

Celoštátna odborná komisia OFJ

Olympiáda vo francúzskom jazyku

32. ročník, školský rok 2022/2023

Celoštátne kolo Kategória 1C – zadania úloh

Numéro du candidat :

I. Tests de compréhension

A. Compréhension orale : « *Salvador : des rivières polluées* »

Consigne : écoute et réponds aux questions en choisissant la bonne réponse (répondre selon l'enregistrement audio).

Note : /10 points (1 point / réponse correcte)

1. Comment s'appelle le lac ?

- Michigan.
- Victoria.
- Suchitlan.
- Léman.

2. Comment les habitants retirent-ils les déchets ?

- À la main.
- Avec des filets.
- Avec des machines.
- Avec des bateaux.

3. Depuis combien de temps au moins les pêcheurs ne peuvent plus travailler ?

- Une semaine.
- Deux semaines.
- Un mois.
- Deux mois.

4. En plus du Salvador, dans quel autre pays se déversent les déchets ?

- Au Guatemala.
- Au Honduras.
- Au Mexique.
- Au Panama.

5. De quel pays proviennent les déchets ?

- Du Guatemala.
- Du Honduras.
- Du Mexique.
- Du Panama.

6. Combien de tonnes de plastique par an charrie le fleuve Motagua ?

- 200 tonnes.
- 2 000 tonnes.
- 20 000 tonnes.
- 200 000 tonnes.

7. Quel pourcentage de la quantité de plastique versée dans l'océan cela représente-t-il ?

Numéro du candidat :

- 2%.
- 12%.
- 20%.
- 22%.

8. Quelle est l'une des causes qui aggravent cette pollution ?

- L'absence d'infrastructures dans le traitement des déchets.
- L'absence d'informations des populations.
- L'absence de poubelles.
- L'absence de conscience écologique des populations.

9. Que font les pays pour arrêter l'invasion des déchets ?

- Ils construisent des déchetteries.
- Ils informent les populations.
- Ils utilisent des filets de rétention.
- Ils distribuent des poubelles aux populations.

10. Que faudrait-il pour régler le problème ?

- Une réduction du tourisme.
- Une réduction de la consommation de plastique.
- Une augmentation des déchetteries.
- Une augmentation de l'information des populations.

B. Compréhension écrite

Document : « ASSASSIN'S CREED, CIVILIZATION, POWERZ... QUAND LES JEUX VIDÉO PERMETTENT D'APPRENDRE AUTREMENT »

Note :	/10 points	(1 point / réponse correcte)
--------	------------	------------------------------

"C'EST QUOI LE PROGRES?" - Pour la rentrée scolaire, il faut savoir qu'il existe des moyens pour apprendre autrement. C'est aussi possible avec les jeux vidéo. Attention néanmoins, cela ne remplacera pas les livres. Comment ça marche?

En ce jour de rentrée scolaire, quelques idées pour apprendre autrement, grâce aux jeux vidéo. Il ne s'agit évidemment pas de dire que ça va remplacer les livres, les cours ou les profs, mais ça peut être un complément, à condition que ça soit bien fait. Premier exemple, un jeu français sorti cette année qui s'appelle PowerZ, destiné aux enfants de 6 à 12 ans, et qui se présente comme le Fortnite de l'éducation.

C'est un vrai jeu vidéo, j'insiste sur ce point, comme Zelda, Minecraft ou Pokémon. Avec des beaux graphismes, un univers à explorer, un scénario. On crée son avatar, on a des quêtes à accomplir. Sauf que pour progresser, on va, presque sans s'en rendre compte, apprendre des choses. Pour avancer dans sa mission, à un moment, il faut résoudre des opérations de calcul mental rapide pour que le personnage prenne le bon chemin, ou répondre à un personnage avec des mots en anglais ou en allemand.

Au fil des aventures, on va apprendre les maths, la botanique, la mythologie, le langage des signes ou encore la programmation informatique. Gamifier l'éducation des enfants, c'est-à-dire faire appel aux mécanismes du jeu vidéo pour faciliter l'apprentissage, avec des niveaux à passer, des récompenses virtuelles à collectionner. L'astuce, c'est que les parents vont avoir une application en parallèle qui va leur permettre de suivre les progrès des enfants, jour après jour, dans quels domaines ils se sont améliorés, là où ils ont plus de mal. Et même guider le jeu, pour qu'il donne plus d'exercice de grammaire par exemple. Le jeu, réalisé en partenariat avec des professionnels de l'éducation, compte 20.000 joueurs. Dernier point très sympa : on paie si on veut. Entre 0 et 10 euros par mois, selon l'intérêt qu'on y trouve.

Ça, c'est à la maison, mais en classe, certains profs font carrément appel au jeu vidéo comme support pédagogique en cours d'histoire par exemple. De plus en plus de profs intègrent des séquences de jeu pour appuyer leurs cours. L'exemple numéro 1, c'est Assassin's Creed, une série de jeux d'action et d'infiltration à différentes époques, la Renaissance, la Révolution française ou encore l'Égypte antique. Il existe même un mode de jeu pédagogique, créé à la demande des profs.

Simplement, le joueur va pouvoir visiter, musarder, se plonger dans l'Égypte des pharaons, avec tout le réalisme et le côté immersif offert par les jeux vidéo de dernière génération. On a vraiment l'impression d'y être. C'est une chose de regarder des photos des pyramides ou de les visiter à 360 degrés. On va visiter la grande bibliothèque, aller voir les pyramides ou le sphinx, qui avait encore son nez à l'époque, mais aussi voir à quoi ressemblait la vie de tous les jours pour un habitant du delta du Nil, comment travaillait un potier ou quelles étaient les étapes de la momification.

Numéro du candidat :

Et on va être accompagné par des commentaires audio, zoomer sur un bas-relief pour avoir des explications. Une sorte de musée virtuel dans lequel on peut se balader. Finalement, le jeu vidéo devient un outil d'apprentissage de l'Histoire comme un autre.

Et en la matière, on est plutôt en retard par rapport à d'autres pays. De plus en plus de profs sont biberonnés aux jeux vidéo, mais c'est vrai qu'aux Etats-Unis, plus de la moitié des professeurs de lycée utilisent des jeux vidéo comme support au moins une fois par semaine.

Le jeu Civilization V, un jeu de stratégie où l'on bâtit une civilisation depuis ses origines jusque dans le futur a été spécialement adapté pour les cours d'histoire-géo au lycée. Ces jeux permettent aussi d'aiguiser son regard critique. Je pense à celui qui se passe pendant la Révolution, où on peut se balader dans un Paris à l'échelle un pour un reproduit avec une minutie incroyable, sans pour autant tout prendre pour argent comptant.

Et c'est ça qui est intéressant pour les profs, c'est que ça permet de mettre en perspective l'Histoire. On peut s'amuser à se demander si le jeu correspond à la réalité historique, aller chercher des erreurs historiques, et il y en a quasiment toujours, ou même le parti-pris idéologique dans certains cas. Le jeu avait été critiqué par Jean-Luc Mélenchon comme étant un "outil de propagande", qui caricature un peu trop Robespierre à son goût par exemple. Au-delà de l'aspect purement immersif, ça montre aux élèves que l'Histoire s'écrit toujours, que ce soit dans un livre ou dans un jeu vidéo, à partir d'un certain point de vue.

D'après Assassin's Creed, Civilization, Powerz... Quand les jeux vidéo permettent d'apprendre autrement
d'Anthony Morel sur Rmc.bfmtv.com

Consigne : lis le texte et réponds aux questions suivantes en cochant la bonne réponse (répondre selon le texte).

1. A qui est destiné le jeu PowerZ ?

- Aux enfants de 3 à 6 ans.
- Aux enfants de 6 à 12 ans.
- Aux enfants de 12 à 15 ans.
- Aux enfants de 15 à 18 ans.

2. Dans le jeu PowerZ, pour progresser, il faut :

- Être un bon joueur.
- Tuer beaucoup d'ennemis.
- Résoudre des énigmes.
- Apprendre des choses.

3. Comme dans un jeu vidéo, dans le jeu PowerZ, le joueur peut :

- Jouer à plusieurs.
- Créer son avatar.
- Changer d'univers.
- Inscrire des records.

4. Grâce à l'application, les parents peuvent :

Numéro du candidat :

- Bloquer le jeu.
- Guider le jeu.
- Jouer.
- Faire des commentaires.

5. Le jeu PowerZ est :

- Payant.
- Gratuit.
- Payant si on veut.
- Cher.

6. Le jeu le plus utilisé dans les cours d'histoire est :

- PowerZ.
- Fortnite.
- Pokémon.
- Assassin's Creed.

7. Ce jeu est intéressant car :

- Il est fait par des historiens.
- Il est immersif.
- Il est plus facile à comprendre.
- Il est moins ennuyeux que les livres.

8. Le jeu Civilization V a été spécialement adapté pour les cours de :

- Français.
- Mathématiques.
- Histoire-géographie.
- Physique.

9. En plus d'être immersif, l'intérêt de ce jeu pour les professeurs est qu'il permet... :

- D'avoir un support tout prêt.
- De chercher les erreurs.
- D'intéresser les élèves.
- De faciliter la compréhension des élèves.

10. Dans quel pays plus de la moitié des professeurs utilisent les jeux vidéo une fois par semaine :

- La France.
- L'Allemagne.
- La Suède.
- Les Etats-Unis.

II. La langue en situation

Consigne : lis et réponds aux questions suivantes.

Note : /30 points (1 point / réponse correcte)

1. Quand on dit “raconter des salades”, cela veut dire...
 - a. Parler de son jardin potager
 - b. Inventer des histoires, ne pas dire la vérité
 - c. Faire un cours ennuyeux
 - d. Parler naturellement
2. “Tomber dans les pommes”, c’est ...
 - a. Découvrir un trésor
 - b. Devenir écologiste
 - c. Faire une chute et avoir mal
 - d. S’évanouir, perdre connaissance
3. “Couper les cheveux en quatre”, c’est ...
 - a. S’ennuyer, ne rien trouver d’intéressant
 - b. Mentir, ne pas dire la vérité
 - c. Être trop précis, donner trop de détails
 - d. Se coiffer rapidement
4. Chasse l’intrus ; thème: champ lexical de la « laideur »
 - a. hideux
 - b. horrible
 - c. médiocre
 - d. affreux
5. Chasse l’intrus ; thème: champ lexical de la « violence »
 - a. féroce
 - b. difforme
 - c. cruel
 - d. sanguinaire
6. Chasse l’intrus ; thème: expressions (courantes) avec « dé »
 - a. Manger un dé de chocolat.
 - b. La couturière utilise un dé à coudre.
 - c. On jette les dés pour avancer au jeu de l’oie.
 - d. Le cuisinier découpe les pommes de terre en dés.
7. Chasse l’intrus ; thème: sens du mot « toile »
 - a. Un pantalon en toile
 - b. Une toile de maître / une toile de peintre
 - c. La toile, c’est un nom familier pour Internet, le web
 - d. Un bateau à voile avance grâce au vent
8. Chasse l’intrus (thème : exprimer un ordre, une consigne)
 - a. Allons à la piscine !

Numéro du candidat :

- b. Tu es en train de lire
 - c. Vous ne prendrez pas ces médicaments plus de 10 jours.
 - d. Ne pas marcher sur la pelouse.
9. Chasse l'intrus ; thème: champ lexical de la « ruse »
- a. La sincérité
 - b. Le stratagème
 - c. L'astuce
 - d. La feinte
10. Chasse l'intrus ; thème: champ lexical de la « mer »
- a. Un banc de sable
 - b. Une avalanche
 - c. Un haut-fond
 - d. Une vague déferlante
11. Chasse l'intrus ; thème: « exprimer une cause »
- a. Le bateau n'avancait plus par manque de vent.
 - b. Dès son retour dans l'équipe, il a montré toutes ses qualités.
 - c. Les pompiers sont intervenus parce qu'il y avait un début d'incendie.
 - d. La route est coupée en raison des chutes de neige.
12. Chasse l'intrus ; thème: « exprimer sa pensée »
- a. Grâce à moi,...
 - b. Je crois que...
 - c. D'après moi,...
 - d. J'estime que...
13. Quelle forme est correcte?
- a. Je vens
 - b. Ils viennent
 - c. Nous venons
 - d. Il vend
14. Quelle forme est correcte?
- a. Nous jettons
 - b. Vous mangeiez
 - c. Nous achetons
 - d. Ils paient
15. Quelle forme est incorrecte?
- a. Je reçois
 - b. J'ai reçu
 - c. Je recevais
 - d. Nous recevons
16. Chasse l'intrus (formule incorrecte – déterminants)
- a. Je ne crois pas ces histoires

- b. Chacun prend leurs affaires
 - c. Aline a rencontré mon amie Clara
 - d. Chacun prend ses affaires
17. Chasse l'intrus (formule incorrecte - homophones)
- a. Elle vit là.
 - b. Elle vit la fleur.
 - c. Elle l'a vue.
 - d. Elle là vit.
18. Chasse l'intrus (formule incorrecte - homophones)
- a. Paul se rend à Paris ce mois-cy.
 - b. Il s'y rend en avion.
 - c. Si tout va bien, il aura le temps de visiter le Louvre.
 - d. Son séjour ne sera pas long : il durera six jours.
19. Chasse l'intrus (expression du temps)
- a. Sa maman raconte une histoire jusqu'à ce que ses enfants s'endorment.
 - b. Je veux que tu dises ton opinion.
 - c. Nous irons à l'école une fois que nous aurons terminé notre déjeuner.
 - d. Tu n'iras pas jouer avant d'avoir terminé tes devoirs !
20. Chasse l'intrus (expression du but)
- a. Le chauffeur a reçu une amende pour avoir roulé trop vite.
 - b. Les fauves chassent pour manger.
 - c. Elle a revu sa leçon afin de réussir son interrogation écrite.
 - d. Les partis politiques préparent leur campagne en vue des élections.
21. Choisis la phrase correcte (sens : avoir en tête des paroles de chanson)
- a. Les paroles desquelles je pense sont dans une chanson
 - b. Les paroles que je réfléchis sont dans une chanson
 - c. Les paroles auxquelles je pense sont dans une chanson
 - d. Les paroles dont je réfléchis sont dans une chanson
22. Choisis la phrase incorrecte (emplois du conditionnel)
- a. Si j'étais toi, je choiserais ce pull.
 - b. On dit que l'équipe pourrait gagner le tournoi.
 - c. Je souhaite que tu pourrais te reposer.
 - d. Je voudrais une crêpe comme dessert, s'il vous plait.
23. Que veut dire « n. f. » dans le texte suivant : « BLOGOSPHERE [blogosfEr] n. f. - 2003 ; de blog et sphère • Ensemble du réseau Internet comprenant les blogs et la communauté de leurs rédacteurs. *La blogosphère francophone.* » ?
- a. « nouvelle forme »
 - b. « non formel »
 - c. « nom féminin »
 - d. « non fixé »
24. Chasse l'intrus. Quel mot ne se prononce jamais avec le son [e], comme dans « né » ?
- a. (je) jouais

- b. dîner
 - c. et
 - d. nez
25. Chasse l'intrus. Quel mot ne se prononce jamais avec le son [ɛ], comme dans « mère » ?
- a. Noël
 - b. veine
 - c. (il) naît
 - d. femme
26. Chasse l'intrus. Quel mot ne se prononce jamais avec le son [s], comme dans « sac » ?
- a. leçon
 - b. schéma
 - c. imagination
 - d. dix
27. Chasse l'intrus. Les adjectifs de couleur peuvent se composer de deux mots, comme « bleu marine ». Quel mot ne peut pas être associé à « vert » :
- a. émeraude
 - b. coquelicot
 - c. bouteille
 - d. sapin
28. Chasse l'intrus. Quel mot français ne provient pas de la langue anglaise ?
- a. football
 - b. lavabo
 - c. basket
 - d. parking
29. Chasse l'intrus. Les mots suivants sont à l'origine de mots français ; ils désignent tous des animaux. Trois désignent le même animal. Quel mot désigne un animal différent ?
- a. caballus
 - b. hippos
 - c. vacca
 - d. equus
30. Chasse l'intrus. Thème : famille de mots
- a. lentement
 - b. lenteur
 - c. râler
 - d. ralentir

IV. Production orale

Maximum :	/30 points
------------------	-------------------

« Améliorer la vie à l'école »

Situation : tu es désigné comme représentant de ta classe et tu t'apprêtes à participer au conseil de l'école. Le « conseil de l'école », c'est un lieu où les représentants des élèves peuvent parler des problèmes à l'école, ainsi que des améliorations et des projets à faire. Tes camarades t'ont parlé de quelque chose qui ne va pas ou qui pourrait être amélioré à l'école. Tu prépares une présentation.

Pour ta présentation, tu décris la ou les situations où quelque chose ne s'est pas bien passé ; tu expliques pourquoi c'est un problème, comment les élèves vivent cela ; et tu proposes des solutions pour améliorer la vie à l'école, tu dis ce qu'il faudrait faire.

Un membre du jury jouera le directeur ou la directrice de l'école. Les autres membres du jury peuvent éventuellement jouer d'autres représentants du conseil d'école. Tu commences par faire ta présentation ; puis, tu échanges avec le directeur et les autres membres du conseil de l'école, tu réponds à leurs questions et tu poses tes questions à toi.

	Celoštátna odborná komisia Olympiády vo francúzskom jazyku 32. ročník Olympiády vo francúzskom jazyku Úlohy celoštátného kola kategórie 1C
Autori :	Mgr. Laetitia Aubert, Mgr. Christophe Callant
Recenzenti :	Mgr. et Mgr. Julien Delvaux, Mgr. et Mgr. Fabien Gibault, doc. Mgr. Jana Bírová, PhD.
Vydal :	NIVAM - Národný inštitút vzdelávania a mládeže, 2023

Numéro du candidat :