

Name:

Klasse:

Standardisierte kompetenzorientierte
schriftliche Reifeprüfung

AHS

18. Jänner 2022

Französisch

Sprachverwendung im Kontext B1

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	<input type="checkbox"/>	B	<input checked="" type="checkbox"/>	C	<input checked="" type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>
---	--------------------------	---	-------------------------------------	---	-------------------------------------	---	--------------------------

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

A	<input type="checkbox"/>	B	<input checked="" type="checkbox"/>	C	<input checked="" type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>
---	--------------------------	---	-------------------------------------	---	-------------------------------------	---	--------------------------

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.

<input type="checkbox"/>	B	<input checked="" type="checkbox"/>	G	<input type="checkbox"/>	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 die Rechtschreibung der Antworten im Prüfungsteil *Sprachverwendung im Kontext* korrekt sein muss, damit Antworten als richtig gewertet werden können. Dies gilt auch für Groß- und Kleinschreibung sowie etwaige Akzente, die aus der Antwort klar erkennbar sein müssen.

Ergänzende Erklärung zur Testmethode „Editieren“: Bitte beachten Sie, dass sich in einer solchen Aufgabe 2-4 richtige Zeilen im Aufgabentext befinden. Die Beispielzeilen (0, 00) zählen nicht zu den 2-4 richtigen Zeilen.

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

Viel Erfolg!

NAME: _____

ANTWORTBLATT

1

Marike vit en Thailande

0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F	1	2	3
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	9	10	11
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Von der Lehrperson auszufüllen

richtig	falsch	richtig	falsch	richtig	falsch	richtig	falsch		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8	<input type="checkbox"/>	9	<input type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/>	11	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	12	<input type="checkbox"/>						

___ / 12 P.

2

Qui sont les gamers ?

0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C	1	2	3
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	9	10	11
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Von der Lehrperson auszufüllen

richtig	falsch	richtig	falsch	richtig	falsch	richtig	falsch		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8	<input type="checkbox"/>	9	<input type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/>	11	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	12	<input type="checkbox"/>	13	<input type="checkbox"/>				

___ / 13 P.

ANTWORTBLATT

4

Le monde en miniature

0	<i>nombreux</i>								
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

Von der
Lehrperson
auszufüllen

richtig	<input type="checkbox"/>	falsch	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

___ / 9 P.

3

Animateur sportif

0	<i>en</i>										
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											

Von der
Lehrperson
auszufüllen

richtig	<input type="checkbox"/>	falsch	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

___ / 11 P.

1

12 P.

Lisez le texte sur une femme qui a changé de vie. Il y a des mots qui manquent. Choisissez la partie correcte (A-O) pour chaque blanc (1-12). Il y a deux parties 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.



Marike vit en Thaïlande

Marike est belge. Maintenant, elle (0) ___ Thaïlande. Elle a déménagé dans ce pays il y a quelques années. Avant, elle (1) ___ ingénieure dans une grande entreprise à Bruxelles. Son travail (2) ___ beaucoup. Elle était chef de projet dans une équipe de douze personnes. Elle partait tôt de chez elle le matin et (3) ___ le soir. À midi, elle prenait le repas à la cantine de l'entreprise avec ses collègues. Le travail était exigeant mais intéressant. Marike devait parfois travailler le week-end et elle le (4) ____. Mais trop travailler a parfois des conséquences négatives sur le corps. C'est ce qui (5) ___ à Marike : elle n'arrivait plus à dormir et (6) ___ d'être tout le temps fatiguée. Elle est allée chez le médecin et celui-ci lui a conseillé de s'arrêter de travailler pendant un an. Marike (7) ___ un congé à son employeur qui a accepté. Le nouveau projet de Marike, c'était de partir en Thaïlande et d'y (8) ____. Par chance, elle avait assez d'économies (9) ___ ce projet. Sur Internet, elle a trouvé une maison à louer à deux heures de Bangkok et a acheté son billet d'avion. Quand elle est arrivée, elle a tout de suite adoré la maison et son petit jardin. Pendant les premières semaines, elle a loué une voiture (10) ___ les environs. Puis, petit à petit, elle a rencontré des gens, étrangers comme elle pour la plupart, et elle a trouvé des amis. Aujourd'hui, un an a passé et Marike (11) ___ près de Bangkok : elle a un chien, elle fait du yoga et elle est heureuse. Elle (12) ___ Bruxelles de temps en temps pour voir sa famille et elle a quitté son entreprise. Elle ne sait pas combien de temps elle va rester, mais elle profite de ce rythme de vie complètement différent. Demain est un autre jour, dit-elle.

- | | | | | | |
|---|---------------------|---|---------------|---|-------------------|
| A | a alors demandé | G | lui plaisait | M | travaillait comme |
| B | avait l'impression | H | pour réaliser | N | vit encore |
| C | détestait lui aussi | I | pour visiter | O | vivre un an |
| D | est arrivé | J | rentrait tard | | |
| E | faisait volontiers | K | rentre à | | |
| F | habite en | L | se reposer | | |

2

13 P.

Lisez le texte sur des joueurs de jeux vidéo. Il y a des mots qui manquent. Choisissez la partie correcte (A-P) pour chaque blanc (1-13). Il y a deux parties 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.



Qui sont les *gamers* ?

Un *gamer*, c'est un joueur de jeux vidéo. Tout le monde peut (0) ___ *gamer*. Ce n'est pas très difficile. Il suffit de (1) ___ une console de jeux ou un ordinateur avec un écran. L'accès à Internet est aussi nécessaire. Les coûts ne sont donc pas (2) ___ au début. Il y a plusieurs sortes de *gamers*. Les premiers sont ceux qui jouent pour le plaisir. Ils cherchent simplement à se détendre en faisant (3) ___ de football électronique par exemple. Ils ne veulent pas forcément découvrir d'autres jeux et ne s'intéressent pas trop aux (4) ___ du jeu vidéo. Dans la seconde catégorie, il y a des joueurs qui (5) ___ de nombreuses heures en ligne et appartiennent à des communautés. Dans ces communautés, quelques joueurs prennent le jeu (6) ___. Ils sont prêts à dépenser beaucoup d'argent pour leur passion. Il est vrai que, souvent, l'accès au jeu est gratuit. Mais si le joueur progresse, il peut (7) ___ le jeu. Il doit alors payer pour obtenir des avantages et arriver au (8) ___. Aujourd'hui, il est déjà possible de (9) ___ avec les jeux vidéo. On peut travailler pour une compagnie qui en produit. Il est également possible de (10) ___ des compétitions de jeux vidéo, c'est-à-dire faire du e-sport. Et depuis quelques années, une nouvelle profession existe : *community manager*. C'est quelqu'un qui surveille les plateformes de jeu pour qu'il n'y ait pas de (11) ___. À l'avenir, les plateformes de jeux en ligne pourront même employer des *gamers* pour (12) ___ le nombre de joueurs dans la communauté. En effet, pour certains jeux, plus la communauté est (13) ___, plus le jeu est populaire. Être *gamer* professionnel voudrait donc dire travailler et s'amuser en même temps. Le rêve ou une mauvaise idée ?

A	augmenter	G	mauvais comportements	M	posséder
B	des parties	H	niveau supérieur	N	très au sérieux
C	devenir	I	nouveautés	O	trop difficile
D	fausse monnaie	J	participer à	P	trop élevés
E	gagner sa vie	K	passent		
F	grande	L	personnaliser		

3

11 P.

Lisez le texte sur un jeune qui cherche un job d'été. Il y a des mots qui manquent. Complétez le texte en écrivant un mot pour chaque blanc (1-11) dans les cases prévues sur la feuille de réponses. La première réponse (0) est donnée en exemple.



Animateur sportif

Comme beaucoup de jeunes, je cherche un job de vacances pour cet été. J'(0) ___ ai parlé avec mes amis et ma famille. J'ai aussi cherché (1) ___ Internet. Une chose est sûre : je ne veux pas travailler dans un bureau. Les jobs proposés dans les supermarchés ne m'intéressent pas non plus. Je voudrais être animateur dans un club de vacances. Je pratique différents sports et j'aime le contact (2) ___ les gens. En plus, j'ai déjà de l'expérience dans le domaine sportif. En effet, depuis maintenant dix ans, je suis membre d'un club de basket-ball. Tous les samedis, je m'occupe d'un groupe de débutants. C'est une activité qui me plaît bien. L'ambiance est très bonne et les enfants (3) ___ des progrès rapides. Le responsable du club est satisfait de mon travail. Mais le club est fermé en juillet et en août. La raison ? La (4) ___ des enfants partent en vacances, c'est pourquoi je ne peux pas y proposer mes services. Comme je (5) ___ aussi au tennis et que je fais de la voile, je crois que je vais facilement trouver quelque chose. J'ai déjà lu quelques annonces. Ce sont avant tout les lieux de travail (6) ___ sont différents. Moi, j'aimerais bien être au (7) ___ de la mer. Je suppose cependant que je ne suis pas le (8) ___ à avoir cette idée ! Je dois donc postuler le plus rapidement possible. Et puis, je préférerais encadrer des jeunes plutôt (9) ___ des adultes. J'ai déjà préparé mon CV. Pour certaines offres, on peut s'inscrire directement en ligne. Pour d'autres, il faut (10) ___ un courriel. Je ne sais pas encore combien je vais gagner. Mais ce n'est pas le plus (11) ____. J'espère surtout rencontrer des personnes sympas et voulant faire du sport. Peut-être que je pourrais également utiliser mon anglais et les quelques mots d'espagnol que j'ai appris à l'école !

Lisez le texte sur les objets de petite taille qui nous entourent. Il y a des mots qui manquent. Changez le mot entre parenthèses pour former le mot qui manque pour chaque blanc (1-9). Écrivez vos réponses dans les cases prévues sur la feuille de réponses. La première réponse (0) est donnée en exemple.



Le monde en miniature

Tout commence dès notre naissance. À cette occasion, nous recevons de (0) ___ (**nombre**) cadeaux. Souvent, ce sont des animaux en peluche, des lapins ou des girafes. Si c'est une girafe, elle aura une hauteur d'une vingtaine de centimètres. Dans la nature, ces animaux peuvent avoir une taille de quatre mètres ou plus ! Pendant notre (1) ___ (**enfant**), nous vivons dans notre « petit monde ». Nous jouons avec des poupées et des petites voitures. Celles-ci ont une longueur d'environ dix centimètres. Une voiture réelle mesure, elle, entre quatre et huit mètres. La différence est vraiment très grande ! Mais cela n'a aucune importance, au (2) ___ (**contre**). Les enfants passent des heures entières à jouer avec ces objets. Quand ils dessinent, c'est un peu la même chose. Sur une petite feuille blanche, ils créent tout un monde. Même si les lignes ne sont pas encore exactes ! Les (3) ___ (**adolescence**), eux, réfléchissent beaucoup à la décoration de leur chambre. Certains achètent des posters avec leurs (4) ___ (**chanter**) préférés. D'autres ont un mur couvert de photos en souvenir des moments les plus spéciaux de leur vie.

Il ne faut pas oublier non plus le modélisme. Certaines personnes construisent des maquettes de bateaux ou d'avions, par exemple. Celles-ci sont ensuite placées dans une vitrine et toute la famille est en admiration, bien évidemment ! C'est une activité de loisirs pratiquée par des jeunes ou des personnes plus (5) ___ (**âge**).

Dans le monde du travail, ce sont surtout les architectes qui font des maquettes. À l'heure actuelle, on utilise également des programmes informatiques. Le but est de mieux s'(6) ___ (**image**) un futur bâtiment.

Finalement, nous sommes tous très fréquemment confrontés à des reproductions miniatures. Les raisons sont diverses, mais deux semblent dominer. D'une part, il y a l'aspect (7) ___ (**psychologie**). Les modèles réduits plaisent, on aime les posséder et les (8) ___ (**regard**). D'autre part, grâce à eux, nous pouvons nous faire une meilleure idée de la (9) ___ (**réel**). Faites le tour de votre appartement, vous trouverez plus d'exemples que vous ne le croyez !

Bildquellen

Aufgabe 1: © Photo_Ma / www.fotolia.com

Aufgabe 2: © L.S. / www.fotolia.com

Aufgabe 3: © 2xSamara.com / www.fotolia.com

Aufgabe 4: © philippe92 / www.pixabay.com