**Communication, Culture et citoyenneté F3**

**La voix active et la voix passive**

**- Exercices -**

**Exercice 1 : Transformez ces phrases à la forme passive :**

* Il est souhaitable que le public comprenne davantage les vrais enjeux du gaming.

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

* Les consommateurs des jeux vidéo attendront chaque année de nouvelles idées des concepteurs.

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

* Le secteur du gaming a créé un nombre incroyable d’emplois sur le marché.

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

* Actuellement, les vrais fans des jeux vidéo ne ratent aucun événement de gaming.

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

* Les jeux vidéo ont véhiculé pour longtemps des stéréotypes liés aux femmes.

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

**Exercice 2 : Ecrivez ces phrases à la forme active :**

* De nouveaux défis sont régulièrement ajoutés par les développeurs.

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

* Des illustrations pour le jeu sont conçues par l’artiste.

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

- Des récompenses aux meilleurs joueurs étaient attribuées par les organisateurs.

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

* Des études ont été menées par des experts sur l'impact des jeux vidéo sur le comportement des joueurs.

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

* Les personnages du jeu vidéo « The Last of us » ont été conçus par une équipe de designers talentueux.

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