

ELEMENTS DE CORRECTION

COMPETENCES DE LECTURE (10 points)

TEXTE

Question 1 :

- a) Thierry Boisdeffre est un adolescent. (1 point)
Il joue à un jeu sur son ordinateur.
- b) Le Général Boisdeffre est le héros du jeu vidéo auquel joue Thierry. (1 point)
Le Général se trouve sur un champ de bataille entre VERDUN et MONTMEDY au Printemps de l'année 1917. Il a environ 60 ans.
- c) C'était le printemps, le printemps dévasté d'un mois de mai 1917, et Thierry était passé (1 point)
de l'autre côté de l'écran, dans l'expérience ultime.

Question 2 :

Les mots et expressions qui montrent que Thierry est dans le doute sont :

« Je suis *en train de rêver*, se dit-il » (L.30) ; « Il savait qu'il lui suffisait d'un minime effort pour se réveiller » (L.31) ; « la situation était si étrange, si irréaliste » (L.31-32) ;

(1 point)

Question 3 :

- a) Thierry éprouve de la peur, il est effrayé : « pétrifié » (L.37), « terrible pressentiment », « indicible », « effroyable » (L.41-42). (1 point)
- b) Il a peur, car il est devenu le héros de son jeu (« Thierry était passé de l'autre côté de l'écran », (L.44) ; de plus, la situation est terrifiante (contexte de guerre). (1,5 points)

TEXTE ET IMAGE

Question 4 :

- a) Choix du titre : « Les jeux vidéo : une nouvelle drogue ? » (0,5 point)
Analyse : le joueur est enchaîné à sa console (menottes), il est captivé par l'écran (yeux exorbités, sueur, expression du visage crispée...) (1,5 points)
- b) Les liens que l'on peut établir entre les deux documents : fascination/guerre (le thème du jeu/tenue du joueur) et le jeu contrôle le joueur. (1,5 point)

COMPETENCES D'ECRITURE (10 points)

- Thèse défendue clairement énoncée : 1 point
- Implication de l'émetteur, indices de conviction, vocabulaire valorisant/dévalorisant : 2 points
- Présence d'au moins 3 arguments : 3 points
- Syntaxe, orthographe, grammaire : 3 points
- Forme de la lettre et situation de communication : 1 point