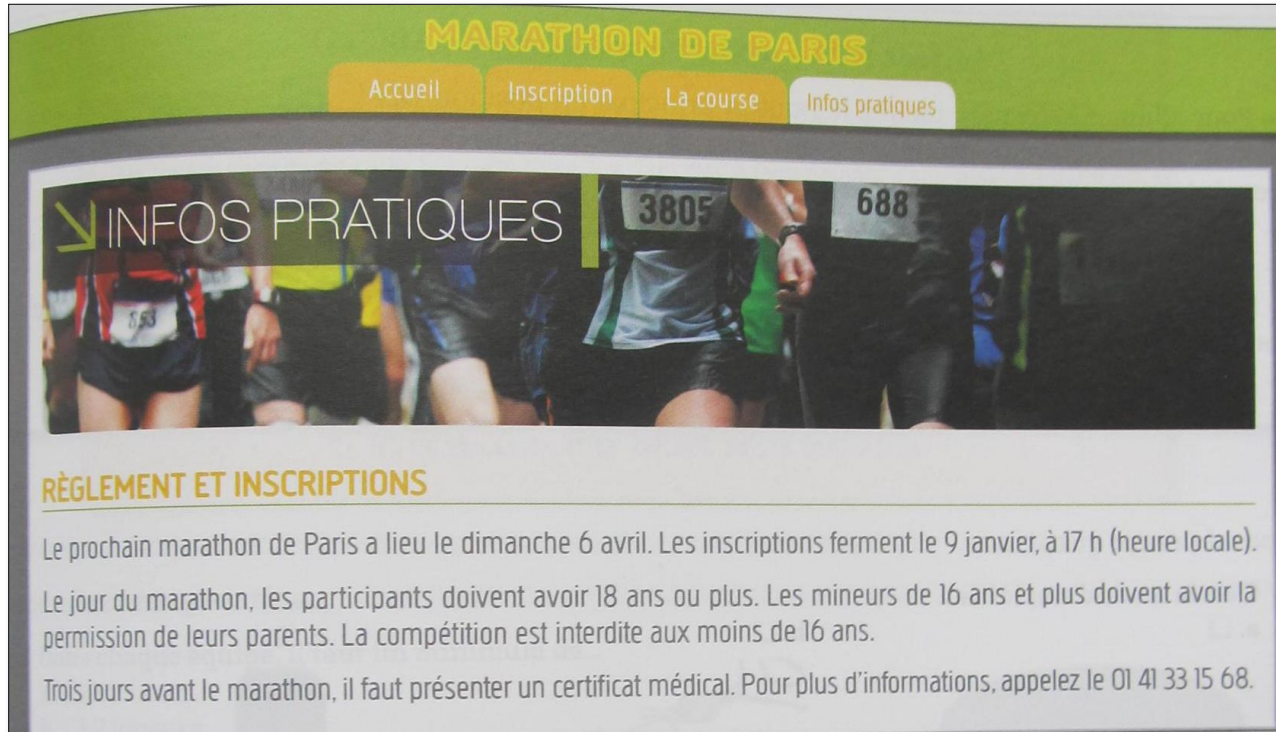


Devoir 4DELFC ABC P. 63 – Activité 14

Vous vivez en France. Vous consultez ce site Internet.



MARATHON DE PARIS

Accueil Inscription La course Infos pratiques

▼ INFOS PRATIQUES

RÈGLEMENT ET INSCRIPTIONS

Le prochain marathon de Paris a lieu le dimanche 6 avril. Les inscriptions ferment le 9 janvier, à 17 h (heure locale).

Le jour du marathon, les participants doivent avoir 18 ans ou plus. Les mineurs de 16 ans et plus doivent avoir la permission de leurs parents. La compétition est interdite aux moins de 16 ans.

Trois jours avant le marathon, il faut présenter un certificat médical. Pour plus d'informations, appelez le 01 41 33 15 68.

Répondez aux questions :

1. À quelle date se terminent les inscriptions ?

.....

2. À quelle heure ?

.....

3. Un participant peut s'inscrire avec la permission de ses parents s'il a

a. 15 ans

b. 17 ans

c. 19 ans

4. Quel document devez-vous présenter avant le marathon ?

.....

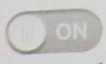







5. Pour avoir plus de renseignements, que devez-vous faire ?

.....

DELF ABC P. 64 – Activité 15

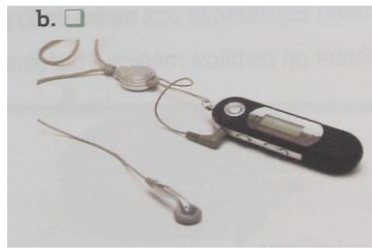
Vous lisez ces instructions.

Lecteur MP3 – mode d'emploi (modèle ABC'14)

- Pour allumer le lecteur, mettez le bouton principal en position ON .
- Pour mettre en veille, maintenez la touche  enfoncée pendant 5 secondes. Le message « Au revoir ! » apparaît sur l'écran.
- Pour lire une chanson, appuyez sur . Pour mettre en pause, appuyez sur .
- Appuyez sur  ou  pour changer la chanson.
- Pour régler le volume, appuyez sur  pendant 2 secondes, puis sur (-) pour diminuer le volume ou (+) pour l'augmenter.
- Pour écouter la radio, appuyez sur  pendant 3 secondes.

Répondez aux questions :

1. C'est le mode d'emploi de



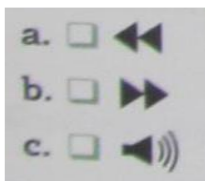
2. Pour mettre en veille, pendant combien de secondes devez-vous appuyer sur  ?

.....

3. Quel message indique que le lecteur est en veille ?

.....

4. Pour modifier le volume, vous appuyer d'abord sur



5. Pour écouter la radio, vous devez appuyer sur



DELF ABC P. 65 – Activité 16


Vous jouez à un jeu avec des amis francophones. Vous lisez ces instructions

RÈGLES DU TABOU

Le **TABOU** se joue toujours à deux équipes. Il faut deux joueurs ou plus dans chaque équipe.
Un joueur choisit une carte. Sur cette carte, il y a un mot à faire deviner à son équipe. Mais il y a aussi une liste de 5 mots : ce sont les mots tabous. Il est interdit de les prononcer.
Le joueur a 7 minutes pour faire deviner un maximum de mots à son équipe.

- Si un mot est trouvé : + 1 point.
- Si un mot tabou est prononcé : - 1 point.
- Si un mot tabou est traduit dans une autre langue : - 1 point.

CE JEU DE RÉFLEXION ET DE RAPIDITÉ EXISTE DEPUIS 1990.

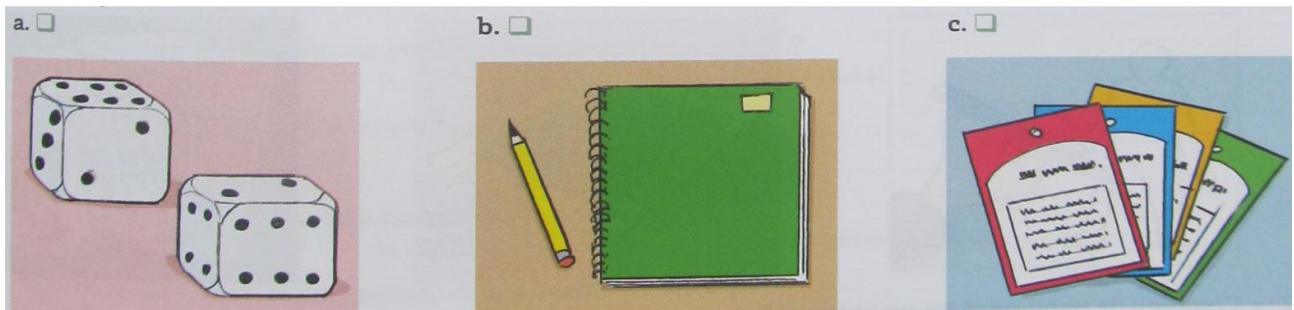


Répondez aux questions :

1. Pour chaque équipe, il faut un minimum de

- a. 1 joueur
- b. 2 joueurs
- c. 4 joueurs

2. Pour ce jeu, vous utilisez



3. Vous avez combien de minutes pour faire deviner des mots ?

.....

4. Vous perdez un point

- a. si vous n'êtes pas rapide.
- b. si vous prononcez un mot Tabou.
- c. si vous donnez la bonne réponse.

5. Quel genre de jeu est la Tabou ?

.....

DELF ABC P. 66 – Activité 17

Vous jouez à un jeu avec des amis francophones. Vous lisez ces instructions

Dessiner, c'est gagner !

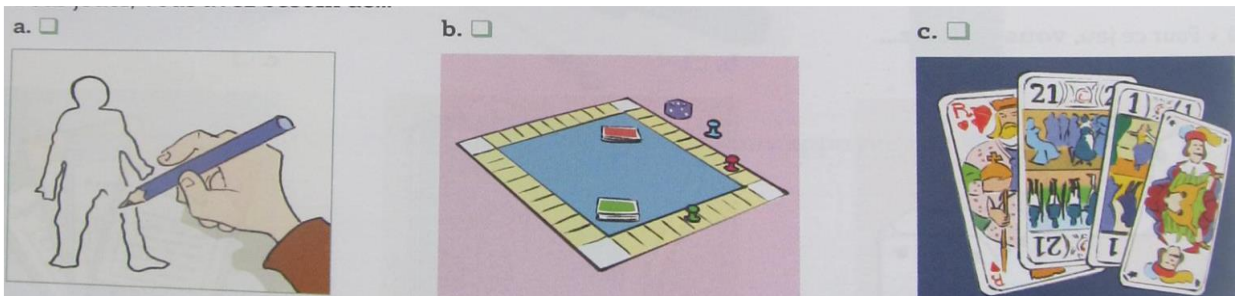
Il faut entre 4 et 8 participants. Chaque joueur joue seul.

- Pendant un tour de jeu, un joueur reçoit un mot et il le dessine. Ce joueur s'appelle le dessinateur. Les autres joueurs doivent deviner le mot.
- Un tour dure 2 minutes, sauf si quelqu'un trouve le mot avant.
- Si quelqu'un devine le mot, le dessinateur reçoit 20 points. Le joueur qui devine le mot reçoit 10 points. Si le mot n'est pas deviné, personne ne gagne de points.
- Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

⚠ Il est interdit de dessiner des lettres !

Répondez aux questions :

1. Pour jouer, vous avez besoin de



2. Combien de personnes peuvent jouer ?

a. 2

b. 8

c. 10

3. Combien de temps dure un tour ?

.....

4. Qui peut gagner 20 points ?

a. Personne

c. Le joueur qui dessine le mot.

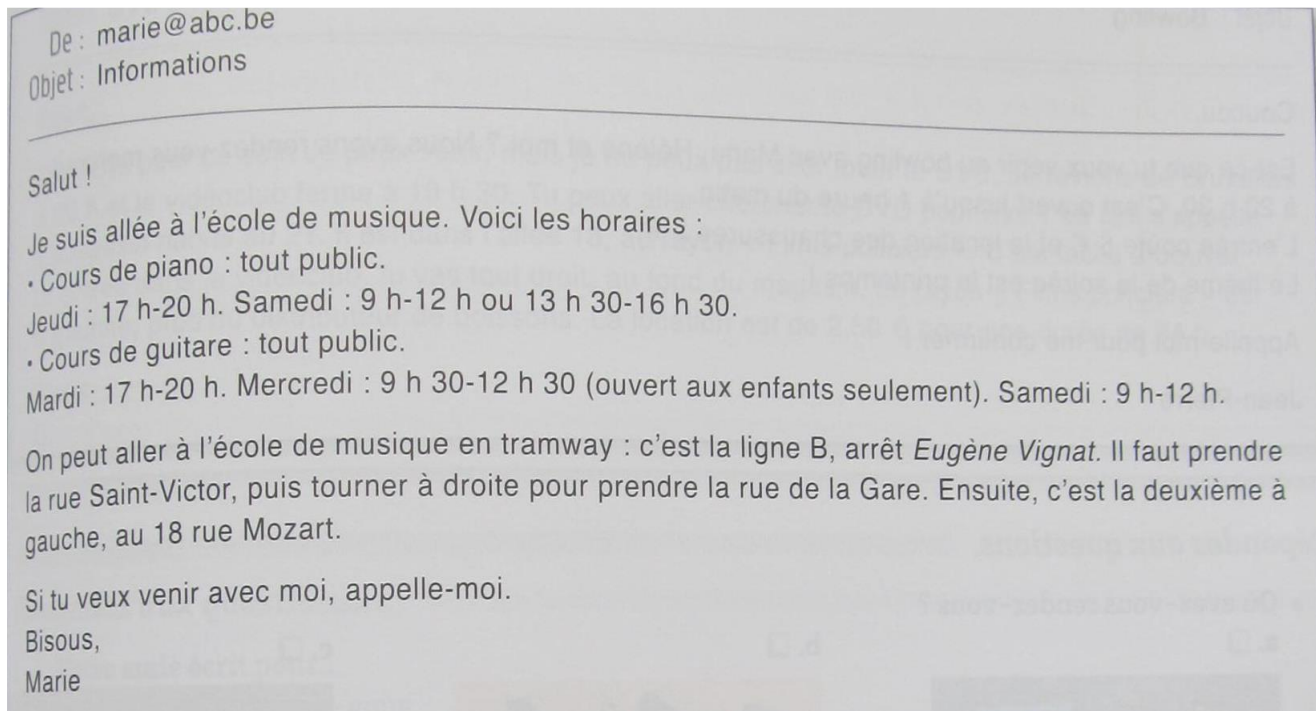
b. Le joueur qui devine le mot.

5. Qu'est-ce que vous ne pouvez pas dessiner ?

.....

DELF ABC P. 67 – Activité 1

Vous habitez en Belgique. Votre amie belge vous envoie ce courriel.



Répondez aux questions :

1. Quel jour est-ce que vous ne pouvez pas apprendre le piano ?

- a. Mardi
- b. Jeudi
- c. Samedi

2. À quel public est ouvert le cours du mercredi matin ?

.....

3. À quelle station de tramway devez-vous descendre ?

- a. Mozart
- b. Saint-Victor
- c. Eugène Vignat

4. Dessinez sur le plan le trajet pour aller à l'école de musique.

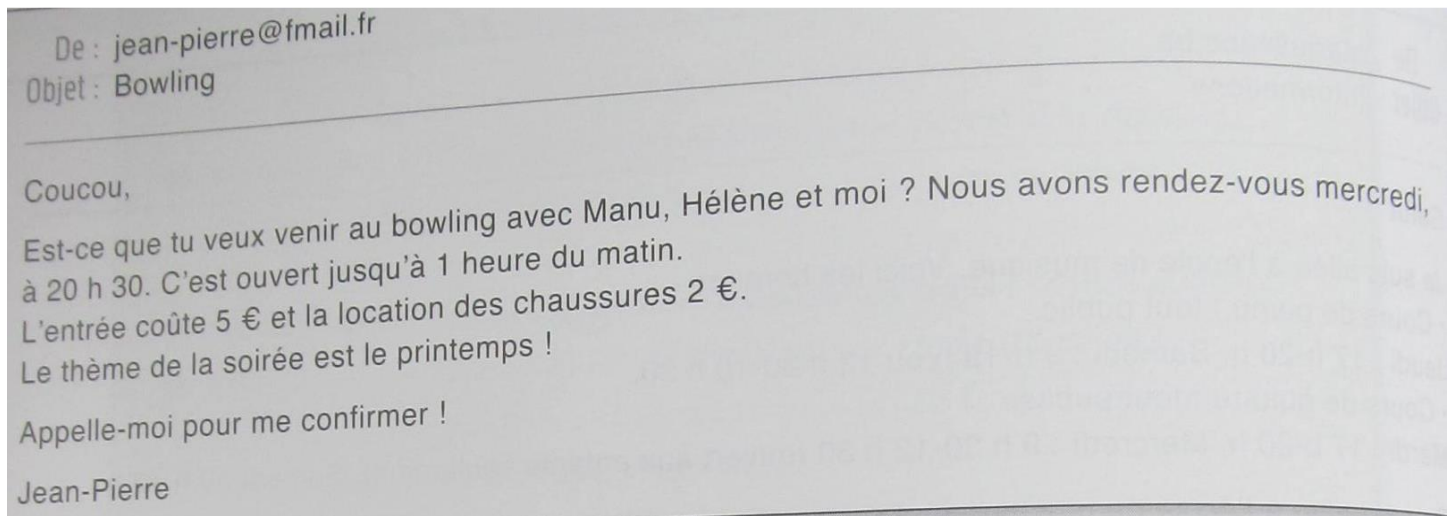


5. L'école est à quel numéro ?

.....

DELFC ABC P. 68 – Activité 2

Vous habitez à Tours en France. Vous lisez ce courriel d'un ami.



Répondez aux questions :

1. Où avez-vous rendez-vous ?



2. Quel jour ?

.....

3. À quelle heure ?

.....

4. Combien coûte l'entrée ?

.....

5. Quel est le thème de la soirée ?

.....

Langue :

Fais comme il est indiqué :

1. enfant est très sage et attentif en classe tandis que garçon est turbulent.

(Déterminant démonstratif)

2. Ils oublient toujours de prendre clés et de fermer la porte de maison.

(Déterminant possessif)

3. ?

Elles passeront leurs examens au mois de mai.

(Trouve la question)

4.ne mangent plus de viande.

(Complète par un GNS)

5. La vieille dame a des difficultés

(Ajoute un complément du nom au GN souligné)

6. Depuis deux heures, nous attendons impatiemment le médecin.

.....

(Souligne le COD et remplace-le par un pronom)

7. As-tu quelque chose à faire ?

.....

Avez-vous déjà terminé votre travail ?

.....

(Réponds négativement)

8. L'enfant donne un cadeau à sa mère.

.....

(Souligne le COI et remplace-le par un pronom)

9. Ma gourde conserve les boissons

.....

(Enrichis les groupes nominaux par un adjectif convenable)