Jeux vidéo: l'évolution du gaming au fil des années

Découvrez le sujet du reportage à l'aide des devinettes suivantes.

Je suis la première étape de la vie. .....

Je suis l'activité préférée des enfants. .....

Je cause de la dépendance. .....

Je suis une surface électronique visuelle. .....

Je suis un appareil informatique. .....

Je suis une sorte de compétition. .....

Je n'ai pas d'amis. .....

Je suis un groupe social. .....

Je suis un groupe de joueurs. .....

Je suis une remarque écrite sur Internet. .....

Regardez le reportage sans le son et cochez les éléments que vous avez vus.

☐ une salle d'informatique ☐ des écrans ☐ des joysticks ☐ des consoles

☐ un jeu en noir et blanc ☐ des gamers ☐ un magasin de jeux ☐ un vendeur

☐ un psychologue ☐ un streamer ☐ un test d'intelligence ☐ des commentaires

Regardez le reportage et cochez les éléments que vous avez entendus.

☐ loisir ☐ appareil ☐ machine ☐ jouer

☐ enfance ☐ graphisme ☐ écran ☐ clavier

☐ console ☐ joystick ☐ passionnant ☐ ordinateur

☐ smartphone ☐ portable ☐ tournoi ☐ interactif

Regardez le reportage sans le son et choisissez-lui un bon titre. Si vous avez une meilleure idée, n'hésitez pas à la proposer à votre groupe. Discutez.

L'histoire des jeux vidéo en France

Les jeux vidéo – une addiction à soigner

Les gamers – une nouvelle communauté ?

.....

BRIJALDO HURTADO MICHELLE JOHANNA

Créatif FLE 2022

LIVEWORKSHEETS

Regardez le reportage et choisissez le bon résumé. Soulignez les éléments faux.

Les premiers jeux vidéo portables ont apparu il y a près de 50 ans. Leur grand avantage était qu'on pouvait jouer n'importe où avec. Avec le temps, ils sont devenus de plus en plus puissants et sophistiqués. Contrairement à une idée reçue, les gamers ne sont plus des personnes solitaires, mais forment aujourd'hui des communautés qui partagent entre eux leurs succès et expériences.

Rejouer avec les premières consoles de leur enfance, c'est un véritable voyage dans le temps pour certains. Malheureusement, ils ne comprennent plus ce qu'ils aimaient dans les jeux de l'époque qui sont obsolètes aujourd'hui quand on trouve des jeux beaucoup plus passionnants. Les gamers d'aujourd'hui échangent entre eux leurs réussites et découvertes.

Les rétrogamers revivent avec nostalgie les moments passionnants vécus avec leurs premiers jeux d'il y a vingt ans. L'évolution des jeux vidéo a été permanente depuis près de 50 ans. Les joueurs addicts aux consoles de plus en plus sophistiquées ne sont plus des asociaux solitaires, même si l'on ne peut pas parler de vraies communautés car elles ne se retrouvent que dans l'espace virtuel.

Regardez le reportage et mettez ses idées principales dans l'ordre.

1. .../ Aujourd'hui, les gamers forment une communauté interactive.
2. .../ Rejouer avec les premières consoles, c'est de revivre son enfance pour certains.
3. .../ Le grand défi du marché était la miniaturisation.
4. .../ Les premiers jeux vidéo ont apparu il y a près d'un demi-siècle.
5. .../ Depuis 50 ans, le marché ne cesse d'évoluer.

Regardez le reportage et dites si les affirmations suivantes sont vraies, fausses ou non données. Corrigez les éléments faux.

		vrai	faux	?
1.	Les gamers se souviennent avec nostalgie de leurs premières consoles.			
2.	Les premières Game Boys étaient difficiles à transporter.			
3.	Elles coûtaient relativement cher à l'époque			
4.	Depuis près de 50 ans, de nouvelles consoles se succèdent sur le marché.			
5.	Les gamers sont des solitaires asociaux.			
6.	Les joueurs se retrouvent sur Internet pour échanger sur les nouveaux jeux.			

BRIJALDO HURTADO MICHELLE JOHANNA

LIVEWORKSHEETS

	.....			
7.	Le nombre des addicts aux jeux vidéo augmente considérablement.			

Regardez le reportage et complétez le texte avec les éléments manquants ci-dessous.

addictif – captivant – commentaires – communauté – consoles – écrans – gamers – interactif – jeu – jouer – loisir – machines – marché – miniature – passionnants – portables – puissant - univers

Quelque part dans cette galaxie, au vingtième siècle, des mammifères bipèdes ont inventé le jeu vidéo, un ..... exaltant et singulièrement ..... . On a l'impression d'assister à un phénomène de folie collective provoquée par le jeu. Depuis presque 50 ans, on transporte ces jeux vidéo sur des dizaines de ..... portables, objets cultes pour des générations de joueurs, des petites ..... toujours plus puissantes et qui rassemblent des communautés de gamers.

1989 à Berlin, la tendance est plutôt au casse-briques, au Japon, la première Game Boy voit le jour, tout comme ces trentenaires biberonnés au Super Mario.

- Là, vous avez quel âge ?
- Avec ça, nous sommes revenus à l'enfance.
- Je pense que j'ai moins de 10 ans là !
- Ce qui était sympa avec la Game Boy, c'est qu'on pouvait y ..... partout, on pouvait y jouer même à la cour de récré avec les copains...
- On était dans la salle d'attente *au médecin, on allait aux toilettes, on pouvait y jouer, c'était juste incroyable de pouvoir jouer partout et de finir un ..... , quoi.
- Et les graphismes n'étaient pas énormément poussés, donc comme on était enfant, on s'imaginait dans l'..... de ces jeux. Je pense que c'est cette magie-là qu'on retrouve vingt ans plus tard.
- On ne s'ennuie pas, il y a toujours ..., on n'a pas encore le temps de tout finir, quoi.

Et pourtant, la première Game Boy en noir et blanc n'a failli jamais sortir.

- En interne chez Nintendo, beaucoup dans les équipes se disaient que ça ne marchera jamais parce que c'était un retour en arrière, on a une machine qui cartonne sur les ..... en couleur avec de supers graphismes et là vous voulez imposer une console avec un écran ..... en noir et blanc, non, ça ne marchera pas. Et pourtant ça a cartonné.

Deux cents millions d'exemplaires, un joli carton. D'autres consoles ont eu plus de mal.

- Excellente machine mais néanmoins son gros problème c'est sa consommation de piles. Puisqu'avec six piles LR6, ça dure à peine deux heures.

1978, la préhistoire. La première console à cartouches interchangeables pèse trois tonnes et demie. Très vite, on miniaturise, on joue en tirant la langue à des jeux ..... .

- C'est ..... et je suis complètement excitée quand je joue avec...

LIVEWORKSHEETS

Mais très limité quand même.

- Il y a un moment où on bat le niveau du plus ..... ordinateur et ça devient de la routine.

À part quelques accidents industriels, le ..... bondit autant qu'une Super Mario. Année 2000, on a raté sa vie si l'on ne possède pas la nouvelle nouvelle console.

- Vous devez quand même avoir l'impression d'être victime un peu d'un marketing effréiné de Sony...
- Ah ben, c'est ça qu'ils veulent et ça marche!

Les seniors eux ont aussi leur jeu de déesse. Un tantinet régressif, faut bien avouer.

- Votre cerveau a 80 ans.

On a longtemps présenté les ..... comme des solitaires plus ou moins asociaux. Grave erreur. Depuis des années, ils pratiquent en groupe, les consoles portables étant ..... , ils ont des bars dédiés, des tournois réguliers, une ..... autour de streamers comme Keddy gamer boy, quatre à cinq heures de direct chaque jour sur sa chaîne Twitch, il teste un jeu devant son public. C'est interactif, amusant et ... .

- Quand on accomplit quelque chose d'incroyable, comme finir un jeu, on a une masse de messages qui disent gégé qui veut dire good game, genre félicitations et il y a le chat qui nous acclame bravo bravo, t'as fini le jeu, des fois on a les ..... merci d'avoir fini ce jeu, tu as pris de la revanche sur ma jeunesse, des trucs comme ça, oui.

En solo ou en équipe, partout dans cette galaxie, il y a toujours un gamer qui passe une belle soirée au coin du jeu.

*chez le médecin

Lisez le texte et reliez les éléments de même sens selon le contexte. En cas de doute, discutez.

exaltant-e	•	•	excessif-ive
biberonné-e	•	•	juste un peu
faillir	•	•	connaître un vif succès
cartonner	•	•	avoir été sur le point de se produire
captivant-e	•	•	nourri-e
effréné-e	•	•	sans relations humaines
un tantinet	•	•	excitant-e
asocial-e	•	•	fascinant-e

Regardez le reportage et répondez aux questions.

1. Depuis quand les consoles portables existent-ils ?
   .....
2. Quand la première Game Boy a-t-elle apparu?

BRIJALDO HURTADO MICHELLE JOHANNA

CréatiFLE 2022

LIVEWORKSHEETS

.....

3. Quel était son grand avantage ?

.....

4. Qu'est-ce qui a révolutionné les jeux vidéo ?

.....

5. Quel est le préjugé sur les gamers ?

.....

6. Quelle en est la réalité ?

.....

Projet de classe - Présentez un jeu vidéo que vous connaissez dans un diaprorama de 10 diapos/10 minutes. Hébergez votre présentation dans un pad de la classe.

- Parlez de son graphisme,

- parlez du but à atteindre,

- dites comment on peut gagner des points,

- pourquoi il est intéressant de jouer avec etc.

Votre brouillon:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

CréatiFLE 2022

BRIJALDO HURTADO MICHELLE JOHANNA

LIVEWORKSHEETS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

CréatiFLE 2022

BRIJALDO HURTADO MICHELLE JOHANNA

LIVEWORKSHEETS