



Please paste the barcoded label here

TOTAL MARKS

INTERNATIONAL SECONDARY CERTIFICATE EXAMINATION
NOVEMBER 2023

FRENCH LANGUAGE IN PRACTICE: PAPER I

EXAMINATION NUMBER

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

Time: 2 hours

100 marks

ANSWER BOOKLET

Do not write in the table below. It will be used by the examiners to record your marks.

		Mark (marker)	Signature (marker)	Mark (moderator)	Signature (moderator)
SECTION A					
Question 1	14				
Question 2	16				
Question 3	18				
Question 4	12				
SECTION B					
Question 5	16				
Question 6	24				
Total	100				

SECTION A TEXTES NON-PRÉPARÉS

QUESTION 1

Lisez le texte « Les jeux vidéo, ça rend bête et asocial ? », puis répondez aux questions qui suivent.

1.1 Cochez **OUI** ou **NON**.

Selon le texte, les jeux vidéo rendent-ils les enfants bêtes ? (*introduction*)

OUI NON

(1)

1.2 Quelles **TROIS** plateformes les scientifiques ont-ils utilisées pour leur recherche ?
(*paragraphe 1*)

- _____
- _____
- _____

(3)

1.3 Question à choix multiple. Cochez **UNE** fois seulement.

« ... ils ont augmenté leur score d'intelligence de façon significative » veut dire qu'ils ... (*paragraphe 2*)

A	sont devenus bien plus intelligents.	
B	sont restés aussi intelligents qu'avant.	
C	ont abaissé leur QI dû à l'écran.	
D	sont devenus bien moins curieux.	

(2)

1.4 Question à choix multiple. Cochez **DEUX** fois.

Les deux chercheurs préviennent les lecteurs qu'/ que ... (*paragraphe 2*)

A	ils ont étudié seulement la dépendance de l'écran.	
B	ils ont étudié d'autres aspects aussi.	
C	il faut se confier aux résultats trouvés.	
D	les résultats ne sont pas concluants.	

(2)

1.5 Selon les chercheurs, pour la crédibilité de leur étude, il est préférable de considérer quels aspects additionnels ? (*paragraphe 2*)

- _____
 - _____
 - _____
- (3)

1.6 Le jeu en ligne rend-il asociaux les enfants, selon Emmanuel Martin ? (*paragraphe 3*)
Cochez **OUI** ou **NON**.

OUI NON

(1)

Justifiez votre réponse dans vos propres mots.

(2)
[14]

QUESTION 2

Lisez la revue de Hermès « Les jeux vidéo, c'est bon ou mauvais ? », puis répondez aux questions.

2.1 Citez seulement **UN mot** du *paragraphe 1* qui signifie un sujet « polémique, qui mène à un débat vigoureux ».

(1)

2.2 Classez les mots de la case dans la bonne colonne ci-dessous selon leur connotation, **soit positive, soit négative**, dans le contexte. (*paragraphe 1*)

infantilisant / créatif / sportif / promouvant l'agression

Une connotation positive	Une connotation négative

(2)

2.3 L'idée principale du *paragraphe 1* est que les jeux vidéo renforcent la

_____.

(1)

2.4 Question à choix multiple. Cochez **UNE** fois seulement.

« Une pratique d'abrutissement social » a comme objectif de ou d'... (*paragraphe 2*)

A	promouvoir l'interdépendance humaine.	
B	isoler l'homme des autres qui l'entourent.	
C	promouvoir des connexions sociales.	
D	montrer l'importance de la solitude humaine.	

(2)

2.5 Question à choix multiple. Cochez **UNE** fois seulement.

« Un processus d'apprentissage innovant » veut dire ... (*paragraphe 2*)

A	une vieille façon d'apprendre.	
B	une éducation créative.	
C	une éducation traditionnelle.	
D	un tissage novateur.	

(2)

2.6 Il y a des gens qui profitent énormément de la vente des jeux. **Citez TROIS mots consécutifs** du *paragraphe 2* qui réfèrent à ce phénomène.

_____ (2)

2.7 Complétez la phrase en donnant un synonyme pour le mot **fascination**. (*paragraphe 3*)

Malgré l' _____ de l'homme avec le jeu vidéo, on est premièrement obsédé par le comportement de l'être humain.

(2)

2.8 Complétez le paragraphe avec les mots dans la case. (*paragraphe 3*)

en ligne	adversaire	blâmer	connexion
-----------------	-------------------	---------------	------------------

Le jeu vidéo offre l'opportunité d'établir une _____
avec un ami _____. Si l'on fait partie de la même équipe
on joue contre un _____. On n'a plus le droit de
_____ ce divertissement d'isolement.

(4)

[16]

QUESTION 3

Regardez les images. Puis, répondez aux questions.

IMAGE A

3.1 **Regardez la source** de l'Image A. Qu'est-ce que cela nous révèle du sujet de cette image ? Que font-ils tous les gens ?

(1)

3.2 Le verbe « jouer » est écrit à l'impératif, donc c'est un ordre qu'on donne.

Selon vous, pourquoi le dessinateur a-t-il choisi cette forme du verbe ?

(1)

3.3 Combien de générations voit-on dans l'image ? Écrivez seulement le nombre (en lettres ou en chiffres).

(1)

3.4 Les deux jeunes sont assis sur une télécommande au lieu de sur un canapé.

Cela montre qu'ils sont confortables. Comment sait-on qu'ils s'amuse bien ?

(1)

3.5 Complétez la phrase avec le bon mot :

À gauche dans l'image, il y a un homme qui joue à l' _____.

(1)

3.6 Pourquoi cet homme a-t-il des écouteurs sur les oreilles ? Parce qu'il...

(1)

3.7 Question à choix multiple. Cochez **UNE** fois seulement.

En bas de l'image, à droite, il y a deux personnes assises sur un canapé.

Qu'est-ce qu'ils tiennent à la main, tous les deux ?

A	Des livres.	
B	Des télécommandes.	
C	Des jumelles.	
D	Des appareils photo.	

(2)

3.8 Quel couple semble mieux se débrouiller avec les jeux vidéo ?

Cochez la bonne réponse.

Les jeunes. Les vieux.

(1)

Justifiez votre réponse ci-dessous.

Les jeunes :

Les vieux :

(2)

3.9 Pourquoi pensez-vous que la télécommande a des yeux ?

(1)

3.10 Question à choix multiple. Cochez **UNE** fois seulement.

Quelle est la récompense si on gagne un jeu, selon cette image ?

A	Un cœur.	
B	De l'argent.	
C	Une étoile.	
D	Du bitcoin.	

(2)

IMAGE B

3.11 Quelle arme a été utilisée dans l'attaque dont on parle dans cette image ?

(1)

3.12 Quelles **DEUX** choses accuse-t-on de promouvoir la violence dans cette image ?

• _____

• _____

(2)

3.13 Pourquoi la personne qui est interviewée, semble-t-elle être endormie ?

(1)

[18]

QUESTION 4

Lisez le texte « La cyberdépendance, danger ou fausse alerte ? », puis répondez aux questions qui suivent.

Indiquez si la phrase suivante est vraie « **VRAI** » ou fausse « **FAUX** » en cochant la bonne case. Justifiez votre réponse avec une citation du texte.

		VRAI	FAUX
4.1	On ne peut pas devenir accro à YouTube. (<i>paragraphe 1</i>) Citation : _____ _____		
4.2	Le jeu n'est pas à blâmer pour la dépendance de l'enfant. (<i>paragraphe 2</i>) Citation : _____ _____		
4.3	Le jeu vidéo sert à s'échapper à la réalité. (<i>paragraphe 2</i>) Citation : _____ _____		
4.4	« Procrastiner » veut dire qu'on fait ce qu'on doit faire aussitôt que possible. (<i>paragraphe 3</i>) Citation : _____ _____		
4.5	Les rencontres virtuels cachent souvent un manque de confiance. (<i>paragraphe 4</i>) Citation : _____ _____		
4.6	En jouant au jeu vidéo, le joueur se sent comme s'il fait partie d'une communauté. (<i>paragraphe 5</i>) Citation : _____ _____		

[12]

60 marks

SECTION B TEXTES AU PROGRAMME

Attention : Ne perdez pas trop de temps à relire les textes. Utilisez-les comme référence en répondant aux questions dans votre livret de réponses.

QUESTION 5

Utilisez le poème comme référence en répondant aux questions suivantes.

5.1 Question à choix multiple. Cochez **UNE** fois seulement.

Le poète envisage **une hypothèse irréalisable, impossible** en disant :

« Âgé de cent mille ans, j'aurais encore la force ... »

Comment réécrire la première partie du vers au temps verbal qui exprime cette hypothèse ?

A	Dans 100 000 ans, j'aurais encore la force ...	
B	Il y a 100 000 ans, j'aurais encore la force ...	
C	Si j'avais 100 000 ans, j'aurais encore la force ...	
D	Quand j'avais 100 000 ans, j'aurais encore la force ...	

(2)

5.2 Le poète tutoie 'demain'. **Qu'est-ce que** cela montre de l'attitude du poète envers demain ?

_____ (1)

5.3 Dans la première strophe, le poète utilise les figures de style de **la métaphore** et de **la personnification**.

Citez un exemple d'une métaphore :

Citez un exemple de la personnification :

_____ (2)

5.4 **Reformulez** la partie soulignée du premier vers de la deuxième strophe **dans vos propres mots** :

« Mais depuis trop de mois nous vivons à la veille, »

Complétez la phrase : Mais depuis trop de temps nous _____

_____ (1)

5.5 Le poète utilise un langage secret, le symbolisme, pour convenir son message.

« Nous veillons, nous gardons la lumière et le feu, » (*strophe 2*)

Complétez la phrase.

La lumière symbolise _____.

(2)

5.6 À quelle époque le poète, a-t-il écrit ce poème ? (Astuce : 1939 – 1944)

_____ (1)

5.7 **Qui** est le nous dans ce poème ?

_____ (1)

5.8 Cochez un **synonyme** pour le mot « l'aurore ». (*strophe 3*)
Cochez **UNE** fois seulement.

l'aube	<input type="checkbox"/>
la crépuscule	<input type="checkbox"/>
le coucher du soleil	<input type="checkbox"/>

(2)

5.9 L'aurore, cela fait allusion à ... Cochez **UNE** fois seulement.

la guerre	<input type="checkbox"/>
le désespoir	<input type="checkbox"/>
l'espoir	<input type="checkbox"/>

(2)

5.10 Ce poème a **une signification universelle**. Quel est ce message universel ?

(2)

[16]

QUESTION 6 LA VENGEANCE DU PARDON

Utilisez les extraits donnés comme référence pour répondre aux questions suivantes.

EXTRAIT A

6.1 De qui s'inquiète Élise dans cet extrait ?

_____ (1)

6.2 Qui est au téléphone et pourquoi ?

_____ (2)

6.3 Élise est-elle allée voir un psychologue après l'événement qui a changé sa vie pour toujours ? Cochez OUI ou NON.

OUI NON

Quelle était la conséquence de cette décision d'elle, à votre avis ?

_____ (2)

EXTRAIT B

6.4 Complétez les trous avec les bons mots de la case. Utilisez 5 MOTS seulement.

reconnaisant	handicapés	gouvernement
sa mère génétique	stupéfait	doués
gagner	sa mère adoptive	

Sam Louis parle de _____ dans cet extrait. Elle
préférait prendre des enfants _____, et Sam Louis était
_____. Elle l'a fait pour _____
plus du _____.

(5)

6.5 Question à choix multiple. Cochez **UNE** fois.

La relation avec sa mère a blessé Sam Louis pour la vie. On le voit dans son comportement.

Quel acte de Sam Louis **N'est PAS** dû à son manque d'amour maternel ?

A	Il a violé et tué quinze jeunes femmes.	
B	Il a regretté les meurtres qu'il a commis.	
C	Il n'a jamais montré de remords au tribunal.	
D	Il fournissait des services sexuels aux hommes.	

(2)

EXTRAIT C et D

Cette question est basée sur la relation d'Élise avec le chat.

6.6 Indiquez si les phrases suivantes sont vraies « **VRAI** » ou fausses « **FAUX** » en cochant la bonne case.

	VRAI	FAUX
Élise aime le chat depuis le premier jour qu'elle l'a vu dans le jardin du studio qu'elle loue à Ensisheim.		
Pour elle, le chat représente en même temps la vulnérabilité de sa fille et la bestialité de Sam Louis.		
Aussitôt qu'Élise a réussi à se venger contre Sam Louis, elle s'adoucit envers le chat.		

(6)

COMPRÉHENSION GÉNÉRALE sur la nouvelle.

Il n'y a pas de texte pour les questions suivantes. Il faut baser vos réponses sur vos connaissances de la nouvelle.

6.7 Élise est une mère qui a perdu un enfant et Sam Louis a été rejeté par ses mères à deux fois. Élise fait de son mieux de convaincre Sam Louis à l'accepter comme sa mère. Elle y réussit enfin.

Quelle est **la réaction de Sam Louis** quand elle lui pardonne ?

(2)

6.8 **Qu'est-ce qui se passe avec Élise** ensuite, juste après lui avoir pardonné, dans la cellule de prison de Sam Louis ?

(1)

À votre avis, **quelle est la raison pour cette réaction** de la part d'Élise ?

(2)

6.9 Pourquoi pensez-vous qu'elle amène le chat avec elle à Paris ?

(1)

[24]

40 marks

Total: 100 marks

