

### Конкурс понимания устных текстов

#### Регистрационный номер участника

--	--	--	--	--	--

**Durée de l'épreuve 15 min.**

**Note sur 25**

Для вашего удобства оставлены места для ответов сразу после вопросов, однако жюри будет засчитывать только ответы из листа ответов.

#### Exercice 1.

**(11 points)**

**Consigne : Lisez d'abord les questions. Puis, écoutez une seule fois l'enregistrement sonore. Répondez ensuite aux questions.**

1. Une nouvelle étude sur le Covid-19 vient d'être présentée :
  - a. dans une revue médicale.
  - b. à la radio.
  - c. sur Internet
2. L'étude révèle les problèmes de santé mentale :
  - a. de la population mondiale.
  - b. des Français.
  - c. des habitants de l'EU
3. En raison de la pandémie, les cas dépressifs ont augmenté en 2020 :
  - a. de 30 %.
  - b. de 53 %.
  - c. de 35 %
4. Les problèmes d'anxiété ont bondi de :
  - a. 20 %
  - b. 25 %.
  - c. 35%.
5. La journaliste explique que les personnes les plus touchées sont :
  - a. les hommes.
  - b. les femmes.
  - c. les enfants.
6. Cette différence est due :
  - a. à leur vulnérabilité à la crise économique liée à la pandémie.
  - b. à leurs difficultés d'adaptation au nouveau contexte.
  - c. à l'augmentation des violences de couple.
7. Quels problèmes ont touché particulièrement les jeunes ? (Plusieurs réponses)
  - a. les fermetures des établissements scolaires
  - b. la suspension des échanges scolaires
  - c. la sociabilisation restreinte
  - d. les tensions familiales
  - e. les débouchés de travail réduits
8. En conclusion, les auteurs de cette étude :

- a. listent des mesures précises pour agir contre ce phénomène.
- b. concluent que tout s'arrangera bientôt
- c. mettent en garde contre l'inaction face à la situation.

9. Les auteurs de l'étude reconnaissent le manque de moyens déployés pour la santé mentale dans de nombreux pays avant la pandémie.
- a. VRAI
  - b. FAUX

**Exercice 2.**

**(14 points)**

**Consigne : Lisez d'abord les questions. Puis, écoutez une première fois l'enregistrement. Répondez ensuite aux questions. Écoutez une seconde fois l'enregistrement et prenez 5 minutes pour compléter vos réponses.**

1. Dans le monde, une nouvelle personne est infectée par le VIH toutes les :
  - a. 7 secondes.
  - b. 17 secondes.
  - c. 70 secondes.
  
2. Ce chiffre a été rendu public par :
  - a. l'OMS.
  - b. l'ONU.
  - c. l'ONUSIDA.
  
3. On est encore loin :
  - a. de fabriquer assez de traitements.
  - b. de la fin de l'épidémie.
  - c. de pouvoir sensibiliser tout le monde.
  
4. En particulier sur le continent :
  - a. asiatique.
  - b. africain.
  - c. européen.
  
5. Quelle région est la plus touchée par l'épidémie ?
  - a. l'Afrique équatoriale
  - b. l'Afrique subsaharienne
  
6. Quelles sont les zones les plus préoccupantes ?
  - a. l'Afrique de l'Ouest
  - b. l'Afrique de l'Est
  - c. le sud de l'Afrique
  
7. Quel pays concentre la majorité des personnes atteintes du VIH ?
  - a. l'Afrique du Sud
  - b. l'Angola
  
8. En Afrique de l'Ouest et centrale seulement 1 séropositif ....
  - a. a été dépisté
  - b. suit un traitement.



ЛИСТ ЗАДАНИЙ  
ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКИЙ ТЕСТ

**Durée de l'épreuve : 45 minutes**

**Note sur 25**

**Consigne :** *Lisez d'abord le texte en entier, ensuite choisissez (A / B / C) le mot de la liste et soulignez-le.*

**L'enchanteur enchanté**

A la cour du roi Arthur de Cornouailles (1) l'enchanteur Merlin. Il avait le pouvoir de (2) l'avenir, il savait, à sa fantaisie, (3) en arbre, en fleur, en animal ou prendre la forme d'un enfant, d'une vieille femme, d'un guerrier. Il conseillait au roi Arthur et (4) à vaincre ses ennemis. Un jour, Merlin voulut revoir son pays (5), la Bretagne, et, par son pouvoir magique, il (6).

C'était au début du mois de mai, les oiseaux chantaient, les jeunes feuilles se déployaient sur les arbres, les fleurs sentaient (7), les ruisseaux murmuraient. Merlin avait pris la figure et les habits d'un jeune homme (8). Il tenait (9) son bâton d'enchanteur. Il entra dans la forêt de Brocéliande et, aussitôt, il devina qu'il (10) là une force plus grande que (11). «Je serai, se dit-il, lié (12) des chaînes qui ne seront ni de fer, ni d'acier, ni d'or, ni d'argent, ni d'étain, ni de plomb, ni de bois, ni de rien (13) produisent la terre, l'air et l'eau, mais qui me tiendront si étroitement que je (14) bouger!»

Pourtant, il continua son chemin dans la forêt. Il arriva auprès (15) source et vit là une demoiselle d'une grande beauté qui paraissait l'attendre. Il la salua, elle lui rendit son salut. Merlin s'assit près (16) et ils causèrent. Il apprit que la demoiselle (17) Viviane et que son père était seigneur du manoir de Brocéliande. Ce qu'elle ne lui dit pas, c'est que sa mère était une fée de la vallée et qu'à sa naissance, elle (18) trois dons: elle serait aimée (19) l'homme le plus sage du monde; elle apprendrait de cet homme tous les secrets qu'elle voudrait connaître; elle lui ferait faire toutes ses volontés.

- Moi, lui dit Merlin, je suis encore écolier, mais je sais déjà bien (20) choses.
- Que savez-vous faire, par exemple? demanda Viviane.
- Je pourrais bâtir en un instant, ici même, un château rempli de dames et de chevaliers, et entouré (21) jardin délicieux.
- Si vous faites cela pour moi, dit Viviane, je vous donne mon amitié en échange.

Merlin traça sur la bruyère un cercle avec son bâton. Aussitôt apparut à la lisière de la forêt un château magnifique entouré d'un jardin (22) les arbres portaient autant de fleurs que de feuilles, et autant de fruits que de fleurs. Une foule de dames et de chevaliers sortirent du château avec des musiciens qui jouaient (23) flûte et du tambourin et tous se mirent à danser.

La fête dura tout le jour. A la nuit, les dames, les chevaliers et les musiciens disparurent, le château s'évanouit. Viviane pria Merlin conserver le jardin et ils l'appelèrent le Jardin de Joie. Merlin sentait qu'il aimait déjà Viviane, mais il voulait résister (24) cet amour et, comme il (25)

стр. 2 из 2

au roi Arthur de rentrer en Cornouailles pour son mariage, il décida de partir. Seulement, Viviane lui fit jurer de revenir dans un an au même endroit.

1	A. a vecu	B. vivait	C. vive
2	A. devenir	B. créer	C. deviner
3	A. se changer	B. changer	C. se faire
4	A. aidait à lui	B. lui aidait	C. l'aidait
5	A. maternel	B. natal	C. natale
6	A. s'en transporta	B. s'y transporta	C. y se transporta
7	A. mieux	B. bien	C. bon
8	A. en vacances	B. de vacances	C. par vacances
9	A. à la main	B. dans la main	C. à main
10	A. rencontrera	B. va rencontrer	C. allait rencontrer
11	A. à lui	B. la sienne	C. le sien
12	A. par	B. avec	C. de
13	A. de ce que	B. dont	C. de ce qui
14	A. ne pourrai plus	B. ne pourai plus	C. ne peux plus
15	A. de la	B. de	C. d'une
16	A. à lui	B. de lui	C. d'elle
17	A. s'est appelée	B. s'appelait	C. s'appelle
18	A. avait reçu	B. a reçu	C. recevait
19	A. par	B. de	C. ----
20	A. de	B. des	C. les
21	A. par le	B. du	C. d'un
22	A. dont	B. que	C. auquel
23	A. de la	B. avec la	C. à la
24	A. ----	B. à	C. de
25	A. avait promis	B. a promis	C. promet

## КОНКУРС ПОНИМАНИЯ ПИСЬМЕННЫХ ТЕКСТОВ (УРОВЕНЬ В1+)

Регистрационный номер участника

--	--	--	--	--	--

### ЛИСТ ЗАДАНИЙ

Durée de l'épreuve : 45 min.

Note sur 25

Document 1.

*Lisez le texte et répondez aux questions en cochant la bonne réponse (☑) ou en complétant l'information demandée.*

**13 points**

### **Jeunes : Le pour et le contre des jeux vidéo**

Les jeux vidéo ne représentent qu'une activité de loisir pour la plupart des jeunes. N'empêche que certains d'entre eux passent la majorité de leur temps devant leurs écrans. Violence, addiction, isolement, depuis leur apparition en 1980, les jeux vidéo créent une véritable controverse. Et à voir ces jeunes captifs de leurs écrans, il y a de quoi s'inquiéter. Les jeux vidéo sont-ils dangereux ou au contraire permettent-ils aux jeunes de se détendre ?

Un jeu vidéo, qu'il soit en ligne ou joué sur un ordinateur, une console ou un téléphone portable, est avant tout un univers ludique auquel la plupart des jeunes aiment se frotter. Certes, aujourd'hui, il est clair que les jeux vidéo sont devenus un phénomène de société. Avec des millions d'exemplaires vendus dans le monde, la fameuse Play Station et les logiciels de jeux ont largement contribué à cette situation.

Cet engouement entraîne alors des comportements excessifs : incapacité de s'arrêter, insomnie et affecte bien souvent le côté académique des jeunes. Ceux qui abusent des jeux vidéo ressentent une dépendance et sont souvent troublés par le manque de contrôle sur leur comportement. Ils se déconnectent complètement du monde extérieur lorsqu'ils se plongent dans le monde virtuel.

#### ***Le désarroi des parents***

Les jeux vidéo sont devenus le cauchemar de beaucoup de parents : surplus de poids, comportements agressifs, problème d'apprentissage, de dépendance et isolement social, les parents ne savent pas comment gérer tout cela et les jeux vidéo sont bien souvent le sujet de discorde entre les adolescents et leurs parents. Pour Murielle, mère d'un garçon de 17 ans, c'est un combat quotidien. "Mon fils passe des heures enfermé dans sa chambre devant son ordinateur à jouer. Impossible de le faire entendre raison", explique-t-elle.

#### ***Parents à vous ? de jouer...***

Les parents doivent « sécuriser » leurs ados, les écouter et les conseiller. Néanmoins, les parents doivent savoir rester fermes quand il le faut mais cela ne doit pas empêcher d'avoir un dialogue affectif et

chaleureux. Si vous voulez que vos ados pensent à autre chose que leurs ordis ou leurs consoles de jeux, essayez de les motiver à pratiquer des activités extra-scolaires, comme le sport.

Beaucoup de parents ne connaissent pas les contenus, règles et objectifs des jeux auxquels leurs enfants jouent. Cette ignorance est un facteur important de l'inquiétude des parents. Le fait de découvrir et connaître les jeux permettra à ces derniers d'établir plus facilement le dialogue avec leurs enfants.

***Des aspects positifs***

Et si les jeux vidéo n'étaient pas finalement si mauvais que ça ? Même s'ils sont la plupart du temps stigmatisés par la société, ils apportent parfois aussi des effets positifs sur le développement de l'enfant, et sur le fonctionnement du cerveau à tout âge. De nombreux travaux de recherche ont démontré qu'ils peuvent jouer un rôle dans le développement intellectuel de l'enfant mais aussi de l'adulte : ils favorisent en particulier l'intelligence déductive et la capacité à réaliser plusieurs tâches en même temps.

Enfin, il faut savoir que certains professionnels de santé utilisent les jeux vidéo comme un outil thérapeutique parmi d'autres. Ainsi, des ateliers jeux vidéo ont été mis en place par des infirmiers psychiatriques dans certains hôpitaux à l'étranger, afin d'aider les malades à sortir de leur isolement.

548 mots

D'après <https://www.lemauricien.com>

**1** Quel est le sujet de ce document ? 1 point

- a)  L'impact des jeux vidéo sur les jeunes.
- b)  Les dangers des jeux vidéo.
- c)  Les jeux vidéo expliqués aux parents.

**2** Cochez Vrai ou Faux et justifiez votre réponse en citant un passage du texte. 2 points

	VRAI	FAUX
Le jeu vidéo est principalement considéré comme un divertissement par les jeunes.		
<b>Justification</b> ..... ..... .....		

3 À votre avis, que signifie cette phrase « les jeux vidéo sont devenus un phénomène de société » ? Expliquez avec vos propres mots. 2 points

.....

.....

.....

4 Qu'est-ce qui, d'après l'article, permettrait aux parents d'instaurer un dialogue avec leurs enfants autour des jeux vidéo? 1 point

- a)  être fermes et défendre aux enfants de jouer aux jeux vidéo
- b)  jouer aux jeux vidéo ensemble avec leurs enfants
- c)  encourager leurs enfants à pratiquer des activités extra-scolaires

5 Cochez Vrai ou Faux et justifiez votre réponse en citant un passage du texte. 2 points

	VRAI	FRAUX
Les jeux vidéo peuvent être utilisés dans le domaine de la santé.  <b>Justification</b> ..... ..... .....		

6 Pour ou contre ? Indiquez au moins trois arguments en faveur et trois arguments contre les jeux vidéo. 3 points

POUR	CONTRE

7 Pourquoi la société contemporaine porte-t-elle un regard critique sur les jeux vidéo ? Répondez avec vos propres mots. 2 points

.....  
.....  
.....

**Document 2.**

***Lisez le texte et répondez aux questions.***

***12 points***

**Les métiers qui sont faits pour les Français**

Plus de 100 000 personnes ont déjà effectué le test en ligne « Quel métier est fait pour vous ? ». L'occasion de dresser un premier état des lieux sur les Français et les métiers qui leur conviennent le mieux.

Homme ou femme, vieux ou jeune, Parisiens ou provinciaux, les Français sont d'abord des gens qui aiment rendre service à leur prochain. Le test, bâti sur la théorie des types psychologiques chère à Carl Jung, associe en effet les différents types de personnalité (il y en a 16 en tout) aux professions qui, statistiquement, sont dominantes pour chacun des types ? Ainsi, une personne de type « protecteur » (environ 7% des individus) se verra recommander les professions qui sont les plus représentées chez les protecteurs : responsable marketing, instituteur, dentiste, formateur aux métiers de vente, architecte, entrepreneur ou même chiropracteur.

Avec 100 000 tests passés, la vision statistique des métiers « idéaux » s'éclaircit nettement et commence à confirmer des tendances assez claires. Chez les hommes, ce sont les professions de médecin et de professeur de collège qui, selon les résultats du test, correspondent le mieux à la personnalité des participants. Chez les femmes, toujours ce même souci humaniste mais avec un peu plus d'action cette fois, puisque les métiers de journaliste et d'avocate se classent dans le trio de tête. Les emplois plus « modernes » ont également de bons résultats avec un nombre record de mentions pour le métier de décoratrice d'intérieur chez les femmes et celui d'ingénieur commercial chez les hommes.

En affinant ce résultat, on constate des disparités selon les personnes et leur situation. Dans la classe d'âge des moins de vingt ans, les professions qui reviennent le plus souvent sont celles d'attaché commercial, de vétérinaire ou d'éducateur spécialisé alors que dans la tranche supérieure des moins 30 ans, ce sont les professions de pédiatre, de programmeur informatique et de courtier en bourse. Les seniors ou plus de 60 ans, sont naturellement célébrés pour leur expérience et leur sagesse. Ce n'est donc pas une surprise de voir le test leur destiner en priorité les professions de directeur des ressources humaines, de responsable des achats ou de pharmacien.

L'origine géographique des participants réserve également des disparités intéressantes. En effet, les professions correspondant le mieux à la personnalité des individus ne sont pas les mêmes, qu'on habite à Lille ou à Bordeaux. Les métiers de la banque sont ainsi souvent indiqués pour les Normands et les Auvergnats, la profession d'inspecteur de police est conseillée aux Aquitains et aux Lorrains et celle de steward/hôtesse de l'air se classent très haut dans le classement de la région Midi-Pyrénées. Sans doute la présence du site d'Airbus exerce-t-elle une influence inattendue sur la personnalité des Toulousains... Quant aux Corses, leur esprit chaleureux et leur tempérament de feu trouvent une illustration bien légitime avec la présence du métier de pompier dans le top 5 des professions les plus souvent conseillées.

496 mots

1-8. Repérez dans le texte les professions choisies par

1. Les femmes: \_\_\_\_\_

2. Les hommes: \_\_\_\_\_

3. Les jeunes de moins 20 ans : \_\_\_\_\_

4. Les moins de 30 ans : \_\_\_\_\_

5. Les plus de 60 ans : \_\_\_\_\_

6. Les habitants de Normandie : \_\_\_\_\_

7. Les habitants de Lorraine : \_\_\_\_\_

8. Les habitants de Corse : \_\_\_\_\_

9. Sur quelle théorie se base ce test ?

---

10. Combien de types psychologiques se retrouvent dans cette théorie ?

---

11. Lesquels de ces éléments exercent une influence sur le choix du métier :

a) le lieu d'habitation

b) la condition sociale

c) l'âge

d) le sexe

e) les parents

12. On trouve ce test

a) dans un magazine

b) chez les analystes

c) sur Internet

d) chez les psychologues

**ПЕРЕНЕСИТЕ ВАШИ РЕШЕНИЯ В ЛИСТ ОТВЕТОВ!**

## КОНКУРС ПИСЬМЕННОЙ РЕЧИ (УРОВЕНЬ В1+)

### ЛИСТ ЗАДАНИЙ

**Durée de l'épreuve : 45 min.**

**Note sur 25**

Situation : Tu as trouvé l'annonce dans un journal :

<p><b>Votre star préférée vient dans votre ville !!! Vous voulez la rencontrer ?</b></p> <p><b>Participez à notre grand concours et gagnez une journée avec votre star !</b></p> <p>Envoyez vite votre courriel à : <a href="mailto:concours@adomag.fr">concours@adomag.fr</a></p>
--

- Vous voulez participer à ce concours et vous décidez d'écrire un courriel à l'adresse indiquée.
- Vous traiterez les quatre points indiqués ci-dessous dans l'ordre de votre choix.
- Vous utiliserez les formules adéquates pour commencer et terminer votre courriel.

#### Consigne d'écriture :

- ✓ Communiquez des informations précises sur vous.
- ✓ Expliquez ce que vous voulez faire avec votre star pendant cette journée.
- ✓ Indiquez pourquoi vous voulez participer à ce concours.
- ✓ Présentez votre star préférée et dites pourquoi vous l'adorez.
- ✓ Respectez la situation d'énonciation.
- ✓ Longueur de votre texte : 170 mots  $\pm$  10%.
- ✓ Soyez convaincant !