

IESKAITE FRANČU VALODĀ

9. KLASEI

**2009. gada 4. jūnijā
SKOLĒNA DARBA LAPA**

Klausīšanās

Vārds _____

Uzvārds _____

Klase _____

Skola _____

Devoir 1: regardez à la page 2

Devoir 2 (8 points)

Écoutez l'enregistrement. Répondez aux questions et cochez la bonne réponse.

Aizpilda skolotājs:

Les modes de paiement

1. Les chèques postaux ont été créés...

- a) en 1920.
- b) en 1918.
- c) en 1970.

1. _____

2. Pourquoi le paiement par billets de banque ou pièces de monnaie était-il difficile? Donnez 3 raisons:

- a)
- b)
- c)

2. _____

3. _____

4. _____

3. Les cartes magnétiques ont été créées...

- a) vers 1920.
- b) vers 1918.
- c) vers 1970.

5. _____

4. La "monétique": il s'agit d'une technique...

- a) pour payer en monnaie.
- b) pour payer par chèques.
- c) pour payer par cartes magnétiques.

6. _____

7. _____

8. _____

5. Donnez deux qualités du paiement par carte:

- a)
- b)

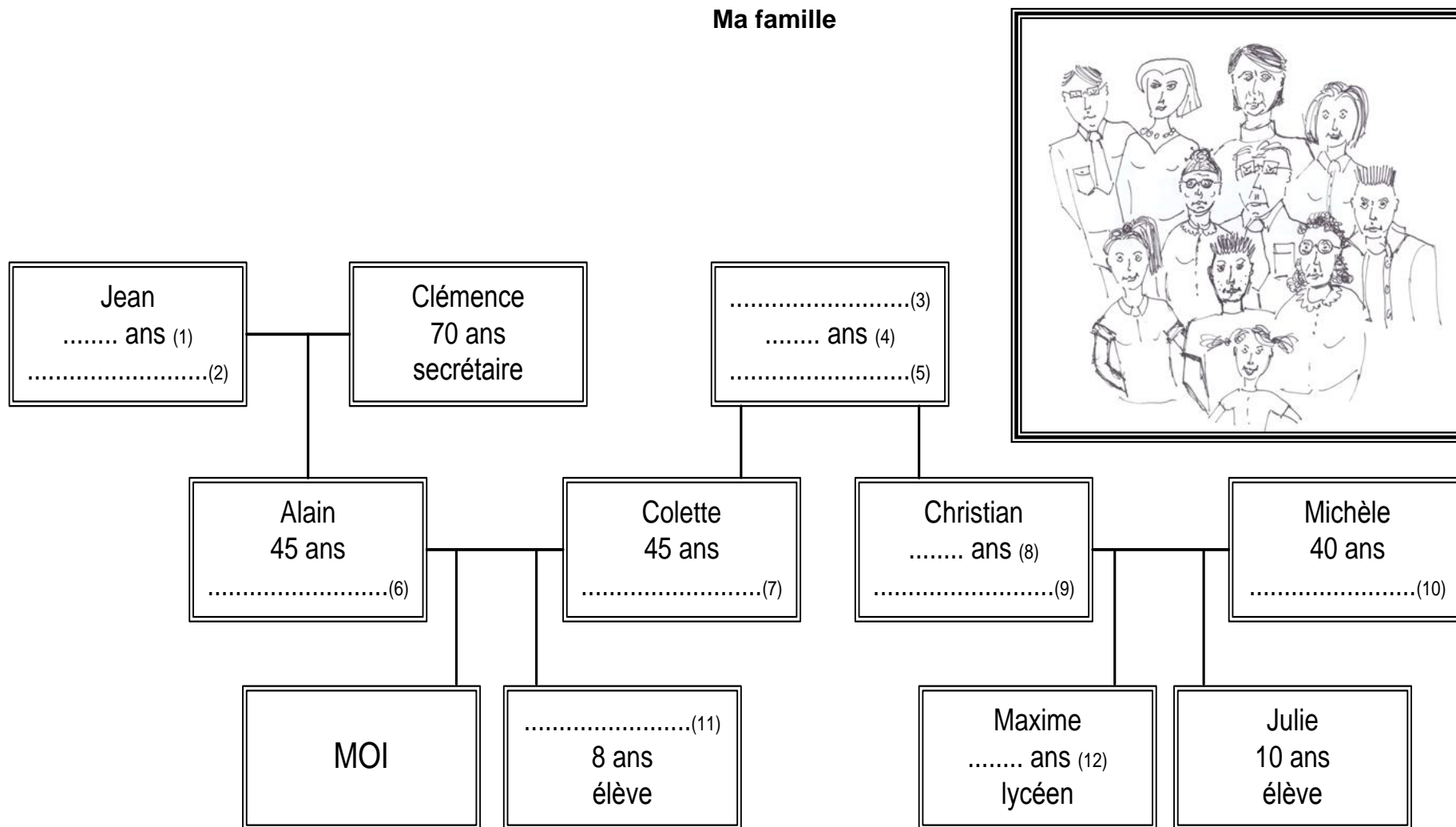
Kopā par 2. uzd.:

Kopā par klaus.:

Devoir 1 (12 points)

Votre ami vous montre une photo de sa famille. Écoutez-le et complétez l'arbre généalogique.

Ma famille



Aizpilda skolotājs:

1. _____
 2. _____
 3. _____
 4. _____
 5. _____
 6. _____
 7. _____
 8. _____
 9. _____
 10. _____
 11. _____
 12. _____
- Kopā par 1. uzd.: _____

**IESKAITE FRANČU VALODĀ
9. KLASEI**

**2009. gada 4. jūnijā
SKOLĒNA DARBA LAPA**

Lasīšana

Vārds _____

Uzvārds _____




Klase _____

Skola _____

Devoir 1 : regardez à la page 4

Lisez le texte. Cochez les bonnes réponses et répondez aux questions.

Okapi

 <p>En cadeau</p>   <p>pour tout abonnement d'un an, le range CD + le sac à dos!</p> <p>Offre valable en France métropolitaine du 01/05/2008 au 31/10/2009</p>	<p>Vous avez le choix:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 an / 22 numéros 80 euros • 6 mois / 11 numéros 49,80 euros <p>Choisissez la zone de livraison:</p> <p><input type="checkbox"/> France métropolitaine</p> <p><input type="checkbox"/> UE et Dom-Tom</p> <p><input type="checkbox"/> Belgique et Luxembourg</p> <p><input type="checkbox"/> Suisse</p> <p><input type="checkbox"/> Espagne</p> <p><input type="checkbox"/> reste du monde</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Je commande</p>	<p>Okapi Le magazine des ados ouverts au monde De 10 à 15 ans</p> <p>Quand on est ado, on se pose des tas de questions. On a envie de savoir, de comprendre et de se détendre.</p> <p>Tous les 15 jours, Okapi emmène les 10-15 ans à la découverte du monde et propose:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le spectacle et l'exploration du monde à travers des sujets inédits et des reportages étonnants: revivre la conquête de l'Everest, découvrir la vie d'un ado sous la Révolution... - Des réponses aux questions que l'on se pose sur soi et sur les autres. Dans chaque numéro, Okapi ouvre des espaces de discussion où filles et garçons échangent et se confient. - Le meilleur de l'actualité cinéma, musique, livres et jeux. Okapi fait partager ses coups de cœur: rencontres de stars, critiques, choix des lecteurs. Sans oublier les incontournables rendez-vous BD, les jeux et les concours! <p>Visitez le site internet du magazine: http://www.okapi-jebouquine.com</p> <p>Bimensuel créé en 1971.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

*Devoir 2 (10 points)***Lisez le texte et mettez une croix dans la case correspondante.****Le cambriolage**

Dans la soirée du 16, vers 21h30, deux cambrioleurs ont pénétré dans la villa de M. Dupont pour y voler des tableaux de grande valeur. En effet, le propriétaire est un collectionneur renommé qui possède des toiles de Maîtres comme Picasso, Renoir et Matisse. Les deux individus, déjà connus des services de police pour de multiples cambriolages dans des quartiers résidentiels, se sont introduits dans la maison par le salon du rez-de-chaussée, après en avoir fracturé la fenêtre. Selon les déclarations des enquêteurs, le duo connaissait parfaitement les lieux et avait préparé minutieusement son coup.



Ils se sont donc dirigés directement vers la pièce où étaient exposées les douze toiles. Malheureusement pour eux et malgré l'absence des parents, le petit Nicolas âgé de onze ans était chez lui et terminait ses devoirs dans sa chambre, au premier étage. Dérangé par des bruits suspects, il est sorti pour en connaître l'origine. Les deux ombres qui s'agitaient au fond de la bibliothèque étaient en train de retirer le cinquième tableau. Sans paniquer, le jeune garçon a marché silencieusement en direction de la cuisine afin d'appeler la police. Mais, en sortant de la pièce, il est tombé nez à nez avec les deux compères.

Pris de peur, il a monté les marches quatre à quatre sans se retourner, avant de se réfugier dans la chambre de ses parents.

Pendant que les voleurs tentaient désespérément d'enfoncer la porte, Nicolas est passé à travers les barreaux en fer forgé de la fenêtre et a réussi à descendre le long de la gouttière.

Un autre enfant se serait certainement enfui, mais c'est mal connaître ce garçon qui, passionné de films d'aventures, a décidé de retourner aussitôt dans la maison pour piéger les intrus. Il est ainsi retourné dans sa chambre pour mettre son plan à exécution. Là, il a mis en marche son ordinateur, mettant le volume au maximum.

Attirés par le vacarme, les deux cambrioleurs se sont lancés sans réfléchir dans la "cage aux lions" où les attendait l'enfant. Après qu'ils étaient parvenus à l'intérieur, Nicolas qui était caché derrière la porte est sorti de la pièce et les y a enfermés jusqu'à l'arrivée des policiers.



Les hommes de la P.J. de Nice ont donc interpellé les deux individus furieux de s'être fait avoir par un garçon aussi jeune. Notre petit héros a déclaré qu'à aucun moment il n'avait eu peur et qu'il était très content que les voleurs ne soient pas repartis avec les tableaux de son père. Nous tenons à le féliciter pour son courage exceptionnel.

*Simon Lupin
Nice Soir, le 18 avril 2009*

1. Ce texte est...

- a) un article de journal
 b) un rapport de police
 c) un extrait de roman
 d) un conte de fées

2. Dans le texte, une "toile" est...

- a) une peinture
 b) une tapisserie
 c) une photo
 d) un cadre

**Aizpilda
skolotājs:**

1. _____

2. _____

3. Les tableaux se trouvaient...

- a) dans le salon
- b) dans la bibliothèque
- c) dans la chambre des parents
- d) dans la galerie
-

4. Le père de Nicolas est...

- a) amateur d'art
- b) antiquaire
- c) artiste
- d) propriétaire d'une galerie d'art
-

5. Nicolas habite...

- a) dans un quartier chic
- b) dans une résidence
- c) dans une banlieue
- d) en centre ville
-

6. Le jeune garçon est sorti de sa chambre car...

- a) il avait entendu des voix
- b) il avait entendu du bruit
- c) il avait vu des ombres
- d) il avait faim
-

7. Quand Nicolas est descendu voir ce qui se passait, les voleurs avaient déjà décroché...

- a) 4 tableaux
- b) 5 tableaux
- c) 6 tableaux
- d) 3 tableaux
-

8. Quand il a vu les cambrioleurs, Nicolas a monté les escaliers...

- a) à quatre pattes
- b) rapidement
- c) en quatre secondes
- d) quatrièmement
-

9. Nicolas...

- a) a parlé aux cambrioleurs
- b) a arrêté les cambrioleurs
- c) s'est battu avec les cambrioleurs
- d) a surpris les cambrioleurs
-

10. Le vacarme, c'est...

- a) le bruit de l'aspirateur
- b) de la musique
- c) de la lumière
- d) beaucoup de bruit
-

3. _____

Devoir 1 (10 points)**1. On peut recevoir Okapi dans le monde entier.**

- a) Vrai
- b) Faux
- c) On ne sait pas

4. _____

2. Dans l'abonnement pour un an, le numéro coûte moins cher.

- a) Vrai
- b) Faux
- c) On ne sait pas

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

10. _____

Kopā par
2. uzd.:Kopā par
lasīšanu:Aizpilda
skolotājs.

3. Le “cadeau” d’abonnement est seulement pour les gens qui habitent en France.

- a) Vrai
- b) Faux
- c) On ne sait pas

4. *Okapi* paraît...

- a) toutes les semaines.
- b) tous les mois.
- c) deux fois par mois.

5. D’après ce document, que peut-on faire quand on est lecteur d’*Okapi*?

- | | VRAI | FAUX |
|-------------------------------------------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| a) Communiquer avec des journalistes du magazine. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b) S’inscrire à des voyages organisés. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c) Jouer et gagner des prix. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d) Lire des articles sur des sujets contemporains ou historiques. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e) S’entraîner à passer des examens. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

6. Où peut-on trouver d’autres informations sur *Okapi*?

.....

1

Thème : **La campagne**

Jeu de rôle

La famille d'un jeune garçon / une jeune fille a une maison à la campagne. Il / elle invite son ami(e) à y passer le week-end avec lui / elle. Cependant, c'est l'hiver, il fait froid et l'ami(e) n'est pas très enthousiaste.

1. Vous êtes le jeune garçon / la jeune fille

Vos parents ont une petite maison à la campagne. Un jour, vous décidez d'y inviter votre ami(e). C'est le mois de décembre, il neige et votre ami(e) n'a pas tellement envie d'y aller car la maison n'a pas été chauffée depuis longtemps. Vous essayez de le / la convaincre. Expliquez ce que vous pensez y faire.

2. Vous êtes l'ami(e)

Votre ami(e) vous invite à passer deux jours à la campagne, dans la maison de sa famille. Vous n'avez pas envie d'y aller parce que c'est l'hiver et il fait froid, en plus, vous ne savez pas ce qu'on peut faire à la campagne. Vous discutez avec votre ami(e), expliquez pourquoi vous ne voulez pas partir avec lui / elle.

✂-----

2

Thème : **La chambre**

Jeu de rôle

Un jeune garçon / une jeune fille partage la chambre avec son frère / sa sœur. Il / elle ne supporte plus son comportement: il / elle ne range rien, il / elle regarde la télé quand son frère / sa sœur fait ses devoirs, il / elle écoute toujours de la musique très fort et invite souvent ses amis.

1. Vous êtes le jeune garçon / la jeune fille

Vous habitez dans une chambre avec votre frère / sœur qui vous dérange souvent: il / elle écoute de la musique très fort quand vous voulez vous reposer, il / elle regarde la télé quand vous faites vos devoirs. En plus, il / elle laisse traîner ses affaires partout, il / elle ne range jamais ses affaires. Vous en avez assez et vous décidez de parler avec lui / elle pour changer la situation.

2. Vous êtes le frère / la sœur

Vous habitez dans une chambre avec votre frère / sœur. Un jour il / elle déclare que cela ne peut pas continuer, qu'il / elle ne peut plus supporter votre comportement: la musique que vous écoutez, les amis qui viennent chez vous, le désordre dans vos affaires. Vous pensez que votre frère / sœur exagère. Vous essayez de trouver un compromis pour cette situation.

3

Thème : **Les vacances**

Jeu de rôle

Après les vacances, un jeune garçon / une jeune fille rencontre son ami(e). Ils / elles racontent l'un(e) à l'autre ce qu'ils / elles ont fait et vu.

1. Vous êtes le jeune garçon / la jeune fille

Vous avez passé d'excellentes vacances. Dès votre retour, vous rencontrez votre ami(e). Vous lui racontez ce que vous avez fait pendant les vacances. Vous demandez ce qu'il / elle a fait pendant les vacances et répondez à toutes les questions de votre ami(e) curieux / curieuse.

2. Vous êtes l'ami(e)

Après les grandes vacances, vous rencontrez votre ami(e) qui semble très content. Vous lui demandez comment il / elle a passé ses vacances et il / elle vous interroge aussi. Vous lui racontez quelle(s) ville(s) vous avez visité, ce que vous avez fait et vu.

✂-----

4

Thème : **Au cinéma**

Jeu de rôle

Un jeune garçon / une jeune fille discute avec son ami(e) devant les affiches de cinéma: il / elle veut voir un film d'action mais son ami(e) préfère un film comique. Ils essayent de persuader l'un l'autre.

1. Vous êtes le jeune garçon / la jeune fille

Vous voulez aller voir un film avec votre ami(e). Vous vous retrouvez devant le cinéma et regardez les affiches. Vous avez envie de voir le nouveau film d'action plein d'effets spéciaux. Votre ami(e) n'est pas d'accord car il / elle préfère les films comiques. Vous essayez de changer son avis.

2. Vous êtes l'ami(e)

Un vendredi après-midi, vous décidez d'aller voir un film avec votre ami(e). Vous vous retrouvez devant le cinéma et regardez les affiches. Pour vous reposer, vous avez envie de voir le nouveau film comique avec votre comédien(ne) préfér(e). Votre ami(e) veut voir un film d'action que vous n'aimez pas. Vous discutez pour trouver une solution.

5

Thème : **Au café**

Jeu de rôle

Un jeune garçon / une jeune fille veut prendre un jus de fruit en terrasse pour profiter du beau temps. Le serveur / la serveuse refuse, car c'est bientôt l'heure du déjeuner.

1. Vous êtes le jeune garçon / la jeune fille

Vous êtes à Paris et il fait un temps magnifique. Vous vous asseyez sur une terrasse de café pour vous reposer après la promenade et pour prendre un jus de fruit. Pourtant le serveur / la serveuse refuse de vous servir, il / elle dit que les tables sont réservées. Comme il y a beaucoup de tables libres et ce n'est pas encore l'heure du déjeuner, vous protestez.

2. Vous êtes le serveur / la serveuse

Un jeune garçon / une jeune fille s'installe sur la terrasse et commande un jus de fruit. Vous lui demandez de ne pas occuper la table, car les tables sont réservées aux clients qui prennent un repas complet. Malgré ses protestations, vous essayez de le / la convaincre d'aller dans un autre café ou d'attendre la fin de l'heure du déjeuner.

✂-----

6

Thème : **À l'hôtel**

Jeu de rôle

Comme il / elle parle français, les parents ont chargé leur fils / fille de réserver l'hôtel pour la nuit de leur arrivée à Paris. Mais le / la réceptionniste ne trouve pas le courriel qu'il / elle a envoyé et l'hôtel est complet.

1. Vous êtes le jeune garçon / la jeune fille

Comme vous parlez français, vos parents vous ont chargé(e) de réserver l'hôtel pour la nuit de votre arrivée à Paris. Quand vous y arrivez, vous découvrez que la chambre n'a pas été réservée et l'hôtel est complet. Vous demandez au / à la réceptionniste de vérifier le courriel. Vous essayez de trouver une solution pour ne pas rester dans la rue.

2. Vous êtes le / la réceptionniste

Le soir, une famille arrive à l'hôtel et un jeune garçon / une jeune fille vous dit qu'il a fait une réservation. Vous vérifiez son nom, le type de chambre et les services qu'il / elle a demandés mais vous ne trouvez rien. Malheureusement, l'hôtel est déjà complet. Vous essayez d'aider le jeune garçon / la jeune fille à trouver une solution.

7

Thème : **À l'école**

Jeu de rôle

À l'école, le professeur prend un jeune garçon / une jeune fille pour un(e) autre élève et lui dit qu'il l'a vu(e) dans la rue à deux heures de l'après-midi alors qu'il / elle avait cours à cette heure-là. Le jeune garçon / la jeune fille se défend en montrant au professeur son erreur.

1. Vous êtes le jeune garçon / la jeune fille

Dans le couloir, vous rencontrez votre professeur. Il / elle vous demande pourquoi vous avez manqué un cours de l'après-midi. Vous essayez de le convaincre qu'il / elle se trompe, que ce n'étaient pas vous. Expliquez quels cours vous aviez ce jour-là et ce que vous avez fait à deux heures de l'après-midi.

2. Vous êtes le professeur

Un après-midi, vous avez vu un(e) de vos élèves dans la rue devant un café alors qu'il / elle devait être en cours à cette heure-là. Vous lui décrivez les vêtements qu'il / elle portait et vous demandez ce qu'il / elle faisait là. L'élève essaie de vous convaincre que vous vous trompez.

✂-----

8

Thème : **Les animaux**

Jeu de rôle

Un jeune garçon / une jeune fille veut vendre une souris / un hamster. Il / elle a mis une annonce dans le journal de sa ville. Une personne intéressée lui téléphone.

1. Vous êtes le jeune garçon / la jeune fille

Vous voulez vendre une souris / un hamster. Une personne intéressée vous téléphone pour connaître les conditions de vente. Vous décrivez votre souris / hamster, vous parlez de son caractère et racontez une de ses aventures. Vous citez quelques problèmes qu'on peut avoir avec ce petit animal et donnez quelques conseils à suivre. Vous réglez la question du paiement et fixez un rendez-vous avec cette personne.

2. Vous êtes la personne intéressée par une annonce mise dans le journal de votre ville

Vous apprenez qu'on vend une souris / un hamster et vous voulez l'acheter. Vous téléphonez au propriétaire de la souris / du hamster pour connaître les conditions de vente. Vous demandez de la / le décrire et vous vous renseignez sur son caractère. Vous demandez quels problèmes on peut avoir avec cet animal et demandez aussi quelques conseils. Enfin, vous réglez la question du paiement et vous fixez un rendez-vous avec le jeune garçon / la jeune fille.

9

Thème : **Au musée**

Jeu de rôle

Un jeune garçon / une jeune fille visite un musée avec ses parents. Il / elle sort quelques minutes pour prendre l'air. Au moment de rentrer, le gardien / la gardienne lui demande d'acheter son ticket et de faire la queue. Il / elle refuse car ce sont ses parents qui ont son ticket d'entrée.

1. Vous êtes le jeune garçon / la jeune fille

Vous visitez un musée d'histoire avec vos parents. Vous avez chaud et vous sortez quelques minutes pour prendre l'air. Quand vous voulez rentrer dans le musée, le gardien / la gardienne vous demande votre ticket. Celui-ci est resté chez vos parents. Le gardien / la gardienne vous demande d'acheter un nouveau ticket et faire la queue. Vous essayez de le / la convaincre de vous laisser entrer, vous décrivez la salle de musée où sont restés vos parents.

2. Vous êtes le gardien / la gardienne

À l'entrée du musée, vous arrêtez un jeune garçon / une jeune fille qui veut entrer dans le musée sans ticket. Vous lui demandez d'acheter un ticket et de faire la queue. Il / elle explique qu'il / elle en a déjà acheté un mais que ce sont ses parents qui l'ont. Vous essayez de résoudre la situation.

✂-----

10

Thème : **Le transport**

Jeu de rôle

En France, un jeune garçon / une jeune fille a pris le métro sans payer son ticket. Un contrôleur / une contrôlease veut lui faire payer une amende.

1. Vous êtes le jeune garçon / la jeune fille

Vous êtes à Paris et vous prenez le métro. Un contrôleur / une contrôlease vous demande votre ticket mais vous n'en avez pas. Alors, il / elle vous demande de payer une amende. Vous lui expliquez que vous n'avez pas acheté le ticket parce que la machine était en panne et que vous n'aviez pas de temps. En plus, vous n'avez pas tant d'argent. Vous essayez de trouver une solution.

2. Vous êtes le contrôleur / la contrôlease

Dans le métro parisien, vous trouvez un jeune garçon / une jeune fille qui n'a pas de ticket. Vous lui demandez de payer une amende de 20 euros. Il / elle donne des raisons différentes pourquoi il / elle n'a pas de ticket et pourquoi il / elle ne peut pas payer l'amende. Vous essayez de trouver une solution.

IESKAITE FRANČU VALODĀ

9. KLASEI

2009. gada 4. jūnijā

SKOLOTĀJA BIĻETES

Mutvārdu daļa

1

Thème : **La campagne**

Jeu de rôle

La famille d'un jeune garçon / une jeune fille a une maison à la campagne. Il / elle invite son ami(e) à y passer le week-end avec lui / elle. Cependant, c'est l'hiver, il fait froid et l'ami(e) n'est pas très enthousiaste.

1. Vous êtes le jeune garçon / la jeune fille

Vos parents ont une petite maison à la campagne. Un jour, vous décidez d'y inviter votre ami(e). C'est le mois de décembre, il neige et votre ami(e) n'a pas tellement envie d'y aller car la maison n'a pas été chauffée depuis longtemps. Vous essayez de le / la convaincre. Expliquez ce que vous pensez y faire.

2. Vous êtes l'ami(e)

Votre ami(e) vous invite à passer deux jours à la campagne, dans la maison de sa famille. Vous n'avez pas envie d'y aller parce que c'est l'hiver et il fait froid, en plus, vous ne savez pas ce qu'on peut faire à la campagne. Vous discutez avec votre ami(e), expliquez pourquoi vous ne voulez pas partir avec lui / elle.

Questions:

1. Comment est la campagne de Lettonie en hiver ? Décrivez-la.
2. Qu'est-ce qu'on peut faire à la campagne suivant les saisons ?
3. Qu'est-ce que vous préférez – la ville ou la campagne? Pourquoi ?
4. Qu'est-ce que vous faites d'habitude en week-end ?
5. Où passez-vous la fin de la semaine ? Parlez de votre dernier week-end.

2

Thème : **La chambre**

Jeu de rôle

Un jeune garçon / une jeune fille partage la chambre avec son frère / sa sœur. Il / elle ne supporte plus son comportement: il / elle ne range rien, il / elle regarde la télé quand son frère / sa sœur fait ses devoirs, il / elle écoute toujours de la musique très fort et invite souvent ses amis.

1. Vous êtes le jeune garçon / la jeune fille

Vous habitez dans une chambre avec votre frère / sœur qui vous dérange souvent: il / elle écoute de la musique très fort quand vous voulez vous reposer, il / elle regarde la télé quand vous faites vos devoirs. En plus, il / elle laisse traîner ses affaires partout, il / elle ne range jamais ses affaires. Vous en avez assez et vous décidez de parler avec lui / elle pour changer la situation.

2. Vous êtes le frère / la sœur

Vous habitez dans une chambre avec votre frère / sœur. Un jour il / elle déclare que cela ne peut pas continuer, qu'il / elle ne peut plus supporter votre comportement: la musique que vous écoutez, les amis qui viennent chez vous, le désordre dans vos affaires. Vous pensez que votre frère / sœur exagère. Vous essayez de trouver un compromis pour cette situation.

Questions:

1. Avez-vous des frères ou des sœurs ?
2. Décrivez votre chambre: les couleurs, les meubles, le décor.
3. Qu'est-ce que vous faites d'habitude dans votre chambre ?
4. Comment rangez-vous votre chambre ?
5. Qu'est-ce que vous aimeriez changer dans votre chambre ?

3

Thème : **Les vacances**

Jeu de rôle

Après les vacances, un jeune garçon / une jeune fille rencontre son ami(e). Ils / elles racontent l'un(e) à l'autre ce qu'ils / elles ont fait et vu.

1. Vous êtes le jeune garçon / la jeune fille

Vous avez passé d'excellentes vacances. Dès votre retour, vous rencontrez votre ami(e). Vous lui racontez ce que vous avez fait pendant les vacances. Vous demandez ce qu'il / elle a fait pendant les vacances et répondez à toutes les questions de votre ami(e) curieux / curieuse.

2. Vous êtes l'ami(e)

Après les grandes vacances, vous rencontrez votre ami(e) qui semble très content. Vous lui demandez comment il / elle a passé ses vacances et il / elle vous interroge aussi. Vous lui racontez quelle(s) ville(s) vous avez visité, ce que vous avez fait et vu.

Questions:

1. D'habitude, où passez-vous les vacances ?
2. Racontez votre voyage le plus intéressant.
3. Que préférez-vous faire en vacances ?
4. Avec qui aimez-vous passer vos vacances? Pourquoi ?
5. De quoi ou de qui dépend la façon dont vous vous reposez ?

4

Thème : **Au cinéma**

Jeu de rôle

Un jeune garçon / une jeune fille discute avec son ami(e) devant les affiches de cinéma: il / elle veut voir un film d'action mais son ami(e) préfère un film comique. Ils essayent de persuader l'un l'autre.

1. Vous êtes le jeune garçon / la jeune fille

Vous voulez aller voir un film avec votre ami(e). Vous vous retrouvez devant le cinéma et regardez les affiches. Vous avez envie de voir le nouveau film d'action plein d'effets spéciaux. Votre ami(e) n'est pas d'accord car il / elle préfère les films comiques. Vous essayez de changer son avis.

2. Vous êtes l'ami(e)

Un vendredi après-midi, vous décidez d'aller voir un film avec votre ami(e). Vous vous retrouvez devant le cinéma et regardez les affiches. Pour vous reposer, vous avez envie de voir le nouveau film comique avec votre comédien(ne) préféré(e). Votre ami(e) veut voir un film d'action que vous n'aimez pas. Vous discutez pour trouver une solution.

Questions:

1. Qu'est-ce que vous faites d'habitude à la fin de la semaine ?
2. Parlez d'une de vos sorties (cinéma, théâtre, concert).
3. Quels films préférez-vous ? Pourquoi ?
4. Avez-vous un comédien / une comédienne préféré(e) ?
5. Que pensez-vous du cinéma letton ? Quel en est votre film préféré ?

5

Thème : **Au café**

Jeu de rôle

Un jeune garçon / une jeune fille veut prendre un jus de fruit en terrasse pour profiter du beau temps. Le serveur / la serveuse refuse, car c'est bientôt l'heure du déjeuner.

1. Vous êtes le jeune garçon / la jeune fille

Vous êtes à Paris et il fait un temps magnifique. Vous vous asseyez sur une terrasse de café pour vous reposer après la promenade et pour prendre un jus de fruit. Pourtant le serveur / la serveuse refuse de vous servir, il / elle dit que les tables sont réservées. Comme il y a beaucoup de tables libres et ce n'est pas encore l'heure du déjeuner, vous protestez.

2. Vous êtes le serveur / la serveuse

Un jeune garçon / une jeune fille s'installe sur la terrasse et commande un jus de fruit. Vous lui demandez de ne pas occuper la table, car les tables sont réservées aux clients qui prennent un repas complet. Malgré ses protestations, vous essayez de le / la convaincre d'aller dans un autre café ou d'attendre la fin de l'heure du déjeuner.

Questions:

1. Où prenez-vous vos repas à midi ?
2. Qu'est-ce que vous mangez d'habitude au déjeuner ?
3. Quel est votre dessert préféré ?
4. Quel(s) café(s) fréquentez-vous le plus souvent ? Pourquoi ?
5. Pour quelles raisons les jeunes se retrouvent-ils dans un café en Lettonie ?

6

Thème : **À l'hôtel**

Jeu de rôle

Comme il / elle parle français, les parents ont chargé leur fils / fille de réserver l'hôtel pour la nuit de leur arrivée à Paris. Mais le / la réceptionniste ne trouve pas le courriel qu'il / elle a envoyé et l'hôtel est complet.

1. Vous êtes le jeune garçon / la jeune fille

Comme vous parlez français, vos parents vous ont chargé(e) de réserver l'hôtel pour la nuit de votre arrivée à Paris. Quand vous y arrivez, vous découvrez que la chambre n'a pas été réservée et l'hôtel est complet. Vous demandez au / à la réceptionniste de vérifier le courriel. Vous essayez de trouver une solution pour ne pas rester dans la rue.

2. Vous êtes le / la réceptionniste

Le soir, une famille arrive à l'hôtel et un jeune garçon / une jeune fille vous dit qu'il a fait une réservation. Vous vérifiez son nom, le type de chambre et les services qu'il / elle a demandés mais vous ne trouvez rien. Malheureusement, l'hôtel est déjà complet. Vous essayez d'aider le jeune garçon / la jeune fille à trouver une solution.

Questions:

1. Est-ce que vous passez souvent du temps avec votre famille ?
2. Où avez-vous fait votre dernier voyage ?
3. Êtes-vous déjà descendu(e) dans un hôtel à l'étranger ?
4. Avez-vous déjà eu l'occasion d'utiliser la langue française à l'étranger ? Si oui, où et quand ?
5. Quels sont les avantages de connaître la langue d'un pays que vous visitez ?

7

Thème : **À l'école**

Jeu de rôle

À l'école, le professeur prend un jeune garçon / une jeune fille pour un(e) autre élève et lui dit qu'il l'a vu(e) dans la rue à deux heures de l'après-midi alors qu'il / elle avait cours à cette heure-là. Le jeune garçon / la jeune fille se défend en montrant au professeur son erreur.

1. Vous êtes le jeune garçon / la jeune fille

Dans le couloir, vous rencontrez votre professeur. Il / elle vous demande pourquoi vous avez manqué un cours de l'après-midi. Vous essayez de le convaincre qu'il / elle se trompe, que ce n'étaient pas vous. Expliquez quels cours vous aviez ce jour-là et ce que vous avez fait à deux heures de l'après-midi.

2. Vous êtes le professeur

Un après-midi, vous avez vu un(e) de vos élèves dans la rue devant un café alors qu'il / elle devait être en cours à cette heure-là. Vous lui décrivez les vêtements qu'il / elle portait et vous demandez ce qu'il / elle faisait là. L'élève essaie de vous convaincre que vous vous trompez.

Questions:

1. Combien de cours avez-vous par jour ? Parlez de votre emploi du temps.
2. Quelles sont vos matières préférées ? Pourquoi ?
3. Quels vêtements est-ce que vous portez à l'école ?
4. Aimez-vous participer à des soirées (concours, fêtes) d'école ?
5. Quelles seraient vos propositions pour améliorer la vie scolaire ?

8

Thème : **Les animaux**

Jeu de rôle

Un jeune garçon / une jeune fille veut vendre une souris / un hamster. Il / elle a mis une annonce dans le journal de sa ville. Une personne intéressée lui téléphone.

1. Vous êtes le jeune garçon / la jeune fille

Vous voulez vendre une souris / un hamster. Une personne intéressée vous téléphone pour connaître les conditions de vente. Vous décrivez votre souris / hamster, vous parlez de son caractère et racontez une de ses aventures. Vous citez quelques problèmes qu'on peut avoir avec ce petit animal et donnez quelques conseils à suivre. Vous réglez la question du paiement et fixez un rendez-vous avec cette personne.

2. Vous êtes la personne intéressée par une annonce mise dans le journal de votre ville

Vous apprenez qu'on vend une souris / un hamster et vous voulez l'acheter. Vous téléphonez au propriétaire de la souris / du hamster pour connaître les conditions de vente. Vous demandez de la / le décrire et vous vous renseignez sur son caractère. Vous demandez quels problèmes on peut avoir avec cet animal et demandez aussi quelques conseils. Enfin, vous réglez la question du paiement et vous fixez un rendez-vous avec le jeune garçon / la jeune fille.

Questions

1. Avez-vous un animal chez vous ? Décrivez-le.
2. Voulez-vous en avoir un (un autre) ? Lequel ? Expliquez-vous.
3. Avoir un animal chez soi, qu'est-ce que cela exige ?
4. Faut-il soigner les animaux ? Comment ?
5. La protection des animaux, est-ce l'affaire de chacun ou seulement d'organisations spéciales ?

9

Thème : **Au musée**

Jeu de rôle

Un jeune garçon / une jeune fille visite un musée avec ses parents. Il / elle sort quelques minutes pour prendre l'air. Au moment de rentrer, le gardien / la gardienne lui demande d'acheter son ticket et de faire la queue. Il / elle refuse car ce sont ses parents qui ont son ticket d'entrée.

1. Vous êtes le jeune garçon / la jeune fille

Vous visitez un musée d'histoire avec vos parents. Vous avez chaud et vous sortez quelques minutes pour prendre l'air. Quand vous voulez rentrer dans le musée, le gardien / la gardienne vous demande votre ticket. Celui-ci est resté chez vos parents. Le gardien / la gardienne vous demande d'acheter un nouveau ticket et faire la queue. Vous essayez de le / la convaincre de vous laisser entrer, vous décrivez la salle de musée où sont restés vos parents.

2. Vous êtes le gardien / la gardienne

À l'entrée du musée, vous arrêtez un jeune garçon / une jeune fille qui veut entrer dans le musée sans ticket. Vous lui demandez d'acheter un ticket et de faire la queue. Il / elle explique qu'il / elle en a déjà acheté un mais que ce sont ses parents qui l'ont. Vous essayez de résoudre la situation.

Questions:

1. Quel musée avez-vous visité dernièrement ?
2. Quel(s) musée(s) conseilleriez-vous aux gens qui visitent Riga ? Pourquoi ?
3. Quels lieux visitez-vous quand vous êtes à l'étranger ?
4. Comment réagissez-vous dans des situations difficiles ?
5. Que faites-vous si vous vous perdez en ville ? Où peut-on s'adresser en cas de perte ?

10

Thème : **Le transport**

Jeu de rôle

En France, un jeune garçon / une jeune fille a pris le métro sans payer son ticket. Un contrôleur / une contrôlease veut lui faire payer une amende.

1. Vous êtes le jeune garçon / la jeune fille

Vous êtes à Paris et vous prenez le métro. Un contrôleur / une contrôlease vous demande votre ticket mais vous n'en avez pas. Alors, il / elle vous demande de payer une amende. Vous lui expliquez que vous n'avez pas acheté le ticket parce que la machine était en panne et que vous n'aviez pas de temps. En plus, vous n'avez pas tant d'argent. Vous essayez de trouver une solution.

2. Vous êtes le contrôleur / la contrôlease

Dans le métro parisien, vous trouvez un jeune garçon / une jeune fille qui n'a pas de ticket. Vous lui demandez de payer une amende de 20 euros. Il / elle donne des raisons différentes pourquoi il / elle n'a pas de ticket et pourquoi il / elle ne peut pas payer l'amende. Vous essayez de trouver une solution.

Questions:

1. Quel transport en commun est-ce que vous prenez le plus souvent ?
2. Est-ce que dans le transport vous payez un ticket ou vous avez une carte de transport ?
3. Qu'est-ce que vous faites si vous devez attendre dans un embouteillage ?
4. À votre avis, quel est le transport le plus écologique ? Pourquoi ?
5. Avez-vous un transport personnel ? L'utilisez-vous souvent ?

IESKAITE FRANČU VALODĀ
9. KLASEI
2009. gada 4. jūnijā
SKOLĒNA DARBA LAPA

Rakstīšana

Vārds _____

Uzvārds _____

Klase _____

Skola _____

Devoir 1

Tu as reçu cette lettre. Tu réponds à Jacques: tu le remercies mais tu ne peux pas accepter son invitation. Tu lui expliques pourquoi et proposes autre chose. (60-80 mots)

Paris, le 30 mars 2009

Salut,

Les vacances approchent et j'aimerais bien te voir! Je sais que tu ne connais pas Paris alors je te propose de venir passer quelques jours chez moi. Visite des musées, tour Eiffel, théâtres, cinés, bons restaurants...

Réponds-moi vite! Si tu veux tu peux aussi m'appeler; je suis chez moi vers 20h30.

Je t'embrasse

Jacques

IESKAITE FRANČU VALODĀ
9. KLASEI
2009. gada 4. jūnijā
SKOLĒNA DARBA LAPA

Valodas lietojums

Vārds _____

Uzvārds _____

Klase _____

Skola _____

Devoir 1 (9 points)

Complétez le texte en mettant chaque verbe à la personne et au temps qui conviennent.

Le week-end de Madame Bertrand

Vendredi soir, après le dîner, mon mari et moi, nous sommes allés chez des amis jouer aux cartes. Quand nous _____(1) de chez eux, il _____(2)! Alors, nous _____(3) chez nous à deux heures du matin. C'est pourquoi, samedi matin, nous _____(4) jusqu'à dix heures. Après, je _____(5) travailler au bureau. Le soir, nous _____(6) la télévision. Il y avait un film avec Gérard Depardieu, et moi j'adore cet acteur!

Dimanche, nous _____(7) dans le bois à côté de notre maison.

Mais il _____(8) trop froid, alors nous _____(9) pour boire du vin chaud et lire un bon livre. Voilà mon week-end.

Aizpilda skolotājs:

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

Kopā par 1. uzd.:

Devoir 2 (11 points)

Complétez le texte suivant avec les articles et les prépositions qui conviennent.

L'histoire d'une glace

Quand Gérard avait dix ans il n'aimait pas du tout _____⁽¹⁾ légumes, il détestait _____⁽²⁾ fromage, et il ne buvait jamais _____⁽³⁾ lait. Il adorait seulement la glace au chocolat. Ses parents étaient sûrs qu'avec ce régime, Gérard allait tomber malade. Alors, un jour sa mère a acheté beaucoup _____⁽⁴⁾ bonnes choses et elle les a mises dans son frigo: _____⁽⁵⁾ oranges, un gros morceau _____⁽⁶⁾ brie et _____⁽⁷⁾ lait.

Quand il est rentré dîner, Gérard a demandé sa glace au chocolat. Sa mère a répondu: "Il n'y a plus _____⁽⁸⁾ glace, mais tu peux manger _____⁽⁹⁾ orange." "Mais maman," Gérard a répondu, "tu sais que je n'aime pas _____⁽¹⁰⁾ fruits. Pas _____⁽¹¹⁾ glace? Alors, je ne mange pas aujourd'hui!" [...]

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

10. _____

11. _____

Kopā par
2. uzd.:

Kopā par
val. liet.:

**IESKAITE FRANČU VALODĀ
9. KLASEI
2009. gada 4. jūnijā
ATBILŽU LAPA**

Lasīšana

Devoir 1 – 10 points

1. Vrai
2. Vrai
3. Vrai
4. deux fois par mois
5. Faux
6. Faux
7. Vrai
8. Vrai
9. Faux
10. sur le site Internet

Devoir 2 – 10 points

1. A
2. A
3. B
4. A
5. B
6. B
7. A
8. B
9. D
10. D

Klausīšanās

Devoir 1

1. 75 (ans)
2. architecte
3. Simone
4. 80 (ans)
5. femme au foyer
6. médecin
7. pharmacienne
8. 42 (ans)
9. avocat
10. professeur
11. Manon
12. 15 (ans)

Devoir 2

1. b
2. c'était lourd
3. pas très pratique
4. le risque de se faire voler
5. c
6. c
7. les cartes sont plus pratiques
8. les cartes coûtent moins cher

Valodas lietojums

Devoir 1 – Le week-end de Madame Bertrand (9 points)

1. sommes partis
2. neigeait
3. sommes arrivés
4. avons dormi
5. suis allée
6. avons regardé
7. nous sommes promenés
8. faisait
9. sommes rentrés

Devoir 2 – L'histoire d'une glace (11 points)

1. les
2. le
3. de
4. de
5. des
6. de
7. du
8. de
9. une
10. les
11. de

**IESKAITE FRANČU VALODĀ
9. KLASEI
2009. gada 4. jūnijā
DARBA VĒRTĒTĀJA LAPA**

Rakstīšana

Examen de français, classe de 9^e - Expression écrite - Barème de correction.

Devoir 1

Code de la lettre	pt	Contenu (développement du sujet)	pt	Vocabulaire	pt	Grammaire	pt	Orthographe d'usage	pt
Code de la lettre (formule d'appel, formule finale, signature) est parfaitement respecté	1	Sujet traité entièrement	3	Emploi très adapté. Richesse et variété	2,5	Richesse de l'usage des structures (0 faute)	2,5	Absence de fautes d'orthographe (0 faute)	1
Code de la lettre est partiellement respecté	0,5	Développement suffisant mais incomplet	2	Emploi correct du vocabulaire	2	Emploi correct des structures simples et complexes (1-2 fautes)	2	Quelques fautes d'inattention (1-3 fautes)	0,5
Code de la lettre n'est pas respecté	0	Développement insuffisant	1	Emploi inégal du vocabulaire, quelques imprécisions	1,5	Emploi correct des structures simples. Des erreurs dans les structures complexes (3-4 fautes)	1,5	à partir de 4 fautes	0
		Longueur du devoir insuffisante. Le sujet n'est pas traité.	0,5	Vocabulaire limité, souvent employé incorrectement.	1	Structures de base connues mais erreurs fréquentes (5-6 fautes)	1		
				Vocabulaire très pauvre. Répétitions trop fréquentes.	0,5	Connaissances insuffisantes de la morpho-syntaxe (à partir de 7 fautes)	0,5		
Maximum	1		3		2,5		2,5		1
TOTAL 10									

Examen de français, classe de 9^e - Expression écrite - Barème de correction.*Devoir 2*

Contenu	pt	Organisation	pt	Vocabulaire	pt	Grammaire	pt	Orthographe	pt
Sujet traité entièrement et développé avec originalité	2	Organisation du développement adaptée au thème et très claire. Liens logiques utilisés correctement.	1	Emploi très adapté. Richesse et variété	2	Richesse de l'usage des structures (0 fautes)	3	Absence/quasi absence de fautes d'orthographe (0-1 faute)	2
Développement suffisant	1,5	Organisation présente, mais inégale dans le cours du développement. Liens logiques peu utilisés.	0,5	Emploi correct du vocabulaire	1,5	Emploi correct des structures simples et complexes (1 - 3 fautes)	2	Quelques fautes d'inattention (2-4 fautes)	1,5
Développement suffisant mais incomplet	1	Pas de liens logiques dans le développement. Organisation absente	0	Emploi inégal du vocabulaire, quelques imprécisions	1	Emploi correct des structures simples. Des erreurs dans les structures complexes (4 - 6 fautes)	1	Nombre de fautes limité (5-7 fautes)	1
Développement insuffisant	0,5			Vocabulaire limité, souvent employé incorrectement. Répétitions trop fréquentes	0,5	Structures de base connues mais erreurs fréquentes (7 - 9 fautes)	0,5	Nombreuses fautes (8-10 fautes)	0,5
						Connaissance insuffisante de la morphosyntaxe (à partir de 10 fautes)	0	A partir de 11 fautes	0
Maximum	2		1		2		3		2
Total général					10				

Contenu = conformité avec le sujet
Organisation = composition / plan / cohérence
Vocabulaire = emploi correct des termes, richesse

Grammaire = correction syntaxique / structures simples et complexes
Orthographe = respect des règles orthographiques...

Examen de français, classe de 9^e - Expression orale - Barème de correction.

Exactitude	pt	Facilité	pt	Intelligibilité	pt	Stratégies de communication	pt	Réalisation de la tâche	pt
Richesse, diversité du vocabulaire, des structures grammaticales, très peu de fautes ou sans fautes	6	Parole régulière et facile ; Discours logique et bien développé	3	Prononciation correcte et intelligible	3	Initiative et maintien de l'interaction avec facilité et aisance	4	Tâche complètement réalisée, le support de l'interaction n'est pas indispensable	4
Richesse suffisante du vocabulaire et structures grammaticales	5	Parole un peu hésitante ; devient plus rapide et longue ; Discours cohérent	2	Dans la plupart des cas la prononciation est correcte	2	Dans la plupart des cas initiative et maintien de l'interaction	3	A quelques exceptions la tâche est réalisée, le support de l'interlocuteur est parfois nécessaire	3
Emploi modéré du vocabulaire et structures grammaticales dont l'usage n'est pas toujours exact	3	Parole hésitante saccadée ; les phrases peuvent être incomplètes, mais le locuteur est capable de parler	1	Il y a quelques erreurs de prononciation et d'interférence avec la langue maternelle (rythme, intonation)	1	Il y a des idées mais des difficultés à maintenir la conversation	2	Tâche accomplie partiellement, le support de l'interlocuteur est souvent nécessaire	2
Vocabulaire et structures grammaticales limités, employés souvent avec imprécision	2	Parole hésitante, fragmentaire, incohérente ; phrases simples ou apprises par cœur	0,5	De nombreuses erreurs de prononciation rendent le discours difficile à comprendre	0	Contextes limités, initiatives rares	1	Tâche non accomplie, le support de l'interlocuteur est indispensable	1
Vocabulaire limité et structures grammaticales limitées ou absentes, employés généralement incorrectement	1	Parole lente ; le locuteur s'arrête souvent sans pouvoir continuer sa pensée	0			Grande difficulté à communiquer, manque d'initiative	0	Le locuteur ne sait pas comment réaliser sa tâche	0
Maximum	6		3		3		4		4
Total général				20					

Kopsavilkuma tabulas paraugs

Rajons _____ Skola _____

Nr. p. k.	Uzvārds	Vārds	Lasīšana		Klausīšanās		Val. liet.		Rakstīšana		Runāšana					Kopā punkti	Balles	Vērt. gadā
			1.	2.	1.	2.	1.	2.	1.	2.	Ex.	Fac.	Int.	St.	Réal			
			10	10	12	8	9	11	10	10	6	3	3	4	4			
1.																		
2.																		
3.																		
4.																		
5.																		
6.																		
7.																		
8.																		
9.																		
10.																		
11.																		
12.																		
13.																		
14.																		
15.																		
16.																		
17.																		
18.																		
19.																		
20.																		
21.																		
22.																		
23.																		
24.																		
25.																		

Skolēni saņem kopēju vērtējumu par rakstu daļu un mutvārdu daļu.

- Lasīšana: maks. 20 punktu (par katru pareizu atbildi 1 punkts).
- Klausīšanās: maks. 20 punkts (par katru pareizu atbildi 1 punkts).
- Valodas lietojums: maks. 20 punktu (par katru pareizu atbildi 1 punkts).
- Rakstīšana: maks. 20 punktu (par 1. uzd. – 10 punkti, par 2. uzd. – 10 punkti).
- Runāšana: maks. 20 punktu.

Kopā: maks. 100 punktu.

Punkti	1-10	11-21	22-34	35-47	48-59	60-68	69-76	77-84	85-94	95-100
Balles	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10