



OLIMPIADA DE LIMBA FRANCEZĂ
Etapa națională
Proba de înțelegere a unui document audio
Ploiești, 24 aprilie 2025
CLASA a XII-a INTENSIV/BILINGV
BAREM DE NOTARE ȘI DE EVALUARE

Total : 50 points

1. Il y a une quarantaine d'années, le prix des jeux vidéo était : / 5 points

a. plus élevé qu'aujourd'hui.

2. Les game designers des jeux gratuits : / 5 points

c. sont rémunérés grâce au contenu publicitaire intégré dans le jeu.

3. La monnaie virtuelle utilisée dans les jeux vidéo est : / 5 points

b. payante.

4. Précisez si les affirmations suivantes sont vraies ou fausses. 6x1p=6 points

Dans le jeu vidéo

a. on a tendance à avoir l'air cool. **Vrai**

b. on paie différentes choses pour devenir meilleur. **Faux**

c. on achète du contenu obligatoire pour la progression. **Faux**

d. on peut acheter des éléments additionnels. **Vrai**

e. on utilise de l'argent virtuel pour acheter des éléments réels. **Faux**

f. on se retire des réseaux sociaux. **Faux**

5. Qu'est-ce que les « jeux-services » signifient ? / 5 points

des programmes avec du contenu qui se met à jour régulièrement et qui vous incitent à y rester le maximum de temps, pour être récompensés [ou toute reformulation]

6. Les contenus des jeux censés rendre accros leurs utilisateurs sont : / 5 points

a. avec mise à jour régulière.

7. Le risque de dépendance au jeu est: / 5 points

b. augmenté - par certains game designers.

8. Quel conseil adresse-t-on, pour ne pas devenir dépendant aux jeux gratuits ? /5 points

y jouer très peu, maîtriser le temps et l'argent qu'on y consacre, faire attention à ne pas se laisser embarquer

9. En quoi le jeu traditionnel se différencie-t-il du jeu-service ? /5 points

le jeu traditionnel présente une histoire qui a un début et une fin, sans modifications, alors que le jeu-service a des éléments de nouveauté grâce aux mises à jour régulières [ou toute reformulation]

10. Quand un jeu est-il perçu comme lucratif ? / 4 points

quand l'utilisateur y passe beaucoup de temps