



9-11

1+

-

Ex	Réponses							Points	
1	est sortie			agitait			s'est mise	12	
	éclairaient			faisait			est arrivée		
	a disparu			tenait					
	s'est trouvée			s'est arrêtée					
	avait			étaient					
2	par	sans	à	à	dans	de	6		
3	—	—	du	un	un	une	l'	7	
4	lui	la	en	lui	elle	5			



9-11

1+

:

13	
• (170 +/- 10%), :	1
• () .	1
• , , , ,	4
• , , .	4
• ,	3
12	
• - , , .	3
• .	2
• , (3%) .	5
• () , .	2



2015/16 .

9-11

1+



9-11

1+

<ul style="list-style-type: none">• (étendue et maîtrise).	4	
<ul style="list-style-type: none">•	3	



Les jeux vidéo sont-ils dangereux

Clément Moutiez : Dans la palette des jeux vidéo qui existent aujourd'hui, est-ce que vous pourriez définir ceux qui sont les plus dangereux finalement pour l'enfant et l'adolescent ? Il y a des jeux de sport, des jeux de simulation de vie aussi qui sont peut-être ceux qui enferment le plus l'enfant dans un monde virtuel.

Marie-France Le Heuzey : Je trouve que dans les études portant sur les jeux vidéo, il y a très peu d'études qui justement analysent les bénéfices et les inconvénients spécifiques de chaque type de jeu. Certains types de jeux, comme les jeux de tir, de visée, ceux-là sont un peu plus étudiés parce qu'en effet on évalue leur intérêt éventuel pour améliorer les capacités d'attention fine et de vision des détails. Mais moi, je ne connais pas d'études qui ont vraiment comparé, par exemple, les jeux sportifs à des jeux de simulation de vie, etc. Donc je ne peux pas, malheureusement, répondre à cette question. Et puis il y a des joueurs dans les jeux massivement multijoueurs, enfin les fameux jeux vraiment très immersifs*, qui ont une très bonne insertion sociale par ailleurs et qui n'ont pas de conséquences négatives importantes, donc je ne peux pas les qualifier de mauvais jeux. Il y a même eu une étude, d'un auteur qui est assez célèbre dans le domaine des jeux vidéo, qui montre que même les jeux violents peuvent avoir un intérêt pour les enfants, pour leur apprendre un certain nombre de qualités comme la persévérance, faire face à l'adversité*, ne pas se décourager, donc il y a même des auteurs qui trouvent des bénéfices aux jeux violents, alors que quand même les jeux violents peuvent poser d'autres problèmes.

Clément Moutiez : Madame Mouren, sur cette question des jeux qui entraînent l'enfant dans une vie virtuelle, est-ce que vous, vous ne pensez pas que ces jeux-là sont peut-être plus dangereux que d'autres plates-formes* ?

Marie-Christine Mouren : Je pense que la dangerosité, c'est un tout et que la fragilisation d'une personne, sa vulnérabilité*, c'est un tout, c'est multifactoriel*, il y a beaucoup de composantes qui entrent en jeu. Alors, que les jeux vidéo très violents, très virtuels, puissent être une de ces composantes, je crois que je serais mal venue de dire « certainement pas », parce que je n'aurais pas de preuve de dire cela ; mais en aucun cas, un passage à l'acte violent, on a eu des exemples, dans les derniers mois



9-11

1+

ou années, ne peut être mis, vraiment d'une façon claire, en rapport avec un attrait pour des jeux vidéo. Il faut des facteurs, à mon avis, de personnalité ou des troubles psychiatriques souvent pas encore diagnostiqués. Le jeu vidéo violent apporte peut-être un poids supplémentaire, mais en aucune façon il ne fera le meurtrier ou le passage à l'acte violent, moi j'ai du mal à croire ça quand même.

**Конкурс понимания устного текста****Ключи****Регистрационный номер участника**

--	--	--	--	--	--

	Réponse		
1.	.	.	.
2.	.	.	.
3.	.	.	.
4.	.	.	.
5.	.	.	.
6.	les jeux de tir, de visée		
7.	.	.	.
8.	.	.	.
9.	.	.	.
10.	.	.	.
11.	.	.	.
12.	.	.	.
13.	.	.	.
14.	.	.	.
15.	.	.	.
16.	des jeux de sport, des jeux de simulation de vie, des jeux de tir, de visée		

_____ / 20



1	A	B	C	D	E	F	G	1
2	A	B	C	D	E	F	G	1
3	A	B	C	D	E	F	G	1
4	A	B	C	D	E	F	G	1
5	A	B	C	D	E	F	G	1
6	A	B	C	D	1			
7	A	B	C	1				
8	A	B	C	1				
9	A	B	C	1				
10	A	B	C	1				
11	A	B	C	1				
12	A	B	C	1				
13	A	B	C	1				
	Quelle catégorie de livres préfèrent-ils : livres papier ou livres numériques ?				Pourquoi : deux arguments parmi ceux qui sont cités ci-dessous			
14*	livres numériques				1) je découvre les auteurs que je ne trouve pas en librairie;			
					2) je peux lire de nouveau sans mes lunettes ;			
					3) je peux lire la nuit sans déranger les miens avec la lumière ;			
					4) la liseuse ne pèse pas lourd.			
15*	livres papier				1) les livres papier traversent les âges et ont une histoire ;			
					2) les livres papier ont leur odeur ;			
					3) on peut les glisser facilement dans un sac à main ou un sac à dos sans craindre d'abîmer leur écran ultrasensible ;			
					4) il est impossible de vendre, de prêter ou d'offrir des livres numériques.			
16*					1) pour les liseuses, de nombreux			



	9-11	1+
	livres papier	progrès sont encore à faire
		2) il est difficile de se repérer dans un texte ;
		3) l'objet numérique pense à la place de la personne qui lit.

* **14-16:** Quelle catégorie de livres préfèrent-ils : livres papier ou livres numériques ? – 1 , Pourquoi : deux arguments – 2 .