Les jeux vidéo

1. ***A. Lisez attentivement le texte !***

Je crois que j'ai toujours aimé les jeux vidéo.

Je me rappelle encore d'avoir été émerveillé devant le jeu « Tetris » que m'avait montré mon oncle quand j'étais petit. À l'époque, je ne pensais pas que les jeux vidéo allaient évoluer comme ça !

Aujourd'hui, les graphismes sont tellement bien faits qu'on a l'impression de regarder des films. C'est parfois difficile de faire la différence entre un jeu vidéo et la réalité.
Maintenant, il y en a vraiment pour tous les goûts. Un jeu vidéo peut nous faire rire, nous détendre, nous faire vivre une histoire incroyable ou même nous faire peur.
Pour moi, certains jeux vidéo sont de vraies œuvres d'art qui nous transportent dans des univers insolites. Certains d'entre eux sont même philosophiques et m'ont fait me poser beaucoup de questions.

Les deux jeux qui m'ont le plus marqué sont « Half-Life 2 » et « Bioshock ». « Half-Life 2 » parce que je n'avais jamais vu des graphismes et une ambiance aussi incroyable de toute ma vie. Je me rappelle d'avoir essayé le jeu chez un ami et d'avoir vraiment eu très peur pendant que j'essayais le niveau dans un village abandonné.

Le deuxième jeu qui m'a le plus marqué, c'est « Bioshock ». Je ne peux que vous conseiller d'y jouer. C'est une véritable expérience dans un univers dystopique, mais en même temps crédible. L'histoire se passe dans une citée sous-marine dans les années 60 dans une ambiance très glauque et très malsaine. Je ne préfère pas vous en dire plus, mais vous pouvez y jouer les yeux fermés.

Un jour, j'en suis sûr, certains jeux vidéo seront exposés dans des musées.

(https://anyfrench.com/lecture/les-jeux-video)

1. ***B. Cochez les bonnes cases !***

Quel est le premier jeu vidéo que le narrateur découvre ?

a. Bioshock b. Need for Speed c. Tetris

Qui a introduit le narrateur dans le monde des jeux vidéo ?

a. son oncle b. sa mère c. son père

À quoi ressemble les jeux vidéo d'aujourd'hui ?

a. aux films b. au théâtre

LIVEWORKSHEETS

Quels sont les deux jeux aimés par le narrateur ?

a. Half-Life 2 b. Luxor c. Bioshock

À quoi compare le narrateur les jeux vidéo ?

a. à des œuvres d'art b. à des jouets c. à la radio

Selon le narrateur, quel est l'avenir de certains jeux vidéo ?

a. Ils seront exposés dans des musées. b. Ils seront jetés à la poubelle. c. Ils seront oubliés.

Quels états peuvent nous provoquer les jeux vidéo ?

a. Ils nous font vivre des histoires intéressantes. b. Ils nous font rire. c. Ils nous détendent.

2. ***Complétez les blancs par les mots du texte !***

Les deux jeux qui m'ont le plus sont «Half -Life 2» et «Bishock». «Half -Life 2» parce qu'il avait et incroyables. J'ai essayé ce jeu chez et j'ai eu très lorsque j'ai essayé dans un village . Quant au deuxième jeu, je ne peux que vous d'y jouer. L'histoire se passe dans sous-marine, dans une ambiance très glauque et très . Vous pouvez y jouer les yeux fermés.

3. ***Tirez les mots dans les endroits convenables !***

Les jeux vidéo peuvent être un outil
L'enfant aime jouer avec ses amis.
des jeux vidéo font l'expérience plus réelle.
du jeu attire tous les gens.
Les jeux vidéo ne peuvent pas remplacer
Ils peuvent couper l'enfant du
En excès, ils provoquent
Â cause de cette dépendance, les enfants peuvent devenir
Les jeux vidéo sont un moyen de
Les jeux développent des enfants.

d'apprentissage.
Les consoles
en ligne.
dépendance.
divertissement.
les habilités
jeux traditionnels.
monde réel.
L'interactivité
violents.

LIVEWORKSHEETS