

Tekst 3 Les chaises en rotin des bistrots parisiens

- 1p 5 Qu'est-ce que l'auteur raconte au premier alinéa ?
- A comment sont fabriquées aujourd'hui les chaises en rotin des bistrots parisiens
 - B pourquoi on trouve de plus en plus de chaises en rotin dans les bistrots parisiens
 - C que les chaises en rotin des bistrots parisiens sont indissolublement liées à la capitale
- 1p 6 Qu'est-ce qui est vrai d'après le 2ème alinéa ?
- A Bien que les chaises en rotin existent en plusieurs couleurs, leur forme est toujours pareille.
 - B Il n'est pas facile de faire la distinction entre les vraies chaises en rotin et les imitations.
 - C Les chaises en rotin des bistrots parisiens sont loin d'être toutes les mêmes.
 - D Les chaises en rotin fabriquées par la maison Drucker sont de meilleure qualité que celles fabriquées par la maison Gatti.
- « un tel succès » (ligne 48)
- 1p 7 De quel succès s'agit-il ?
- A De nos jours, les maisons Drucker et Gatti investissent dans des chaises en rotin de meilleure qualité.
 - B En 1885, la maison Drucker a pu augmenter considérablement l'importation du rotin de l'étranger.
 - C Le rotin est devenu populaire non seulement pour les cafés mais aussi pour l'intérieur des maisons.
 - D Les Français ont préféré les meubles en rotin de la maison Drucker à ceux de la maison Gatti.

Tekst 4 Plongée dans l'univers de l'e-sport

- 1p 8 Qu'est-ce qu'on apprend sur Eric Servello, Clément Hattée et Wailers Locart au premier alinéa ?
- A Ils excellent en propreté, contrairement à la plupart des étudiants.
 - B Ils ont abandonné leurs études de littérature pour se consacrer entièrement au sport électronique.
 - C Ils ont entre vingt et trente ans et ont fait du jeu vidéo leur profession.
 - D Ils se dopent avant de commencer leur programme quotidien d'entraînement.

- 1p 9 À quoi sert le 2ème alinéa ?
- A À décrire en grandes lignes l'histoire du jeu vidéo comme sport ainsi que sa popularité.
 - B À expliquer pourquoi certains jeux vidéo sont plus populaires que d'autres parmi les jeunes adultes.
 - C À illustrer que les championnats internationaux d'e-sport attirent de plus en plus de joueurs français.
 - D À montrer pourquoi les pratiquants de l'e-sport sont considérés comme des vedettes en Corée du Sud.
- 1p 10 Laquelle des constatations suivantes correspond au 3ème alinéa ?
- A Au niveau mondial, ce sont les marques grand public qui investissent le plus dans l'e-sport.
 - B Au niveau mondial, il y a différentes entreprises qui investissent dans l'e-sport.
 - C En France, les professionnels de l'e-sport gagnent moins d'argent que dans d'autres pays.
 - D En France, les professionnels de l'e-sport ne sont toujours pas reconnus sur le plan juridique.
- 1p 11 Pourquoi l'auteur parle-t-il de Clément au 4ème alinéa ?
- A Pour décrire comment il a réussi à attaquer l'équipe rivale dans des dizaines de tournois internationaux.
 - B Pour donner un exemple d'un joueur professionnel de l'e-sport.
 - C Pour illustrer l'importance d'un bac professionnel logistique pour un joueur professionnel de l'e-sport.
 - D Pour montrer pourquoi il a quitté son *gaming house* à Marseille pour s'installer dans un appartement parisien.
- 1p 12 Qu'est-ce qui rend la pratique de l'e-sport une activité pénible d'après le 5ème alinéa ?
- A l'activité mentale
 - B l'effort physique
 - C les difficultés de communication
 - D l'usage fréquent de produits dopants
- « des joueurs professionnels » (regel 73-74)
- 1p 13 Welke andere Franse benaming voor e-sporters wordt in de laatste alinea gegeven?