



1. Comment l'enfant a-t-il réagi quand ses parents lui ont demandé de passer une journée sans écran ?

-Il a coopéré. -Il a négocié. -Il s'est rebellé.

2. Pourquoi l'enfant a-t-il agi comme cela ?

-Il ne peut pas se passer de ses écrans.
-Il trouve cela injuste.
-Il trouve qu'il abuse.

3. A l'origine, pour quel usage le yoyo a-t-il été inventé ?

-pour la chasse -pour soigner les animaux pour occuper les animaux

4. A quels jeux jouait-on dans l'antiquité ?

-la marelle -la toupie -cache-cache -le yoyo -les cartes

5. Combien de temps a-t-on fait tourner une toupie le plus longtemps ?

-plus d'une minute -plus d'une heure -plus d'une journée

6. Quel est l'un des plus anciens jeux d'adresse et de rapidité ?

-cache-cache -les cartes -cache-cache -les osselets

7. Qui peut devenir dépendant des écrans ?

-les enfants -les adultes -les enfants et les adultes

8. En quoi le jeu colin-maillard consiste-il ?

-à toucher et deviner l'identité de celui qui est touché
-à se percher pour ne pas être touché
-à jouer à la poupée

9. Que l'expression « prendre racine » signifie-t-elle ?

-jardiner -grandir -rester immobile -bouger

10. Quel était le jeu que l'on faisait avec un bâton ?

-les cartes -le yoyo -les billes -le cerceau

11. Comment s'en sert-on aujourd'hui ?

-en sautant dedans -en le faisant tourner autour de la taille -pour jongler

12. Combien de tablettes numériques se vend-il dans le monde ?

-1 tablette par seconde -1 tablette par minute -1 tablette par heure

13. Que l'utilisation des écrans induit-elle ?

-On reste inactif. -On fait de l'activité physique.
-On est ouvert au monde. -On est hypnotisé.
-On entre en interaction avec les autres. -On s'isole.
-On devient dépendant. -On est épanoui.

14. Dans quel état d'esprit l'auteur est-il pour l'avenir ?

-Il est rassuré. -Il est inquiet. -Il est indifférent.

Nom :

Prénom :

.....

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Total
Points															
Maxi	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	20



1. Comment l'enfant a-t-il réagi quand ses parents lui ont demandé de passer une journée sans écran ?

-Il a coopéré. -Il a négocié. -Il s'est rebellé.

2. Pourquoi l'enfant a-t-il agi comme cela ?

-Il ne peut pas se passer de ses écrans.

-Il trouve cela injuste.

-Il trouve qu'il abuse.

3. A l'origine, pour quel usage le yoyo a-t-il été inventé ?

-pour la chasse -pour soigner les animaux pour occuper les animaux

4. A quels jeux jouait-on dans l'antiquité ?

-la marelle -la toupie -cache-cache -le yoyo -les cartes

5. Combien de temps a-t-on fait tourner une toupie le plus longtemps ?

-plus d'une minute -plus d'une heure -plus d'une journée

6. Quel est l'un des plus anciens jeux d'adresse et de rapidité ?

-cache-cache -les cartes -cache-cache -les osselets

7. Qui peut devenir dépendant des écrans ?

-les enfants -les adultes -les enfants et les adultes

8. En quoi le jeu colin-maillard consiste-il ?

-à toucher et deviner l'identité de celui qui est touché

-à se percher pour ne pas être touché

-à jouer à la poupée

9. Que l'expression « prendre racine » signifie-t-elle ?

-jardiner -grandir -rester immobile -bouger

10. Quel était le jeu que l'on faisait avec un bâton ?

-les cartes -le yoyo -les billes -le cerceau

11. Comment s'en sert-on aujourd'hui ?

-en sautant dedans -en le faisant tourner autour de la taille -pour jongler

12. Combien de tablettes numériques se vend-il dans le monde ?

-1 tablette par seconde -1 tablette par minute -1 tablette par heure

13. Que l'utilisation des écrans induit-elle ?

-On reste inactif.

-On fait de l'activité physique.

-On est ouvert au monde.

-On est hypnotisé.

-On entre en interaction avec les autres.

-On s'isole.

-On devient dépendant.

-On est épanoui.

14. Dans quel état d'esprit l'auteur est-il pour l'avenir ?

-Il est rassuré. -Il est inquiet. -Il est indifférent.

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Total
Points															
Maxi	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	20