

Name:

Klasse:

Standardisierte kompetenzorientierte
schriftliche Reifeprüfung

AHS

1. Oktober 2021

Französisch

Lesen B2

Hinweise zum Bearbeiten der Aufgaben

Sehr geehrte Kandidatin, sehr geehrter Kandidat!

Dieses Aufgabenheft enthält vier Aufgaben.

Verwenden Sie für Ihre Arbeit einen schwarzen oder blauen Stift.

Bevor Sie mit den Aufgaben beginnen, nehmen Sie das Antwortblatt heraus.

Schreiben Sie Ihre Antworten ausschließlich auf das dafür vorgesehene Antwortblatt. Beachten Sie dazu die Anweisungen der jeweiligen Aufgabenstellung. Sie können im Aufgabenheft Notizen machen. Diese werden bei der Beurteilung nicht berücksichtigt.

Schreiben Sie bitte Ihren Namen in das vorgesehene Feld auf dem Antwortblatt.

Bei der Bearbeitung der Aufgaben sind keine Hilfsmittel erlaubt.

Kreuzen Sie bei Aufgaben, die Kästchen vorgeben, jeweils nur ein Kästchen an. Haben Sie versehentlich ein falsches Kästchen angekreuzt, malen Sie dieses vollständig aus und kreuzen Sie das richtige Kästchen an.

A	☐	B	☒	C	☒	D	☐
---	--------------------------	---	-------------------------------------	---	-------------------------------------	---	--------------------------

Möchten Sie ein bereits von Ihnen ausgemaltes Kästchen als Antwort wählen, kreisen Sie dieses Kästchen ein.

A	☐	B	☒	C	☒	D	☐
---	--------------------------	---	-------------------------------------	---	-------------------------------------	---	--------------------------

Schreiben Sie Ihre Antworten bei Aufgaben, die das Eintragen von einzelnen Buchstaben verlangen, leserlich und in Blockbuchstaben. Falls Sie eine Antwort korrigieren möchten, malen Sie das Kästchen aus und schreiben Sie den richtigen Buchstaben rechts neben das Kästchen.

B	☒	G	F
---	-------------------------------------	---	---

Falls Sie bei den Aufgaben, die Sie mit einem bzw. bis zu maximal vier Wörtern beantworten können, eine Antwort korrigieren möchten, streichen Sie bitte die falsche Antwort durch und schreiben Sie die richtige daneben oder darunter. Alles, was nicht durchgestrichen ist, zählt zur Antwort.

falsche Antwort	richtige Antwort
----------------------------	------------------

Beachten Sie, dass bei der Testmethode *Richtig/Falsch/Begründung* beide Teile (*Richtig/Falsch* und *Die ersten vier Wörter*) korrekt sein müssen, um mit einem Punkt bewertet werden zu können.

Jede richtige Antwort wird mit einem Punkt bewertet. Bei jeder Aufgabe finden Sie eine Angabe zu den maximal erreichbaren Punkten.

Viel Erfolg!

NAME:

ANTWORTBLATT

Découverte de la vie d'une artiste

0	A	☐	B	☐	C	☐	D	☒
1	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐
2	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐
3	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐
4	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐
5	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐
6	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐
7	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐

Von der
Lehrperson
auszufüllen

richtig falsch

☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐

___ / 7 P.

1

Joueuse professionnelle de jeux vidéo

0	A	☐	B	☐	C	☒	D	☐
1	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐
2	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐
3	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐
4	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐
5	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐
6	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐
7	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐
8	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐

Von der
Lehrperson
auszufüllen

richtig falsch

☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐

___ / 8 P.

2

ANTWORTBLATT

3

Parlez-vous emojis ?

0	1	2	3
B			
4	5	6	

Von der Lehrperson auszufüllen

richtig	falsch	richtig	falsch	richtig	falsch	richtig	falsch
		1		2		3	
		5		6			

___ / 6 P.

4

Gérard, collectionneur de météorites

	V	F	Les quatre premiers mots
0	X		<i>La recherche de météorites</i>
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Von der
Lehrperson
auszufüllen

richtig	falsch

___ / 6 P.

Lisez l'histoire extraordinaire de la photographe Vivian Maier, puis décidez quelle est la réponse correcte (A, B, C ou D) pour chaque question (1-7). Mettez une croix (☒) dans la bonne case sur la feuille de réponses. La première réponse (0) est donnée en exemple.



Découverte de la vie d'une artiste

L'HISTOIRE DE VIVIAN MAIER (1926 – 2009)

À Chicago, une Américaine d'origine française, un peu excentrique, a passé sa vie à prendre des photos, sans jamais les montrer à quiconque, sans jamais penser à exposer, et souvent sans même avoir les fonds suffisants pour faire développer les clichés. Ainsi, elle n'a pas pu voir une grande partie de son travail, mais elle était consciente de son talent. Alors, pourquoi n'a-t-elle jamais tenté de vivre de son art ? Habillée de robes larges, inséparable de son chapeau vieillot, elle gagnait sa vie comme gouvernante. Les enfants dont elle s'est occupée ne peuvent l'oublier. Et encore moins son appareil photo systématiquement en bandoulière.

Elle, qui a fini dans la folie et le dénuement, a laissé des milliers de photos dont la valeur s'accroît chaque jour depuis leur découverte. À la fin de sa vie, alors qu'elle était hospitalisée et désormais incapable de payer la location du box où elle stockait le fruit de sa vie artistique, les boîtes contenant ses clichés furent mises aux enchères. Un jeune homme préparant un film sur le Chicago des années 1960 acheta le lot pour une somme dérisoire. Il tapa le nom de la photographe sur Google, mais rien n'apparut. Quand il créa un site Internet pour montrer les photos de cette inconnue, il reçut des centaines de commentaires dithyrambiques. Le travail de Vivian Maier ne pouvait pas laisser indifférent. Quelques mois plus tard, il tapa à nouveau son nom sur un moteur de recherche et tomba cette fois-ci sur l'annonce de son décès. Deux frères avaient organisé la cérémonie funéraire de leur ancienne « nounou ». Le jeune homme les appela, et c'est ainsi qu'il découvrit que le génie dont il détenait les photos avait travaillé une grande partie de sa vie comme baby-sitter.

Voilà un exemple inouï de vie artistique quasi secrète. La reconnaissance n'intéressait pas Vivian Maier, montrer son travail encore moins. Aujourd'hui, son œuvre fait le tour du monde, et elle est considérée comme l'une des plus grandes artistes du XX^e siècle. Ses photos sont impressionnantes, une façon unique de capturer des scènes de la vie quotidienne, sous des angles singuliers. Mais sa foudroyante et posthume notoriété possède forcément un lien avec son incroyable histoire. Les deux sont indissociables.

- 0 **Durant toute son existence, Vivian a :**
- A eu des problèmes psychologiques.
 - B vécu sans parler à personne.
 - C voyagé entre deux continents.
 - D laissé des traces de ce qu'elle voyait.
- 1 **Comme elle n'avait pas d'argent, Vivian :**
- A a dû vendre ses photos.
 - B a été obligée de retourner en France.
 - C ignorait comment étaient ses propres œuvres.
 - D n'avait pas confiance en elle-même.
- 2 **Vivian a pris soin de personnes qui :**
- A tournent un film sur elle.
 - B se souviennent encore d'elle.
 - C lui servaient de modèles.
 - D critiquaient ses vêtements.
- 3 **Un peu avant sa mort, Vivian était trop pauvre pour :**
- A rester dans son logement.
 - B régler ses soins médicaux.
 - C garder l'endroit où étaient ses photos.
 - D acheter du matériel photographique.
- 4 **Quand les œuvres de Vivian apparaissent en ligne, :**
- A le public s'y intéresse beaucoup.
 - B tout le monde veut rencontrer l'artiste.
 - C on les oublie très vite.
 - D la presse accuse Vivian de plagiat.
- 5 **En contactant des proches de Vivian, le réalisateur apprend qu'elle :**
- A leur avait laissé des photos.
 - B les avait vus avant de mourir.
 - C leur avait caché longtemps sa maladie.
 - D gagnait sa vie d'une façon bien différente.
- 6 **Ce qui était sans importance pour Vivian, c'était de/d' :**
- A avoir un matériel perfectionné.
 - B faire connaître son œuvre.
 - C devenir riche grâce à son travail.
 - D expliquer pourquoi elle faisait ses photos.
- 7 **Vivian avait une manière originale de :**
- A développer elle-même ses photos.
 - B raconter sa vie dans ses photos.
 - C convaincre les gens de se laisser photographier.
 - D photographier les événements de tous les jours.

Lisez le texte sur une jeune fille passionnée de E-sport, puis décidez quelle est la réponse correcte (A, B, C ou D) pour chaque question (1-8). Mettez une croix (☒) dans la bonne case sur la feuille de réponses. La première réponse (0) est donnée en exemple.

Joueuse professionnelle de jeux vidéo

Elle a 25 ans et vit de sa passion, le jeu vidéo. Célébrité dans le monde du E-sport, Kayane, en partenariat avec Orange, sera ce week-end au *Toulouse Game Show*. Portrait d'une *gameuse*, devenue championne à l'âge de neuf ans, dans un monde de garçons.

Immergée dans le monde virtuel depuis sa plus tendre enfance, Kayane s'est mise aux jeux vidéo à quatre ans, voulant imiter ses deux grands frères. À peine entrée à l'école primaire, elle participe à ses premiers tournois. « Quand j'ai commencé, on m'a dit que je n'avais rien à faire là et que je devais plutôt jouer à la poupée », se souvient Kayane. À neuf ans, celle qu'on appelait alors la gamine et que personne n'attendait au tournant se classe vice-championne de France du jeu *Dead or Alive 2*. Son inspiration, Kayane ne la tire ni de Lara Croft, ni du célèbre joueur français Yellow Star, mais de Lindsey Stirling, violoniste californienne. « On ne reconnaissait pas son talent, mais elle a toujours persévéré, suivi sa passion, et maintenant elle remplit des salles de concert. Elle est un peu comme moi », explique la joueuse.

« Je suis très offensive »

Aujourd'hui, à 25 ans, et des dizaines de podiums plus tard, on ne qualifie plus Kayane de gamine, mais plutôt de pitbull. « Je suis très offensive, je suis douée pour mettre la pression sur l'adversaire », avoue-t-elle avec une pointe de fierté. En tant que fille, Kayane a dû s'imposer dans cet univers résolument masculin en démontrant de quoi elle était capable. « En compétition, il n'y a pas de distinction entre les hommes et les femmes. C'est une communauté où on apprend le fair-play et le partage », note la *gameuse*. S'il y a toujours « beaucoup de mecs » dans le monde du jeu vidéo, Kayane cultive son talent pour se faire respecter. Extrêmement technique, le jeu vidéo est aujourd'hui considéré comme un sport. Le E-sport exige concentration et dextérité, donc des heures d'entraînement. Spécialiste des jeux de combat, Kayane joue à *Street Fighter*, à *Soul Calibur*. Elle s'exerce deux à trois heures par jour. « On joue seul pour s'entraîner sur des enchaînements qu'on apprend par cœur, et on s'entraîne en ligne contre d'autres joueurs », explique Kayane.

« Difficile d'en vivre »

Pour vivre de sa passion, Kayane porte plusieurs casquettes, toutes dans l'univers du jeu vidéo. « C'est très difficile d'en vivre, on n'a pas le temps de se reposer ». Si la *gameuse* est sponsorisée pour participer à des tournois, elle est aussi payée pour se rendre à des conventions, au cours desquelles elle affronte le public et fait des dédicaces. Kayane anime des émissions sur la chaîne spécialisée *Game One*. Avec des journées remplies, Kayane retombe sur ses pieds à la fin de chaque mois. « Ma passion, c'est le jeu vidéo », dit-elle simplement. Il suffit de l'entendre en parler pour le comprendre. « Jouer à un jeu vidéo, c'est être acteur d'un film. On interprète un personnage et on imagine l'histoire. Aujourd'hui, les graphismes sont impressionnants, les musiques de plus en plus travaillées. L'immersion est totale », raconte-t-elle. Et le futur d'une *gameuse*, ça ressemble à quoi ? « Je travaille au jour le jour, ça m'a toujours réussi. Pour l'instant, je veux voyager et affronter les meilleurs joueurs du monde ». Il y a deux ans, Kayane n'imaginait pas que le E-sport pouvait être reconnu par l'État. Aujourd'hui, c'est le cas. L'univers du jeu vidéo évolue très vite. Aussi vite que l'esprit de la *gameuse* quand elle se plonge dans un jeu.

0 Très jeune, Kayane a commencé à jouer à des jeux vidéo pour :

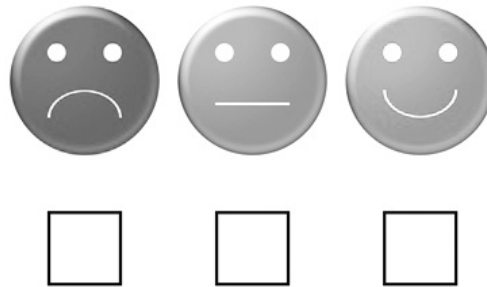
- A passer du temps avec ses camarades.
- B apprendre à coopérer avec les autres.
- C faire comme des membres de sa famille.
- D s'occuper l'après-midi.

- 1 **Au début, on lui a conseillé de/d' :**
 - A s'entraîner plus souvent.
 - B utiliser tout son talent.
 - C faire comme ses frères.
 - D rester à sa place.
- 2 **L'idole de Kayane a réussi sa carrière, même si les autres :**
 - A sous-estimaient son potentiel.
 - B se moquaient d'elle.
 - C préféraient ses concurrents.
 - D critiquaient son manque d'ambition.
- 3 **À l'âge adulte, l'atout de Kayane est de/d' :**
 - A attirer l'attention du public.
 - B intimider ses concurrents.
 - C jouer avec beaucoup de calme.
 - D manipuler ses adversaires.
- 4 **Dans les tournois, les hommes :**
 - A préfèrent jouer entre eux.
 - B gagnent plus d'argent que les femmes.
 - C montrent un comportement sportif loyal.
 - D sont jugés différemment.
- 5 **Kayane se prépare en solo pour :**
 - A essayer de nouveaux jeux.
 - B automatiser sa façon de jouer.
 - C apprendre de ses erreurs.
 - D jouer à son propre rythme.
- 6 **En plus des tournois, Kayane a d'autres obligations pour pouvoir :**
 - A faire vivre sa famille.
 - B s'entraîner.
 - C gagner sa vie.
 - D payer ses études.
- 7 **Pour Kayane, faire du E-sport c'est :**
 - A faire partie d'une fiction.
 - B mieux que tourner un film.
 - C séduire les spectateurs.
 - D communiquer de façon différente.
- 8 **Son avenir, Kayane :**
 - A le prépare exactement.
 - B l'imagine dans un autre métier.
 - C n'en parle à personne.
 - D n'y pense pas vraiment.

3

6 P.

Lisez le texte sur la création et l'utilisation des emojis. Il manque certains éléments. Choisissez les éléments corrects dans la liste (A-I) pour chaque blanc (1-6). Il y a deux éléments dont vous n'aurez pas besoin. Écrivez vos réponses dans les cases prévues sur la feuille de réponses. La première réponse (0) est donnée en exemple.



Parlez-vous emojis ?

Au début du mois de décembre, 176 emojis « originaux » rentraient dans la collection permanente du MoMA de New-York. Une belle façon de marquer la naissance de ce phénomène mondial. Partie intégrante de nos messages quotidiens, les emojis sont plus que de simples pictogrammes, ils sont en passe (0) ____.

Les débuts de l'emoji

Historiquement, il existe une différence entre l'émoticône et l'emoji. En effet, l'émoticône représentant une émotion faciale aurait été (1) ____ en 1982. D'ailleurs, « émoticône » est une contraction de *emotion* et *icon*. C'est beaucoup plus tard, en 1999, que le tout premier pack d'emojis voit le jour au Japon, créé par Shigetaka Kurita. À l'époque, il travaillait pour une société de téléphonie japonaise, la *Nippon Telegraph and Telephone* et souhaitait faciliter la communication en permettant aux utilisateurs (2) ____ par des images moins gourmandes en datas et caractères.

Depuis, les emojis ont été intégrés en 2010 au langage Unicode, un standard informatique qui permet des échanges de textes au niveau mondial, dans toutes les langues. Mais ce n'est qu'en 2011 que ces petites images sont devenues un véritable phénomène, lorsqu'Apple a décidé (3) ____ à tous ses appareils : les débuts d'un langage complètement nouveau, en passe de devenir le symbole de toute une génération.

Quelle utilisation ?

On peut dire que c'est une utilisation massive. En effet, il y aurait 6 milliards d'emojis (4) ____ . Comme une image vaut mille mots, c'est aussi un carton sur les réseaux sociaux. Par exemple, en mars 2015 un post Instagram sur deux contenait un emoji. D'ailleurs les marques l'ont bien compris et commencent petit à petit à intégrer des emojis dans leur stratégie *social media*. Ces icônes permettent de capter l'attention, de renforcer leur message et (5) ____ avec l'utilisateur. Pour surfer sur la tendance, Twitter est allé encore plus loin en juin 2016 en créant un algorithme capable d'analyser les emojis associés aux *tweets* publiés par les *followers* d'une marque afin que celle-ci puisse déceler les nouvelles tendances. Un outil désormais incontournable pour les *community managers*.

De toute évidence, les emojis sont une aide à l'expression. Quand il est difficile de percevoir l'humeur ou l'intention de son interlocuteur via un texte brut, l'emoji apporte cette dimension non verbale, illustre les propos et permet de décoder rapidement un message en apportant une émotion, un sentiment ou une image.

Une perception différente selon les cultures ?

Évidemment, tout comme une langue parlée, les emojis peuvent être (6) ____, la culture. Par exemple, pour réagir à une interaction drôle, les Japonais utilisent un rire timide, plutôt poli, alors que les Américains préfèrent un rire aux éclats. De même pour le cœur rouge qui est associé à l'amour dans plusieurs pays, mais qui est utilisé à tout va chez les Français. Enfin, si vous souhaitez vous lier d'amitié avec un Australien, utilisez un emoji bière ou en rapport avec l'alcool. Le clavier Unicode a quand même été mis à jour après plusieurs polémiques concernant les couleurs de peau des emojis « main », « bras », etc. Désormais, on trouve ces emojis sous différentes ethnies pour que chacun puisse s'y retrouver.

A	perçus différemment selon le pays
B	de devenir un véritable langage
C	de remplacer l'envoi des messages photos très lourds
D	critiqués par de nombreux internautes
E	d'établir un lien plus fort émotionnellement
F	d'intégrer le clavier Unicode emojis
G	créé avec son partenaire
H	envoyés chaque jour via les messageries
I	inventée par un chercheur en informatique américain

Lisez le texte sur la passion de Gérard. D'abord décidez si les affirmations (1-6) sont vraies (V) ou fausses (F) et mettez une croix (☒) dans la bonne case sur la feuille de réponses. Ensuite identifiez la phrase du texte qui motive votre décision. Écrivez les 4 premiers mots de cette phrase dans la case prévue. Il y a peut-être plusieurs réponses correctes, mais vous devez n'en donner qu'une seule. La première réponse (0) est donnée en exemple.



Gérard, collectionneur de météorites

Le chasseur de météorites Gérard Merlier vend son impressionnante collection de pierres de l'espace aux enchères, à Tours, jusqu'au 28 février.

« J'en ai retourné des crottes de chameau ! » Le nez collé au sol pendant 20 ans, Gérard Merlier a arpenté les déserts à la recherche de météorites et se sépare désormais de sa précieuse collection dans une vente aux enchères. La recherche de météorites était pour lui une passion qui l'a mené sur tous les continents. Mais désormais Gérard Merlier compte sur ses dizaines de cailloux noircis et pesants pour assurer sa retraite. Des enchères sur internet ont commencé au début du mois avec des tranches mises à prix 80 euros sur le site Internet de M^e Rouillac, commissaire-priseur à Tours, et vont durer jusqu'au 28 février. Ce jour-là les plus belles pierres seront vendues lors d'enchères classiques à Vendôme par le commissaire-priseur.

Vingt ans après avoir trouvé son premier caillou venu du ciel dans un désert de Libye, Gérard Merlier le porte toujours sur lui et sort de sa poche une petite pierre arrondie noire. « Elle était encore molle quand elle est arrivée », explique-t-il en montrant son côté plat. « Une larme de l'espace », selon lui.

Visage taillé au couteau, catogan, traits burinés, 63 ans, il était ouvrier du bâtiment et a pris sa retraite il y a un an. « L'école, c'était pas mon fort », dit-il. Toutes ses pierres, sans exception, ont été confiées au Muséum d'Histoire Naturelle pour être authentifiées, assure-t-il. Celui-ci en a prélevé quelques grammes, les a enregistrées, et lui a renvoyé ses pierres avec un certificat. Les plus intéressantes étant l'objet d'une communication dans le *Meteoritical Society Bulletin*.

Mais depuis, les météorites arrivant au *Muséum* sont devenues rares. « Nous sommes submergés de pierres, elles arrivent quasiment tous les jours, mais je n'en ai jamais vu arriver une par hasard qui soit une météorite », explique Brigitte Zanda, cosmochimiste au *Muséum*. En fait, les pays sahéliens, où se retrouvent le plus facilement ces échantillons, ont compris leur valeur et la recherche est désormais interdite aux touristes, explique-t-elle.

« Les météorites tombent partout »

Gérard Merlier a trouvé la plupart de ces pierres avant ces restrictions. Tout a basculé en 2000 dans un désert où il va rencontrer des chercheurs de météorites. « Les météorites tombent partout mais dans le désert elles sont plus faciles à repérer », explique-t-il, car sur le sable il n'y a quasiment qu'elles... et des crottes de chameau et « j'en ai retourné des crottes de chameau », dit-il en riant. Au Maroc, il a trouvé la plus grosse pierre, 19 kilos, surnommée « pied d'éléphant ». « J'ai d'abord cru que c'était un béret dont seul le sommet dépassait », s'amuse-t-il.

Elle sera le clou de la vente du 28 février avec une estimation entre 15 200 et 22 800 euros, même si pour lui le plus intéressant, ce sont ces quelques grains sur du coton, enfermés dans deux petites boîtes de plastique, trouvés à Ivuna (Tanzanie) et Orgueil (Tarn-et-Garonne) provenant de deux comètes. Pas besoin de détecteur, ni de pelle pour détecter une météorite : un aimant, une loupe et un sifflet pour communiquer suffisent. Toutes les pierres noires, plutôt rondes et magnétiques sont examinées. En espérant découvrir un trésor caché : de la sidérite qui vient du cœur d'un astéroïde, à la pallasite pour arriver aux plus précieux, mais moins spectaculaires, grains de comète. « On part le matin sur un cap et on marche en regardant partout », dit-il et il décrit le campement du soir et les chants qui s'élèvent dans la nuit sous les étoiles pour raconter la journée.

Chaque année, raconte Merlier, environ 500 météorites de plus de 200 grammes tombent sous l'attraction terrestre, 150 touchent le sol, les autres se perdent dans les océans. Seulement une vingtaine sont découvertes. En France, depuis le début du XIX^e siècle, quand les météorites ont été reconnues comme venant de l'espace, les découvertes sont rares.

0	Grâce à son passe-temps, Gérard découvre le monde entier.
1	Gérard doit vendre sa collection de météorites pour pouvoir déménager.
2	Gérard a offert à un musée la première météorite qu'il a trouvée.
3	Certains États refusent aux étrangers le droit de collecter des météorites sur leur territoire.
4	La recherche était encore permise quand Gérard a collecté la majorité de ses météorites.
5	Pour trouver des météorites, il faut un matériel technique spécifique.
6	Une bonne partie des météorites a disparu dans les mers.

Bildquellen

Aufgabe 1: © markusspiske / www.pixabay.com

Aufgabe 3: © Delphine Debressy / www.fotolia.com

Aufgabe 4: © Hans / www.pixabay.com

Textquellen

Aufgabe 1: Foenkinos, David: *Le mystère Henri Pick*. Paris: Folio 2016, S. 73–75

Aufgabe 2: Phillipson, Amélie: Kayane : «Jouer à un jeu vidéo, c'est être acteur d'un film».

<http://www.ladepeche.fr/article/2016/11/25/2465427-kayane-jouer-jeu-video-est-etre-acteur-film.html> [10.12.2020]
(adaptiert).

Aufgabe 3: Mouret, Amélie: Les emojis : nouveau langage universel ?

<http://www.mbadmb.com/2016/12/30/emojis-nouveau-langage-universel/> [10.12.2020] (adaptiert).

Aufgabe 4: Autor/in nicht genannt: Les trésors d'un chasseur de météorites aux enchères.

<https://www.parismatch.com/Actu/Sciences/Les-tresors-d-un-chasseur-de-meteorites-aux-encheres-1605299>
[26.11.2020] (adaptiert).