Le métier de Beatrice Schaer au sein de la diplomatie helvétique
- c. Les faveurs excentriques accordées aux hommes politiques étrangers
- d. L'étonnante carrière de Beatrice Schaer

1 / 1

#### C2.

Notez le numéro du paragraphe dans lequel on dit que / qu'...

points

- a. ... pour accueillir convenablement un pays hôte, il est indispensable de bien connaître ses traditions. § 2 1
- b. ... il arrive à Beatrice Schaer de perfectionner les petites attentions envers les invités en ajoutant des friandises personnalisées aux repas. § 5 1
- c. ... le pire échec du travail de Beatrice Schaer serait qu'un invité se sente offensé. § 1 1

3 / 3

**C3.**

Les affirmations suivantes sont-elles vraies (V) ou fausses (F) ? Cochez la bonne réponse. Indiquez précisément le(s) numéro(s) des lignes des phrases qui justifient votre réponse.

	V	F	Ligne/s	points
a. Le protocole interdit strictement de consommer de l'alcool en présence d'invités musulmans.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	I. 12-14	2
b. Afin de découvrir les préférences des invités, Beatrice Schaer contacte parfois les délégations suisses à l'étranger.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	I.16-18	2
c. Une fois, un président africain a reçu une vache comme cadeau.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	I. 21-22	2
d. Beatrice Schaer a pris soin de répondre équitablement aux attentes des délégations américaine et russe.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	I. 32-34	2

8 / 8

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.

**C4.**

Trouvez le synonyme dans le paragraphe correspondant.

		points
a. § 2 islamique(s)	<b>musulman(s)</b>	1
b. § 6 faire attention	<b>veiller</b>	1

2 / 2

**C5.**

Trouvez l'antonyme dans le paragraphe correspondant.

		points
a. § 3 certitude	<b>doute</b>	1
b. § 6 inégal	<b>identique</b>	1

2 / 2

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

## Texte littéraire

C6.

- A. Dans le résumé suivant, 3 passages sont faux. Soulignez les mots qui sont faux. (7 mots au maximum par passage) points

Roberto a travaillé très dur pour s'acheter une pizzeria. C'est le soir, il est assis sur son lit et entend sa femme, Monique, qui est en train de prendre une douche dans la salle de bains. Il a une heure pour mener à bien le scénario. Il se prépare à sortir. 1

Il entre dans la cuisine de la pizzeria, prend les bidons d'essence qu'il a cachés dans l'arrière-cour, les vide dans la cuisine et y met le feu. Quand il rentre chez lui, l'eau de la douche ne coule plus. Roberto se recouche. 1

Ensuite, deux brigadiers arrivent et lui parlent de l'incendie terrible qui a eu lieu. La pizzeria est entièrement détruite. Heureusement, il n'y a pas de victimes. Il devra quand même passer 30 ans en prison. 1

3 / 3

- B. Pour chaque passage souligné, copiez les éléments du texte littéraire qui prouvent qu'il est faux. (10 mots maximum) points

1. Grâce aux économies de Monique, Roberto s'est offert une pizzeria 1

2. Monique, elle, est toujours sous la douche

Roberto entend l'eau couler contre le rideau de douche

on entend toujours le bruit de l'eau de la douche 1

3. identifier les corps / homicide volontaire 1

3 / 3

C7.

Dites avec vos propres mots ce que signifient les expressions soulignées ci-dessous.

1. « il  jubile  » (l.17)

**Il se réjouit, il est très content, très heureux.**

1

2. « elle est sortie  en cachette  » (l.23)

**Elle est sortie sans que Roberto le voie/ le sache/ le remarque.**

**Elle est sortie secrètement / en secret.**

1

On acceptera des formulations équivalentes.

2 / 2

C8.

Caractérissez Mme Danza à l'aide de deux adjectifs de la liste ci-dessous.

Employez seulement les adjectifs qui conviennent!

intolérante	curieuse	contente	soucieuse	maligne
laide	jalouse	infidèle	amusante	énervante

Madame Danza est :

points

1. **maligne**

1

2. **infidèle**

1

2 / 2

**Total C. Leseverstehen**

**26 / 26**

## D. Textproduktion (max. 24 Punkte)

Choisissez l'un des trois sujets suivants. Votre texte comptera au moins 160 mots.

Sujet 1                    La carrière est plus importante que les amis !

Sujet 2                    Intelligence artificielle – chance ou danger ?

Sujet 3                    La mode, un danger pour le climat ?

**Notez le total de mots à la fin de la rédaction.**

J'ai vu Pierre au rez-de-chaussée de l'hôtel Bellevue.  
1    2       -       3                    4                    5       6                    -       = 6 mots

Les chiffres (20, 9%, etc.) et les noms propres (Pierre, Paris, Monoprix, etc.) ne comptent pas.

**En-dessous de 160 mots, 1 point sera enlevé par unité de 10 mots manquants.  
On ne pénalise pas les textes trop longs.**

1. Kontrolle .....

2. Kontrolle .....

## Bewertungsformular Textproduktion (max. 24 Punkte)

			<i>points</i>
<b>Compétences langagières</b>		<b>[max. 15 points]</b>	
Orthographe	peu d'erreurs	[2]	
	assez peu d'erreurs	[1]	
	beaucoup d'erreurs	[0]	_____
Grammaire	peu d'erreurs	[5]	
	assez peu d'erreurs	[3/4]	
	beaucoup d'erreurs	[0/1/2]	_____
Vocabulaire	riche et varié	[5/6]	
	approprié	[3/4]	
	pauvre, répétitif	[0/1/2]	_____
Structure des phrases	complexe	[2]	
	simple	[1]	
	élémentaire (sans phrases subordonnées)	[0]	_____
<b>Compétences communicatives</b>		<b>[max. 9 points]</b>	
Argumentation	nuancée et convaincante	[5]	
	assez variée	[3/4]	
	répétitive	[0/1/2]	_____
Logique : structure, connecteurs, lisibilité	claire	[3/4]	
	reconnaissable	[1/2]	
	inexistante	[0]	_____
<b>Pénalisation</b>			
Hors sujet	partiel	[- 6]	
	total	[- 10]	_____
Longueur du texte (moins de 160 mots)	par unité de 10 mots	[- 1]	
	manquants		_____
Nombre de mots comptabilisé à la fin de la copie	manquant	[- 1]	_____

**Total Punkte D. Textproduktion**

**/ 24**