

10. Jeux vidéo et dépendance

<p>Niveau : Elémentaire (é), intermédiaire (i)</p> <p>Objectifs : Réaliser un interview. Comprendre à l'aide des gestes. Argumenter.</p> <p>Thèmes : Les jeux vidéo, la dépendance, les loisirs.</p>	<p>Vocabulaire : Une addiction : (anglais) <i>dépendance</i>. La pseudo violence : <i>fausse violence</i>. Une présomption : <i>qui n'est pas sûr et fondé sur les apparences</i>. Un vénérateur : <i>personne qui vénère, adore</i>. Emprise : <i>domination, pouvoir</i>. Un cyberaddict : <i>personne dépendante des nouvelles techniques de communication (cybernétique)</i>. Une pathologie : <i>étude des maladies</i>. Un symptôme : <i>phénomène observable, lié à un état</i>. Une estampe : <i>image gravée</i>.</p>
---	---

1. Mise en route

(é)(i) A trois ou quatre. *Aimez-vous les jeux vidéos ? Fréquentez-vous les cybercafés ?*

Mise en commun.

A deux. *Connaissez-vous les gestes que les Français utilisent pour parler ? A tour de rôle, montrez un geste aux autres qui doivent en donner le sens.*

2. Avec le document

(é)(i)

- Ne pas montrer le titre du reportage et visionner la cassette sans le son jusqu'aux premières images du psychiatre, arrêter quand son nom apparaît.

A deux. *Combien de personnes sont interviewées ? Dressez leur portrait (âge, profession, habillement,...).*

Mise en commun.

A votre avis, quel est le sujet du reportage ? Quelles sont les questions posées par le journaliste ?

- Visionner les interviews du cogérant et du psychiatre sans le son.

Soyez attentifs aux gestes du psychiatre et du cogérant.

En petits groupes. *A tour de rôle, reproduisez les gestes d'un des intervenants. Les autres étudiant/e/s devront deviner de qui il s'agit.*

- Visionner la première séquence avec le son (jusqu'à ce que l'on voie le psychiatre).

(é)(i) *Quel est le sujet du reportage ?* Mise en commun.

(i) A deux. *Imaginez les paroles qui accompagnent les gestes que vous avez choisis.*

Mise en commun.

- Visionner les interviews du cogérant et du psychiatre avec le son.

(i) *Prenez des notes.*

Refaites les mêmes gestes avec leur bonne signification. Ne pas demander de reprendre les paroles exactes mais le sens global des propos.

Mise en commun.

- Visionner l'interview d'un joueur.

(é)(i) *Imaginez des gestes illustrant les propos.* Mise en commun.

3. Expression orale

(é)(i)

- Si les apprenant/e/s sont des adeptes des jeux vidéos : *vous reconnaissez-vous dans les portraits présentés dans le reportage ? Quels sont vos points communs, vos différences avec les joueurs ?*
- *Que faites-vous en rentrant de l'école ou du travail ? Pourriez-vous changer vos habitudes ? Ou êtes-vous dépendant ? Argumentez vos réponses et n'oubliez pas de faire des gestes en parlant !*

4. Expression écrite

(é) *Faites une affiche pour annoncer une soirée jeux-vidéo en réseau.*

(i) *Ecrivez à un/e ami/e pour l'inviter à participer avec vous à un jeu vidéo en réseau.*

5. Pour aller plus loin

(é) *Consultez le site www.ffjvr.org : qu'est-ce que la FFJVR ?*

(i) *Consultez le site www.jeux-france.com/ ; allez dans la rubrique « test », choisissez un jeu, décrivez-le et présentez-le à la classe. Vous expliquerez aussi pourquoi vous avez choisi ce jeu.*

(é)(i) *A deux. Consultez le site www.bodylanguage.fr.st ; allez dans la rubrique « disséquer la communication ». Etudiez la signification de quelques gestes à partir des photos et de la correction. Enseignez à vos camarades la signification des gestes que vous avez choisis en imaginant un court dialogue que vous mettez en scène.*

(é)(i) *Consultez le site <http://membres.lycos.fr/ismaillacelf/forum.html> ; à votre tour, recherchez des gestes qui existent dans votre pays et en France. Présentez-les à la classe et expliquez s'ils ont la même signification ou non.*

Fiche réalisée par Paulette TROMBETTA, Cavilam, Vichy