



### Et si on sortait...

Nadir était un petit garçon qui passait le plus clair de son temps à jouer sur sa tablette. Ses parents lui répétaient que c'était dangereux pour sa santé de rester si longtemps face à cet écran, mais il ne les écoutait pas.

Un jour, son père eut une idée géniale. Il prit une canne à pêche, un ballon, un cerf-volant, un vélo et lui demanda:

« Que veux-tu que nous fassions aujourd'hui ? Tu as le choix entre, aller pêcher, jouer au ballon, au cerf-volant ou faire une course à vélo. Tu vas voir que je suis le meilleur ! »

Il laissa à son fils le temps de réfléchir puis reprit :

« Si après tout, tu tiens à tomber malade, reste avec ta tablette. Plus tard, tu auras des problèmes de vue et des maux de tête. Je connais beaucoup de garçons de ton âge qui souffrent de ces maladies. Tu peux consacrer un temps raisonnable aux jeux sur ta tablette mais pas des heures. Il faut sortir t'amuser et faire du sport, c'est le meilleur moyen de rester en bonne santé. Alors fiston, on prend la voiture ? On ne sera que toi et moi sur la grande plage !! Qu'en dis-tu ?

- Papa, je crois que tu n'es pas le meilleur. Je vais gagner au ballon, au cerf-volant, au vélo et peut-être même que je pêcherais plus de poissons que toi ! Et là, tu verras, c'est moi le meilleur !
- Mon fils, l'essentiel, c'est de profiter de notre journée. Sortons ensemble respirer l'air marin, jouer au ballon et je te promets que nous le ferons le plus souvent. »

Depuis, le petit Nadir ne joua que rarement sur son écran ; il sortait souvent avec ses parents. Il découvrit alors la beauté de la nature et le monde autour de lui...C'est ainsi qu'il comprit que la vraie vie se trouvait finalement à l'extérieur de sa tablette.

D'après **Bahia RACHEDI / Othmane AOUDJIT** «Les belles histoires de Bahia.» Casbah-Edition.

### Questions :

#### **I. Compréhension de l'écrit : (13 points)**

1) *Recopie la bonne réponse* : (0,5 pt)

D'après ce texte, Nadir passait la majeure partie de son temps à :

- a. réviser ses leçons.
- b. jouer sur sa tablette.
- c. pratiquer son sport préféré.

2) Ce texte est de type : (0,5 pt)

- a. descriptif à visée argumentative.
- b. explicatif à visée argumentative.
- c. narratif à visée argumentative.

(Choisis la bonne réponse)

- 3) Que proposa le père à son fils Nadir pour qu'il ne joue pas *trop* sur sa tablette ? (01 pt)
- 4) Réponds par (Vrai) ou (Faux) : (02 pts)
- Le petit Nadir aimait jouer sur son micro-portable. (.....)
  - Les parents répétaient à leur fils que la tablette n'était pas dangereuse. (.....)
  - Le père promet à Nadir de sortir souvent jouer ensemble. (.....)
  - Rester longtemps en face de l'écran est *sans* danger sur la santé. (.....)
- 5) Relève dans le texte un argument du père pour convaincre Nadir de rester en bonne santé. (01 pt)
- 6) A partir du texte, classe les expressions suivantes dans la colonne qui convient : (02 pts)
- La beauté de la nature – les problèmes de vue – la vraie vie – les maux de tête.

Utilisation <i>abusive</i> de la tablette	Utilisation <i>raisonnable</i> de la tablette

- 7) Relève dans le texte deux mots de même famille que : *jouer* :..... / *malade* :..... . (01 pt)
- 8) - Le père était inquiet. / Nadir passait trop de temps sur sa tablette.  
Relie les deux phrases *ci-dessus* de manière à exprimer :
- a- un rapport de cause (01pt)
  - b- un rapport de conséquence. (01 pt)
- 9) - Nadir et son père ( **sortir** ) jouer ensemble.  
Conjugué le verbe mis entre parenthèses au présent *puis* au futur simple de l'indicatif. (01 pt)
- 10) Complète cet énoncé par les mots suivants : **vie - soutien - tablette - réalise**. (02 pts)  
Grâce au ..... de son père, Nadir..... que la vraie.....se trouve en dehors de sa..... .

## II. Situation d'intégration : (07 points)

Ton camarade n'arrive pas à se concentrer en classe car il se connecte, *jour et nuit*, sur (Facebook, Twitter, Viber...). Un jour, lors de la récréation, tu décides de lui en parler pour le *sensibiliser* sur les dangers de ces réseaux sociaux sur sa santé et ses études.

Rédige un texte de 12 lignes environ dans lequel tu *insères* le dialogue qui a eu lieu entre toi et ton camarade.