

La mise en oeuvre de la nouvelle procédure de passage de l'enseignement primaire vers l'enseignement secondaire et secondaire technique remonte à l'année scolaire 1996/1997. Le changement s'explique par le souci de baser l'orientation de chaque élève sur une meilleure connaissance de ses compétences et performances et de développer progressivement les échanges entre les enseignants du primaire et du postprimaire.

Les nouvelles modalités d'orientation accordent une importance décisive au travail, au comportement et au développement de l'élève de la 6^e année d'études, la culture de sélection se trouvant ainsi remplacée par une orientation qui s'appuie sur un ensemble plus vaste d'informations qualitatives sans toutefois abandonner la mesure quantitative des compétences des élèves. Parmi les critères qui fondent l'avis d'orientation figure, pour les branches principales, une épreuve dite standardisée.

En français, cette épreuve standardisée comporte en principe une partie compréhension de l'écrit, une partie compréhension de l'oral et une partie grammaire.

L'épreuve standardisée de 1999 sur l'écrit porte sur un texte documentaire intitulé «Le métier d'astronaute», suivi d'exercices ouverts de compréhension, d'exercices de vocabulaire et d'un exercice de grammaire. Le texte n'est pas lu à haute voix à la classe, les élèves sont invités à le lire silencieusement.

Les deux exercices de vocabulaire sont fondés sur le champ lexical spécifique, l'un étant un texte lacunaire, l'autre se présentant sous forme de QCM. Pour trouver les réponses correctes, l'élève devra se reporter au texte fourni.

L'exercice grammatical porte à la fois sur les compétences dans le domaine de la syntaxe, sur les capacités de conjuguer des verbes et, par la tangente, sur les connaissances dans le domaine du vocabulaire. L'enfant doit construire des phrases correctes tout en respectant les indications données.

L'épreuve standardisée sur l'oral est constitué d'un récit enregistré «Le fantôme vient à minuit» suivi d'un exercice de compréhension au moyen de questions ouvertes et de QCM.

Ces deux épreuves donnent lieu à une exploitation statistique qui fournit cinq scores différents.

S'y ajoute une épreuve d'expression écrite non standardisée intitulée «Un jour, tu décides de jouer au fantôme. Raconte ton aventure à l'indicatif présent.»

La totalité de l'épreuve ainsi que les résultats sont présentés dans les pages qui suivent.

1^{re} séance: écrit
temps imparti: 55'

Le métier d'astronaute
«Allô, la Terre? Ici l'espace!»

Que c'est beau de voir les maisons et les voitures du haut d'un gratte-ciel! Les choses semblent bien petites ainsi. Imagine comment la Terre apparaît aux astronautes vue de l'espace!

Se promener dans l'espace au milieu des étoiles, quelle aventure! Mais pour aller un
 5 jour dans l'espace, il faut devenir astronaute. Et cela prend des années de
 préparation ... sur Terre.



Comment devient-on astronaute?

Beaucoup de filles et de garçons rêvent
 de partir à la découverte du cosmos.
 10 Malheureusement très peu y arrivent.
 Pour devenir astronaute, il faut d'abord
 réussir ses études jusqu'à l'université.

Ensuite, on doit avoir de la patience, car
 devenir astronaute, c'est long. Parmi des
 15 milliers d'intéressés, on choisira une
 centaine de candidats. Ceux-ci devront
 répondre à une foule de questions et ils
 devront passer de nombreux examens.

Les examinateurs veulent tout savoir
 20 d'eux: leurs connaissances, leurs
 qualités et leurs défauts. En plus un
 contrôle médical très sévère est
 obligatoire. Il faut que les futurs
 astronautes soient en excellente santé.

25 Finalement, après plusieurs mois de tests, l'agence spatiale engage seulement
 quelques personnes. Mais ces personnes auront encore bien du chemin à faire
 avant d'être prêtes au décollage!

Tu sais que dans l'espace, on devient léger comme une plume. On flotte, c'est
 l'apesanteur. Les astronautes doivent s'habituer à l'apesanteur: ils apprendront par
 30 exemple à manger en flottant librement en apesanteur.



Pour se préparer aux voyages spatiaux, les astronautes apprennent de plus à faire de la plongée sous-marine, à piloter un avion et à sauter en parachute. Des spécialistes leur montrent comment fonctionne une navette spatiale. Ils étudient l'astronomie, l'océanographie et bien d'autres sciences encore.

... trois ... deux ... un ... FEU!

40 Que font les astronautes dans l'espace? Parfois, ils réparent des satellites. Souvent, ils font des expériences qui servent à mieux comprendre l'univers. Et pendant chaque voyage, ils observent
45 notre bonne vieille Terre, car on se pose encore beaucoup de questions sur elle.

Cela t'étonnera peut-être, mais il y a des astronautes qui n'iront jamais dans l'espace. Les missions spatiales coûtent
50 très cher. Il y en a donc très peu.

Imagine maintenant la nervosité des astronautes au moment du décollage. Ils sont assis dans la navette, le cœur battant. Le monde entier les regarde à la télévision. Les moteurs des fusées commencent à vrombir. Le rêve va enfin se réaliser!

Cinq ... quatre ... trois ... deux ... un ... FEU!

55 La navette s'arrache du sol. Elle disparaît à toute vitesse au-dessus des nuages. Bientôt elle tourne autour de la Terre. Les astronautes regardent par le hublot. Autour, les étoiles brillent. Là-bas, très loin, la Terre n'est plus qu'une boule bleue dans l'immensité du cosmos.

A) Compréhension de l'écrit

Le métier d'astronaute

1 Quelle est la première condition pour devenir astronaute?

.....
.....

2 Pourquoi le contrôle médical des nouveaux astronautes est-il si important?

.....
.....

3 Seulement quelques astronautes ont la chance de partir en mission. Pourquoi?

.....
.....
.....

4 Quels sont les travaux que les astronautes doivent exécuter dans l'espace?

.....
.....
.....
.....

5 Comment les astronautes se sentent-ils au moment du décollage?

.....
.....
.....

6 *Décris le départ de la navette.*

.....
.....
.....
.....
.....

B) Vocabulaire

Complète à l'aide des mots indiqués.

s'arrache / le navet / sciences / test / sous-marine / instituteurs / astronaute
la profondeur / la navette / examinateurs / vomir / spatiale / la Terre
brûle / l'apesanteur / engage / la Lune / flotte

Voyager dans l'espace - pourquoi pas?

Le futur (1) doit être en excellente forme et réussir tous les tests physiques. Des (2) lui font passer des épreuves terribles. Exemple: le candidat est attaché à une chaise et il ne finit plus de tourner. On (3) seulement ceux qui ne sont pas malades après ce (4) ; cela signifie qu'ils résisteront au mal de l'espace plus tard. Dans l'espace, tout ce qui n'est pas attaché (5) : c'est (6) Les astronautes doivent se préparer à la vie dans l'espace à l'aide d'appareils spéciaux appelés simulateurs. Ils doivent faire beaucoup de sport, par exemple de la plongée (7) et ils doivent étudier beaucoup de (8) , comme l'océanographie, l'astronomie ou la physique. Quand le grand jour arrive, les astronautes montent dans (9) Les portes se ferment et les moteurs des fusées commencent à (10) La navette (11) du sol dans un bruit infernal. Elle se déplace à 27 000 km/h; elle met seulement une heure et demie pour faire le tour de (12)

Coche la réponse correcte.

13 avoir de la patience
ligne 12

- a) avoir de la fièvre
- b) attendre sans s'énerver
- c) devenir nerveux
- d) jouer aux cartes

14 un défaut
ligne 18

- a) une dent d'éléphant
- b) une formule compliquée
- c) une sorte d'examen médical
- d) le contraire d'une qualité, ce qui n'est pas bien

15 être léger comme une plume
ligne 23

- a) écrire des poèmes
- b) avoir peu de poids
- c) être amoureux
- d) ne jamais se laver

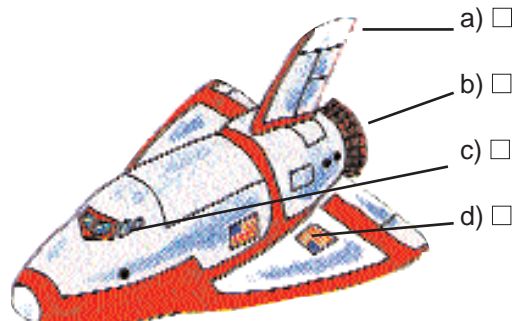
16 l'océanographie
ligne 29

- a) le médecin spécialiste des oreilles
- b) l'étude des étoiles et de l'espace
- c) l'artiste qui dessine les océans
- d) l'étude des mers et des océans

17 observer
ligne 33

- a) obliger qqn à faire qqch.
- b) détester qqn/qqch.
- c) regarder très attentivement qqn/qqch.
- d) jouer sur une scène

18 un hublot
ligne 46



C) Exercice grammatical

Ex: observer qqch. / les astronautes / p. c.
Les astronautes ont observé la Lune.

- 1 accepter qqch. / je / ind. prés.
.....
- 2 dire qqch. à qqn / vous / ind. prés.
.....
- 3 faire qqch. les yeux fermés / tu / f. s.
.....
- 4 se moquer de qqn / nous / p. c.
.....
- 5 montrer qqch. à qqn / l'institutrice / f. s.
.....
- 6 rencontrer qqn / les filles / f. s.
.....
- 7 permettre à qqn de sortir / les parents / p. c.
.....
- 8 mettre qqch. dans / tu / il faut que
.....
- 9 apprendre qqch. par coeur / ils / ind. prés.
.....
- 10 se rappeler qqch. / tu / ind. prés.
.....
- 11 sourire à qqn / nous / impf.
.....
- 12 s'occuper de qqn / la grand-mère / p. c.
.....
- 13 aider qqn / impératif (singulier)
.....
- 14 demander qqch. à qqn / nous / il faut que
.....

2° scéance: oral*temps imparti: temps de l'enregistrement***Le fantôme vient à minuit****1** Où se passe l'histoire?

.....

2 Quels sont les personnages de l'histoire? *Enumère*

.....

3 Pour quelles raisons le voyageur frappe-t-il à la porte de l'hôtel?

.....

4 Pourquoi le patron de l'hôtel ne veut-il pas donner de chambre au voyageur?

.....

- 5** Dédé est
- a) l'hôtelier.
 - b) le voyageur.
 - c) le fantôme.
 - d) le fils du patron.

6 Qu'est-ce que les gens du pays pensent du fantôme?

- a) Ils ont peur de lui.
- b) Ils l'aiment bien.
- c) Ils le détestent.
- d) Ils ne croient pas aux fantômes.

7 Une chambre hantée est

- a) une chambre où on danse la samba.
- b) une chambre où apparaît régulièrement un fantôme.
- c) une chambre où il y a beaucoup de souris et d'araignées.
- d) la chambre de la patronne.

8 Pourquoi le voyageur prend-il quand même la chambre?

.....

9 A quelle heure le fantôme entre-t-il dans la chambre?

.....

10 Au début, le fantôme n'est pas content,

- a) parce qu'il fait froid.
- b) parce que le voyageur ronfle.
- c) parce que le voyageur veut partir.
- d) parce que la lampe n'est pas allumée.

11 Quels objets le fantôme utilise-t-il pour faire du bruit?

.....
.....
.....

12 Le fantôme porte a) un long manteau blanc et e) de belles lunettes
b) un costume gris f) de lourdes chaînes
c) un grand chapeau blanc g) de lourdes pierres
d) un drap blanc h) de longues chaussettes.

13 faire du tapage a) faire la grasse matinée
b) faire une longue promenade
c) faire un bruit violent
d) faire de la gymnastique

14 Qu'est-ce que le fantôme propose au voyageur pour passer le temps?

.....
.....

15 A quelle heure le fantôme s'en va-t-il?

.....

16 A minuit moins dix, le voyageur est tout énervé. Pourquoi?

.....
.....
.....

17 Le voyageur arrive quand même à dormir tranquillement. Comment s'y prend-il?

- a) Le voyageur retarde la pendule de cinq heures.
- b) Le voyageur change de chambre.
- c) Le voyageur se bouche les oreilles.
- d) Le voyageur prend les chaînes du fantôme.

18 Quelle est la réaction du fantôme quand il comprend que le voyageur l'a trompé?

.....
.....
.....
.....

Oral: Transcription du texte se trouvant sur le CD joint au présent dossier

Le fantôme vient à minuit
D'après Cami: Pour lire sous la douche.

Tu vas entendre une histoire. On va te la raconter une première fois. Après tu devras répondre à deux questions.
Ecoute bien!

Le fantôme vient à minuit

Il fait nuit noire. Seul, dans son pauvre petit hôtel de campagne, le patron lit le journal. Tout à coup, il entend des coups à la porte. Une voix crie:

- Ouvrez, je me suis perdu.
- L'hôtelier va ouvrir et le voyageur entre.
- Donnez-moi une chambre, vite. Je suis mort de fatigue, je veux dormir.
 - Pas de chance, monsieur, il me reste seulement une chambre et elle est hantée. Impossible de dormir là-dedans. Vous comprenez, Dédé n'est pas méchant, mais il aime faire du bruit.
 - Dédé, qui est Dédé?
 - Notre fantôme, naturellement. On l'aime bien, dans le pays, c'est pour ça qu'on l'appelle Dédé.
 - Les fantômes, ça n'existe pas. Allez, donnez-moi cette chambre, je tombe de fatigue.

Alors, l'hôtelier conduit le voyageur à la chambre hantée. L'homme s'endort tout de suite. Minuit sonne à la pendule de la chambre. Le fantôme ouvre doucement la porte. Mais il se prend les pieds dans une chaise qui, bien sûr, tombe et réveille le voyageur. Le fantôme n'est pas content.

- Quelle idée de ne pas laisser la lampe allumée!
- Le voyageur ouvre de grands yeux: Les fantômes existent donc vraiment?
Il allume la lampe et constate qu'il y a là un fantôme tout à fait classique avec son drap blanc et ses lourdes chaînes.
- Monsieur, j'aimerais bien dormir. C'est pourquoi je vous demande si vous allez rester longtemps dans ma chambre.
 - Jusqu'au lever du jour. Mais il me semble que j'oublie quelque chose! Ah! oui, je dois faire du bruit avec mes chaînes.

Et le fantôme se met à faire un bruit terrible.

- Mais ... Qu'est-ce qui vous arrive? Vous êtes fou?
- Vous savez bien que tous les fantômes font du bruit avec leurs chaînes, non?
- Pourquoi?
- Je n'en sais rien, mais c'est comme ça.
- Vous avez raison. Excusez-moi, je vais me rendormir.

Cinq minutes plus tard, un bruit terrible réveille de nouveau le voyageur. C'est le fantôme qui a renversé l'armoire, comme ça, pour faire du bruit.

- Ça va durer encore longtemps, ce bruit?
 - Jusqu'au lever du jour, monsieur. Vous ne voulez pas faire un jeu avec moi pour passer le temps? Il y a un paquet de cartes dans le tiroir de la table.
 Pendant un long moment, tout est tranquille. Mais tout à coup, le fantôme regarde la pendule: deux heures sans faire de bruit, mais c'est une catastrophe! Il saisit ses chaînes et les lance comme un fou contre le mur.
 - Heureusement dans un moment, le jour va se lever.
 Voilà la pendule qui sonne cinq heures. Le fantôme arrête son tapage et demande:
 - Vous êtes ici pour longtemps?
 - Pour une nuit encore, hélas!
 - Oh! alors à demain, cher ami.
 Et il sort, tout content.

Il fait de nouveau nuit. Tout énervé, le voyageur regarde la pendule: minuit moins dix. Encore dix minutes et l'horrible bruit va recommencer.
 - Non! Non! Ce n'est pas possible! Une nuit, ça suffit!
 Tout à coup il a une idée: Dédé entre seulement quand la pendule sonne minuit. Cette fois, elle va sonner minuit à cinq heures. Il court vers la pendule. Au dernier moment - il est minuit moins trois - le voyageur fait reculer l'aiguille. Et voilà: la pendule sonne sept heures.
 - Ouf, je peux dormir tranquillement, hahaha! ...

A cinq heures du matin, quand la pendule a fini de sonner minuit, qui est-ce qui entre? Le fantôme avec ses chaînes ... Il va les lancer contre le mur quand, tout à coup, il voit, à travers la fenêtre, le jour qui se lève. Qu'est-ce que ça veut dire? Il se tourne vers le voyageur qui lui dit:
 - Eh oui, mon cher Dédé! Cette pendule retarde de cinq heures. Il faut la faire réparer ...
 Le fantôme, encore un peu plus pâle, regarde la pendule qui l'a trompé et, tête basse, il sort sans un mot.

Maintenant tu vas entendre les questions sur l'histoire.
 Tu as le temps de répondre sur la feuille. Ecoute bien!

Question 1: Où se passe l'histoire?
Pause 2'

Question 2: Quels sont les personnages de l'histoire? *Enumère*
Pause 2'

Maintenant on va te raconter la première partie de l'histoire encore une fois.
 Après tu vas répondre à d'autres questions. Ecoute bien!

Le fantôme vient à minuit

Il fait nuit noire. Seul, dans son pauvre petit hôtel de campagne, le patron lit le journal. Tout à coup, il entend des coups à la porte. Une voix crie:

- Ouvrez, je me suis perdu.

L'hôtelier va ouvrir et le voyageur entre.

- Donnez-moi une chambre, vite. Je suis mort de fatigue, je veux dormir.

- Pas de chance, monsieur, il me reste seulement une chambre et elle est hantée.

Impossible de dormir là-dedans. Vous comprenez, Dédé n'est pas méchant, mais il aime faire du bruit.

- Dédé, qui est Dédé?

- Notre fantôme, naturellement. On l'aime bien, dans le pays, c'est pour ça qu'on l'appelle Dédé.

- Les fantômes, ça n'existe pas. Allez, donnez-moi cette chambre, je tombe de fatigue.

Tourne la page.

Voilà, maintenant réponds aux questions.

Question 3: Pour quelles raisons le voyageur frappe-t-il à la porte de l'hôtel?

Pause 3'

Question 4: Pourquoi le patron de l'hôtel ne veut-il pas donner de chambre au

Pause 2' voyageur?

Question 5: Dédé est l'hôtelier.

Pause 12" le voyageur.

le fantôme.

le fils du patron.

Question 6: Qu'est-ce que les gens du pays pensent du fantôme?

Pause 12"

Ils ont peur de lui.

Ils l'aiment bien.

Ils le détestent.

Ils ne croient pas aux fantômes.

Question 7: Une chambre hantée est

Pause 12"

une chambre où on danse la samba.

une chambre où apparaît régulièrement un fantôme.

une chambre où il y a beaucoup de souris et d'araignées.

la chambre de la patronne.

Question 8: Pourquoi le voyageur prend-il quand même la chambre?

Pause 2'

Maintenant on va te raconter la deuxième partie de l'histoire encore une fois.
Après tu vas répondre à d'autres questions. Ecoute bien!

Alors, l'hôtelier conduit le voyageur à la chambre hantée. L'homme s'endort tout de suite. Minuit sonne à la pendule de la chambre. Le fantôme ouvre doucement la porte. Mais il se prend les pieds dans une chaise qui, bien sûr, tombe et réveille le voyageur. Le fantôme n'est pas content.

- Quelle idée de ne pas laisser la lampe allumée!

Le voyageur ouvre de grands yeux: Les fantômes existent donc vraiment?

Il allume la lampe et constate qu'il y a là un fantôme tout à fait classique avec son drap blanc et ses lourdes chaînes.

- Monsieur, j'aimerais bien dormir. C'est pourquoi je vous demande si vous allez rester longtemps dans ma chambre.

- Jusqu'au lever du jour. Mais il me semble que j'oublie quelque chose! Ah! oui, je dois faire du bruit avec mes chaînes.

Et le fantôme se met à faire un bruit terrible.

- Mais ... Qu'est-ce qui vous arrive? Vous êtes fou?

- Vous savez bien que tous les fantômes font du bruit avec leurs chaînes, non?

- Pourquoi?

- Je n'en sais rien, mais c'est comme ça.

- Vous avez raison. Excusez-moi, je vais me rendormir.

Cinq minutes plus tard, un bruit terrible réveille de nouveau le voyageur. C'est le fantôme qui a renversé l'armoire, comme ça, pour faire du bruit.

- Ça va durer encore longtemps, ce bruit?

- Jusqu'au lever du jour, monsieur. Vous ne voulez pas faire un jeu avec moi pour passer le temps? Il y a un paquet de cartes dans le tiroir de la table.

Pendant un long moment, tout est tranquille. Mais tout à coup, le fantôme regarde la pendule: deux heures sans faire de bruit, mais c'est une catastrophe! Il saisit ses chaînes et les lance comme un fou contre le mur.

- Heureusement dans un moment, le jour va se lever.

Voilà la pendule qui sonne cinq heures. Le fantôme arrête son tapage et demande:

- Vous êtes ici pour longtemps?

- Pour une nuit encore, hélas!

- Oh! alors à demain, cher ami.

Et il sort, tout content.

Voilà, maintenant réponds aux questions.

Question 9: A quelle heure le fantôme entre-t-il dans la chambre?
Pause 45"

Question 10: Au début, le fantôme n'est pas content
Pause 12" parce qu'il fait froid.
parce que le voyageur ronfle.
parce que le voyageur veut partir.
parce que la lampe n'est pas allumée.

Question 11: Quels objets le fantôme utilise-t-il pour faire du bruit?
Pause 2'

Question 12: Le fantôme porte un long manteau blanc
Pause 24" un costume gris
un grand chapeau blanc
un drap blanc
et
de belles lunettes
de lourdes chaînes
de lourdes pierres
de longues chaussettes.

Question 13: faire du tapage: faire la grasse matinée
Pause 12" faire une longue promenade
faire un bruit violent
faire de la gymnastique

Question 14: Qu'est-ce que le fantôme propose au voyageur pour passer le temps?
Pause 2'

Question 15: A quelle heure le fantôme s'en va-t-il?
Pause 45"

Maintenant on va te raconter la fin de l'histoire.
Après tu vas répondre aux trois dernières questions.

Il fait de nouveau nuit. Tout énervé, le voyageur regarde la pendule: minuit moins dix. Encore dix minutes et l'horrible bruit va recommencer.

- Non! Non! Ce n'est pas possible! Une nuit, ça suffit!

Tout à coup il a une idée: Dédé entre seulement quand la pendule sonne minuit. Cette fois, elle va sonner minuit à cinq heures. Il court vers la pendule. Au dernier moment - il est minuit moins trois - le voyageur fait reculer l'aiguille. Et voilà: la pendule sonne sept heures.

- Ouf, je peux dormir tranquillement, hahaha! ...

A cinq heures du matin, quand la pendule a fini de sonner minuit, qui est-ce qui entre? Le fantôme avec ses chaînes ... Il va les lancer contre le mur quand, tout à coup, il voit, à travers la fenêtre, le jour qui se lève. Qu'est-ce que ça veut dire? Il se tourne vers le voyageur qui lui dit:

- Eh oui, mon cher Dédé! Cette pendule retarde de cinq heures. Il faut la faire réparer ...

Le fantôme, encore un peu plus pâle, regarde la pendule qui l'a trompé et, tête basse, il sort sans un mot.

Maintenant c'est à toi.

Question 16: A minuit moins dix, le voyageur est tout énervé. Pourquoi?

Pause 3'

Question 17: Le voyageur arrive quand même à dormir tranquillement.

Pause 12" Comment s'y prend-il?

Le voyageur se bouche les oreilles.

Le voyageur change de chambre.

Le voyageur retarde la pendule de cinq heures.

Le voyageur prend les chaînes du fantôme.

Question 18: Quelle est la réaction du fantôme quand il comprend que le

Pause 3' voyageur l'a trompé?