



OLIMPIADA DE LIMBA FRANCEZĂ
Etapa națională
Proba de înțelegere a unui document audio
Ploiești, 24 aprilie 2025
CLASA a XI-a NORMAL

Compréhension de l'oral. (50 points)

Vous allez écouter un document audio. Vous aurez tout d'abord 5 minutes pour lire les questions ci-dessous, ensuite vous écouterez deux fois l'enregistrement avec une pause de 4 minutes entre les deux écoutes. Après la deuxième écoute, vous aurez encore 5 minutes pour compléter vos réponses. Répondez aux questions en cochant la réponse ou en complétant l'information demandée.

1. L'émission radiophonique présente : / 5 points

- a. l'histoire des jeux de société et les nouvelles technologies dans leur fabrication ;
- b. la passion et le travail d'un créateur de jeux de société ;
- c. les tendances des jeux de société en France ;

2. Pourquoi Florian Siriex dit-il être fier de créer ses jeux ? / 6 points

3. Que dit Florian Siriex sur le type de jeux qu'il crée ? / 5 points

- a. Il crée uniquement des jeux pour enfants et des jeux de cartes.
- b. Il crée des jeux très variés, allant des jeux pour enfants aux jeux plus complexes pour adultes.
- c. Il ne crée que des jeux basés sur des scénarios de films.

4. Quelle a été la motivation derrière la création de son dernier jeu pour enfants ? / 5 points

- a. Il voulait un jeu court et adapté à son fils.
- b. Il voulait développer un jeu sur le thème de la plage.
- c. Il voulait concevoir un jeu adapté aux élèves, inspiré d'une de leurs lectures.

5. Précisez si les affirmations suivantes sont vraies ou fausses : / 6 points

- a. Créer un jeu de société prend généralement moins de six mois. Vrai / Faux
- b. Florian Siriex teste ses jeux avec des personnes différentes en fonction du type de jeu. Vrai / Faux
- c. Tous ses jeux sont fabriqués en France. Vrai / Faux

6. Associez chaque élément de la colonne de gauche avec l'élément correspondant dans la colonne de droite : / 6 points

- | | |
|-------------------------|------------------------------------|
| a. Tests des jeux | 1. Balades, musique, films, livres |
| b. Création des jeux | 2. Amis, famille, enfants, élèves |
| c. Inspiration des jeux | 3. Entre dix-huit mois et sept ans |

7. Quels éléments sont essentiels pour concevoir un bon jeu selon Florian Siriex ? / 6 points
(plusieurs réponses correctes)

- | | |
|--|--|
| a. Susciter des émotions chez les joueurs | d. S'inspirer uniquement d'anciens jeux pour ne pas prendre de risques |
| b. Créer un jeu rapidement pour qu'il soit rentable | e. Tester les jeux avec des joueurs variés |
| c. Trouver un bon équilibre entre compétition et plaisir | f. Se concentrer sur la seule mécanique du jeu |

8. La production des jeux créés par Florian Siriex en Chine soulève un problème : / 5 points

- a. géostratégique.
- b. environnemental.
- c. éthique.

9. Pourquoi Florian Siriex dit-il que la création d'un jeu repose sur les émotions des joueurs ? / 6 points