|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Titre du document:*** *Video Games Addict.*  **LV1 LV2** | | | |
| *Le candidat n'a pas compris le document. Il n’en a repéré que des éléments isolés sans parvenir à établir de liens entre eux. Il n’a pas identifié le sujet.* | 2 | 4 | Jeune, jeux vidéo, accro/mordu, addiction… | |
| *Le candidat est parvenu à relever des mots isolés et des expressions courantes qui, malgré quelques mises en relation, ne lui ont permis d’accéder qu’à une compréhension superficielle ou partielle du document. (A1)* | 6 | 8 | - Un reportage sur un jeune accro aux jeux vidéo (violents)  - c’est un adolescent  - sa personnalité a changé  - il est devenu violent  - des millions de joueurs dans le monde  - tuer leurs ennemis  - c’est comme une addiction à la drogue  **4 items sur 7** |
| *Certaines informations ont été comprises mais le relevé est insuffisant et conduit à une compréhension encore lacunaire ou partielle. Le candidat a su identifier le thème de la discussion et le rôle des interlocuteurs. (A2)* | 10 | 14 | A1 +  - joue à “World of Warcraft”  - il est devenu violent  - joue 16 heures par jour  - origines des joueurs : Amérique, Allemagne, Chine, Angleterre (3 sur 4)  - il a des amis dans tous ces pays  - c’est une addiction comme celle d’un alcoolique, un fumeur ou un toxicomane (1 sur 3)  - addiction aux technologies : maladie du 21ème siècle  **4 items sur 7** |
| *Le candidat a su relever les points principaux de la discussion (contexte, objet, interlocuteurs et, éventuellement, conclusion de l’échange). Compréhension satisfaisante. (B1)* | 16 | 20 | A2 +  - cela a commencé il y a **plusieurs/des** mois  - lorsqu’il a découvert “World of Warcraft”  - jeu vidéo sans fin  - ils jouent en même temps des heures durant  - les autres joueurs sont ses amis  - il leur parle avec un accent américain  - il y a de la tension et de la violence :  - il fait des trous dans les murs  - il se lève souvent à 4 h du matin pour commencer à jouer  - **combattre** et tuer leurs ennemis  - sa mère pense qu’il est accro  - c’est une addiction comme celle d’un alcoolique, un fumeur ou un toxicomane (2 sur 3)  **8 items sur 12** |
| *Le candidat a saisi et relevé un nombre suffisant de détails significatifs (relations entre les interlocuteurs, tenants et aboutissants, attitude des locuteurs, ton, humour, points de vue, etc.). Compréhension fine. (B2)* | 20 |  | B1 +  - cela a commencé il y a **18** mois  - joue **ce qui est incroyable** plus de 16 heures par jour  - **sa mère** dit que sa personnalité a changé  **-** il est devenu **lunatique** et violent  - son addiction déchire la famille  - il leur parle avec un accent américain **car c’est comme s’il allait dans un nouveau pays et donc on finit par l’adopter**  - il fait voler son clavier dans la chambre  - parfois il passe la nuit à jouer  - sa mère estime qu’en moyenne il est devant cet écran 16 h par jour  - Cameron/il estime qu’il peut se lever et partir (arrêter) quand il veut  - mais sa mère n’y croit pas  - décrocher va être un énorme challenge  - les experts avertissent que l’addiction aux technologies est la maladie du 21ème siècle **qui se répand le plus rapidement**  **9 items sur 13** | |