

LECTURE

# Les e-sports

**NIVEAU**

Intermédiaire (B2)

**NUMÉRO**

FR\_B2\_2083R

**LANGUE**

Français

## Objectifs

- Je peux lire et comprendre un texte détaillé sur l'e-sport.
- Je peux donner mon avis de manière argumentée sur l'e-sport.



# Lecture (I)

**Lisez** ce témoignage.

Mon fils Simon a commencé très tôt à voir des *youtubeurs* qui jouent en ligne et qui commentent la partie qu'ils sont en train de jouer. Déjà à l'âge de trois ans, il regardait ces vidéos en boucle.

Je voyais bien que mon fils s'évadait à travers cet autre monde, parfois plus beau et merveilleux que le nôtre et différent de tout ce qu'il avait vu ou connu à son âge. Les graphismes sont extrêmement complexes et réalistes. Parfois on pourrait croire qu'il s'agit de la réalité.

Plus tard, vers l'âge de 10 ans, il a commencé à jouer en ligne, et il a intégré une équipe. Petit à petit, son entraîneur l'a encouragé à participer à des tournois. Puis au fil du temps, Simon est devenu joueur professionnel. Il jouait 12 heures par jour. Cependant, il ne faisait pas d'exercice physique. Il passait son temps assis sur un fauteuil confortable.

Heureusement, quand il est devenu joueur professionnel, il avait déjà passé son bac, puis il avait obtenu son master en communication. J'étais donc plus rassurée sur son avenir.



un commentateur,  
une  
commentatrice



Ce **commentateur**  
rend les matchs  
passionnants !

un entraîneur,  
une entraîneuse



Mon **entraîneuse** nous  
motive toujours !

un tournoi



Avez-vous déjà  
participé à un **tournoi**  
de poker en ligne ?



# Compréhension

Lisez les affirmations.

Dites si elles sont **vraies** ou **fausses**. Justifiez.

		vrai	faux
1	Simon a commencé à jouer en ligne à l'âge de trois ans.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Simon s'est passionné pour les e-sports parce qu'il était lui-même sportif.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Simon jouait parfois jusqu'à 12 heures par jour.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Simon a déjà participé à des compétitions.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	C'est maintenant un joueur professionnel.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





# Et vous ?

Que préférez-vous ?

**Les e-sports...**



**...ou les sports de terrain ?**

# Lecture (II)

**Lisez** la suite du texte.

Pour moi, le e-sport, n'était pas vraiment un sport. Néanmoins, mon fils m'a expliqué que de la même façon qu'un sport de terrain, il doit souvent jouer en équipe, il doit être discipliné et il doit pratiquer des heures entières voire des années pour rester à un niveau professionnel. Son hygiène de vie est très stricte tout comme celle des sportifs professionnels.

Il m'a aussi parlé de la dextérité hors norme que requièrent certains jeux. Il faut toujours améliorer son temps de réaction, sa vigilance, et la précision des mouvements.

J'ai aussi appris grâce à lui qu'il faut beaucoup de patience et de réflexion. Ce sont des atouts considérables dans le milieu des jeux compétitifs. Il y a aussi une coordination d'équipe qui peut être plus importante que la qualité individuelle, bien sûr si le jeu auquel on joue est un jeu d'équipe, comme le football par exemple.

Bref, après maintes discussions, j'ai compris que le jeu électronique était un sport.

En fait, les e-sports ne sont pas nouveaux et Simon n'est pas une exception. Les e-sports ont vu le jour dans les années 1990, mais c'est seulement au cours des dernières années qu'ils sont devenus populaires.





# Vocabulaire

**Trouvez** dans le texte des synonymes de...

cependant

exceptionnel

concentration

de  
nombreuses





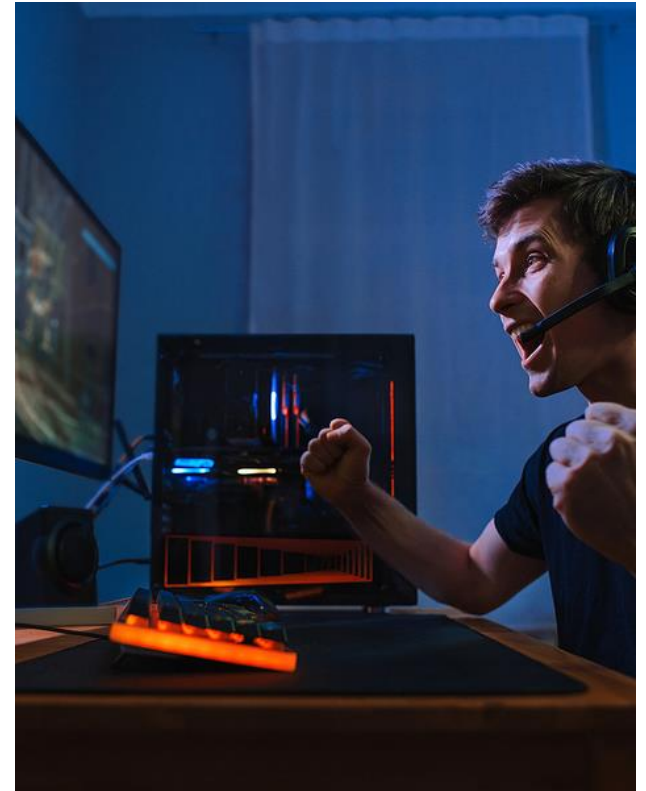


# Qu'en pensez-vous ?

Répondez aux questions suivantes.

**Aimeriez-vous être un  
joueur ou une joueuse  
professionnel·le de e-  
sport?**

**Pourquoi ?**





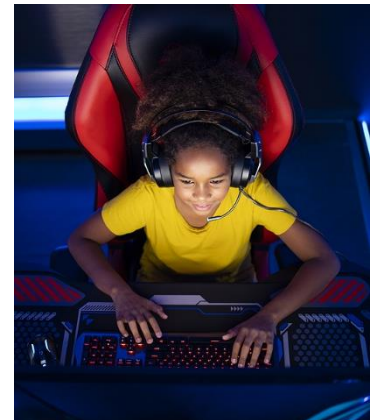
# E-sport vs. sport réel

Le e-sport peut-il être considéré comme un sport réel ? Pourquoi ?

**Trouvez** des arguments pour et contre.

pour

contre





## Lecture (III)

Lisez la suite du texte et **répondez** aux questions.

Dans les années 2000, on a observé un boum en Corée du Sud, aujourd'hui considérée comme le berceau du e-sport. On peut avancer quelques explications pour cela : la diffusion précoce et massive d'Internet et l'ouverture de cyber-cafés destinés aux *gamers*.

Puis ils se sont diffusés en Scandinavie et en Europe de l'Est. Un des événements les plus importants a lieu chaque année à Katowice en Pologne. Le tournoi reçoit environ 180.000 personnes et autour de 50 millions de spectateurs en ligne ! La grande majorité des joueurs et des spectateurs sont des hommes, âgés de 21 à 35 ans.



1. Aimeriez-vous assister à un tournoi comme celui mentionné dans le texte ?
2. Qu'est-ce que vous imaginez voir à un tournoi de ce type ?
3. Êtes-vous surpris·e par le profil du public ?

La Corée du Sud est  
considérée comme **le**  
**berceau** du e-sport.



Cette expression permet de désigner  
le lieu où quelque chose a  
commencé ou a été créé.

Votre pays est-il le **berceau** d'un  
sport ou d'un art en particulier ?



## Lecture (IV)

Lisez la fin du texte et **répondez** aux questions.

Alors, les e-sports doivent-ils être considérés comme des sports ? On conçoit généralement le sport comme une activité avant tout physique. Il faut admettre que le e-sport ne répond que très vaguement à ce critère. La dextérité des doigts semble bien limitée en comparaison avec les habilités requises pour certains sports de terrain. Mais par contre, ils ont en commun l'esprit de compétition et d'équipe.

On peut aussi se demander si les e-sports sont bénéfiques ou néfastes pour la santé. Au-delà du fait que les joueurs doivent rester assis et regarder fixement un écran pendant très longtemps, certains joueurs font aussi usage de drogues, afin de pouvoir rester éveillés pendant des heures et des heures.

C'est pourquoi il faut garder un œil critique sur cette tendance et ne pas tomber dans le piège de l'addiction.

Enfinement, pensez-vous que les e-sports doivent être considérés comme des sports ?

Selon le texte, pour quelle raison certains joueurs prennent des drogues ?

À votre avis, le e-sport pourra-t-il un jour réunir autant de supporters que le football ?





# Conséquences

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

**Faites une liste** des conséquences de l'addiction aux jeux vidéo.

**Expliquez** oralement chacune d'entre elles.



**Conséquences**

---

---

---

---

---

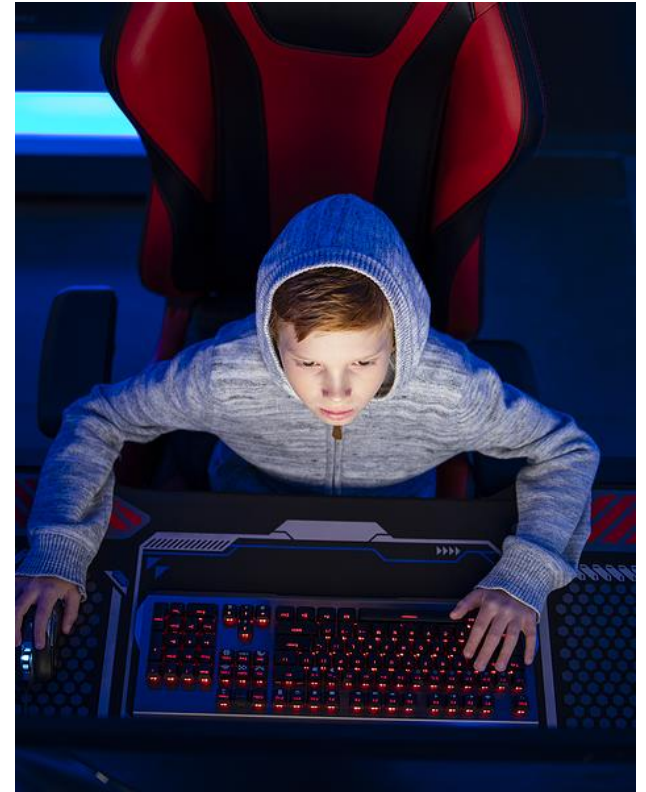
---

---

---



**Quels conseils  
donneriez-vous à  
une personne  
accro aux jeux  
vidéo ?**



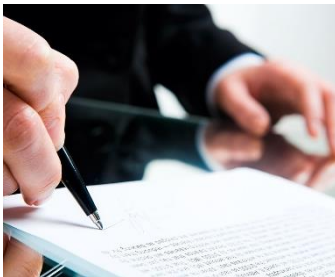


# Réflexion

Suivez les consignes puis **partagez** vos réponses avec le reste de la classe.

1. Prenez deux ou trois minutes pour **résumer** ce que vous avez appris à propos des e-sports au cours de cette leçon.

2. Écrivez une chose que vous **souhaiteriez savoir** et dont le texte ne parle pas.



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



# Fin de la leçon

Expression

***La balle est dans ton camp.***

**Sens :** C'est toi qui a l'initiative, qui peut agir.

**Exemple :** *je t'ai expliqué tous les détails, maintenant la balle est dans ton camp.*





# Pratique additionnelle



# Vocabulaire

**Complétez** les phrases avec le mot correct.



- 1 J'ai vu un \_\_\_\_\_ d'échecs sur Internet. Je ne me suis jamais autant ennuyé !
- 2 C'est un joueur \_\_\_\_\_, il peut battre tous ses concurrents.
- 3 J'adore ce \_\_\_\_\_. Avec lui, regarder un match est passionnant !
- 4 La \_\_\_\_\_ est une qualité requise pour être un bon *gamer*.
- 5 Je lui ai répété \_\_\_\_\_ fois qu'il ne devrait pas passer autant de temps devant un écran.

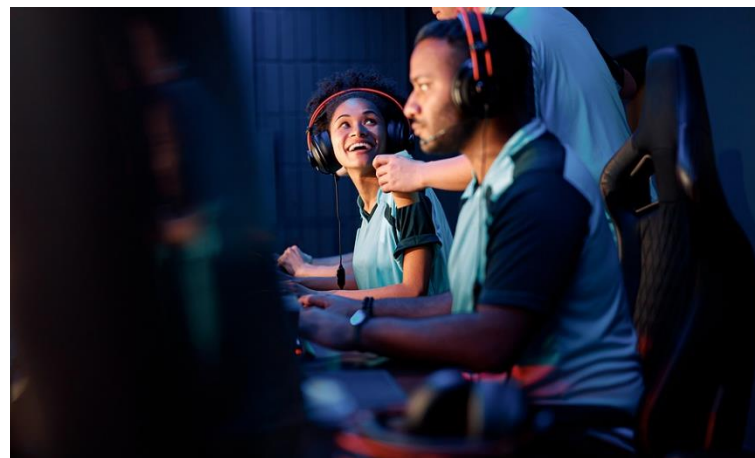
hors norme  
vigilance  
maintes  
tournoi  
commentateur



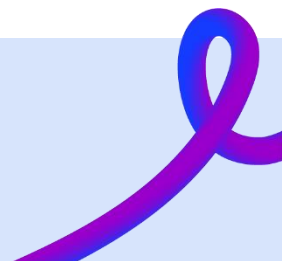
# Discutez

Échangez avec vos camarades.

**Comment expliqueriez-vous ce qu'est le e-sport à quelqu'un qui n'en a jamais entendu parler ?**



**Pensez-vous qu'être joueur professionnel de e-sport puisse garantir des revenus confortables ? Pourquoi ?**





# Corrigés

**P. 5 :** 1-faux. 2-faux. 3-vrai. 4-vrai. 5-vrai.

**P. 8 :** cependant = néanmoins. Exceptionnel = hors norme. Concentration = vigilance. De nombreuses = maintes.

**P. 20 :** 1-tournoi. 2-hors norme. 3-commentateur. 4-vigilance. 5-maintes.



# Résumé

## Parler de e-sport

- *l'entraîneur ou l'entraîneuse, le commentateur ou la commentatrice, le tournoi, la partie*
- *jouer en ligne, le joueur professionnel ou la joueuse professionnelle, le gamer ou la gameuse*

## Les bienfaits et les dangers du e-sport

- *la vigilance, la dextérité, l'esprit de compétition, l'esprit d'équipe, la discipline, la précision, la patience, la coordination*
- *l'addiction, l'usage de drogues, le manque d'exercice physique*





# Vocabulaire

le commentateur, la commentatrice

l'entraîneur, l'entraîneuse

le tournoi

hors norme

la vigilance

maints, maintes

le berceau

