

1) Comprehension de l'écrit:

- 1- Le texte parle: Des jeux vidéo
- 2- Le texte est de type: Narratif a visée argumentatif
- 3-

Thèse	
Argument 1	D'abord, lorsque un enfant... écran ^{écran} écran
Argument 2	Ensuite, la luminosité ---- éveillé.
Arguments	Enfin, quel que - - vidéo.

4 - 1 → Vrai

2 → Vrai

3 → Faux

4 → Faux

5] l'expression soulignée veut dire : Mettre en danger le développement de l'enfant

6] - Les trois mots sont :
tablette ; L'ordinateur ; Console de jeux .

7] Le rapport exprimé = la cause !

On peut remplacer par =

parce que !

8] Relève du texte :

- relative : « qui peuvent nuire au développement et la santé de l'enfant »
- complétive : « que l'enfant y soit exprimé avant le coucher »

9).

	A	B
1		a
2		b
3		c

10) - Quand on joue souvent aux jeux vidéo : on est moins attentif en classe.

11) - le texte est bien résumé par :
Il faut apprendre aux enfants comment utiliser raisonnablement les jeux vidéo.

12) le titre de texte : Les jeux vidéo

Production de l'écrit:

Les jeux vidéo

Les jeux vidéo lancent de
défis aux joueurs. Quel est
les inconvénients de cette jeux?

D'abord, Les jeux vidéo peuvent
devenir une drogue

Ensuite, jeux vidéo garder
à l'intérieur et à l'abri de
l'interaction sociale.

Enfin, Les jeux vidéo
peuvent contenir de la violence.

Le choix du jeu vidéo et
la distance peuvent être des
critères déterminants,