

CONVERSATION

Parler des jeux vidéo

NIVEAU

Intermédiaire (B2)

NUMÉRO

FR_B2_2074S

LANGUE

Français



Objectifs

- Je peux avoir une conversation argumentée sur les jeux vidéo.
- Je peux discuter de façon approfondie des bienfaits et des dangers des jeux vidéo au quotidien.



Échauffement

Aimez-vous jouer aux jeux vidéo ?

Donnez deux raisons pour lesquelles vous aimez ou vous n'aimez pas les jeux vidéo.





Échangez

Discutez avec vos camarades.

Avez-vous déjà joué à un jeu vidéo qui implique de bouger, comme la Nintendo Wii ?

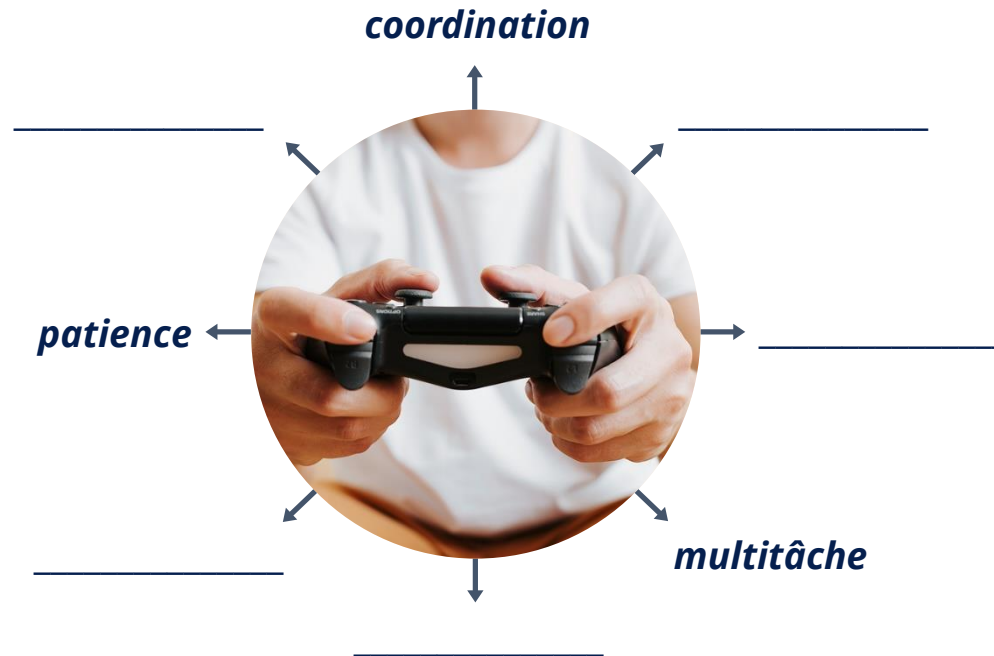


Quels sont les avantages de ce type de jeu ?



Jeux vidéo et aptitudes

À votre avis, quelles sont les aptitudes (mentales ou physiques) que l'on peut développer grâce aux jeux vidéo ?



Qu'en pensez-vous ?

Lisez les affirmations ci-dessous. Êtes vous **d'accord** ?
Justifiez.

- 1 Jouer aux jeux vidéo est une bonne activité pour renforcer l'esprit d'équipe au travail.
- 2 Les jeux vidéo sont une forme d'expression artistique.
- 3 Les jeux vidéo peuvent être utilisés comme instrument pédagogique.
- 4 Les jeux vidéo peuvent nous apprendre à être plus empathiques.



Que diraient-ils ?

Devrait-on laisser les enfants âgés de 10 ans jouer aux jeux vidéo ?

1. **Choisissez** une personne.
2. À votre avis, que dirait cette personne à ce sujet ? **Jouez son rôle.**
3. Vos camarades **devinent** qui vous êtes.



André

76 ans



Guillaume

44 ans



Inès

29 ans



Patricia

14 ans

Je ne vois pas où est le mal ! On peut s'amuser et rencontrer d'autres personnes en ligne.

Hmm, tu es Patricia ?

- Où est le mal ?
 - Sûrement pas !
 - À mon avis...
 - Je suis
- convaincu·e que ...
 - Je crois fermement que...



Je ne vois pas où est le
mal ! On s'amuse !

Cela veut dire « je ne vois pas ce qu'il y a
de négatif ».



Opinions

En **classe entière** ou en **breakout rooms** :

Lisez les affirmations ci-dessous et **discutez** :

Avec quelle affirmation vous sentez-vous le plus proche ? Pourquoi ?



Les jeux vidéo peuvent rapprocher des gens de toute origine confondue.

L'univers des jeux est très compétitif et cela a un impact dans d'autres sphères de la vie.

Jouer aux jeux vidéo encourage la créativité et l'imagination.

Bientôt les recruteurs utiliseront la réalité virtuelle pour tester les aptitudes des candidats.



Avant d'entrer dans la **breakout room**, prenez une **photo** de l'exercice.



Première et dernière fois

Demandez à vos camarades.

**Vous rappelez-vous la
première fois que vous
avez joué à un jeu
vidéo ? C'était quel jeu ?**

**Quand avez-vous joué à
un jeu vidéo pour la
dernière fois ?**



Inquiétudes

Lisez les inquiétudes que les parents ont au sujet de l'usage des jeux vidéo par leurs enfants. Laquelle vous semble la plus préoccupante ? Pourquoi ?

santé et
obésité

addiction

violence

temps passé
derrière un
écran





Fin de la leçon

Expression

Tirer son épingle du jeu

Sens : préserver ses intérêts, se dégager d'une situation délicate

Exemple : *Le contexte était compliqué mais Antoine a réussi à tirer son épingle du jeu.*



Pratique additionnelle

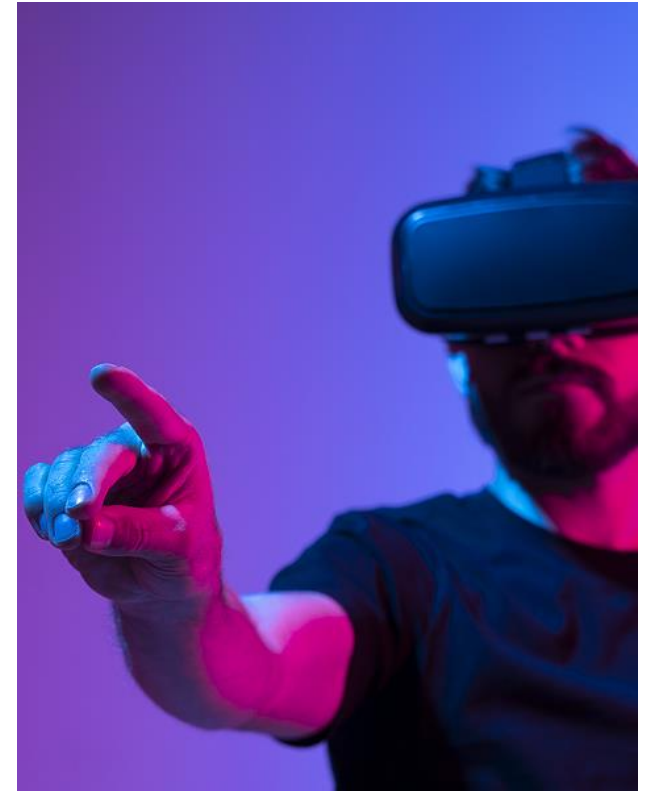
Échangez

Discutez avec vos camarades.



Selon vous, quelle a été la plus grande avancée des jeux vidéo au cours des 40 dernières années ?

Partagez votre opinion.



Personnages

Échangez avec vos camarades.



Si vous pouviez choisir un personnage de jeu vidéo, qui serait-il ? Pourquoi ?



Enfance

Échangez avec vos camarades.



Quelles règles mettriez-vous en place pour vos enfants au sujet de l'usage des jeux vidéo ?

Partagez vos idées.





Corrigés

Toutes les questions ont des réponses libres.



Résumé

Parler des bienfaits des jeux vidéo

- *renforce l'esprit d'équipe, favorise la créativité et l'imagination, instrument pédagogique*
- *développe des aptitudes comme la coordination ou être multitâches.*

Parler des dangers des jeux vidéo

- *santé, obésité, addiction*
- *violence, non approprié pour les enfants*
- *temps passé devant un écran*



Vocabulaire

multitâche

l'esprit d'équipe

l'expression artistique

l'instrument pédagogique

Où est le mal ?

