

**Межрегиональная предметная олимпиада КФУ  
по предмету «Иностранный язык (французский язык)»  
заключительный этап  
2019-2020 учебный год  
11 класс**

**I. Après avoir pris connaissance du document, lisez les idées et mettez le numéro de la phrase dans la colonne correspondante.** **10 points**

**Le mal et le remède**

Après les consoles, les supports mobiles des jeux vidéos comme les téléphones intelligents et les tablettes se sont imposés rapidement dans le quotidien des jeunes. Cet accès de plus en plus facile à un monde virtuel a certainement des effets pervers, mais il a permis à l'industrie du jeu vidéo de réussir une percée prometteuse dans le domaine médical.

Il est vrai que le jeu peut provoquer des comportements excessifs. Par exemple, certains adolescents passent jusqu'à 35 heures par semaine devant leur écran, négligeant leurs études ou leur travail. Qu'est-ce qui les attire ? Un univers qu'ils peuvent contrôler, des obstacles qu'ils peuvent franchir, un ennemi qu'ils peuvent battre. Mais en se plongeant dans ces mondes artificiels, ils perdent parfois le contact avec la réalité et s'exposent à avoir des conflits avec leur entourage ainsi que des troubles de comportement bien concrets, comme l'isolement, la perte de contrôle.

Cependant, la technologie n'a pas que des effets nocifs. Elle peut également jouer un rôle thérapeutique. Dans cette perspective, des chercheurs ont mis au point un jeu vidéo pour aider des jeunes atteints de cancer à lutter contre la maladie. Les jeunes patients s'identifient à des guerriers virtuels et combattent vaillamment les cellules cancéreuses à l'aide d'armes à rayons et de missiles antibiotiques. En donnant une forme concrète à un ennemi difficilement perceptible, ce jeu permet aux patients de visualiser le traitement et de croire en leur capacité de guérison. Et ça fonctionne ! En effet, ceux qui combattent ainsi leur maladie adhèrent davantage aux traitements, ils sont plus réguliers dans la prise de médicaments et ils ont une plus grande confiance en leur aptitude à lutter.

Aujourd'hui, en collaboration avec des professionnels de la santé, plusieurs compagnies de vidéos ludiques créent des jeux thérapeutiques pour lutter contre différents problèmes tels que l'obésité, la timidité, l'angoisse et le vertige, sans parler des jeux sportifs sur console pour les patients ayant des problèmes de coordination. En somme, qu'ils perturbent ou qu'ils guérissent, les jeux virtuels sont désormais ancrés dans notre réalité.

1. Des exemples d'effets négatifs liés aux jeux vidéos
2. Les effets des traitements par le jeu vidéo thérapeutique sur les habitudes des patients
3. Des explications sur le fonctionnement des jeux vidéos thérapeutiques
4. Le point de vue d'un expert en jeu vidéo sur les traitements médicaux

5. Le quotidien d'un adepte de jeux vidéos qui passe plus de 35 heures devant sa console.
6. Les possibilités médicales liées au jeu vidéo thérapeutique
7. L'histoire de la mise au point de jeux vidéos thérapeutiques
8. Un exemple d'application des jeux vidéos dans le domaine médical
9. Les causes qui expliquent l'adhésion au monde virtuel
10. Les débats autour des jeux vidéos thérapeutiques

**II. Complétez le texte avec les connecteurs qui conviennent (indiquez la lettre de chaque connecteur).** **12 points**

a) après	g) alors
b) enfin	h) en même temps
c) surtout	i) dès
d) avant	j) quand
e) mais	k) c'est-à-dire
f) comme	l) plutôt

J'ai commencé des études de droit mais, (1) c'était facile à l'époque on apprenait un aide-mémoire quinze jours (2) l'examen, mais on n'allait pas au cours. J'ai fait (3) une licence de philosophie et puis, je me suis aperçu que c'était (4) vers la philosophie que j'allais. (5), je suis devenu professeur de philosophie dans un lycée de province à Mont-de-Marsan. J'ai commencé à Mont-de-Marsan le 1<sup>er</sup> octobre 1932 et j'ai pris ma retraite le 1<sup>er</sup> octobre 1982 (6) jour pour jour cinquante ans (7).

(8), le sentiment que j'allais passer ma vie à répéter un cours n'était pas possible (9) qu'en même temps j'avais un grand goût d'aventure ; sous des formes très modestes, mais (10), (11) l'enfance j'essayais régulièrement de transformer le paysage français urbain ou rural en terre d'aventures. Avec mes camarades (12) nous étions au lycée, le jeudi ou le dimanche – le jeudi c'était le jour de congé à l'époque – on partait de tel endroit de Paris et on marchait tout droit en direction de la banlieue. Ça nous emmenait dans des aventures extraordinaires...

**III. Complétez le texte suivant avec les mots qui vous semblent convenir (indiquez la lettre de chaque mot).** **15 points**

Je crois qu'il profita, pour son (1), d'une migration d' (2) sauvages. Au matin du départ il mit sa (3) bien en (4). Il ramona soigneusement ses volcans en (5). Et c'était bien (6) pour faire chauffer le petit déjeuner du matin. Il possédait aussi un volcan éteint. Mais comme il disait : « On ne sait jamais ! » il ramona également le volcan éteint. S'ils sont bien ramonés, les volcans (7) doucement et régulièrement, sans éruption. Les éruptions volcaniques sont comme des feux de (8). Evidemment sur notre (9) nous sommes beaucoup trop petits pour ramoner nos volcans. C'est pourquoi ils nous (10) des tas d'ennuis.

Le petit prince (11) aussi, avec un peu de (12), les dernières pousses de baobabs. Il croyait ne jamais y revenir. Mais tous ces travaux (13) lui parurent, ce matin-là,

extrêmement doux. Et, quand il (14) une dernière fois la (15), et se prépara à la mettre à l'abri sous son globe, il se découvrit l'envie de pleurer.

*D'après A.de Saint-Exupéry Le Petit prince*

- |                  |               |              |
|------------------|---------------|--------------|
| 1. A départ      | B motard      | C épart      |
| 2. A oiseaux     | B assauts     | C herbes     |
| 3. A plaquette   | B baguette    | C planète    |
| 4. A offre       | B ondes       | C ordre      |
| 5. A activité    | B affectivité | C antiquité  |
| 6. A chiffonnier | B commode     | C armoire    |
| 7. A coulent     | B basculent   | C brûlent    |
| 8. A chemin      | B cheminée    | C chemineau  |
| 9. A terre       | B mer         | C ciel       |
| 10.A reposent    | B causent     | C disposent  |
| 11.A embrassa    | B arracha     | C partagea   |
| 12.A mélancolie  | B colis       | C téléphonie |
| 13.A mariniers   | B validés     | C familiers  |
| 14.A proposa     | B arrosa      | C chaussa    |
| 15.A cœur        | B flore       | C fleur      |

**IV. Remettez ces phrases dans l'ordre.**

**14 points**

1. la – père – volets – repeint – maison. – les – de – en – bleu – Mon
2. sur – le – sujet – le – monde – Tout – professeur. – sous – l'œil – du – planche – avisé
3. les – côtes – sont – Bretagne – Les – de – plus – belles. – la
4. qui – goutte – fait – C' – la – est – déborder – vase. – le
5. chaud. – fer – faut – pendant – il – Il – le – est – qu' – battre
6. en – mettrait – si, – des – bouteille. – Avec – on – Paris
7. réflexion – sortons – de – heures – trois – nous – salle – d'examen. – la – Après – de

**V. Complétez, si nécessaire par une préposition.**

**10 points**

1. L'été prochain, je pense aller au lac Saint-Jean (1) bicyclette.
2. Elle se jeta (2) les bras de son amoureux.
3. Ma tante va toujours (3) le coiffeur le samedi matin.
4. Chaque fois que Julie vient à la maison, elle cause (4) mon frère ; je crois qu'ils s'aiment bien tous les deux.
5. Pour déclencher l'alarme, vous devez appuyer (5) le bouton rouge.
6. Méfiez-vous (6) cette femme, elle est malhonnête.
7. Hier, il a assisté (7) dernier concert de Stromae.
8. Maurice est un monsieur distingué, ses amis ont beaucoup d'admiration (10) lui.

9. J'étais tellement en colère (9) elle quand je suis sortie que j'ai dû marcher pendant une heure pour me calmer.

10. Durant la soirée, j'ai fait connaissance (10) quelqu'un qui pourra peut-être m'aider à trouver un stage pour l'été prochain.

**VI. Reliez l'expression imagée à sa définition**

**9 points**

1. Il fait le zouave	a) Il est lent à comprendre
2. Il est long à la détente	b) Il est avare
3. Il reprend ses billes	c) Il a peur
4. Il est dans de beaux draps	d) Il joue le comique
5. Il est près de ses sous	e) Il est intelligent
6. Il se frotte les mains	f) Il est dans une très mauvaise situation
7. Il tremble comme une feuille	g) Il se dégage d'une affaire
8. Il en a sous la casquette	h) Il se félicite
9. Il a du nez dans ce domaine	i) Il a de l'intuition

**VII. Complétez le texte en conjuguant les verbes aux différents temps du passé : (imparfait, passé composé, conditionnel présent). Utilisez à chaque fois la forme qui vous paraît produire le meilleur sens pour l'ensemble du texte).**

**5 points**

Le soir, Marie (1 - venir) me chercher et m' (2 - demander) si je (3 - vouloir) me marier avec elle. Je lui (4 - expliquer) que si elle le (5 - désirer), nous (6 - pouvoir) nous marier. Elle (7 - vouloir) savoir alors si je l' (8 - aimer). J' (9 - répondre) que sans doute je ne l' (10 - aimer) pas.

*D'après A. Camus L'Etranger*

**VIII. Le magazine parisien TOPO mène une enquête sur le rôle des marques dans le quotidien des jeunes et notamment des lycéens. Vous écrivez au journal pour faire part de votre analyse de la situation (250 mots environ).**

**25 points**