

Fiche de l'examineur

Jeu de rôle

Carte de l'élève **A1**

Les vacances de Noël en Bretagne

Lisez la situation. Quand vous êtes prêt(e), commencez.

Vous voulez passer vos vacances de Noël en France, en Bretagne mais vous n'avez pas encore décidé où. Vous téléphonez à l'office du tourisme de Nantes. Vous posez des questions sur la ville et sa région.

- Vous saluez, vous vous présentez et vous posez votre demande.
- Vous répondez.
- Vous posez 2-3 questions sur la région (ou la ville) et sur les activités disponibles.
- Vous posez des questions sur l'hébergement
- Vous posez des questions sur la restauration.
- Vous demandez du temps pour prendre votre décision.

Vous concluez la conversation en remerciant l'employé(e).

Jeu de rôle

Carte de l'examineur **A1**

Les vacances de Noël en Bretagne

Vous êtes employé(e) à l'office du tourisme de Nantes. Vous recevez un coup de téléphone d'Estonie – un client vous pose des questions sur les possibilités de passer ses vacances en Bretagne. Vous lui donnez des informations sur votre région. Vous lui donnez des conseils.

- Vous saluez votre client, vous lui demandez s'il a envie de passer ses vacances en ville ou à la campagne.
- Selon la réponse du client, vous soutenez son choix (voir en-bas).
- Vous répondez.
- Vous conseillez au client une auberge de jeunesse à un prix raisonnable.
- Vous conseillez au client le restaurant La Bretonne à Nantes ou un restaurant rural qui offre des spécialités bretonnes – des crêpes sucrées et salées.
- Vous demandez au client de vous rappeler au moins un mois avant la date de son départ pour réserver une chambre dans l'auberge.

VILLE (NANTES) : la plus grande ville de la Bretagne ; musées intéressants ; crêperies et restaurants qui offrent des spécialités locales.

CAMPAGNE : sites naturelles (la côte bretonne) ; randonnées hivernales ; dolmens.

Fiche de l'examineur

Jeu de rôle

Carte de l'élève **A2**

Sac perdu à l'hôtel

Lisez la situation. Quand vous êtes prêt(e), commencez.

Vous êtes à la réception de l'hôtel et vous cherchez votre sac que vous avez oublié la veille dans la salle du restaurant de l'hôtel et dont vous avez besoin cet après-midi. Vous vous adressez à un(e) employé(e) de l'hôtel et vous lui décrivez votre sac de manière précise.

- Vous présentez votre problème.
- Impatient(e), vous répondez aux questions de l'employé(e).
- Vous insistez en précisant la cause.
- Vous insistez encore en justifiant votre inquiétude.
- Vous vous montrez satisfait(e).
- Vous réagissez et vous demandez le chemin.

A la fin remerciez l'employé(e) et prenez congé.

Jeu de rôle

Carte de l'examineur **A2**

Sac perdu à l'hôtel

Vous travaillez à la réception de l'hôtel. Un(e) client(e) vous demande son sac qu'il/elle a oublié la veille dans la salle du restaurant de l'hôtel. Vous parlez avec le client, vous lui posez des questions sur le sac et l'aidez à le retrouver.

- Vous vous montrez attentif/ve; vous lui posez quelques questions générales.
- Vous calmez votre client (l'hôtel s'occupera de son problème le plus rapidement possible).
- Vous expliquez qu'il n'est pas possible de retrouver son sac tout de suite (restaurant fermé, changement du personnel etc.)
- Vous changez d'attitude et vous promettez de téléphoner à l'administrateur du restaurant.
- Vous raccrochez et vous dites au client qu'il peut aller chercher son sac dans le bureau de l'administrateur du restaurant : un client l'avait retrouvé la veille sous la table voisine.
- Vous indiquez au client comment trouver l'administrateur du restaurant.

Fiche de l'examineur

Jeu de rôle

Carte de l'élève **A3**

Dans le magasin

Lisez la situation. Quand vous êtes prêt(e), commencez.

Vous avez acheté un blouson dont vous avez besoin dans quelques jours. Mais le vêtement est endommagé. Vous retournez au magasin pour obtenir le remboursement. Le vendeur / la vendeuse vous pose des questions. Vous discutez du problème avec lui/elle.

- Vous saluez le vendeur et vous dites pourquoi vous êtes venu(e).
- Vous répondez ; vous donnez le chèque au vendeur/ à la vendeuse.
- Vous n'acceptez pas, vous demandez le remboursement.
- Vous manifestez votre mécontentement.
- Vous insistez pour parler au directeur du magasin.
- Vous acceptez / n'acceptez pas la proposition du vendeur/ de la vendeuse et **à la fin concluez la conversation.**

Jeu de rôle

Carte de l'examineur **A3**

Dans le magasin

Vous êtes vendeur/euse dans un magasin. Un(e) client(e) vient vous parler- il/elle a acheté un blouson endommagé qu'il/elle veut rendre. Il/elle veut se faire rembourser. Vous lui posez des questions.

- Vous lui posez des questions pour préciser la situation (quand est-ce que le blouson a été acheté ? est-ce que le client/la cliente a gardé le chèque ?).
- Vous proposez au client/à la cliente de changer le vêtement.
- Vous lui dites que malheureusement, il/elle ne pourra pas se faire rembourser. En plus, le modèle qu'il/elle avait acheté, est épuisé.
- Vous dites que vous êtes désolé(e) mais vous ne pouvez pas l'aider.
- Vous refusez d'appeler le directeur ; vous demandez au client/à la cliente de remplir un formulaire et lui promettez de téléphoner le lendemain.

Fiche de l'examineur

Jeu de rôle

Carte de l'élève **A4**

Excursion en ville

Lisez la situation. Quand vous êtes prêt(e), commencez.

Vous et votre ami, vous êtes à Paris pour 24 heures – vous aimez les beaux arts et les monuments de Paris, donc vous voulez visiter le Louvre et le soir faire un tour en bateau mouche. Votre ami ne partage pas tout à fait vos goûts. Vous devez fixer un trajet commun.

- Vous vous montrez satisfait(e) d'être là.
- Pressé(e), vous proposez tout de suite votre plan.
- Vous insistez et donnez deux arguments.
- Vous vous montrez compréhensif(ve) mais pas prêt(e) à changer complètement vos plans.
- Vous vous montrez satisfait(e).
- Vous précisez les détails et fixez le plan final.

A la fin concluez les projet et insistez de vous mettre en route.

Jeu de rôle

Carte de l'examineur **A4**

Excursion en ville

Vous êtes à Paris pour 24 heures, votre ami(e) désire aller au Louvre, mais vous avez peur des grands musées et vous lui proposez plutôt de visiter l'Hôtel des Invalides et de monter à la Tour Eiffel.

- Vous vous montrez moins optimiste.
- Vous vous sentez encore un peu fatigué(e) du voyage et vous exprimez votre peur de passer des heures dans les grands musées.
- Vous réagissez mais exprimez l'envie de visiter la tour Eiffel le soir et surtout de voir les Invalides !
- Vous êtes prêt(e) à faire des compromis à condition de pouvoir monter à la Tour Eiffel.
- Vous commencez à vous intéresser et vous posez plus de questions.
- Vous êtes d'accord de commencer tout de suite

Fiche de l'examineur

Jeu de rôle

Carte de l'élève **A5**

Présenter son pays

Lisez la situation. Quand vous êtes prêt(e), commencez.

Vous avez rendez-vous avec un ami français qui aimerait vivre quelques années dans votre pays. Vous répondez à ses questions concernant votre pays et vous lui donnez des conseils.

- Vous saluez votre ami français.
- Vous vous montrez surpris(e) et vous lui posez quelques questions sur ses projets.
- Vous répondez.
- Vous donnez des renseignements à votre ami et vous lui faites la proposition de l'accueillir chez vous temporairement.
- Vous insistez en présentant vos arguments.
- Vous vous montrez content et vous l'invitez le soir même.

A la fin concluez la conversation et prenez congé.

Jeu de rôle

Carte de l'examineur **A5**

Présenter son pays

Vous êtes français et vous vous intéressez aux pays du nord. Vous souhaitez passer quelques années en Estonie. Vous avez rendez-vous avec un ami estonien et vous lui posez des questions concernant l'Estonie et les estoniens.

- Vous saluez votre ami estonien et vous lui annoncez que vous venez vivre en Estonie.
- Vous répondez aux questions en précisant vos motifs de déménager en Estonie (p.ex.) poste à l'université, thèse à rédiger sur les pays du nord). Vous posez quelques questions sur l'Estonie et les estoniens (le coût de la vie, le caractère des gens).
- Vous demandez conseil à votre ami pour trouver un appartement.
- Par politesse, vous n'acceptez pas la proposition.
- Vous acceptez la proposition de votre ami.
- Vous acceptez l'invitation de votre ami et vous le remerciez.

Fiche de l'examineur

Jeu de rôle

Carte de l'élève **A6**

Indiquer le chemin

Lisez la situation. Quand vous êtes prêt(e), commencez.

Un(e) de vos ami(e)s veut vous rendre visite dans votre maison de campagne, située dans un petit village. Les transports possibles sont le train, le bus, la voiture. Il/elle n'a jamais été chez vous et ne sait pas comment venir. Il/elle vous téléphone pour vous poser des questions sur les transports, les horaires etc.

- Vous saluez votre ami(e) et exprimez votre joie.
- Vous répondez à ses questions.
- Vous acceptez et vous proposez votre aide.
- Vous avez une idée / des idées concernant les activités pour le week-end.
- Dites ce qu'il devrait / ne devrait pas emporter.

Vous concluez la conversation (où, quand, comment)

Jeu de rôle

Carte de l'examineur **A6**

Indiquer le chemin

Vous voulez rendre visite à votre ami(e) qui passe son week-end à la campagne, dans un petit village que vous n'avez jamais visité. Vous n'avez pas de voiture. Vous lui téléphonez pour lui poser des questions. Vous vous mettez d'accord sur tous les détails concernant votre voyage.

- Vous demandez quels sont les transports possibles pour le village de votre ami(e).
- Vous posez des questions sur les horaires des trains (ou des autocars).
- Vous proposez de prendre le train du soir et demandez comment allez chez lui de la gare.
- Vous acceptez sa proposition.
- Vous vous montrez enthousiaste envers l'idée de votre ami(e).
- Vous vous mettez d'accord.