najah213.com · نجاح 213

Année scolaire : 2015/2016 **11.02.2016**

Devoir n°2 de français du 2eme trimestre. **Classes 3 L.PH. Durée : 1 h**

Texte :

Activité de loisirs de bon nombre d'individus, les jeux vidéo ne sont pas toujours sans conséquences sur les joueurs. Cyberaddiction et épilepsie **en** sont les dérives négatives les plus souvent citées. Cependant, on oublie souvent l'apport positif des jeux vidéo dans certains domaines comme la créativité.

La cyberdépendance est un phénomène de dépendance au monde virtuel résultant d'une pratique abusive des jeux vidéo. Pour certains, une personne qui joue plus de 26 heures par semaine aux jeux vidéo est dépendante. Pour d'autres, c'est au-delà de 60 heures par semaine. Au-delà du nombre d'heures, c'est surtout lorsque le joueur abandonne ses activités sociales et culturelles et que sa pratique du jeu perturbe ses besoins vitaux (manger, dormir ,…) que l'on parle de dépendance.

Au-delà de ce problème de dépendance, la pratique débridée et mal encadrée du jeu vidéo entrainerait des risques de crises d'épilepsie. Ici aussi les cas sont peu fréquents et ne concernent que les personnes les plus sensibles. En outre ce risque, peut la plupart du temps être évité grâce une utilisation intelligente et raisonnable des jeux vidéo, c'est-à-dire en limitant le temps consacré au jeu, en ne jouant pas dans le noir ou encore en évitant les jeux trop violents ou au rythme trop saccadé.

En contrepoint de ces aspects négatifs, des études récentes ont démontré que les jeux vidéo peuvent avoir des effets positifs sur les joueurs. Des chercheurs américains ont prouvé que leur pratique développe l'acuité visuelle et améliore la gestion de l'espace.

D'autres effets positifs ont également été découverts comme l'atténuation de la douleur chez certains patients, une protection contre le vieillissement du cerveau ou encore un développement des capacités stratégiques et créatives des joueurs.

Pour terminer, les jeux vidéo ont pris une nouvelle direction grâce à leur emploi dans la médecine. En effet, une utilisation précise et encadrée du jeu vidéo a fait ses preuves dans la rééducation oculaire et musculaire mais également dans l'augmentation des capacités spatiales et sociales chez les enfants victimes d'un retard mental ou d'autisme.

Site internet

http://www.espace-citoyen.be/article/154-les-jeux-video-bienfaits-et-mefaits/

Questions :

I. Compréhension : (14pts)

1. Le thème traité dans ce texte s'articule autour :
   - L'influence négative des jeux vidéo sur les jeunes.
   - L'influence positive des jeux vidéo sur les jeunes.
   - L'influence double des jeux vidéo sur les jeunes.

   Recopiez la bonne réponse

فروض واختبارات مع الحلول لكل المستويات — مجاناً
najah213.com

najah213.com · نجاح 213

2. Ne pas être capable de se passer des jeux vidéo est appelé la cyberaddiction.
Relevez une phrase dans le texte qui exprime la même idée.

3. Relevez du texte quatre (4) mots ou expressions qui renvoient à **‘‘la médecine’’**.

4. Relevez dans le texte un mot synonyme de *« **Cyberdépendance** »*

5. Classez les expressions suivantes : *capacités stratégiques et créatives, abandon des activités sociales et culturelles, rééducation oculaire et musculaire, crises d'épilepsie, l'acuité visuelle et la gestion de l'espace, Cyberaddiction et épilepsie.* Selon qu’elles renvoient à :
   - Au service du joueur ; ..., …, … .
   - Au détriment du joueur ***;*** ..., …, … .

6. A qui renvoie le mot souligné dans le premier paragraphe ?

7. La pratique débridée **entrainerait** des risques de crises d'épilepsie. Dans cette phrase, le conditionnel présent exprime ***:***
   - *Une éventualité*
   - *Un regret*
   - *Un souhait*

   Recopiez la bonne réponse

8. *«* En contrepoint de ces aspects négatifs, des études récentes ont démontré que les jeux vidéo peuvent avoir des effets positifs sur les joueurs ». ***Réécrivez le même rapport en substituant le mot qui l’exprime par l’un des trois donnés dans la liste ci-dessous***
(en dépit de ; si bien que, étant donné que)

9. Dans ce texte, l’auteur veut ?
   a- Critiquer et dénoncer l’influence négative des jeux vidéo sur les jeunes.
   b- Prouver que les jeux vidéo sont importants pour la vie des jeunes.
   c- Convaincre de l’utilité des jeux vidéo surtout sur le plan médical.

   Recopiez la bonne réponse

II. Production écrite : (6pts) :

Votre ami (e) aime trop les jeux vidéo, expliquez-lui ce que cela entraine.

Pour cela rédigez le compte rendu critique du texte (environ 110 mots) que vous présenterez à ton ami (e).

Pouvoir et vouloir, deux verbes pour une seule pièce

فروض واختبارات مع الحلول لكل المستويات — مجاناً
najah213.com