

**ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ 2018 - Γ' ΛΥΚΕΙΟΥ – 27 ΙΟΥΝΙΟΥ 2018**

**ΓΑΛΛΙΚΑ**

**ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΑΠΑΝΤΗΣΕΩΝ: ΜΑΡΙΑ ΛΥΜΠΟΥΣΗ**

**A1.**

1. Il s'agit d'un texte informatif, publié sur le site « 1jour1actu.com ».
2. Le but du document est d'informer le public sur les nouvelles mesures prises par l'UE pour la protection des océans.
3. Ce document s'adresse à tous ceux qui s'intéressent à des sujets environnementaux.
4. Nouvelles règles de l'UE : Vers la fin des objets en plastique !

**A2.**

5. b
6. a
7. c
8. b
9. b

**B1.**

10. fréquentation
11. communication
12. choix
13. solution
14. changement

**B2.**

15. a décidé
16. ont repéré
17. ressemblerait
18. ont été avancées
19. a démenti

**B3.**

20. E
21. D
22. A
23. C
24. B

## ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΓΡΑΠΤΟΥ ΛΟΓΟΥ

### Plan à suivre

**Type de rédaction:** courriel amical / Vous écrivez à votre ami Paul

Στο email γράφουμε πριν την εισαγωγή,

Objet : les jeunes et les jeux en ligne

Appel : Salut Paul, ...

### Introduction

Ξεκινάμε με το λόγο για τον οποίο γράφουμε το email

**exemple:** Comme tu es en train de préparer un dossier sur les jeunes et les jeux vidéo en ligne pour ton école, j'ai pensé de t'envoyer quelques de mes idées pour t'aider.

### Développement

**Argumentation : 2 paragraphes**

**Premier paragraphe :** deux raisons pour lesquelles les jeunes aiment les jeux vidéo en ligne

**Exemple / première raison :**

**Les joueurs éprouvent des sentiments forts.** Les effets techniques ne cessent pas de progresser et les jeux vidéo en ligne sont dignes de films d'aventure à gros budget par conséquent ils deviennent de plus en plus attirants, en provoquant une euphorie aux jeunes joueurs. / Excitation de gagner des parties ou incarner des personnages uniques et vivre une « deuxième » vie.

**Exemple / deuxième raison :** Les jeux vidéo en ligne sont conviviaux car nous pouvons les pratiquer à deux ou à quatre / Former une communauté et être en contact avec des personnes qui partagent la même passion / ces jeux aident les personnes timides et renfermés à se sentir partie d'une équipe.

**( n'oubliez pas de donner des exemples pour illustrer vos arguments)**

**Les inconvénients des jeux en ligne / aspects dangereux**

**Argument 1 :** risque de dépendance / incapacité de s'arrêter / certains jeunes sont souvent menés à l'insomnie

**Argument 2 :** des recherches montrent que lorsque les jeux vidéo violents tombent entre les mains des jeunes qui ne sont pas encore capables de tracer la ligne entre le jeu et le monde réel, cela accroît à long terme les comportements agressifs des jeunes joueurs.

**(n'oubliez pas de donner des exemples pour illustrer vos arguments)**

### Conclusion

**La synthèse des idées –proposer une solution/ évitez les répétitions**

**Exemple :**

Il est tout à fait clair que les jeux en ligne sont devenus un phénomène de société. / Ce qui est dangereux n'est pas le jeu, mais l'addiction au jeu, qui est fréquente chez les jeunes. Nous sommes dépendants du virtuel quand cela nous empêche de vivre dans le monde réel. Alors ce qui

est important pour les jeunes est de fixer un temps de jeu limité par jour et essayer de faire la différence entre le réel et l'imaginaire.

N'oubliez pas qu'il s'agit d'un courriel, alors avant de conclure on s'adresse à notre ami Paul

**Exemple** : j'espère que tu trouveras mes idées utiles, alors bonne chance à ton dossier !

Ton ami A. Pavlou