

**Fiches
pédagogiques**

Survivre aux écrans
(épisode du 8 février 2022)



**LE GUIDE
DE SURVIE
DES DÉBROUILLARDS**

LES DÉBROUILLARDS

Pour le meilleur et pour le pire

Les écrans sont omniprésents dans nos vies. Avec cette activité d'écoute active, les élèves réfléchiront aux effets positifs et négatifs des écrans. Ils découvriront aussi les meilleurs moyens de les gérer au quotidien.

Avant et après l'écoute

Compétences :

Français : Communiquer oralement et écrire des textes variés.

Objectifs :

- Créer une intention d'écoute qui stimulera l'écoute active.
- Permettre à l'élève de dégager une meilleure compréhension des effets positifs et négatifs des écrans et des astuces pour mieux les gérer.

Mise en situation :

Informez les élèves qu'ils écouteront l'épisode *Survivre aux écrans*. Sollicitez leur participation pour nommer tous les types d'écrans présents dans nos vies. Leur demander s'ils sont plutôt favorables ou défavorables à cette abondance d'écrans. Les informer que l'activité se vivra en trois temps : avant, pendant et après l'écoute.

Déroulement de l'activité

AVANT L'ÉCOUTE

Si l'épisode présente des astuces pour survivre aux écrans, c'est nécessairement que ces derniers entraînent certains inconvénients. Toutefois, leur abondance dans nos vies suggère aussi qu'ils présentent indéniablement des avantages. Avant même d'entendre Raphaëlle, Massi et leurs invités discuter des moyens de survivre aux écrans, les élèves devront s'appuyer sur leur vécu pour élaborer une liste des avantages et des inconvénients que présentent les écrans.

- 1 En grand groupe, recenser tous les types d'écrans qui font partie de nos vies et inviter les élèves à les noter dans l'encadré sur la fiche de l'élève intitulée *Pour le meilleur et pour le pire*.

Matériel :

- ➔ Balado *Le Guide de survie des Débrouillards* « Survivre aux écrans » (Épisode du 8 février 2022)
<https://ici.radio-canada.ca/ohdio/balados/7778/debrouillards-science-jeunesse-experience-apprendre-enfants>
- ➔ Fiche de l'élève : *Pour le meilleur et pour le pire*.



Vous avez remporté un franc succès avec une de nos activités ?

Vous avez des pistes d'amélioration, des demandes spéciales ?

Photos, commentaires, éloges – on prend tout !

Racontez-nous au

scientifix@lesdebrouillards.com

On pourrait partager vos bons coups dans nos réseaux !



- 2 Sur la même fiche, demander aux élèves de remplir le tableau dans lequel ils doivent indiquer les avantages et les inconvénients des écrans. Cette recherche d'idées doit s'appuyer sur leur vécu, et peut se dérouler en petit groupe.

PENDANT L'ÉCOUTE

L'écoute de l'épisode fera certainement découvrir aux élèves des avantages et des inconvénients omis ou méconnus des écrans.

- 3 Inviter les élèves à compléter leur tableau des avantages et des inconvénients pendant l'écoute pour y ajouter les nouvelles informations.
- 4 Dans l'épisode, Raphaëlle, Massi et leurs invités proposent aussi des trucs et astuces pour survivre à tous ces écrans. Inviter les élèves à les prendre en note (sous forme de mots-clés) dans l'encadré prévu à cet effet sur la fiche de l'élève *Pour le meilleur et pour le pire*.

APRÈS L'ÉCOUTE

Inviter les élèves à partager les trucs et les astuces notés à la question 4 de la fiche de l'élève et à compléter leur liste au besoin.

Réinvestissement :

Noter les avantages et les inconvénients permet aux élèves de mieux comprendre l'enjeu de la présence de tous ces écrans dans nos vies en analysant les deux côtés de la médaille.

À partir du tableau des avantages et des inconvénients, vous pouvez inviter les élèves à se positionner et à défendre leur point de vue lors d'un débat: Sont-ils pour ou contre (ou à la fois pour et contre) la présence des écrans dans leur vie ?

Pour d'autres **idées d'activités** à faire en classe et pour découvrir nos **contenus éducatifs**, venez vous inscrire à notre **INFOLETTRE!**

Consultez la section enseignants de notre site

www.lesdebrouillards.com/enseignants

Toutes nos ressources sont gratuites!



Fiche de l'élève **Pour le meilleur et pour le pire**

Avant l'écoute

- 1 Note dans l'encadré les différents types d'écrans qui se retrouvent dans nos vies :

- 2 À l'aide de ton vécu, identifie et note les avantages et les inconvénients de la présence de tous ces écrans :

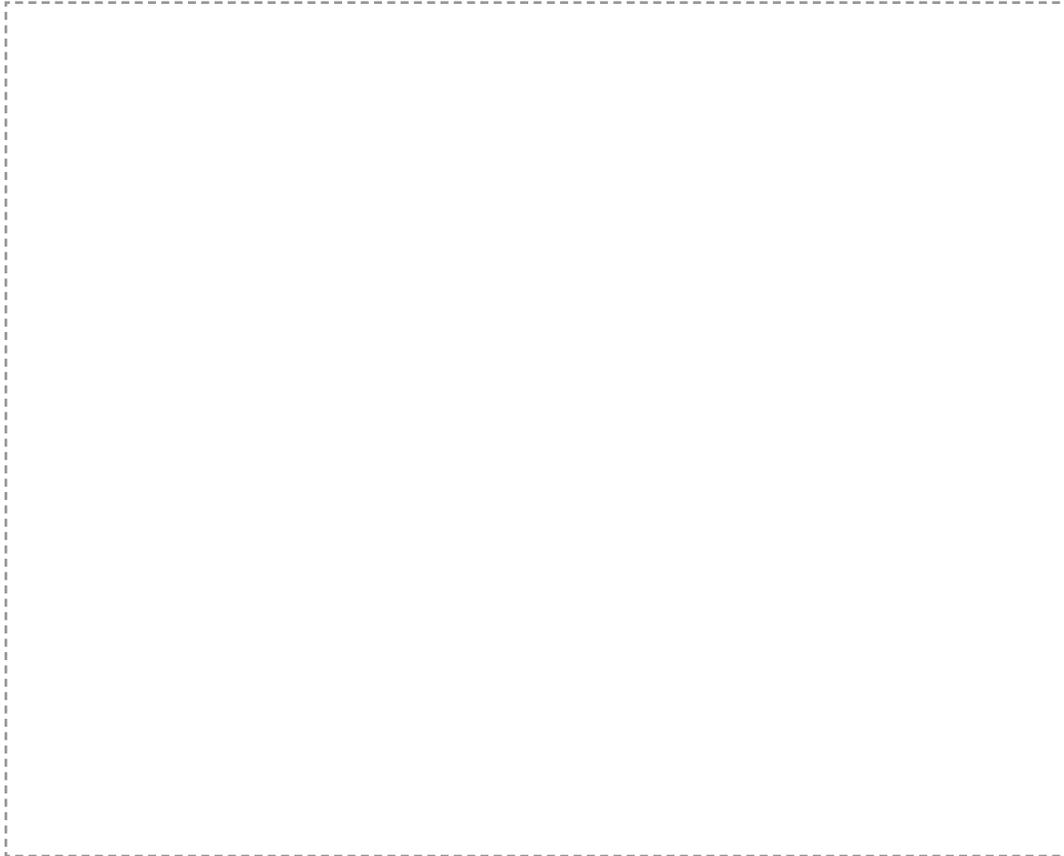
Avantages	Inconvénients



Pendant l'écoute

- 3** Complète le tableau des avantages et des inconvénients des écrans à la question 2.
- 4** À l'aide de mots clés, note les astuces et les trucs proposés par Raphaëlle, Massi ou leurs invités pour survivre à tous ces écrans.

Trucs et astuces pour survivre aux écrans



Après l'écoute

- 5** En grand groupe, faites un partage des trucs et des astuces pour survivre aux écrans. Complète tes idées au besoin.

C'est mon point de vue

Dans cette activité, les élèves sont invités à écrire une lettre à leurs parents pour leur présenter les avantages ou les inconvénients des écrans et les astuces qu'ils ont appris dans l'épisode *Survivre aux écrans* pour trouver un équilibre.

Après l'écoute

Compétences :

Français : Communiquer oralement, lire et écrire des textes variés.

Éthique et culture religieuse :

Pratiquer le dialogue.

Objectifs :

- Créer une intention d'écoute qui stimulera l'écoute active.
- Permettre à l'élève de dégager une meilleure compréhension des effets positifs et négatifs des écrans à l'aide d'une lecture complémentaire.
- Communiquer clairement et utiliser des moyens qui permettent d'élaborer son point de vue avec rigueur et cohérence.

Matériel :

- ➔ Balado *Le Guide de survie des Débrouillards* « Survivre aux écrans » (Épisode du 8 février 2022)
<https://ici.radio-canada.ca/ohdio/balados/7778/debrouillards-science-jeunesse-experience-apprendre-enfants>
- ➔ Dossier « Les jeux vidéos t'influencent » (*Les Débrouillards*, septembre 2011)
- ➔ Fiche de l'élève : *C'est mon point de vue*.

Préalable :

Avoir rempli la fiche de l'élève intitulée *Pour le meilleur ou pour le pire* (voir pages 3 et 4). Dans le cas contraire, inviter les élèves à remplir le tableau des avantages et des inconvénients (question 2).

Mise en situation :

L'épisode *Survivre aux écrans* fait ressortir la possibilité d'y développer une dépendance. D'ailleurs, on y apprend que les créateurs d'applications et de jeux vidéos connaissent toutes les astuces pour nous tenir vissés à nos appareils. On y aborde aussi le fait que les parents sont généralement inquiets lorsque leur progéniture y consacre trop de temps. Toutefois, les écrans ne sont pas seulement mauvais. La spécialiste Nellie Brière, conférencière et consultante en communications numériques et réseaux sociaux, y présente d'ailleurs des avantages indéniables.

L'intention est d'amener les élèves à se positionner : Sont-ils plutôt favorables ou défavorables à la présence de tous ces écrans dans leur vie ? Ils devront transmettre leur opinion à leurs proches en accompagnant leur lettre de quelques astuces pour survivre aux écrans. S'ils aiment les écrans à la folie, ils pourront tenter de convaincre leurs parents de les laisser faire plus de temps d'écran à l'aide des avantages recensés et des trucs qu'ils ont pour trouver



un équilibre. S'ils sont plutôt défavorables à leur omniprésence, ils pourront sensibiliser leur entourage aux risques qu'ils présentent en les invitant à diminuer le temps qu'ils y consacrent.

Déroulement de l'activité :

- 1 Inviter les élèves à se positionner : Sont-ils plutôt favorables ou défavorables à la présence des écrans dans leur vie ?
- 2 Leur demander de ressortir la fiche de l'élève *Pour le meilleur et pour le pire* (page 3) sur laquelle ils ont déjà noté des avantages et des inconvénients des écrans.
- 3 Proposer aux élèves un dossier de lecture issu du magazine *Les Débrouillards* (septembre 2011) intitulé : « Les jeux vidéos t'influencent ». Peu importe qu'ils y cherchent des avantages ou des inconvénients, ils y trouveront de bons arguments à ajouter à leur tableau.
- 4 **Pour les élèves favorables :** Les inviter à rédiger un court texte dans lequel ils présenteront à leurs parents les avantages des écrans. Ils les remercieront de leur laisser du temps d'écran ou leur en feront la demande. Ils leur présenteront les trucs appris pour gérer intelligemment ce temps.
- 5 **Pour les élèves défavorables :** Les inviter à rédiger un court texte dans lequel ils présenteront à leurs parents les désavantages des écrans. Ils les remercieront de leur imposer les limites de temps d'écran ou leur feront la demande de diminuer le temps qu'ils y consacrent. Ils leur présenteront les idées d'activités qu'ils aimeraient faire loin des écrans ou en profiteront pour leur proposer des petits défis sans écran.
- 6 Demander aux élèves de planifier leurs idées sur la fiche intitulée : *C'est mon point de vue*. Attention, les fiches sont légèrement différentes selon les points de vue [favorable ou défavorable].
- 7 Inviter les élèves à rédiger leur texte sur une feuille de leur choix.

Réinvestissement :

Proposer aux élèves de présenter leur lettre à leurs parents et d'en discuter. C'est un excellent moment pour dialoguer et réinvestir les connaissances apprises en écoutant cet épisode du *Guide de survie des Débrouillards*.

Pour d'autres **idées d'activités** à faire en classe et pour découvrir nos **contenus éducatifs**, venez vous inscrire à notre **INFOLETTRE!**

Consultez la section enseignants de notre site

www.lesdebrouillards.com/enseignants

Toutes nos ressources sont gratuites!



Fiche de l'élève **C'est mon point de vue [favorable]**

Planification des idées

Consigne: Rédige une courte lettre adressée à tes parents dans laquelle tu présentes les avantages des écrans. Ton idée est de les remercier de te laisser y consacrer du temps ou encore de leur en faire la demande. Tu dois nommer au moins trois avantages des écrans et les rassurer en leur expliquant au moins deux trucs que tu connais pour éviter les pièges des écrans. Termine en les remerciant.

À l'aide des informations notées sur la fiche *Pour le meilleur et pour le pire*, remplis ce canevas :

[Appel] Indique à qui s'adresse ta lettre

Je voulais vous informer qu'en classe nous avons écouté un épisode du balado *Le Guide de survie des Débrouillards* intitulé *Survivre aux écrans*. J'y ai appris de nombreuses informations concernant les écrans de toutes sortes. Après avoir bien réfléchi aux avantages et aux inconvénients qu'ils amènent, je suis plutôt favorable à leur présence dans ma vie. Je vous écris pour vous partager ma réflexion et vous laissez connaître des trucs que j'ai appris pour bien gérer leur utilisation. En espérant vous convaincre de :

Ton intention :

Les avantages :

Trucs pour survivre aux écrans ou bien les gérer :

Remerciements :

Fiche de l'élève **C'est mon point de vue [défavorable]**

Planification des idées

Consigne: Rédige une courte lettre adressée à tes parents dans laquelle tu présentes les désavantages des écrans. Ton idée est de leur faire voir que tu aimerais y consacrer moins de temps ou encore que tu aimerais qu'ils y consacrent moins de temps (parfois ce sont les parents qui aiment trop les écrans!). Tu dois nommer au moins trois désavantages et leur présenter deux trucs que tu connais pour éviter les pièges des écrans. Tu pourrais terminer en les remerciant et en leur présentant un défi.

À l'aide des informations colligées sur la fiche *Pour le meilleur et pour le pire*, remplis ce canevas :

[Appel] Indique à qui s'adresse ta lettre

Je voulais vous informer qu'en classe nous avons écouté un épisode du balado *Le Guide de survie des Débrouillards* intitulé *Survivre aux écrans*. J'y ai appris de nombreuses informations concernant les écrans de toutes sortes. Après avoir bien réfléchi aux avantages et aux inconvénients qu'ils amènent, je suis plutôt défavorable à leur présence dans ma vie. Je vous écris pour partager ma réflexion avec vous et vous laissez connaître des trucs que j'ai appris pour bien gérer leur utilisation. En espérant vous convaincre de :

Ton intention :

Les avantages :

Trucs pour survivre aux écrans ou bien les gérer :

Remerciements :

Un peu, beaucoup, passionnément !

Dans cette activité, les élèves sont invités à enquêter pour savoir à quel point les gens de leur entourage consacrent du temps à leurs écrans.

Après l'écoute

Compétences

Mathématique : Statistiques, sens des opérations et opérations sur les nombres.

Objectifs :

- Collecter, décrire et organiser des données.
- Représenter des données à l'aide de tableaux ou de diagrammes.

Matériel :

- ➔ Balado *Le Guide de survie des Débrouillards* « Survivre aux écrans » (Épisode du 8 février 2022)
<https://ici.radio-canada.ca/ohdio/balados/7778/debrouillards-science-jeunesse-experience-apprendre-enfants>
- ➔ Fiche de l'élève : *Un peu, beaucoup, passionnément!*



Mise en situation :

Rappeler aux élèves qu'ils ont entendu Raphaëlle, Massi et leurs invités parler de toutes sortes d'écrans et de la possibilité de devenir dépendants de nos gadgets électroniques.

Afin de savoir si la folie des écrans les atteint ou touche leur entourage, ils devront enquêter. D'abord, ils devront compiler le temps qu'ils y consacrent sur une période de sept jours. Ensuite, en réinvestissement, ils interrogeront un adulte de leur entourage sur son temps quotidien dédié aux écrans.

Déroulement :

- 1 Inviter les élèves à compiler le temps qu'ils passent sur les écrans chaque jour (incluant télévision, téléphone cellulaire, tablette, jeux vidéos et ordinateur) pendant une semaine (lundi au dimanche). Ils devront compiler les données dans le tableau prévu à cet effet sur la fiche de l'élève : *Un peu, beaucoup, passionnément.*
- 2 Calculer individuellement la moyenne hebdomadaire pour chaque élève.
- 3 Compiler les données des élèves de la classe pour obtenir une moyenne du temps consacré aux écrans.
- 4 Illustrer ces données à l'aide de diagrammes à bandes.



- 5 Si désiré, animer une discussion avec les élèves concernant leur temps d'écran. Sont-ils surpris des résultats ? En profiter pour rappeler que le temps d'écran n'est qu'une seule facette de leur utilisation des écrans. Le type d'activité qu'ils font à l'écran est aussi important. Est-ce pour du travail scolaire ? Pour se divertir ? Pour rester en contact avec leur famille ou leurs amis ? Sont-ils passifs ou actifs ? Est-ce que le temps passé à l'écran se fait au détriment d'autres facettes de leur vie ?

Réinvestissement :

Sonder un adulte de leur entourage à l'aide de la fiche de l'élève : *Un peu, beaucoup, passionnément* [entourage]. Attention, ici, on demande à la personne d'estimer le temps moyen qu'elle consacre aux écrans selon le type d'utilisation, en séparant la semaine de la fin de semaine.

Faire des analyses statistiques ou des diagrammes pour présenter les données recueillies. De nombreuses analyses sont possibles en fonction des catégories :

- Enfant/adulte
- Semaine/fin de semaine
- Travail/loisirs/tâches personnelles (pour les adultes)

Fiche de l'élève **Un peu, beaucoup, passionnément (élève)**

En classe, nous avons écouté *Le guide de survie des Débrouillards* intitulé *Survivre aux écrans*. Afin de compiler le temps d'écrans des élèves de la classe, tu dois compter les minutes que tu y consacres quotidiennement.

- Note le temps en minutes.
- Fais la moyenne pour les jours de la semaine.
- Fais la moyenne pour la fin de semaine.

	Temps d'écran
Lundi	
Mardi	
Mercredi	
Jeudi	
Vendredi	
Samedi	
Dimanche	
	↓
Moyenne semaine	
Moyenne fin de semaine	

Prénom et nom:

Date:

Fiche de l'élève **Un peu, beaucoup, passionnément (entourage)**

En classe, nous avons écouté le balado *Le guide de survie des Débrouillards* intitulé *Survivre aux écrans*. Nous sommes curieux de savoir combien de temps en moyenne vous consacrez aux écrans selon le type d'utilisation.

Indiquez le temps que vous consacrez en moyenne la semaine (en excluant le vendredi soir) et la fin de semaine (en incluant le vendredi soir). Séparez le temps passé sur les écrans pour le travail (ou l'école) de celui consacré au divertissement ou aux tâches personnelles.

Prénom de l'adulte :

Moment	Type d'utilisation		
	Pour le travail	Pour le divertissement	Pour les tâches personnelles
En semaine			
La fin de semaine			

Les jeux vidéo



La science prouve que les jeux vidéo ont des effets sur toi. Lesquels ?

Les jeux vidéo te mettent en état d'alerte...

Quand tu joues à un jeu vidéo d'action, ton cœur bat plus vite, ta pression sanguine augmente, tes pupilles se dilatent et tu transpires... Ton corps est en état d'alerte et prêt à réagir. Tu es comme un animal qui viendrait d'apercevoir un prédateur !

... et de concentration maximale.

Le jeu vidéo peut même t'amener dans un état de concentration maximale, où tu es complètement absorbé par ton jeu. Cet état s'appelle le « flow ». Cela se produit plus particulièrement lorsque le jeu est juste assez difficile pour toi. Tu éprouves alors un sentiment d'engagement total, comme un athlète durant une compétition.

Ils améliorent ton attention visuelle

« Une bonne attention visuelle est utile pour jouer au hockey ou conduire une voiture, par exemple », dit James Karle, qui a étudié l'effet des jeux vidéo durant ses études de doctorat.

Depuis dix ans, de nombreuses études ont démontré que les adeptes de jeux sont plus habiles pour rechercher une cible ou suivre des yeux plusieurs objets en même temps.

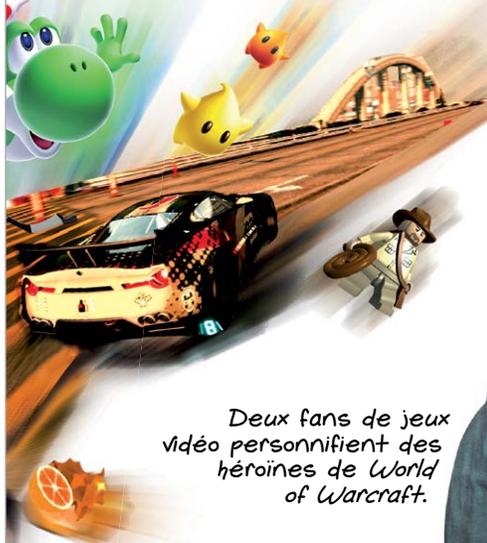
Mais n'utilise pas cet argument pour convaincre tes parents de te laisser jouer toute la nuit. Il suffit de 10 heures d'entraînement à un jeu d'action pour bénéficier de ces avantages pendant plusieurs mois !

James Karle, qui travaille maintenant chez Telos, une entreprise de l'Île-du-Prince-Édouard, a même conçu un jeu qui améliore l'attention visuelle en seulement 30 minutes.

« Dans le futur, on jouera peut-être cinq minutes à un jeu vidéo pour augmenter notre attention avant de conduire ! », dit-il.

t'influencent !

© Britta Pedersen/dpa/picture-alliance/Newscom



Deux fans de jeux vidéo personnalisent des héroïnes de *World of Warcraft*.



Ils exercent ta coordination œil-main

Quand tu joues, regardes-tu ta manette ? Probablement pas, car il faut réagir vite ! Les jeux sont un entraînement très efficace pour apprendre à bouger tes mains en réponse à ce que tu vois à l'écran.

Une étude a été menée auprès de 33 chirurgiens d'un hôpital de New York. Ceux qui jouaient trois heures par semaine à des jeux vidéo ont travaillé plus vite et fait moins d'erreurs lors d'un test d'habiletés que ceux qui ne jouaient pas, peu importe leur nombre d'années d'expérience en chirurgie !

Le médecin qui a coordonné l'étude, lui-même un adepte des jeux vidéo, croit que les jeunes chirurgiens devraient s'entraîner sur des simulateurs, comme le font les pilotes d'avion.



Les jeux comme *Civilization V* demandent de la stratégie.

Ils développent ton sens de la stratégie

En jouant à des jeux vidéo, on apprend à résoudre des problèmes. « Quand on commence un jeu, on procède par essais-erreurs. Mais rapidement, si on veut progresser, il faut développer une stratégie, explique Célia Hodent, docteure en psychologie qui travaille chez Ubisoft. Dans *Tetris*, par exemple, tu devras planifier ton prochain coup lorsque les pièces se mettent à tomber plus vite. »



© Take-two Interactive Software, inc.



Les jeux vidéo influencent tes achats

Ton avatar passe devant l'affiche d'un fast food bien connu... Dans ton jeu de course, tu choisis une voiture d'une marque réputée... Savais-tu que ces compagnies ont payé le studio de jeu vidéo pour inclure leur logo dans ton jeu ?

Chaque année, la publicité intégrée aux jeux vidéo rapporte des centaines de millions de dollars aux grands studios. En plus, si tu joues en ligne, ton jeu affichera une publicité ciblée selon ton pays, l'heure de la journée, etc.



Avais-tu déjà remarqué des pubs dans des jeux vidéo ? On en voit en moyenne une par minute ! Viens en discuter sur le blogue !

Jeux ? Non, pubs !

La plupart des grandes marques conçoivent leurs propres jeux vidéo. Ceux-là sont gratuits... car ce sont des publicités ! Ces « *advergames* » [des mots anglais *advertising* (publicité) et *game* (jeu)] sont une façon pour une entreprise de se donner une image cool. Un exemple ? Ce jeu McDonald's, où tu dois gérer le restaurant !



Une entrevue avec un ancien joueur « accro ».

Ils t'aident à te faire des amis... ou t'isolent davantage.

Comme n'importe quel loisir, les jeux vidéo peuvent se pratiquer entre amis : tu les invites à jouer chez toi, vous échangez des astuces pour réussir... Dans les jeux multijoueurs, tu coopères et tu travailles en équipe. Et quand tu éteins ta console après une bonne partie de *NHL*, c'est terminé.

Par contre, d'autres jeux sont plus prenants, notamment les jeux de rôle multijoueurs sur Internet (le plus connu s'appelle *World of Warcraft*).

Ces jeux en réseau ont la particularité d'être « sans fin » : le personnage et l'univers du jeu évoluent toujours. Plusieurs adeptes ont donc peur de manquer quelque chose en éteignant leur ordinateur.

C'est là que tu peux t'engager sur une mauvaise pente. Plus tu joues, plus ton personnage gagne en puissance. Tu t'associes à d'autres joueurs en ligne pour former une guilde. Tu ne veux plus aller te coucher ou tu annules des sorties entre amis parce que ta guilde a besoin de toi. Et, en plus, tu commences à trouver que tuer le SUPER monstre du niveau, c'est pas mal mieux qu'aller au cinéma...

Vois-tu où ça peut mener ? À t'isoler.

D'autres types de jeux

Ils t'informent des problèmes du monde

Depuis quelques années, on crée des jeux pour sensibiliser les gens à des problèmes, comme la pauvreté, le conflit Israël-Palestine, la vie d'un fermier dans un pays en développement, etc.

C'est un outil intéressant, car tu apprends plus de choses que durant un seul reportage.

Beaucoup de ces jeux sont regroupés sur le site www.gamesforchange.com. En français, essaie *Sayansi* et *Food Force*. Le CD-ROM *Eau secours, professeur Scientifix!* en est un mettant en vedette la bande des Débrouillards!

Ils peuvent te rendre agressif... pour un moment

Jouer à des jeux vidéo violents peut-il te rendre violent ou criminel? Malgré 30 ans de recherches, les scientifiques n'ont jamais réussi à le prouver hors de tout doute.

Cela ne veut pas dire que les jeux vidéo violents n'ont pas d'impact... seulement, c'est une question très difficile à étudier. Penses-y: il serait inacceptable de soumettre les sujets à de réelles situations violentes pour voir leurs réactions! Selon certaines études de laboratoire, jouer à un jeu violent donne plus de pensées agressives...

Ils peuvent améliorer tes notes à l'école

Ton prof t'a-t-il déjà donné «une heure de jeu vidéo» comme devoir? Non? «Pourtant, le jeu vidéo éducatif est un très bon moyen d'apprendre!» dit François Boucher-Genesse, designer de jeux.

En collaboration avec le studio CREO, de Montréal, il a conçu *Mécanika*, un jeu pour aider les élèves de

5^e secondaire à comprendre des notions complexes de physique.

«C'est prouvé: il est plus efficace d'apprendre quelque chose en mettant la main à la pâte que de juste se le faire expliquer par un enseignant, dit-il. Dans mon jeu, les élèves expérimentent eux-mêmes, comme dans un laboratoire virtuel». Et ça marche! En seulement 90 minutes de jeu, la plupart des élèves ayant testé *Mécanika* avaient compris des notions importantes.



Visite l'école new-yorkaise Quest to learn, où on apprend toute la journée grâce aux jeux vidéo!

«Quand on demande à des jeunes s'ils sont influencés par les jeux vidéo violents, ils répondent non. Mais quand on leur demande s'ils laisseraient leur petit frère ou leur petite sœur jouer à un jeu violent, ils disent non! Ils admettent donc que ces jeux ont une influence!»

André Caron, spécialiste des jeunes et des médias à l'Université de Montréal.

... mais cet effet s'estompe après quelques minutes, probablement parce que l'état d'alerte retombe.

Les recherches se poursuivent, mais en attendant, respecte les cotes d'âge sur les jeux.

Si tu veux bénéficier des bienfaits des jeux sur ton attention visuelle ou ta dextérité, pas besoin de jouer à des jeux violents. Et un jeu n'a pas besoin d'être violent pour être rempli d'action et de sensations fortes!



© Ubisoft