



LE JEU :

futilité, nécessité



GRATUIT

Cahier de 50 pages sur le programme limitatif de Terminale mis à jour tous les deux ans.

Vous le retrouverez également en téléchargement libre et gratuit sur notre site Internet LLS.fr/ThemeFrancaisPro.



2 séquences, renouvelées tous les 2 ans, en lien avec le programme limitatif !

À **Lelivrescolaire.fr**, notre but est de vous accompagner au mieux dans la mise en œuvre des programmes officiels, en vous proposant des ressources de qualité pour vous faciliter la vie et celle de vos élèves.

Entièrement rédigé par une communauté de plus de 50 professeurs de terrain, le manuel de Terminale sera complété par 2 séquences modulables didactisées en lien avec chaque nouveau thème du programme limitatif.

Ces séquences, réunies dans un cahier de 50 pages renouvelé tous les deux ans, sont téléchargeables gratuitement sur notre site Internet [LLS.FR/ThemeFrancaisPro](https://lls.fr/ThemeFrancaisPro).



Articulez les séquences à votre façon !

Chaque séquence propose 3 modules, et chaque module constitue un corpus de 3 textes :

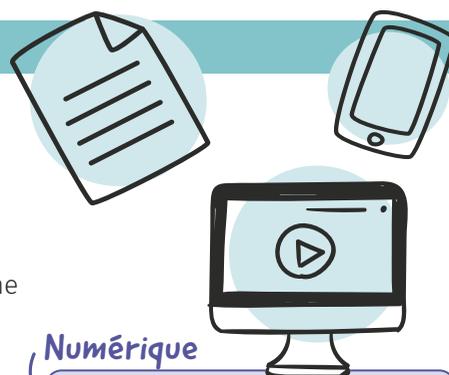
- un corpus qui propose une « définition » (mise en tension de la notion et des enjeux du thème) ;
- deux corpus qui peuvent fonctionner comme des modules complémentaires, venant « chatouiller » la notion ou la compléter.

Chaque professeur est libre d'adapter ces modules pour inventer sa propre trajectoire !

Les modules sont complétés par d'autres propositions vous permettant de personnaliser vos propres séquences autour du thème :

- des **textes** et des **images** questionnés ;
- des **ateliers d'expression** pour améliorer les compétences écrite et orale de vos élèves ;
- des **prolongements artistiques et culturels** pour approfondir la découverte du thème ;
- des points de **lexique** et des **définitions** pour cadrer la notion ;
- des **ateliers de co-intervention** en lien avec le sujet ;
- des **repères historiques** pour parcourir le thème à travers les époques ;
- une **synthèse** pour remobiliser les connaissances acquises ;
- des **points de méthode** pour acquérir des compétences et des sujets pour s'entraîner à l'examen du baccalauréat.

Le jeu : futilité, nécessité



Numérique

Des ressources numériques supplémentaires

Vous trouverez au fil des pages de nombreuses ressources complémentaires pour enrichir vos séquences. Extraits de films, interviews, podcasts, musique, visites virtuelles d'expositions ou de lieux, lecture des textes par des comédiens... Mais aussi des textes supplémentaires, des sujets type Bac, des frises sur les repères historiques, des images interactives... Ainsi qu'un padlet collaboratif sur le thème du jeu :

[LLS.FR/PadletJeu](https://lls.fr/PadletJeu)

Les ressources sont infinies !

Pour les années scolaires 2021-2022 et 2022-2023, le thème du programme limitatif est le suivant : « Le jeu : futilité, nécessité ».

Pour vous accompagner au mieux, voici les modules que nous vous proposons sur ce thème :

Séquence 1 : Le jeu, le joueur et le pouvoir

- **Module 1 :** Qu'est-ce que jouer ?
- **Module 2 :** De l'enfant au joueur compulsif : qui est le joueur ?
- **Module 3 :** Quels liens peut-on établir entre jeu et pouvoir ?

Séquence 2 : Art du jeu et jeu des arts Numérique

- **Module 4 :** Théâtre et jeu social
- **Module 5 :** Entre stratégie et connivence
- **Module 6 :** Le jeu et la musique



Disponible en intégralité dès le printemps [LLS.FR/ThemeFrancaisPro](https://lls.fr/ThemeFrancaisPro)



Le mot de la Directrice d'Ouvrage

Le manuel que nous vous proposons est le résultat d'une belle aventure : réaliser une anthologie couvrant un large spectre du programme de Terminale et un cahier complémentaire sur le programme limitatif en un temps contraint a été possible grâce au travail d'une équipe aux membres compétents, solidaires et enthousiastes. Le regard croisé d'enseignants, de formateurs, d'inspecteurs et de la chaleureuse équipe de [Lelivrescolaire.fr](https://lelivrescolaire.fr) a permis d'aboutir à une offre riche et, nous l'espérons, féconde. C'est donc avec grand plaisir que je vous présente le résultat de ce travail !

Pour le fascicule que vous tenez entre les mains, nous nous sommes concentrés sur le groupement de textes qui vient compléter l'étude de l'œuvre intégrale. Pour davantage de souplesse pédagogique, nous proposons des modules assez courts composés de trois textes et d'une ou deux iconographies. Ils sont conçus à la manière d'un sujet d'examen afin de préparer au mieux les élèves aux épreuves du Bac.

L'élève aura donc un panorama complet de la notion de jeu, de ses implications, de ses limites, et les enseignants trouveront, dans les propositions, matière à adapter leur séquence à leur classe et à la singularité de chaque élève, car cette structure en modules permet de multiples combinaisons. Celles-ci sont au service de la créativité pédagogique et donnent l'opportunité de la différenciation. Chaque professeur est ainsi libre de « composer » et jouer lui-même avec ces modules pour inventer sa trajectoire, son mouvement... ses règles du jeu !

Stéphanie Lemarchand, directrice d'ouvrage du manuel, professeure de français au lycée Bréquigny (Rennes) et formatrice à l'INSPE de Bretagne.



1

Le jeu est-il toujours un plaisir ?

Le jeu, le joueur et le pouvoir

Qu'est-ce que jouer ?

- 1 **Jeu et plaisir** (Francine Ferland, *Le Modèle ludique*) p. 4
 - 2 **Entre illusion et réalité** (Bernard Perron, « L'attitude ludique de Jacques Henriot ») p. 5
 - 3 **Les règles du jeu** (Maylis de Kerangal, *Corniche Kennedy*) p. 6
- Atelier d'expression** • Raconter une scène de jeu p. 7

De l'enfant au joueur compulsif : qui est le joueur ?

- 1 **Inversion des rôles** (Daniel Pennac, *Messieurs les enfants*) p. 8
 - 2 **Défier le hasard** (Robert Ladouceur, « Les joueurs pris aux pièges du hasard et de l'argent ») p. 9
 - 3 **Jusqu'au bout du jeu** (Balzac, *La Peau de chagrin*) p. 10
- Atelier d'expression** • Réaliser le portrait d'un joueur p. 11

Quels liens peut-on établir entre jeu et pouvoir ?

- 1 **Le sport, un instrument de pouvoir ?** (Martine Fournier, « Le sport est-il encore un jeu ? Entretien avec Georges Vigarello ») p. 12
 - 2 **Jeu et résistance** (Timéri N. Murari, *Le Cricket Club des talibans*) p. 13
 - 3 **Un jeu d'enfant qui tourne mal** (William Golding, *Sa Majesté des mouches*) p. 14
- Atelier d'expression** • Débattre p. 15

Faire le point et aller plus loin

- ◆ Prolongements artistiques et culturels p. 16
- ◆ Mémoriser autrement et lexique p. 17
- ◆ Co-intervention p. 18
- ◆ Vers le Bac p. 19

Jeu

Du latin *jocus* :
« plaisanterie » ou
« badinage ».



Pieter Bruegel l'Ancien, *Les Jeux d'enfants*, 1560, huile sur bois, 116 x 161 cm, musée d'Histoire de l'art de Vienne, Autriche.



Nécessité

Du latin médiéval *necesso* :
« inévitable », « obligatoire ».



Futilité

Du latin *futilitas* :
« frivolité ».

Plaisir

Du latin *placere* :
« plaire », « être agréable ».



Lire une image

Observez la peinture de Bruegel : les jeux du XVI^e siècle sont-ils différents des jeux de notre époque ? Qu'en pensez-vous ?



Comment définir le jeu ? Qu'est-ce que jouer ?



Francine Ferland

Ergothérapeute et professeure émérite de l'Université de Montréal, elle mène ses recherches sur le jeu et le développement de l'enfant.

Retrouvez des textes complémentaires
► p. 44-45

1/3 Jeu et plaisir

Dans son ouvrage, Francine Ferland s'intéresse au rôle du jeu dans le développement d'enfants en difficulté. Elle élabore un « modèle ludique » dans lequel le plaisir est moteur de l'apprentissage et de l'épanouissement.



Quand on pense « jeu », la première caractéristique qui nous vient à l'esprit est fort probablement l'aspect plaisant de cette activité. Avec raison d'ailleurs, puisque le plaisir est une composante essentielle du jeu. Sans le plaisir, le jeu n'existe pas. Cette caractéristique est l'une des seules qui fassent l'unanimité dans les différentes théories tentant de cerner le phénomène du jeu. Comme l'affirme Epstein-Zau (1996), le plaisir est le moteur de toute action ludique, alors que le déplaisir entraîne d'emblée une autocensure de l'exploration et freine l'activité de l'enfant. Parce que le plaisir est présent dans le jeu, l'enfant se trouve incité à poursuivre son activité et même à y mettre davantage d'effort. Selon Ellis (1973), ce plaisir associé au jeu tire sa source de certaines caractéristiques propres à la situation ludique : la nouveauté, l'incertitude et le défi, défi qui doit cependant être considéré comme surmontable par l'enfant. Attiré par la nouveauté, l'enfant découvre grâce au jeu le plaisir de braver l'incertitude et de relever le défi. Dans le jeu, tout peut arriver puisque rien n'est réglé à l'avance ; la curiosité est éveillée et entraîne l'enfant vers la découverte du plaisir intrinsèque du jeu.

Jeu et découverte

Le jeu permet à l'enfant de donner un sens à une situation et d'approfondir la compréhension qu'il en a. Cette découverte du monde par le jeu a des effets évidents sur l'évolution des habiletés de l'enfant. Comme le mentionne Reilly (1974), l'enfant y développe un savoir-faire expérientiel¹ qu'il pourra utiliser dans la vie quotidienne. Il y découvre quels sont les objets, les personnes, les événements qui l'entourent et quels rapports ils entretiennent entre eux. À partir de cette connaissance des règles qui régissent son monde environnant, il pourra développer des stratégies d'action – les siennes – lui permettant de composer avec l'inconnu et avec les diverses situations de la vie. Il apprend alors à interagir avec les objets et les personnes. Sanders, Sayer et Goodale (1999) ont aussi démontré qu'en jouant l'enfant acquiert des habiletés qui l'aideront à composer avec les situations qui se présentent, jetant ainsi les bases d'un comportement adaptatif qui lui sera utile sa vie durant. Ainsi, par le jeu, l'enfant découvre le monde dans le plaisir et il développe ses stratégies d'action et d'adaptation.

Francine Ferland, *Le Modèle ludique*, Presses de l'Université de Montréal, 2003.

1. Lié à l'expérience.

Questions

1. Selon Francine Ferland, d'où vient le plaisir du jeu ? Racontez une expérience de jeu au cours de laquelle vous avez éprouvé ce plaisir. Retrouvez-vous les mêmes caractéristiques ?
2. Selon cette chercheuse, en quoi le jeu est-il nécessaire à l'enfant ?



2/3 Entre illusion et réalité



Bernard Perron est un chercheur. Il analyse le travail d'un de ses collègues, Jacques Henriot, et applique les théories que celui-ci développe aux jeux vidéo.

La magie (irréalisme) est ce premier moment où le joueur est pris par le jeu et par l'illusion. « Dans le jeu s'opère une transmutation¹ magique de l'objet. Le monde devient autre. On perd le contact avec le réel, on pénètre dans l'univers féérique de la fiction » (Henriot, 1983, p. 93). Le joueur n'est par contre pas dupe. Il garde toute sa tête et sait qu'il joue. Il reste durant un second moment dans la lucidité (réalisme). Néanmoins, dans un troisième moment, l'illusion (surréalisme) crée une égalité entre ces deux forces. Un jeu dans lequel on n'entre pas, auquel on ne se laisse pas plus ou moins prendre n'est pas un jeu. Le jeu forme autour du joueur un cercle envoûtant : il faut être dedans pour jouer. Si l'on reste dehors, on ne joue pas – on risque de ne pas comprendre de quel jeu il s'agit, ni même s'il s'agit d'un jeu. Mais si l'on pénètre dans le jeu au point d'en venir à oublier qu'on joue, alors on se trouve aliéné : on ne joue plus. Qui n'entre pas ne joue pas ; qui se laisse prendre ne joue plus. Il y a un en deçà et un au-delà du jeu (Henriot, 1983, p. 94). Que l'on soit un joueur occasionnel (*casual gamer*) ou un joueur passionné (*hardcore gamer*), prendre en main une manette de jeu vidéo a toujours quelque chose de merveilleux parce que l'on s'en sert toujours dans un premier temps pour se projeter dans un autre monde. Tant que le joueur aura une attitude ludique, [...] on comprend que la magie ne disparaîtra pas. Les modalités intentionnelles font en sorte que « le jeu n'est pas dans la forme, mais dans l'usage qu'on en fait » (Henriot, 1983, p. 26).

Bernard Perron, « L'attitude ludique de Jacques Henriot », *Sciences du jeu* (en ligne), 2013.

1. Transformation.

Questions

1. Quelles sont les étapes par lesquelles passe un joueur lorsqu'il est pris par le jeu ?
2. Citez des exemples qui illustrent les déviations possibles dans les jeux.
3. **Faites des liens.** À quel aspect du texte renvoie l'illustration ?

Aller plus loin

Rendez-vous dans le manuel p. 65

Player One d'Ernest Cline met en scène un monde dans lequel la réalité étant insupportable, un jeu planétaire est inventé pour lui échapper.



Bernard Perron

Professeur au département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal, il étudie la manière dont l'art provoque l'émotion et la pensée chez celui qui le reçoit. Ses recherches portent notamment sur le jeu vidéo.

Pawel Kuczynski, *Control*, illustration, 2016.



Comment définir le jeu ?
Qu'est-ce que jouer ?



Maylis de Kerangal

Née en 1967

Auteure française. Son roman *Corniche Kennedy*, publié en 2008, figure cette année-là dans la sélection de plusieurs prix littéraires, comme le Médicis ou le Femina. En 2016, le roman est adapté en film sous le même titre par Dominique Cabrera.

Niki de Saint Phalle, *Les Baigneurs*, 1984, polyester et fibre de verre, Fondation Gianadda, Martigny, Suisse.



3/3 Les règles du jeu



Un groupe d'adolescents marseillais passe l'été à plonger depuis un promontoire pourtant interdit à la baignade. Les plus téméraires prennent tous les risques pour impressionner leurs camarades.

Il existe encore un troisième plongeur. Celui-là est dangereux, tout le monde le sait. Ils l'appellent le Face To Face parce que, rigolent-ils, c'est le grand face à face : on y est face au monde (primo), face à soi (deuxio), et face à la mort (tertio), arghhhh la môôôrt ! ils hurlent, écarquillant les yeux et outrant leur squelette, gargouilles de chair, ils se marrent franchement, n'y croient pas une seconde, pour eux le Face To Face est le promontoire des duels, celui où cogne le soleil des westerns, celui de l'épate et du grand jeu. Situé à douze mètres, il est si exigü que seuls deux pieds peuvent s'y tenir assez espacés pour que le corps demeure en équilibre – le départ de saut est crucial, aucun faux mouvement ne se tolère, l'envol se doit d'être précis – , et se trouve sur le versant oriental, ce qui n'est pas bon : par vent d'est – vent de merde, brutal et glacé – les flots déchiquetés s'y précipitent, pointes dures en hameçon, si bien qu'après le saut, il faut encore savoir s'extirper du ressac puis contourner la pointe du Cap afin de retrouver le passage dans les rochers et grimper facilement. Ils y montent tous pourtant. Plus rares sont ceux qui plongent – Eddy, Rachid, Ptolémée et Mario. Et quand ils se précipitent de là-haut, c'est la même crue qui les traverse, une crue de l'espace et du temps, une amplification de la lumière, une saisie de la joie.

Ils défilent chacun leur tour, pas de bousculade. Eddy – encore lui – régule le flot des sauteurs, vérifie d'un coup d'œil que la zone de réception est vide avant de faire signe au plongeur suivant qui trépigne hé, j'y vais, pousse-toi, c'est à moi, c'est maintenant. Le truc qui les fait rire, c'est de hurler durant la chute une phrase entière avant le splash final, un slogan ou une déclaration – les trois et quatre syllabes, trop faciles : SPIDER-MAAAN ! ZIDANE REVIEEEENS ! ALLAH AKBAAAAAR ! Les longues, plus risquées : AÏCHA MA VIE SI TU M'AIM... ALLEZ TOUS VOUS FAIRE... J'AIME LES GROS SEINS D'ANGELINA JO... FOUTEZ LE FEU AUX BAUM... Le psaume du frimeur : REGARD-DEZ-MOI, REGARDEZ-MOI TOUS !

Il y en a une qui regarde, justement, qui n'en perd pas une miette, ramasse tout ce qui se passe sur la Plate, accroupie dans l'ombre bleutée d'un rocher à profil animal – crête de stégosaure – , et retient son souffle quand ses yeux grands ouverts scrutent, repèrent et enregistrent visages et déplacements, fixent voix et rires – puisque là-devant, à quelques mètres, ça discute sec, ça rigole, ça s'esclaffe et ça chantonne, ça mange des frites mayonnaise, des beignets, ça boit du Coca, ça commente les magazines, ça se crème le dos, ça se paluche, ça fume, ça prend ses aises, ça se croit chez soi.

Maylis de Kerangal, *Corniche Kennedy*, © Éditions Verticales, 2008.

Questions

1. Quelle expérience du jeu font les plongeurs ? Qu'en pensez-vous ?
2. Quelles hypothèses pouvez-vous faire sur la suite du texte ?

Questions sur le corpus

Analyser un texte littéraire

1. **Texte 3.** Relevez et analysez un champ lexical qui caractérise, selon vous, l'extrait. Expliquez votre choix : quel sens permet-il de donner au texte ?
2. **Texte 3.** Observez le dernier paragraphe. Que pensez-vous de la relation à l'autre qu'entretient ici celle dont on parle alors qu'elle est exclue du jeu ?

Mettre en lien des documents

3. À partir des données recueillies sur les textes 1 et 2, analysez la situation de jeu décrite dans le texte 3 : est-ce bien un jeu ?

Interpréter une image

4. Quel(s) aspect(s) nouveau(x) du jeu apparaît(en)t dans cette image ?

Faire le point sur le corpus

5. À partir de ce corpus de textes et d'images, donnez une définition de ce qu'est le jeu, de ses fonctions, de son intérêt et de ses limites.

Aller plus loin

Rendez-vous dans le manuel p. 67

Pierre-Jean Benghozi explique comment le jeu vidéo devient une culture.



Peinture murale de la chambre funéraire de Néfertari, « La reine Néfertari joue au senet », 61 x 70 cm, Vallée des Reines.

ATELIER D'EXPRESSION Raconter une scène de jeu



Mission : Les jeux font partie de notre culture, ils façonnent notre rapport à l'autre. Vous allez partager avec la classe le souvenir d'un jeu qui vous semble révélateur de votre enfance : un jeu de famille, de votre région ou de votre pays d'origine.

ÉTAPE 1 Récolter les souvenirs

Listez les jeux de votre enfance : ceux auxquels vous jouiez petit ou bien les jeux dont vous avez été témoins et qui vous plaisaient, même si vous étiez trop petit pour participer.

Choisissez celui qui vous semble le plus intéressant à raconter.

ÉTAPE 2 Préparer le récit

Listez les éléments importants à préciser pour que les autres comprennent le jeu dont il est question (type de jeu, nombre de joueurs, objectifs, règles, etc.). Trouvez une illustration pour le mettre en image.

Choisissez un souvenir précis ou inventez une mise en situation pour raconter votre jeu.

Attention, il ne s'agit pas seulement de l'expliquer mais d'en faire un récit.

Notez, dans l'ordre de votre récit, des mots-clés qui vous aideront à raconter cette scène de jeu.

ÉTAPE 3 S'entraîner et se lancer

Vous pouvez vous entraîner en vous enregistrant autant de fois que nécessaire.

Quand vous êtes prêt à raconter, lancez-vous !

ÉTAPE 4 Faire le point

Avez-vous trouvé dans les récits des autres des expériences qui font écho à la vôtre ?

L'activité vous a-t-elle permis d'enrichir votre réflexion sur le jeu ?

Critères de réussite

- J'ai respecté la consigne en racontant une scène de jeu
- J'ai écouté les récits des autres
- J'ai construit une réflexion sur le jeu

→ Autoévaluez-vous sur [LLS.FR/FTPJeu1P7](https://lls.fr/FTPJeu1P7)



De l'enfant au joueur compulsif : qui est le joueur ?

**Daniel Pennac**

Né en 1944

Professeur de français pendant 25 ans, il se consacre aujourd'hui à la littérature. Il est un fervent partisan de la liberté du lecteur et du pouvoir de l'imaginaire.

Retrouvez un texte complémentaire

► p. 46

Questions

1. Analysez la forme particulière du dialogue au début de l'extrait. Quel effet produit ce jeu avec la forme ?
2. Comment, par son écriture, l'auteur réussit-il à recréer le monde de l'enfance ?

1/3 Inversion des rôles



Un sujet d'écriture du professeur de français oblige Igor et son ami Joseph à imaginer que leurs parents sont redevenus des enfants dont ils sont les parents. Un matin, ils s'aperçoivent que leur rédaction est devenue une réalité. Les parents (Pope, Moune et Tatiana), devenus enfants, jouent à la guerre. Le narrateur est le père d'Igor, décédé quelques années plus tôt. Il regarde et commente l'aventure.

Sur le front de l'enfance les guerres cessent comme elles commencent. Après le Stalingrad de la cuisine, les belligérants¹ décident d'un commun accord que le salon ferait la meilleure des infirmeries. Pope, allongé sur le canapé, un torchon bouché de glace sur la tête, comme un vrai blessé

5 de cinéma, était soigné par une Moune méticuleuse, pendant que Tatiana racontait l'histoire telle qu'elle avait décidé de vivre.

Tatiana – On dirait que ce serait comme ça, notre histoire. Moi je serais le méchant ; Pope, tu serais le héros ; et Moune, tu serais le plus grand docteur de la terre. Moune, t'es amoureuse de Pope et quand ce sera la paix

10 tu vas te marier avec. Mais en attendant, tu vas avoir très peur que le héros se fera tuer par les méchants comme moi.

Moune (*lèvres tremblantes*) – I va mourir ?

Tatiana – I peut pas mourir puisque t'es amoureuse et que tu vas le marier à la fin !

15 Moune – C'est quoi, amoureuse ?

Tatiana – Violente décharge d'adrénaline, brusque modification du rythme cardio-vasculaire ! (*Elle se frappe la poitrine*) Ça cogne là-dedans ! C'est délicieux à ce qu'il paraît !

Conversation à niveau sémantique et grammatical imprévisible, comme

20 Igor et Joseph pouvaient le constater, l'un et l'autre affalés dans les deux uniques fauteuils du salon.

Igor (*l'air mauvais*) – Ils se foutent de notre gueule, ou quoi ?

Joseph – ...

Je ne voudrais me réjouir du malheur de personne, mais le doute que je lis

25 dans le regard de ces deux-là me venge de toutes ces heures où Tatiana et moi débattions à perte de vue pour savoir si Igor était bien un enfant de son âge avec des préoccupations de son âge, ou un adulte miniature infiltré en douce dans notre couple pour juger la maturité.

– Il comprend infiniment plus de choses que tu ne le crois, affirmait Tatiana.

30 – À partir de quand a-t-il commencé à les comprendre ? demandais-je, penché sur le berceau d'Igor qui, pour le moment, prenait son pied pour une cornemuse.

– Je le vois dans son regard, s'obstinait Tatiana. Il a par moment, dans le regard...

35 Jusqu'à quel point l'enfant est-il sujet à l'enfance ? c'était très exactement la question que se posaient Igor et Joseph...

Igor – Enfin, ils savent bien qu'ils ne sont pas de vrais enfants, qu'hier encore ils étaient adultes !

Joseph – Je ne sais pas.

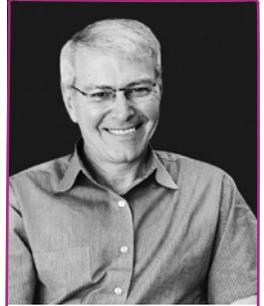
Daniel Pennac, *Messieurs les enfants*, © Éditions Gallimard, 1997.

1. Adversaires.

2/3 Défier le hasard



Dans cet article, le psychologue Robert Ladouceur tente de déterminer les mécanismes qui mènent à l'addiction aux jeux. Il décrit la manière dont les joueurs développent un sentiment de contrôle alors qu'ils jouent à des jeux de hasard.



Robert Ladouceur

Né en 1945

Psychologue et chercheur de l'Université Laval à Québec, il est spécialiste des jeux d'argent et de hasard.

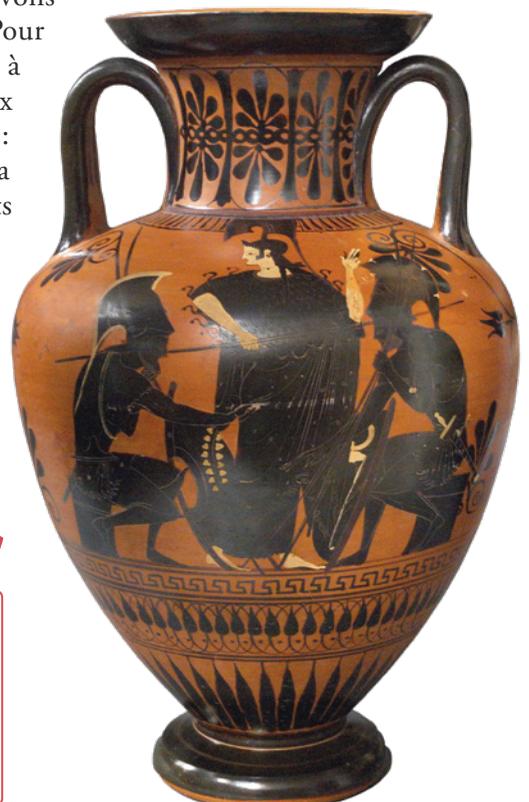
L'observation indique que les joueurs entretiennent une perception de contrôle ou de maîtrise à l'égard des jeux de hasard et d'argent complètement illusoire. La plupart d'entre eux se comportent en effet comme si ces jeux nécessitaient des habiletés personnelles qui influent sur le résultat. Le joueur qui participe à un jeu de hasard tente naturellement de découvrir la façon d'accéder au gros lot. Dans la poursuite de cet objectif, il fait intervenir des éléments de logique, de superstition, d'observation ou de calcul. Rapidement, il met au point des stratégies personnelles (lire le journal et miser aux courses sur le premier numéro qui saute aux yeux), adopte des comportements ritualisés (avoir toujours sa chaîne d'argent au poignet), imagine des trucs ou échafaude des systèmes (étudier les derniers numéros gagnants pour déterminer sa combinaison) afin d'augmenter ses chances de gagner. Or, ce faisant, il oublie ou il ignore que c'est le hasard seul qui détermine l'issue de ces jeux que l'on ne peut ni maîtriser ni prédire.

James Henslin, un sociologue américain, a étudié il y a plus de trente-cinq ans le comportement des joueurs dans les casinos de Las Vegas. Il rapporte ce fait aussi cocasse que révélateur : au jeu de craps (un jeu de hasard qui repose sur le lancer de deux dés), lorsque les joueurs désirent obtenir un chiffre élevé, ils effectuent un lancer puissant et rapide alors qu'ils exécutent un lancer lent et doux si la valeur recherchée est peu élevée. L'illusion de contrôle se traduit donc ici jusque dans l'énergie transmise au poignet !

Divers facteurs personnels ou contextuels (compétition, pratique familière des jeux, participation active) entretiennent cette illusion de contrôle. Dans notre laboratoire de l'université de Laval au Québec, nous avons vérifié l'influence de la portée du rôle actif assumé par le joueur. Pour cela, nous avons invité deux groupes de personnes à participer à une séance de jeu de roulette. Les deux groupes étaient soumis aux mêmes conditions que celles d'un casino, à une exception près : les joueurs « actifs » du premier groupe lançaient eux-mêmes la boule, alors qu'un croupier exécutait cette tâche pour les sujets « passifs » du second groupe. Que le participant ou le croupier lance la boule ne changeait rien à l'issue du jeu. Pourtant les résultats de notre expérience ont révélé que les personnes qui lançaient elles-mêmes la boule plaçaient des mises beaucoup plus élevées que les joueurs du premier groupe et surestimaient davantage leurs probabilités de gagner.

Robert Ladouceur, « Les joueurs pris aux pièges du hasard et de l'argent », *Sciences Humaines*, N° 152, août-septembre 2004.

Guerriers grecs jouant aux dés sous le regard d'Athéna, amphore à figures noires, Athènes, dernier quart du VI^e siècle av. J.-C.



Questions

1. Quelles réactions traduisent le sentiment de contrôle du joueur dans les expériences rapportées ?
2. Ce texte fait-il écho à des situations que vous connaissez, pour les avoir vécues, vues ou en avoir entendu parlé ? Si oui, faites le récit de cette situation. Qu'en pensez-vous ?

De l'enfant au joueur compulsif : qui est le joueur ?



Honoré de Balzac

1799-1850

Romancier, dramaturge, critique littéraire, critique d'art, essayiste, journaliste et imprimeur, il a laissé l'une des plus imposantes œuvres romanesques de la littérature française, avec plus de quatre-vingt-dix romans et nouvelles parus de 1829 à 1855, réunis sous le titre *La Comédie humaine*.

Retrouvez un texte complémentaire

► p. 47

Question

Réécrivez le passage en vous mettant à la place du jeune joueur. Vous commencerez votre récit par « J'entrais dans la salle de jeux... ». Vous ferez part des pensées du personnage.

3/3 Jusqu'au bout du jeu

Nous sommes au début du roman. Le personnage principal, un jeune savant du nom de Raphaël, va jouer ses dernières pièces.



Mais une passion plus mortelle que la maladie, une maladie plus impitoyable que l'étude et le génie, altéraient cette jeune tête, contractaient ces muscles vivaces, tordaient ce cœur qu'avaient seulement effleuré les orgies, l'étude et la maladie. Comme, lorsqu'un célèbre criminel arrive au baignoir, les condamnés l'accueillent avec respect, ainsi tous ces démons humains, experts en tortures, saluèrent une douleur inouïe, une blessure profonde que sondait leur regard, et reconnurent un de leurs princes à la majesté de sa muette ironie, à l'élégante misère de ses vêtements. Le jeune homme avait bien un frac¹ de bon goût, mais la jonction de son gilet et de sa cravate était trop savamment maintenue pour qu'on lui supposât du linge. Ses mains, jolies comme des mains de femme, étaient d'une douteuse propreté ; enfin depuis deux jours il ne portait plus de gants ! Si le tailleur et les garçons de salle eux-mêmes frissonnèrent, c'est que les enchantements de l'innocence florissaient par vestiges dans ses formes grêles et fines, dans ses cheveux blonds et rares, naturellement bouclés. Cette figure avait encore vingt-cinq ans, et le vice paraissait n'y être qu'un accident. La verte vie de la jeunesse y luttait encore avec les ravages d'une impuissante lubricité². Les ténèbres et la lumière, le néant et l'existence s'y combattaient en produisant tout à la fois de la grâce et de l'horreur. Le jeune homme se présentait là comme un ange sans rayons, égaré dans sa route. Aussi tous ces professeurs émérites de vice et d'infamie, semblables à une vieille femme édentée, prise de pitié à l'aspect d'une belle fille qui s'offre à la corruption, furent-ils prêts à crier au novice : « Sortez ! » Celui-ci marcha droit à la table, s'y tint debout, jeta sans calcul sur le tapis une pièce d'or qu'il avait à la main, et qui roula sur Noir ; puis, comme les âmes fortes, abhorrant de chicaneries incertitudes, il lança sur le tailleur un regard tout à la fois turbulent et calme. L'intérêt de ce coup était si grand que les vieillards ne firent pas de mise ; mais l'Italien saisit avec le fanatisme de la passion une idée qui vint lui sourire, et ponta sa masse d'or en opposition au jeu de l'inconnu. Le banquier oublia de dire ces phrases qui se sont à la longue converties en un cri rauque et inintelligible : « Faites le jeu ! – Le jeu est fait ! – Rien ne va plus. » Le tailleur étala les cartes, et sembla souhaiter bonne chance au dernier venu, indifférent qu'il était à la perte ou au gain fait par les entrepreneurs de ces sombres plaisirs. Chacun des spectateurs voulut voir un drame et la dernière scène d'une noble vie dans le sort de cette pièce d'or ; leurs yeux arrêtés sur les cartons fatidiques étincelèrent ; mais, malgré l'attention avec laquelle ils regardèrent alternativement et le jeune homme et les cartes, ils ne purent apercevoir aucun symptôme d'émotion sur sa figure froide et résignée. -- « Rouge, pair, passe », dit officiellement le tailleur. Une espèce de râle sourd sortit de la poitrine de l'Italien lorsqu'il vit tomber un à un les billets pliés que lui lança le banquier. Quant au jeune homme, il ne comprit sa ruine qu'au moment où le râleau s'allongea pour ramasser son dernier napoléon.

Honoré de Balzac, *La Peau de chagrin*, chapitre I « Le Talisman », 1831.

1. Vêtement. 2. Immoralité.

Questions sur le corpus

Analyser un texte littéraire

1. Deux types de joueurs sont décrits par Balzac dans cet extrait (**texte 3**). Observez-les :
 - **Le jeune homme.** Analysez la description du personnage tout au long de l'extrait : étape de la description, lexique associé, métaphores et comparaisons. Comment toute la description prépare-t-elle la chute de l'extrait ?
 - **Les autres joueurs.** Analysez les métaphores et les comparaisons qui les caractérisent : que pouvez-vous en déduire de leur relation au jeu ?

Georges de La Tour,
Le Tricheur à l'as
de carreau, vers 1636,
huile sur toile, 106 x 146 cm,
musée du Louvre, Paris.

Analyser un tableau

2. Analysez la composition du tableau ci-contre, l'éclairage et l'attitude des personnages (regards, gestes...). Comment interprétez-vous la scène ?

► **Méthode** Analyser une image [LLS.FR/FTPImage](https://lls.fr/FTPImage)

Mettre en lien des documents

3. Quels liens pouvez-vous établir entre le texte de Balzac et le tableau de Georges de La Tour ? Vous vous appuyez sur l'attitude et la situation des personnages que vous avez étudiés dans les questions précédentes.

Faire le point sur le corpus

4. Reprenez l'ensemble de vos réflexions sur les documents du corpus. Quels sont les différents types de joueurs que vous avez rencontrés ?



ATELIER D'EXPRESSION Réaliser le portrait d'un joueur



Mission : Vous allez réaliser le portrait d'un joueur ou d'une joueuse.

ÉTAPE 1 Choisir un sujet

Choisissez le joueur que vous allez décrire. Il peut être célèbre ou non, réel ou fictif. Il peut aussi représenter un type de joueur (le joueur compulsif, le tricheur, le mauvais joueur, etc.).

ÉTAPE 2 Préparer la rédaction

Listez les caractéristiques que vous souhaitez faire apparaître dans votre portrait.

Imaginez une situation dans laquelle vous pourriez placer votre joueur.

Choisissez un narrateur : d'où allez-vous regarder la scène ? Serez-vous un autre joueur qui observe votre personnage, ou serez-vous narrateur omniscient ?

Imaginez comment le regard peut se déplacer sur le personnage et listez les étapes par lesquelles passera votre description.

ÉTAPE 3 Rédiger

Rédigez votre portrait et relisez-le attentivement.

► **Méthode** Retravailler sa copie [LLS.FR/FTPMethodeCopie](https://lls.fr/FTPMethodeCopie)

Lorsque vous êtes satisfait(e), partagez votre travail avec d'autres élèves. Donnez-vous des conseils pour améliorer encore votre texte.

ÉTAPE 4 Faire le point

Que pensez-vous de l'exercice ? Les échanges de textes et les portraits des autres élèves vous ont-ils apporté de nouvelles idées ou une nouvelle vision du joueur ?

Critères de réussite

- J'ai réalisé la description d'un joueur
- J'ai travaillé l'écriture de mon portrait
- J'ai participé à une critique constructive

→ Autoévaluez-vous sur [LLS.FR/FTPJeu1P11](https://lls.fr/FTPJeu1P11)



Quels liens peut-on établir entre jeu et pouvoir ?



Georges Vigarello

Né en 1941

Historien français spécialiste des représentations du corps et des pratiques corporelles. Il est amené à étudier la relation entre le sport et le spectacle.

Vidéo

Visionnez une vidéo sur les Jeux Olympiques de Berlin en 1936 sur

[LLS.FR/FTPJOBerlin](https://lls.fr/FTPJOBerlin)

Aller plus loin

Rendez-vous dans le manuel p. 125

Sur l'île W, le sport est devenu le cœur de l'État totalitaire imaginé par Georges Perec.

1/3 Le sport, un instrument de pouvoir ?

L'historien Georges Vigarello fait le point sur l'instrumentalisation du sport à certaines périodes de l'histoire, mais également sur la relation entre sport, spectacle et média.

On s'aperçoit au fil du temps que le sport est souvent instrumentalisé par la politique...

En 1936, on voit effectivement comment un régime totalitaire exerce une pression, voire un chantage sur le Comité international d'organisation des Jeux. Malgré les protestations de celui-ci, les Juifs sont exclus de fait des compétitions puisqu'en Allemagne ils ne peuvent appartenir à des clubs. C'est le Reich aussi qui choisit les correspondants (recrutés dans le parti nazi) pour la presse internationale. La fête prend des couleurs nazies, avec la présence massive des drapeaux à croix gammée, le défilé de milliers de membres des jeunesses nazies...



Rassemblement sportif pour le Congrès du parti nazi à Nuremberg, 1938.

Le sport est ambigu par cette ferveur quasi religieuse à laquelle la foule est appelée à participer. Parce qu'il devient de plus en plus visible avec le développement des moyens de communication - radio, télévision, etc. -, beaucoup sont tentés de s'en servir. Hitler est le premier à penser à l'exploitation cinématographique des Jeux en commandant à Leni Riefenstahl le film *Les Dieux du stade*, dans lequel on trouve un hymne à la beauté physique. Le sport est alors utilisé pour promouvoir cet idéal de beauté physique qui habitait l'idéologie nazie. La récupération du sport n'est pas d'ailleurs seulement le fait des régimes totalitaires... Tous ceux qui peuvent exploiter sa visibilité tentent de le faire : on se souvient de ces athlètes noirs brandissant le poing sur le podium à Mexico en 1968. Ou de Dennis Banks qui avait créé en 1972 la « Piste des traités violés », un marathon qui traversait tous les États de l'Union... Les terroristes s'en sont servis aussi, à Munich en 1972 ou à Atlanta en 1996...

De leur côté, les pays de l'Est utilisaient cette visibilité pour promouvoir leur régime, en dopant d'ailleurs massivement leurs athlètes. Le poids médiatique du sport attire le politique tout comme le publicitaire. D'autant qu'aujourd'hui, le « show sportif », séduit des foules entières.

Martine Fournier, « Le sport est-il encore un jeu ? Entretien avec Georges Vigarello », *Sciences Humaines*, N° 152, août-septembre 2004.

Question

Selon l'historien, par quels moyens le sport est-il utilisé à des fins politiques ? Qu'en pensez-vous ?

2/3 Jeu et résistance



Le roman se passe à Kaboul, où les talibans imposent leurs règles et interdisent toutes les distractions, jusqu'au jour où ils décident de promouvoir le cricket. La jeune Rukhsana décide de former une équipe avec ses frères et ses cousins, même si mixité et sport féminin ne sont pas dans le programme des talibans.

- Comment as-tu appris à jouer ? demanda Qubad.
- Avec Shaheen. Vous ne vous en souvenez pas ? J'ai essayé ensuite de vous inciter à vous y mettre.
- Sauf qu'on n'avait jamais entendu parler de cricket à l'époque », fit observer Parwaaze.

C'était effectivement Shaheen qui m'a initiée au cricket. Il avait appris à jouer lors d'un séjour chez des amis à Lahore, pendant des vacances scolaires. Shaheen n'avait rien d'un athlète - il ne jouait ni au hockey, ni au football et refusait de lutter avec nous sous prétexte que cela pouvait salir ses habits –, mais le cricket avait quelque chose de distingué qui lui plaisait, et n'impliquait pas trop de contacts physiques. Il revint de Lahore avec une batte, des balles et des gants, et me recruta pour jouer avec lui.

« Ce sera notre secret, me dit-il en me montrant tous ces mystérieux objets. On jouera dans mon jardin, comme ça personne ne nous verra. Si tu en parles à qui que ce soit, je ne t'inviterai plus jamais. » Nous habitions dans la même rue, à six maisons de distance. J'avais huit ans, alors, et je ne jouais qu'en position de lanceur. Shaheen, lui, prenait un plaisir fou à frapper la balle dans les coins les plus éloignés du jardin pour que j'aie ensuite la chercher.

Au bout d'un moment, je finis par devenir excellente au *offspin*, un style de lancer à effet où on impulse un mouvement de rotation à la balle. Je lançai également assez vite, bien que jamais aussi vite que Shaheen. De retour chez moi, je m'entraînais à frapper dans une balle accrochée à la branche d'un arbre, et décidai de consacrer ma jeune vie à la maîtrise de ce sport.

Si Shaheen m'avait donné mes premières leçons de cricket, il n'appréciait guère en revanche que je sois aussi douée.

Timeri N. Murari, *Le Cricket Club des talibans*, traduit de l'anglais par Josette Chicheportiche, © Éditions Gallimard, 2015.

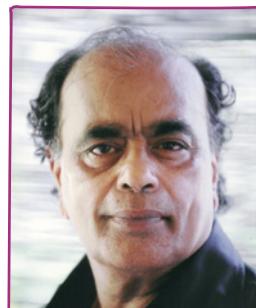
Questions

1. Comment l'écriture permet-elle de savoir que jouer au cricket est un acte de résistance pour la narratrice ?
2. Que pensez-vous de la relation entre Shaheen et la narratrice Rukhsana ? Quel rôle a le jeu dans cette relation ?

Aller plus loin

Rendez-vous dans le manuel p. 136

Amélie Nothomb raconte l'histoire d'une jeune femme qui se lève contre la cruauté d'un jeu de télé-réalité.



Timeri N. Murari

Né en 1941

Journaliste, dramaturge et romancier indien.

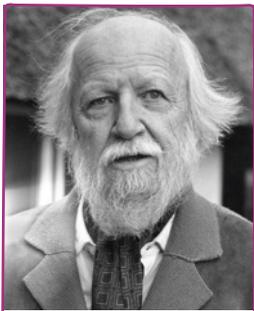
Son roman *Le Cricket Club des talibans* est traduit en neuf langues.

Invictus, Clint Eastwood, 2009.

En 1995, l'Afrique du Sud organise la coupe du monde de rugby. Nelson Mandela profite de cet événement pour mener un combat contre la persistance de l'apartheid, pourtant officiellement aboli. Le jeu sert la cohésion entre communautés.



Quels liens peut-on établir entre jeu et pouvoir ?



William Golding

1911-1993

Écrivain britannique, il est mobilisé pendant la Seconde Guerre mondiale et participe au débarquement sur les côtes normandes.

Traumatisé par l'expérience de la guerre, il fait de la question de la cruauté des hommes le thème central de son œuvre.

Retrouvez des textes complémentaires

► p. 48-49

Numérique

Hervé Bazin et Victor Hugo racontent à leur manière le rôle et le pouvoir des jeux d'enfants

LLS.FR/FTPEnfants

Questions

1. Comment imaginez-vous la scène ?
2. Que pensez-vous de l'attitude de Ralph ?

3/3 Un jeu d'enfant qui tourne mal



À la suite d'un crash d'avion, un groupe d'enfants se retrouve livré à lui-même sur une île du Pacifique. La petite société s'organise mais n'échappe pas aux luttes de pouvoir. Les garçons passent vite du jeu à l'apprentissage de la guerre. Nous sommes à la fin de l'aventure, lorsqu'un navire anglais débarque sur l'île. Un officier découvre les enfants.

L'officier considéra Ralph d'un air perplexe avant de lâcher son revolver.
– Bonjour.

Conscient de son état repoussant, Ralph répondit, tout gêné :

– Bonjour.

5 L'officier eut un signe de tête approbateur, comme s'il recevait la réponse à une question.

– Y a-t-il des adultes... des grandes personnes avec vous ?

Ralph secoua la tête sans mot dire. Il se détourna légèrement. En demi-cercle, des petits garçons au corps bariolé d'argile teintée, des bâtons aiguisés à la main, se tenaient en silence sur le sable.

10 – On s'amuse... dit l'officier.

Les flammes atteignirent les cocotiers proches de la plage et les engloutirent à grand bruit. Une langue de feu, détachée du reste, s'élança avec une audace acrobatique et s'abattit sur les palmiers du plateau. Le ciel était

15 noir. L'officier eut un sourire encourageant.

– Nous avons vu votre fumée, dit-il à Ralph. Que faisiez-vous ? Vous jouiez à la guerre ?

Ralph fit oui de la tête.

20 Le regard de l'officier détaillait ce petit épouvantail. Le gosse avait besoin d'un bain, d'une coupe de cheveux, d'un mouchoir et de beaucoup de pommade sur tout le corps.

– Pas de victimes, j'espère ? Pas de cadavres ?

– Deux seulement. Mais ils ne sont plus là.

L'officier se pencha et plongea son regard dans celui de Ralph.

25 – Deux ? Tués ?

De nouveau, Ralph baissa la tête en silence. Derrière lui, l'île tout entière vibrait sous les flammes. L'officier ne s'y trompait pas en général ; ce garçon disait la vérité. Il eut un petit sifflement.

30 D'autres garçons arrivaient ; il y en avait de tout petits, bronzés, le ventre ballonné comme des jeunes sauvages. L'un d'eux s'approcha de l'officier et leva la tête vers lui.

– Je m'appelle... je m'appelle...

Mais le reste ne voulait pas venir... Percival Wemys Madison se creusait la tête, à la recherche de sa formule magique oubliée.

35 L'officier revint à Ralph.

– On va vous amener. Combien êtes-vous ?

Ralph secoua la tête en signe d'ignorance. Le regard de l'officier se dirigea par-dessus sa tête vers le groupe de garçons bariolés.

– Qui est le chef ?

40 – C'est moi, affirma Ralph à haute voix.

William Golding, *Sa Majesté des mouches*, 1954, traduit de l'anglais par Lola Tranec, © Éditions Gallimard, 1983.

Questions sur le corpus

Analyser un texte littéraire

1. Relisez le **texte 3** (*Sa Majesté des mouches*) et analysez les verbes et les adjectifs qui se rapportent au décor : qu'en déduisez-vous sur ce qui est en train de se passer ?
2. Étudiez le contraste entre les événements sur l'île et l'attitude de Ralph. Que pensez-vous des jeux de ces enfants ?

Mettre en lien des documents

3. Observez le plateau de jeu. Avec quel(s) texte(s) du corpus peut-il être associé ? Justifiez votre ou vos choix.
4. En confrontant les documents, expliquez à quel moment le jeu s'arrête, à quel moment le jeu n'est plus un jeu.

Faire le point sur le corpus

5. À partir de l'étude de ce corpus, expliquez en quoi le jeu est à la fois nécessaire à la survie des hommes mais aussi une source de danger et de manipulation.



Jeu de la Victoire, fin de la Première Guerre mondiale, vers 1919.

ATELIER D'EXPRESSION *Débattre*



Mission : Organisez un débat dans la classe. Votre sujet : peut-on se passer de règles pour vivre en société ?

ÉTAPE 1 Faire le point sur le sujet

Reformulez le sujet.

Faites le point sur les textes du corpus qui peuvent servir pour répondre à cette problématique.

Faites le point sur les situations que vous connaissez qui illustrent une des deux réponses possibles dans ce sujet. Choisissez la thèse que vous allez défendre.

ÉTAPE 2 Choisir la forme du débat

Pour l'expérience, la classe peut se diviser en deux groupes dans lesquels les deux thèses seront représentées.

Le premier groupe n'aura pas de règles, et le débat se fera comme bon lui semblera. Ce groupe poursuit le travail de lecture de documents et de recherche d'arguments.

Le second groupe établit des règles pour le débat. Ce groupe s'interroge sur les conditions nécessaires au débat : comment distribuer la parole ? Comment organiser l'espace ? Etc.

ÉTAPE 3 Débattre

Chaque groupe procède ensuite au débat. Pendant qu'un groupe débat, l'autre observe et prend des notes sur la situation : qui est convaincant ? Pourquoi ? Chacun peut-il s'exprimer ?

ÉTAPE 4 Faire le point

Revenez sur les éléments du débat :

- Les règles établies ont-elles facilité le débat ou l'ont-elles entravé ?
- Sans règles, que se passe-t-il ?
- En quoi cette expérience répond-elle en partie au sujet ?
- Quels arguments vous ont semblé convaincants ?

Critères de réussite

- J'ai fait le point sur le sujet
- J'ai participé activement au débat
- J'ai pris des notes pour faire le point

→ Autoévaluez-vous sur [LLS.FR/FTPJeu1P15](https://lls.fr/FTPJeu1P15)



Doisneau et les jeux d'enfants

1. Qu'évoquent pour vous ces photographies ?
2. Choisissez-en une qui vous plaît particulièrement et étudiez-en la composition. En quoi cette photographie est-elle intéressante pour cet objet d'étude selon vous ?

► **Méthode** Analyser une image

[LLS.FR/FTPImage](https://lls.fr/FTPImage)



Robert Doisneau, *La Colonie de vacances*, vers 1950.

Robert Doisneau (1912-1994)

Robert Doisneau est un des photographes français les plus célèbres. Il est considéré comme un des fondateurs du courant des photographes humanistes, courant né dans les années 30 et qui se déploie après la guerre. Ces photographes s'intéressent au quotidien des gens ordinaires. Cela les amène à photographier les ravages de la guerre sur les villes, les amoureux sur les bancs publics ou bien ici les jeux d'enfants.



Robert Doisneau, *Le Bonhomme à la craie*, 1934.



Robert Doisneau, *Les Pieds au mur*, 1937.

Pour aller plus loin

Scott Frank, *Le jeu de la dame*, 2020

Elizabeth Harmon veut devenir la meilleure joueuse d'échecs du monde. Orpheline et malmenée par la vie, elle lutte contre des problèmes émotionnels et une dépendance aux drogues et à l'alcool. L'histoire commence au milieu des années 1950.



Jean Zeid, *Art et jeux vidéo*, Palette, 2018

Découvrez la richesse culturelle des jeux vidéo et leur influence de plus en plus importante sur la bande dessinée, l'architecture, la musique, la peinture ou encore le cinéma.



Yumi Hotta et Takeshi Obata, *Hikaru no go*, 2009

Le jeune Hikaru découvre dans le grenier de son grand-père un plateau de go. L'objet se révèle hanté par un fantôme nommé Sai, ancien professeur de go de l'empereur sous l'ère Heian. Sai se retrouve piégé dans l'esprit d'Hikaru et lui donne peu à peu le goût du go.



Jeu, joueurs et pouvoir

→ Le jeu est constitutif de l'humanité : il concerne toutes les époques, toutes les sociétés et tous les âges de la vie.

Inséparable de la notion de plaisir, le jeu stimule le joueur et attise sa curiosité.

On distingue souvent les jeux dont les règles sont dictées de l'extérieur (le *game*) des jeux que l'on invente et dont on définit soi-même les règles (le *playing*). Les premiers nous confrontent aux règles du jeu social et font appel à notre réflexion alors que les seconds fécondent notre imaginaire. Dans les deux cas, nous expérimentons les possibles, les règles et les transgressions, sans véritable risque.

→ Les jeux permettent aux enfants un apprentissage du monde qui les entoure. C'est pourquoi ils jouent à faire « comme si », comme s'ils étaient grands, comme si c'était la guerre, comme s'il y avait un monstre... Ces jeux de mimétisme et de transgression se retrouvent dans les jeux d'adultes par les déguisements ou dans les carnivals.

Plus généralement, en acceptant les règles, le joueur entre dans un monde inconnu et « fait mine d'y croire ». C'est lorsque le joueur refuse de « faire mine » ou croit à la réalité du jeu que celui-ci se termine : le joueur est alors hors-jeu.

→ Parce qu'il concerne tout le monde et est nécessaire à l'homme, le jeu constitue un espace privilégié du pouvoir. Il est investi par les pouvoirs totalitaires pour son aspect enthousiasmant qui peut aller jusqu'à galvaniser les foules. Mais il est aussi un moyen de résister à l'oppression. Parce qu'il faut être deux pour jouer, c'est un espace de solidarité et de rencontre. Il est donc aussi un moyen d'expérimenter notre pouvoir sur les autres. C'est alors la règle qui permet de rester dans le jeu. Sans elle, tous les coups sont permis et le jeu devient dangereux.

→ Finalement, le jeu est-il toujours un plaisir ? Répondez à cette question en utilisant

► **Vers le Bac** p. 21 et 22.

Lexique

cacher son jeu
 se prêter au jeu petit joueur
 jouer avec le feu hors-jeu
 tirer son épingle du jeu
 double jeu jouer des tours
 c'est un jeu d'enfant
 jouer sur les mots

Manipuler la langue

1. Cherchez un maximum d'expressions faisant référence au jeu et partagez-les avec les autres élèves.
2. Parmi celles de vos camarades, choisissez-en quelques-unes que vous ne connaissez pas et tentez de les comprendre en examinant bien la manière dont est formée l'expression : la plupart d'entre elles sont des métaphores.

Si vous n'y arrivez pas, reportez-vous à l'aide ci-dessous pour expliquer les métaphores. Vérifiez ensuite avec un autre élève si vous avez la même explication.

Analyser une métaphore ou une comparaison

→ Métaphore et comparaison sont formées d'un **comparant** et d'un **comparé**. Mais dans la métaphore, il n'y a pas de **mot de comparaison**.

Exemple : **Cet exercice** est **comme un jeu pour les enfants**.

Cet exercice est **un jeu d'enfant**.

→ Ce sont des figures d'analogie, c'est-à-dire qu'elles mettent en lien deux éléments par association d'idées. Les deux éléments, comparé et comparant, ont donc

des caractéristiques communes. C'est en observant ces dernières que l'on peut interpréter la métaphore.

Reprenons l'exemple : un jeu d'enfant est un jeu facile et agréable. L'exercice est donc simple et... agréable ?

→ Bien sûr, l'interprétation peut varier et la connotation de l'expression également. Ici, on peut penser que la métaphore sur l'exercice n'est pas liée au plaisir pour tout le monde !



Faites vos jeux !



Mission : Afin de travailler le vocabulaire des disciplines professionnelles, vous allez créer un jeu et en écrire les règles. Vous ferez partie d'une équipe au sein de la classe et votre objectif sera de gagner face à l'équipe adverse. Vous pourrez ainsi évaluer si on peut apprendre en jouant et utiliser cette expérience dans vos travaux de français.

Faites vos jeux !

ÉTAPE 1 Définir le cadre

Faites des groupes dans la classe.

Répertoriez le vocabulaire professionnel : toutes les disciplines professionnelles vous sont utiles. Recherchez dans vos cours et les référentiels les mots spécifiques à votre métier.

Choisissez les mots à faire deviner à l'autre équipe.

ÉTAPE 2 Mettre en place le jeu

Afin de faire deviner ces mots, vous allez pouvoir choisir entre plusieurs options : dessiner la situation dans laquelle ce mot intervient, écrire une définition sans utiliser ce mot, mimer le mot, ou tout autre moyen. ► Voir page ci-contre.

Fabriquez ensuite le ou les outil(s) pour défier vos adversaires : cartes, listes, plateau, etc.

Testez quelques mots entre vous et modifiez votre approche si besoin.

Vous pouvez travailler l'esthétique du jeu.

Laissez votre imagination prendre le pouvoir !

ÉTAPE 3 Écrire les règles du jeu

Il faut maintenant écrire précisément les règles du jeu.

Plusieurs éléments doivent absolument apparaître :

- les objectifs à atteindre ;
- l'organisation du jeu (est-ce par équipes, seul, en face à face, par exemple ?) ;
- le décompte des points ;
- les étapes à suivre ;
- les interdits ;
- ...

ÉTAPE 4 Jouer et améliorer le jeu

Défiiez-vous selon vos propres règles : en groupes, en duel ou chacun pour soi.

Désignez deux observateurs qui notent tout ce qui ne fonctionne pas dans la règle énoncée : les définitions trop simples ou trop compliquées, les interdits qui n'avaient pas été énoncés, les variantes possibles, etc.

Faites le point en groupe et apportez les améliorations nécessaires au jeu.

ÉTAPE 5 Revenir sur l'expérience

Questionnez l'apprentissage par le jeu : ce jeu vous a-t-il permis d'améliorer vos connaissances ?

Est-ce le jeu en lui-même ou la conception du jeu qui vous a aidé ?

Pendant la séquence de français, vous avez identifié différentes caractéristiques du jeu. Retrouvez-les et confrontez-les à ce qui s'est passé pendant cette expérience. Ce travail est-il un jeu ?

Écrivez un paragraphe sur cette expérience qui pourrait vous servir lors de l'exercice d'écriture du baccalauréat.



Zoom sur l'étape 2 : Mettre en place le jeu



DOC. 1 Jeu de plateau

Scène de l'anime *Hikaru no go*, par Yumi Hotta et Studio Pierrot, 2001.



DOC. 3 Jeu de mime

M. Mime, Pokémon.



DOC. 2 Jeu de cartes

- Identifiez les différentes sortes de jeux et l'intérêt que chacune peut avoir pour relever votre défi.
- Peut-être avez-vous d'autres idées ? Répertoriez tous les jeux que vous connaissez, qui peuvent vous servir de modèles pour créer le vôtre.



DOC. 4 Jeu d'équipe

L'équipe Fnatic e-sports participe à la phase de groupes des championnats du monde du jeu *League of Legends*, 2019, Berlin, Allemagne.

Rédiger un sujet Bac pas à pas

Compétences : L'objet d'étude de Terminale s'articule autour de trois grandes compétences :

- découvrir ce que la littérature et les arts apportent à la connaissance du monde contemporain ;
- construire un raisonnement personnel en organisant ses connaissances et en confrontant des points de vue ;
- formuler sa pensée et l'exprimer de manière appropriée pour prendre part à un débat d'idées.

Vous allez ici travailler ces compétences à partir d'un exercice qui consiste à répondre à une question d'analyse.

Sujet :

Le jeu est-il toujours un plaisir ?



ÉTAPE 1 Analyser le sujet

👉 Identifier les termes du débat pour y prendre part.

1. Définissez les mots-clés suivants :

- jeu
- toujours
- plaisir

2. Y a-t-il des contradictions, des évidences, des tensions entre les définitions de ces mots-clés ?

3. Reformulez le sujet avec vos propres mots.

ÉTAPE 2 Faire le point sur ses connaissances

👉 Découvrir ce que la littérature et les arts apportent à la connaissance du monde contemporain.

1. Afin de construire votre raisonnement, faites l'inventaire des textes que vous avez lus pendant la séquence et qui apportent des éléments à votre réflexion.

Exemple :

Texte 1. Francine Ferland, dans *Le Modèle ludique*, définit le jeu par le plaisir. Mais, surtout, elle donne les éléments précis pour définir à quoi tient ce plaisir.

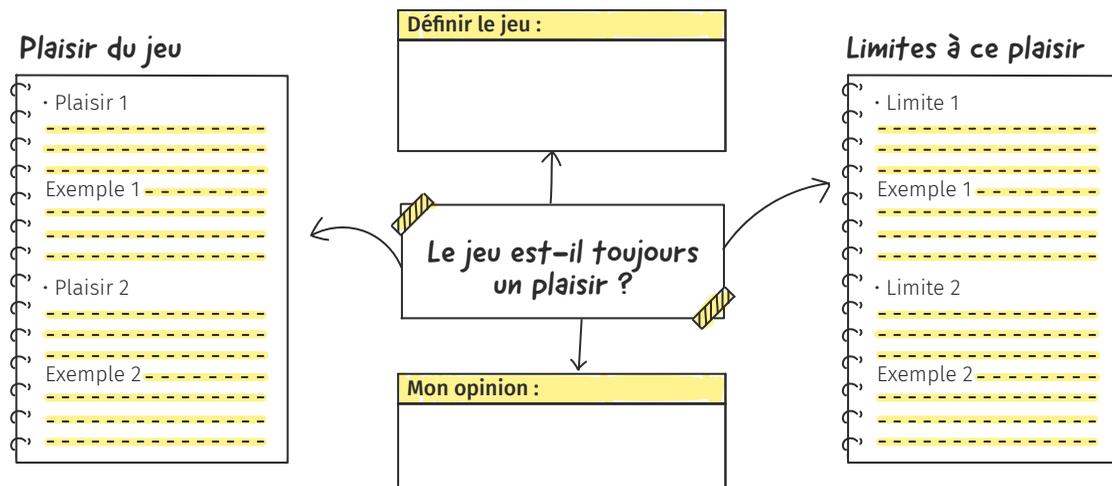
Vous ne vous souvenez plus ? Retournez voir !

2. Reprenez votre cours et feuillotez le manuel : faites ainsi le point sur tous les documents qui peuvent vous servir.



ÉTAPE 3 Organiser ses idées, formuler une opinion

- 📖 **Construire un raisonnement personnel en organisant ses connaissances et en confrontant des points de vue.**
- 📖 **Formuler sa pensée.**



Vous pouvez travailler cette étape en même temps que la précédente.

Lorsque vous répertoriez les textes utiles, vous pouvez les classer directement dans un tableau ou un schéma tel que celui qui se trouve ci-dessus.

Il faut maintenant formuler clairement votre opinion, qu'elle soit tranchée ou nuancée.

ÉTAPE 4 Rédiger la réponse

- 📖 **Formuler sa pensée et l'exprimer de manière appropriée pour prendre part à un débat d'idées.**

1. Rédigez au brouillon votre introduction et votre conclusion. Cette dernière énoncera clairement votre point de vue.
 - **Méthode** Rédiger une introduction et une conclusion p. 154
2. Vous pouvez maintenant rédiger votre développement dans lequel vous justifiez votre thèse. Pour la méthode, reportez-vous à votre manuel :
 - **Méthode** Rédiger un paragraphe p. 157

Numérique

Retrouvez un sujet type
Bac sur [LLS.fr/FTPbacJeu](https://lls.fr/FTPbacJeu)



2

Qu'ont l'art et le jeu en commun ?

Art du jeu et jeu des arts

Par quels mécanismes la comédie dévoile-t-elle les règles du jeu social ?

- 1 Se déguiser, se dévoiler (Marivaux, *Le Jeu de l'amour et du hasard*) p. 24
 - 2 Rire des grands (Beaumarchais, *Le Mariage de Figaro*) p. 25
 - 3 Faire son cinéma (Pierre Salvadori, « La comédie, c'est le chaos ») p. 26
- Atelier d'expression** • Jouer une scène p. 27

Comment le langage permet-il de transgresser les règles du jeu social ?

- 1 Éloge du mensonge (Molière, *Dom Juan*) p. 28
 - 2 Stratégie criminelle (Laclos, *Les Liaisons dangereuses*) p. 29
 - 3 Aménager la vérité (François Lévy, « L'art de dissimuler les catastrophes et l'occasion de combattre quelques préjugés moraux ») p. 30
- Atelier d'expression** • Délibérer : écrire à quatre mains p. 31

En quoi la musique est-elle un perpétuel jeu avec les règles ?

- 1 Impossible silence (John Cage, *4'33"*) p. 32
 - 2 L'art comme événement (Portail de la musique contemporaine) p. 33
 - 3 La musique des vagues (Alessandro Baricco, *Novecento : pianiste*) p. 34
- Atelier d'expression** • Jouer avec les sons p. 35

Faire le point et aller plus loin

- ◆ Prolongements artistiques et culturels p. 36
- ◆ Mémoriser autrement et lexique p. 37
- ◆ Co-intervention p. 38
- ◆ Vers le Bac p. 40



Christian Boltanski, *Théâtre d'ombres*, 1984, figurines en carton, papier, laiton, fil de fer, projecteurs et ventilateur.



Stratégie

Du grec *Strato*,
« l'armée ».



Connivence

du latin *coniventia*,
« complicité ».



Art

du latin *ars*, « habileté »,
« métier », « connaissance
technique ».



Lire une image



Selon vous, en quoi cette installation de Boltanski permet-elle de mettre en lien les arts et le jeu ?



Par quels mécanismes la comédie dévoile-t-elle les règles du jeu social ?



Marivaux

1688-1763

Écrivain français, il est surtout connu pour ses comédies sociales ou sentimentales dont il révolutionne le genre et dont *Le Jeu de l'amour et du hasard* est une des plus connues.

Vidéo

12 minutes pour comprendre l'intrigue : regardez l'acte I, les scènes 2, 3 et 4.

[LLS.fr/FTPMarivaux](https://lls.fr/FTPMarivaux)

Questions

1. Comment l'intrigue de la pièce est-elle dévoilée dans cette scène ? En quoi ce jeu est-il divertissant pour Monsieur Orgon ?
2. Comment voit-on que ce jeu est nécessaire aux deux fiancés ?

1/3 Se déguiser, se dévoiler



Nous sommes au début de cette comédie en trois actes. Silvia doit se marier avec Dorante qu'elle ne connaît pas. Son père, Monsieur Orgon, reçoit une lettre qui va donner un peu de piquant à la situation.

MONSIEUR ORGON. – Écoutez l'article¹ de la lettre du père. Hum...
« Je ne sais au reste ce que vous pensez d'une imagination qui est venue à mon fils ; elle est bizarre, il en convient lui-même, mais le motif en est pardonnable et même délicat ; c'est qu'il m'a prié de lui permettre de
5 n'arriver d'abord chez vous que sous la figure de son valet, qui de son côté fera le personnage de son maître. »

MARIO. – Ah, ah ! cela sera plaisant.

MONSIEUR ORGON. – Écoutez le reste... « Mon fils sait combien
10 l'engagement qu'il va prendre est sérieux, et il espère, dit-il, sous ce déguisement de peu de durée, saisir quelques traits du caractère de notre future

et la mieux connaître, pour se régler ensuite sur ce qu'il doit faire, suivant la liberté que nous sommes convenus de leur laisser. Pour moi, qui m'en fie bien à ce que vous m'avez dit de votre aimable fille, j'ai consenti à
15 tout en prenant la précaution de vous avertir, quoiqu'il m'ait demandé le secret de votre côté ; vous en userez là-dessus avec la future comme vous le jugerez à propos... » Voilà ce que le père m'écrit. Ce n'est pas le tout,

voici ce qui arrive ; c'est que votre sœur, inquiète de son côté sur le chapitre de Dorante, dont elle ignore le secret, m'a demandé de jouer ici la même
20 comédie, et cela précisément pour observer Dorante, comme Dorante veut l'observer. Qu'en dites-vous ? Savez-vous rien de plus particulier que cela ? Actuellement, la maîtresse et la servante se travestissent. Que me

conseillez-vous, Mario, avertirai-je votre sœur ou non ?
MARIO. – Ma foi, Monsieur, puisque les choses prennent ce train-là, je
25 ne voudrais pas les déranger, et je respecterais l'idée qui leur est venue à l'un et à l'autre ; il faudra bien qu'ils se parlent souvent tous deux sous ce déguisement, voyons si leur cœur ne les avertirait pas de ce qu'ils valent. Peut-être que Dorante prendra du goût pour ma sœur, toute soubrette qu'elle sera, et cela serait charmant pour elle.

MONSIEUR ORGON. –

30 Nous verrons un peu comment elle se tirera d'intrigue.

MARIO. – C'est une aventure qui ne saurait manquer de nous divertir, je veux me

35 trouver au début et les agacer tous deux.

Marivaux, *Le Jeu de l'amour et du hasard*, acte I, scène 4, 1730.

1. Une petite partie de la lettre.



René Magritte,
Les Amants, 1927, huile sur toile, 73 x 54 cm.

2/3 Rire des grands



Figaro et sa fiancée Suzanne sont des servants. La pièce commence alors que le comte Almaviva leur attribue une chambre entre la sienne et celle de sa femme la comtesse. Figaro est ravi. Lors de l'ouverture du rideau, il est en train de mesurer le lit.

FIGARO. – Je regarde, ma petite Suzanne, si ce beau lit que Monseigneur nous donne aura bonne grâce ici.

SUZANNE. – Dans cette chambre ?

FIGARO. – Il nous la cède.

5 SUZANNE. – Et moi, je n'en veux point. [...]

FIGARO. – Tu prends de l'humeur contre la chambre du château la plus commode, et qui tient le milieu des deux appartements. La nuit, si Madame est incommodée, elle sonnera de son côté ; zeste ! En deux pas tu es chez elle. Monseigneur veut-il quelque chose ? Il n'a qu'à tinter du sien ; crac !

10 en trois sauts me voilà rendu.

SUZANNE. – Fort bien ! mais quand il aura tinté le matin, pour te donner quelque bonne et longue commission, zeste ! en deux pas, il est à ma porte, et crac ! en trois sauts...

FIGARO. – Qu'entendez-vous par ces paroles ?

15 SUZANNE. – Il faudrait m'écouter tranquillement.

FIGARO. – Eh, qu'est-ce qu'il y a ? bon Dieu !

SUZANNE. – Il y a, mon ami, que, las de courtiser les beautés des environs, Monsieur le Comte Almaviva veut rentrer au château, mais non pas chez sa femme ; c'est sur la tienne, entends-tu, qu'il a jeté ses vues, auxquelles

20 il espère que ce logement ne nuira pas... Et c'est ce que le loyal Bazile¹, honnête agent de ses plaisirs, et mon noble maître à chanter, me répète chaque jour, en me donnant leçon.

FIGARO. – Bazile ! ô mon mignon ! si jamais volée de bois vert appliquée sur une échine, a dûment redressé la moelle épinière à quelqu'un...

25 SUZANNE. – Tu croyais, bon garçon ! que cette dot qu'on me donne était pour les beaux yeux de ton mérite ?

FIGARO. – J'avais assez fait pour l'espérer.

SUZANNE. – Que les gens d'esprit sont bêtes !

FIGARO. – On le dit.

30 SUZANNE. – Mais c'est qu'on ne veut pas le croire !

FIGARO. – On a tort.

SUZANNE. – Apprends qu'il la destine à obtenir de moi, secrètement, certain quart d'heure, seul à seule, qu'un ancien droit du seigneur.... Tu sais s'il était triste !

35 FIGARO. – Je le sais tellement que, si Monsieur le Comte, en se mariant, n'eût pas aboli ce droit honteux, jamais je ne t'eusse épousée dans ses domaines.

SUZANNE. – Hé bien ! s'il l'a détruit, il s'en repent ; et c'est de ta fiancée qu'il veut le racheter en secret aujourd'hui.

Beaumarchais, *Le Mariage de Figaro*, acte I, scène 1, 1784.

1. Professeur de clavecin de la comtesse.



Beaumarchais

1732-1799

Écrivain et dramaturge français. Il est particulièrement connu pour la trilogie dans laquelle apparaît le personnage de Figaro.

▶ Vidéo

Regardez une captation de la pièce sur

[LLS.fr/FTPMariage](https://lls.fr/FTPMariage)

Questions

1. Quel problème la situation de la chambre pose-t-elle à Suzanne ?
2. Comment le jeu des répliques dévoile-t-il les relations entre les deux fiancés ? Étudiez particulièrement les types de phrases et le ton utilisé par Suzanne. Qu'en pensez-vous ?



Par quels mécanismes la comédie dévoile-t-elle les règles du jeu social ?



Pierre Salvadori

Né en 1964

Acteur, réalisateur et scénariste français.

Vidéo

Regardez la bande annonce du film *En liberté !* sur

[LLS.fr/FTPLiberte](https://lls.fr/FTPLiberte)

Questions

1. Selon Pierre Salvadori, à quoi sert la comédie ?
2. Comment conçoit-il le rôle du public ?

3/3 Faire son cinéma

À l'occasion de la sortie de son film *En liberté !*, Pierre Salvadori est interrogé dans le magazine *Télérama*. Il explique sa conception de la comédie.



- Inutile d'y aller par quatre chemins : le meilleur auteur de comédies en France, c'est lui. Entendons-nous bien, on ne parle pas de la comédie franchouillarde qui nivelle vers le bas. Mais de cinéma burlesque, sophistiqué, émouvant, qui prend très au sérieux le genre, sans se prendre au sérieux. De cette gageure est née *En liberté !*, la dernière création de Pierre Salvadori. Un chassé-croisé ébouriffant autour d'une inspectrice de police impétueuse (Adèle Haenel), de son mari défunt, flic lui aussi (Vincent Elbaz), et d'un repris de justice très en colère car innocent (Pio Marmaï). [...]



Le spectateur invisible

- « La comédie comporte un impératif d'efficacité : faire rire. J'essaie de respecter ce pacte, mais en prenant des risques dans la conduite du récit. La comédie, c'est le chaos organisé. Il faut donc un peu de savoir-faire pour le contrôler. Je parie sur l'intuition, l'attention, la sensibilité du spectateur. Je préfère qu'il soit actif. Même en amont : c'est comme s'il y avait une troisième personne autour de la table quand on écrit avec le scénariste. Je joue constamment avec ce spectateur invisible, qui va lui-même combler les espaces entre les ellipses. Dans *Hors de prix*, par exemple, quand Audrey Tautou, poule de luxe, boit cul sec un verre de cocktail, elle prend la petite ombrelle dessus et la pique dans ses cheveux. Cut. Ensuite contre-plongée dans l'ascenseur, on voit qu'elle a huit ombrelles dans les cheveux, on comprend donc qu'elle a bu huit verres. J'apprécie de dire les choses de façon indirecte. Parce ce qu'elles y gagnent en poésie. »

La chute sans fin

- « Comme Gustave Kervern dans *Dans la cour* (2014), j'ai la tentation du retrait, du renoncement. Il manque à mes personnages le mode d'emploi pour exister : ils se débattent avec des vents contraires. Ce sont des outsiders, comme souvent dans la comédie : regardez Charlot, qui essaie d'entrer dans un palace en poussant la porte tambour et qui est renvoyé dehors... Faire de la comédie, c'est sans doute, pour moi, une manière de ne pas prendre trop au sérieux mes angoisses.

Pierre Salvadori : « La comédie, c'est le chaos », entretien réalisé par Jacques Morice et Guillemette Odcino, publié le 17 octobre 2018.

Questions sur le corpus

Analyser un texte littéraire

1. **Texte 2.** Peut-on dire que la scène relève d'une satire sociale ? Expliquez votre point de vue à l'aide de l'étude de la situation et de deux procédés d'écriture.

Mettre en lien des documents

2. **Textes 1 et 2.** Comment le jeu théâtral permet-il d'exposer l'intrigue dans ces scènes ?
3. En quoi ces deux scènes relèvent-elles du comique ? Expliquez votre point de vue en analysant particulièrement le langage et les situations.

Lire une image

4. Selon vous, qu'apporte le masque au jeu théâtral dans la commedia dell'arte ?

Faire le point sur le corpus

5. Comment la comédie permet-elle de dévoiler les règles du jeu social ?



Dans le théâtre populaire italien, les comédiens de la commedia dell'arte sont masqués, cela permet de reconnaître les personnages qu'ils jouent.

ATELIER D'EXPRESSION Jouer une scène



Mission : Le théâtre, dans la plupart des cas, est écrit pour être joué. Vous allez proposer une interprétation d'un des textes du corpus.

ÉTAPE 1 Organiser la troupe

En groupe, choisissez un des textes du corpus.

Répartissez-vous les rôles : il faut des acteurs, mais également un metteur en scène qui dirigera la troupe. Celui-ci peut également jouer, bien sûr !

ÉTAPE 2 Prendre la scène en main

Faites d'abord des lectures expressives de l'extrait.

Le metteur en scène imagine une manière de jouer l'extrait.

ÉTAPE 3 Organiser la mise en scène

Le metteur en scène propose une organisation de l'espace et des déplacements des personnages. Chacun peut donner son avis pour améliorer la scène.

Répétez la scène plusieurs fois en faisant des essais de modifications pour être au plus près de votre projet.

ÉTAPE 4 Jouer et faire le point

Jouez la scène devant la classe.

Critiquez les prestations des différents groupes : qu'est-ce que la mise en scène exprime de l'interprétation que le groupe fait de la scène ? Sur quoi a-t-il insisté ? Quelle liberté a-t-il prise ?

Faites le point sur les enjeux de la mise en scène : en quoi permet-elle d'affiner la compréhension de la scène ?

Critères de réussite

- J'ai incarné un membre de la troupe.
- J'ai participé à la réussite de l'exercice.
- J'ai observé avec attention et bienveillance les mises en scène des autres groupes.
- J'ai fait le point sur l'intérêt de jouer la scène de théâtre pour la comprendre.

→ Autoévaluez-vous sur [LLS.fr/FTPJeu2P27](https://lls.fr/FTPJeu2P27)



Comment le langage permet-il de transgresser les règles du jeu social ?



Molière

1622-1673

Comédien et dramaturge français. Il devient l'auteur de comédie favori de Louis XIV.

1/3 Éloge du mensonge

Dom Juan est un seigneur libertin. Il trompe et manipule tout le monde, sa femme, son père, ses créanciers. Dans cette scène, il défend sa position et fait l'éloge de l'hypocrisie.



- DOM JUAN. – Il n'y a plus de honte maintenant à cela : l'hypocrisie est un vice à la mode, et tous les vices à la mode passent pour vertus. Le personnage d'homme de bien est le meilleur de tous les personnages qu'on puisse jouer aujourd'hui, et la profession d'hypocrite a de merveilleux avantages.
- 5 C'est un art de qui l'imposture est toujours respectée ; et quoiqu'on la découvre, on n'ose rien dire contre elle. Tous les autres vices des hommes sont exposés à la censure et chacun a la liberté de les attaquer hautement, mais l'hypocrisie est un vice privilégié, qui, de sa main, ferme la bouche à tout le monde, et jouit en repos d'une impunité souveraine. On lie, à
- 10 force de grimaces, une société étroite avec tous les gens du parti. Qui en choque un, se les jette tous sur les bras ; et ceux que l'on sait même agir de bonne foi là-dessus, et que chacun connaît pour être véritablement touchés, ceux-là, dis-je, sont toujours les dupes des autres ; ils donnent
- 15 hautement dans le panneau des grimaciers, et appuient aveuglément les singes de leurs actions. Combien crois-tu que j'en connaisse qui, par ce stratagème, ont rhabillé adroitement les désordres de leur jeunesse, qui se sont fait un bouclier du manteau de la religion, et, sous cet habit respecté, ont la permission d'être les plus méchants hommes du monde ? On a beau
- 20 savoir leurs intrigues et les connaître pour ce qu'ils sont, ils ne laissent pas pour cela d'être en crédit parmi les gens ; et quelque baisement de tête, un soupir mortifié, et deux roulements d'yeux rajustent dans le monde tout ce qu'ils peuvent faire. C'est sous cet abri favorable que je veux me sauver, et mettre en sûreté mes affaires. Je ne quitterai point mes douces
- 25 habitudes ; mais j'aurai soin de me cacher et me divertirai à petit bruit. Que si je viens à être découvert, je verrai, sans me remuer, prendre mes intérêts à toute la cabale, et je serai défendu par elle envers et contre tous. Enfin c'est là le vrai moyen de faire impunément tout ce que je voudrai. Je m'érigerai en censeur des actions d'autrui, jugerai mal de tout le monde, et n'aurai bonne opinion que de moi. Dès qu'une fois on m'aura choqué
- 30 tant soit peu, je ne pardonnerai jamais et garderai tout doucement une haine irréconciliable. Je ferai le vengeur des intérêts du Ciel, et, sous ce prétexte commode, je pousserai mes ennemis, je les accuserai d'impiété, et saurai déchaîner contre eux des zélés indiscrets, qui, sans connaissance de cause, crieront en public contre eux, qui les accableront d'injures, et
- 35 les damneront hautement de leur autorité privée. C'est ainsi qu'il faut profiter des faiblesses des hommes, et qu'un sage esprit s'accommode aux vices de son siècle.

Molière, *Dom Juan*, acte V, scène 2, 1665.

Questions

1. Comment Dom Juan fait-il l'éloge de l'hypocrisie ? Relevez et analysez deux procédés d'écriture qui le montrent.
2. Quelle(s) critique(s) de la société peut-on voir dans cette tirade ?



2/3 Stratégie criminelle



Dans cet extrait, la marquise de Merteuil explique à son complice et amant la manière dont elle s'est construite un masque social.

Mais moi, qu'ai-je de commun avec ces femmes inconsidérées ? Quand m'avez-vous vue m'écarter des règles que je me suis prescrites et manquer à mes principes ? je dis mes principes, et je le dis à dessein : car ils ne sont pas, comme ceux des autres femmes, donnés au hasard, reçus sans examen et suivis par habitude ; ils sont le fruit de mes profondes réflexions ; je les ai créés, et je puis dire que je suis mon ouvrage.

Entrée dans le monde dans le temps où, fille encore, j'étais vouée par état au silence et à l'inaction, j'ai su en profiter pour observer et réfléchir. Tandis qu'on me croyait étourdie ou distraite, écoutant peu à la vérité les discours qu'on s'empressait de me tenir, je recueillais avec soin ceux qu'on cherchait à me cacher.

Cette utile curiosité, en servant à m'instruire, m'apprit encore à dissimuler : forcée souvent de cacher les objets de mon attention aux yeux qui m'entouraient, j'essayai de guider les miens à mon gré ; j'obtins dès lors de prendre à volonté ce regard distrait que depuis vous avez loué si souvent. Encouragée par ce premier succès, je tâchai de régler de même les divers mouvements de ma figure. Ressentais-je quelque chagrin, je m'étudiais à prendre l'air de la sécurité, même celui de la joie ; j'ai porté le zèle jusqu'à me causer des douleurs volontaires, pour chercher pendant ce temps l'expression du plaisir. Je me suis travaillée avec le même soin et plus de peine pour réprimer les symptômes d'une joie inattendue. C'est ainsi que j'ai su prendre sur ma physionomie cette puissance dont je vous ai vu quelquefois si étonné.

J'étais bien jeune encore, et presque sans intérêt : mais je n'avais à moi que ma pensée, et je m'indignais qu'on pût me la ravir ou me la surprendre contre ma volonté. Munie de ces premières armes, j'en essayai l'usage : non contente de ne plus me laisser pénétrer, je m'amusais à me montrer sous des formes différentes ; sûre de mes gestes, j'observais mes discours ; je réglais les uns et les autres, suivant les circonstances, ou même seulement suivant mes fantaisies : dès ce moment, ma façon de penser fut pour moi seule, et je ne montrai plus que celle qu'il m'était utile de laisser voir.

Ce travail sur moi-même avait fixé mon attention sur l'expression des figures et le caractère des physionomies ; et j'y gagnai ce coup d'œil pénétrant, auquel l'expérience m'a pourtant appris à ne pas me fier entièrement ; mais qui, en tout, m'a rarement trompée.

Je n'avais pas quinze ans, je possédais déjà les talents auxquels la plus grande partie de nos politiques doivent leur réputation, et je ne me trouvais encore qu'aux premiers éléments de la science que je voulais acquérir.

Laclos, *Les Liaisons dangereuses*, lettre 81, 1782.



Laclos

1741-1803

Officier français, il est surtout connu pour son roman épistolaire *Les Liaisons dangereuses* dans lequel il décrit les stratégies diaboliques de deux libertins pour perdre leurs victimes.

Numérique

Cinq minutes pour comprendre le roman sur

[LLS.fr/FTPLiaisons](https://lls.fr/FTPLiaisons)

Questions

1. Pourquoi la marquise écrit-elle cette lettre ? Étudiez précisément l'écriture du premier paragraphe pour dégager les enjeux de ce texte ?
2. Quelles impressions avez-vous de ce personnage à la lecture de cet extrait ?



Comment le langage permet-il de transgresser les règles du jeu social ?

François Lévy

Psychanalyste, membre de la Société de psychanalyse freudienne (SPF) et auteur du livre *La psychanalyse avec Wilfred R. Bion.*

Alice traverse le miroir...
Illustration de Benjamin Lacombe, © Éditions Soleil.



3/3 Aménager la vérité



Dans cet article, le psychanalyste François Lévy explique que le mensonge est lié au langage. Il permet de se construire un espace nécessaire, singulier et intime, mais il peut également être révélateur de troubles profonds de la pensée.

Mais il s'agit surtout d'interroger l'apprentissage précoce, dès la plus tendre enfance, de la faculté de mentir et l'emploi – si commode et si répandu, par la suite – du mensonge. Ici, une fois encore, on va mettre l'accent sur la pensée, le langage, la langue, qui seront les instruments utilisés pour

5 dissimuler, masquer, voire effacer une vérité indicible. Mais il ne faudrait pas oublier que l'usage des mots a pour fonction première de créer des liens, de lier entre eux des êtres qui cherchent à comprendre et à se faire

10 comprendre. Ces buts supposent que la fonction de compréhension ait pu se mettre en place au cours du développement d'un individu, et il y a fort à parier que cette installation ne peut se faire qu'à l'intérieur d'un

15 climat affectif établi, garanti et maintenu par un environnement stable, bienveillant et porteur.

Le rôle des mythes

Très tôt, chaque être humain venant au monde dans une culture rencontre

15 des mythes fondateurs qui sont devenus a-temporels et auxquels chacun s'affronte dans son histoire privée. S'il est difficile de croire « pour de vrai » que les bébés Remus et Romulus ont réellement été nourris à la mamelle d'une louve, il est tout aussi difficile de croire qu'Athéna est sortie tout

20 armée du crâne (ou de la cuisse) de Zeus. Si mensonges soient-ils, ces mythes jouent un rôle civilisateur et structurant en dessinant le cadre à l'intérieur duquel l'enfant met son mythe individuel à l'épreuve du mythe collectif. [...]

On aurait tort, cependant, de penser que tous les

25 nourrissons parviennent à construire pour eux-mêmes leur « mythe individuel » qu'ils pourront confronter, ensuite, aux mythes collectifs fondateurs. Certaines situations personnelles, relationnelles et familiales ne permettent pas à l'enfant d'installer en lui-même un

30 « appareil à penser », et de le faire se développer de telle sorte qu'il puisse discriminer ce qui est intérieur et ce qui est extérieur, et différencier aussi ce qui est vrai de ce qui est faux.

François Lévy, « L'art de dissimuler les catastrophes et l'occasion de combattre quelques préjugés moraux », *Le Coq-héron*, mars 2020.

Questions

1. Comment les adultes aménagent-ils la vérité ?
2. À quoi sert-il de transformer la vérité selon ce psychanalyste ?

Questions sur le corpus

Analyser un texte littéraire

1. **Texte 2.** Comment la marquise construit-elle les règles de son jeu social ? Étudiez la progression des règles établies.
2. Quelles relations la marquise entretient-elle avec son entourage ?

Mettre en lien des documents

3. **Textes 1 et 2.** Quels points communs pouvez-vous établir entre Dom Juan et Madame de Merteuil ?
4. En quoi ces personnages jouent-ils avec les règles sociales ?

Lire une image

5. Étudiez le tableau de Picasso. Que pensez-vous de sa manière de traiter le thème du miroir ?
6. En quoi ce tableau peut-il illustrer le corpus ?

Faire le point sur le corpus

7. À partir des documents du corpus, expliquez en quoi jouer avec la vérité est à la fois nécessaire et dangereux ?



Pablo Picasso, *Jeune fille devant un miroir*, 1932, peinture à l'huile, 1,62 m x 1,3 m, musée d'Art moderne, New York, États-Unis.

ATELIER D'EXPRESSION Délibérer : écrire à quatre mains



Mission : Jouer avec la vérité : est-ce parfois nécessaire ? Peut-on jouer avec la vérité ? Mentir peut-il être un jeu ? Vous allez écrire un dialogue en binôme afin de délibérer sur la question.

ÉTAPE 1 Faire le point sur ses idées

Individuellement, choisissez une position que vous allez défendre et notez tous les arguments qui peuvent vous aider.

Faites des recherches sur la question, à l'aide des textes du corpus ou bien en procédant à une recherche documentaire.

ÉTAPE 2 Écrire le dialogue

Mettez-vous en binôme avec quelqu'un qui souhaite défendre l'opinion inverse de la vôtre.

Choisissez le contexte pour votre dialogue : êtes-vous deux amis, votre discussion commence-t-elle à l'occasion d'un événement ? etc.

Chacun consigne un argument soutenu par un exemple puis passe la feuille à l'autre qui répond et rebondit avec un autre argument.

ÉTAPE 3 Améliorer la production

Lorsque vous avez terminé, vous pouvez relire ensemble votre travail et améliorer votre dialogue en ajoutant des éléments dans les répliques, en corrigeant la syntaxe et l'orthographe, en imaginant les actions des personnages que vous avez incarnés dans ce texte.

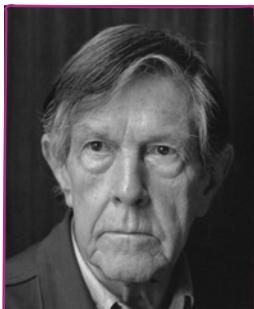
Critères de réussite

- J'ai effectué une recherche d'arguments et d'exemples.
- J'ai respecté la règle du jeu avec mon binôme.
- J'ai participé à l'amélioration de l'écriture.

→ Autoévaluez-vous sur [LLS.fr/FTPJeu2P31](https://lls.fr/FTPJeu2P31)



En quoi la musique est-elle un perpétuel jeu avec les règles ?



John Cage

1912-1992

Compositeur, poète et plasticien américain. Il est un artiste majeur de la musique contemporaine expérimentale.

1/3 Impossible silence



Peut-on faire un concert silencieux ? C'est la question que se pose ce compositeur avant-gardiste. La présentation d'un de ses concerts au centre Georges-Pompidou, à Paris, explique la genèse du projet de John Cage.

« En composant un morceau qui ne contiendrait aucun son, je craignais de donner l'impression de faire une blague, voyez-vous. En fait, j'ai travaillé plus longtemps à mon morceau « silencieux » qu'à aucun autre. J'y ai travaillé quatre ans... »

John Cage



4'33" est une partition de musique avant-gardiste composée, souvent décrite comme « quatre minutes trente-trois secondes de silence », mais qui est en fait constituée des sons de l'environnement que les auditeurs entendent lorsqu'elle est interprétée.

- 5 Le morceau a été écrit en principe pour le piano et est structuré en trois mouvements principaux. Sur la partition, chacun est présenté au moyen de chiffres romains et est annoté tacet, qui est le terme utilisé dans la musique occidentale pour indiquer à un instrumentiste qu'il doit rester silencieux pendant toute la durée du mouvement. Vers la fin des années 1940, John
- 10 Cage visita la chambre insonorisée de l'université Harvard. Il s'attendit à « entendre » le silence lorsqu'il entra dans la chambre, mais comme il l'écrivit plus tard : « J'entendis deux bruits, un aigu et un grave. Quand j'en ai discuté avec l'ingénieur en charge, il m'informa que le son aigu était celui de l'activité de mon système nerveux et que le grave était le sang qui
- 15 circulait dans mon corps. » C'est à ce moment qu'il réalisa l'impossibilité de trouver le silence quel que soit l'endroit et qui le mena à composer 4'33". Cage écrit dans *Les Confessions d'un compositeur* (1948) que son désir le plus cher était de pouvoir composer un morceau de silence ininterrompu. Ce dernier durera 4 minutes et 33 secondes, qui est la longueur standard de
- 20 la musique « en boîte » et que son titre sera « une prière silencieuse ». Cage commenta son œuvre : « Elle s'ouvrira avec une idée simple que j'essayerai de rendre aussi séduisante que la couleur, la forme et le parfum d'une fleur. La fin s'approchera de l'imperceptibilité. »
- 25 Les autres influences de ce morceau proviennent des arts visuels : des amis de Cage, comme Robert Rauschenberg avaient produit une série de peintures « blanches ». Apparemment « vides », ces toiles changeaient de ton en fonction de la luminosité de la chambre dans laquelle elles étaient exposées ou en fonction de l'ombre des personnes les visualisant.

John Cage, 4'33" (1952), pour n'importe quel instrument ou combinaison d'instruments, présentation du concert du 25 mars 2010, centre Georges-Pompidou.

Questions

1. En quoi le projet de John Cage implique-t-il une complicité avec l'auditeur ?
2. Ce morceau relève-t-il du jeu ? Quelles en sont les règles ?

2/3 L'art comme événement

Les arts contemporains cherchent à abolir les frontières entre eux et à modifier les règles qui les régissent. Deux notions, très présentes, sont définies ici : la performance et le happening.

Les concepts de performances et de happening correspondent, dès les années 1950, à un besoin de renouveler la notion d'œuvre d'art. L'interprète et le créateur transgressent leurs rôles en les confondant. Le décloisonnement des différentes disciplines artistiques (théâtre, danse, musique, arts plastiques) et l'irruption de la vie dans l'art en constituent les fondements.

La performance

[...] En permettant à toutes les disciplines de se croiser, la performance permet de déstructurer le langage propre à chaque art. « C'est le lieu où peuvent exister la théâtralité sans théâtre et la picturalité sans peinture. » C'est également le lieu où peut exister la musique sans musique, comme le montre l'œuvre *4'33"* de John Cage où aucune note n'est jouée du début à la fin de l'œuvre et où seuls les mouvements du ou des musiciens donnent l'indication de trois parties. Ce sont les bruits extérieurs qui créent la substance principale de l'œuvre, en somme l'œuvre devient une manifestation sonore de la vie réelle. Dans *Duet on ice*, la performer Laurie Anderson, « vêtue d'un costume de Pierrot et chaussée de patins pris dans un bloc de glace [...] joue des partitions de musique populaire sur les cordes d'un violon trafiqué ». Entre ses « interventions musicales », elle s'adresse au public en parlant des choses de la vie quotidienne. La performance s'arrête un fois que la glace est fondue. La durée est donc intégrée dans le processus même de la performance.

Le happening

[...] Proche du mouvement Fluxus, Allan Kaprow définit ainsi le happening : « les happenings sont des événements qui, pour dire les choses simplement, ont lieu. Pourtant, les meilleurs d'entre eux ont un impact incontestable qui est, nous en avons le sentiment qu'ici il se passe quelque chose d'important – ils semblent n'aller nulle part et ne soulever aucun point littéraire particulier. Par contraste avec les arts du passé, ils n'ont ni commencement structuré, ni milieu, ni fin. Leur forme est ouverte quant à leur façon de finir et fluide ; rien de clair n'est recherché, et cependant rien n'est acquis, excepté la certitude d'un certain nombre de faits auxquels nous sommes attentifs au-delà de la normale. Ils existent pour une simple mise en jeu, ou seulement pour un petit nombre, et ont toujours lieu à l'occasion de nouvelles mises en jeu. »

Portail de la musique contemporaine, *musiquecontemporaine.fr*, 2020.



CHUUUTTT !!!
de Jef Aérosol.
Graff réalisé sur le mur de l'IRCAM, un centre de recherche consacré à la création de nouvelle technologie pour la musique et le son. On reconnaît les graffs de Jeff Aérosol à la petite flèche rouge qui orne chacune de ses œuvres.

Numérique

Portail de la musique contemporaine, performance et happening sur

[LLS.fr/FTP happening](https://lls.fr/FTP happening)

Questions

1. Quels points communs relevez-vous entre performance et happening ?
2. En quoi ces manières de faire de la musique relèvent-elles d'une invention de nouvelles règles du jeu musical ?



En quoi la musique est-elle un perpétuel jeu avec les règles ?



Alessandro Baricco

Né en 1958

Écrivain et musicologue italien. *Novecento* est un monologue pour le théâtre.

Vidéo

Regardez une adaptation de la pièce pour le cinéma : *La légende du pianiste sur l'océan* sur

LLS.fr/FTPpianiste

3/3 La musique des vagues



Novecento n'est jamais descendu du bateau sur lequel il est né. Il joue du piano. Le narrateur raconte la découverte de l'univers étrange de ce pianiste qui joue avec les vagues. Dans cet extrait, celui-ci lui demande d'enlever les cales du piano alors qu'ils sont en pleine tempête.

« Maintenant, viens t'asseoir ici », me dit alors Novecento.

Je ne comprenais pas ce qu'il voulait faire, vraiment, je n'y comprenais rien. J'étais là, à tenir ce piano qui commençait à glisser comme un énorme savon noir... C'était une situation de merde, je vous jure, dans la tempête jusqu'au cou et avec ce dingue, en plus, assis sur son tabouret – autre fichu savon – et ses mains, immobiles, sur le clavier.

« Si tu ne t'assieds pas maintenant, tu ne t'assiéras jamais », dit le dingue en souriant. [...] « Okay. Tant qu'à être dans la merde autant sauter à pieds joints, non ? Qu'est-ce qu'on en a à foutre, je m'y assois, okay, sur ton connard de tabouret, ça y est, j'y suis, et maintenant ?

– Et maintenant, n'aie pas peur. »

Et il commença à jouer. [...]

À présent, personne n'est obligé de le croire, je n'y croirais pas moi-même si on me le racontait, mais la vérité vraie, c'est que ce piano commença à glisser, sur le parquet de la salle de bal, et nous derrière lui, avec Novecento qui jouait, sans détacher son regard des touches, il avait l'air ailleurs, et le piano suivait les vagues, il s'en allait d'un côté, revenait de l'autre, puis tournait sur lui-même, et filait droit sur les baies vitrées, puis, à un cheveu de la vitre, il s'arrêtait et commençait à glisser doucement dans un autre sens, je veux dire, c'était comme si l'Océan le berçait, et nous avec, moi j'y comprenais rien, et Novecento, lui, il jouait, il continuait à jouer, et c'est clair que ce piano, il se contentait pas de jouer dessus mais il le conduisait, vous comprenez ?, avec les touches, avec les notes, je ne sais pas avec quoi, il le conduisait où il voulait, ce piano, c'était absurde, mais n'empêche. Et pendant qu'on voltigeait entre les tables, en frôlant les lampadaires et les fauteuils, j'ai compris, à ce moment-là, que ce qu'on faisait, ce qu'on était en train de faire, c'était danser avec l'Océan, nous et lui, des danseurs fous, et parfaits, emportés dans une valse lente, sur le parquet doré de la nuit. *Oh yes.*

Alessandro Baricco, *Novecento : pianiste*, © Éditions Fayard, 1997.



Hokusai,
La Grande Vague de Kanagawa,
vers 1831,
gravure sur bois,
25,7 cm x 37,9 cm.

Questions

1. Dans quel registre de langue s'exprime le narrateur ? Quel effet cela produit-il sur le lecteur ?
2. En quoi et comment ce pianiste invente-t-il ses propres règles du jeu ?

Questions sur le corpus

Analyser un texte littéraire

1. Analysez le rythme de l'écriture dans le second paragraphe, à l'aide d'une étude de la syntaxe particulièrement. Qu'en pensez-vous ? En quoi l'écriture mime-t-elle le jeu qui se met en place ? Vous pouvez vous aider d'une mise en voix expressive du passage.

Mettre en lien des documents

2. Textes 1 et 2. En quoi l'œuvre de John Cage relève-t-elle de la performance ?

Analyser un tableau

3. Quels liens pouvez-vous établir entre cette sculpture et la musique contemporaine ?

Faire le point sur le corpus

4. Dans les différentes situations proposées dans le corpus, expliquez en quoi la musique permet-elle un jeu avec les règles : entre transgression des règles anciennes et invention de nouvelles règles ?



Arman, composition cubiste.

ATELIER D'EXPRESSION Jouer avec les sons



Mission : La musique est aussi une des caractéristiques de la poésie. Vous allez jouer avec les mots et votre voix afin de faire une expérience de poésie sonore, c'est-à-dire d'une lecture ludique qui fait de tout texte une poésie.

ÉTAPE 1 Identifier ce qu'est la poésie sonore

Prenez connaissance du dossier documentaire. Il rassemble des mises en voix étonnantes et des textes que vous pouvez utiliser pour l'expérience.

Récapitulez les différents supports possibles pour faire une poésie sonore.

ÉTAPE 2 Élaborer le projet

En groupe, faites un choix : lirez-vous un texte choisi dans le corpus documentaire ? Avez-vous des idées de listes (dictionnaire, horaire de train, annuaire téléphonique, etc.) que vous pourriez vous amuser à mettre en voix ? Ou bien choisissez-vous de lire un texte que vous aimez et que vous connaissez déjà ?

ÉTAPE 3 Mettre en voix

Faites des essais de mises en voix créatives. Par exemple : décomposer les mots pour changer d'orateur à chaque syllabe, ou bien modifier les intonations en cours de lecture, ou encore lisez le texte en canon, etc.

Vidéo

Écoutez le poème « O-E », « M » d'Henri Michaux revisité par Bernard Heidsieck [LLS.fr/FTPPartitions](https://lls.fr/FTPPartitions)

Retrouvez d'autres poèmes d'Henri Michaux (► p. 50)

Testez votre mise en voix entre vous puis sur différents auditoires et améliorez votre travail en fonction de leur retour ou de leur réaction.

ÉTAPE 4 Faire le point

Faites le bilan de l'expérience.
En quoi relève-t-elle du jeu ?

Critères de réussite

- J'ai pris connaissance de l'ensemble des documents proposés.
- J'ai participé au choix du texte et au travail du groupe.
- J'ai participé à la mise en voix.
- J'ai fait un bilan de l'expérience.

→ Autoévaluez-vous sur [LLS.fr/FTPJeu2P35](https://lls.fr/FTPJeu2P35)



La musique, un art dans l'art



Danseuses et musiciens, peinture murale du tombeau de Nebamon, art égyptien, vers 1550 av. J.-C.



Musiciens avec instruments à cordes, miniature indienne, art moghol, XVIII^e siècle.

À quoi ça sert ?

La musique a une place vitale dans l'histoire de l'humanité. La science montre d'ailleurs qu'elle a un effet direct sur le cerveau.

De tout temps, les hommes jouent et écoutent de la musique. Elle a une fonction religieuse ou sociale, elle renforce la cohésion des groupes.

1. Écoutez les extraits en lien et mettez-les en relation avec les illustrations. Comment pouvez-vous qualifier ces musiques ? Les appréciez-vous ?
2. Partagez vos goûts musicaux en petits groupes : qu'aimez-vous écouter et que vous apporte la musique ?



Jacques Grasset de Saint-Sauveur, *Musiciens du Senegal*, 1797.



Diego Vélasquez, *Les Trois Musiciens*, vers 1660.

Numérique

- Que sait-on de la musique de l'Antiquité ? [LLS.fr/FTPAntique](https://lls.fr/FTPAntique)
- Écoutez un extrait de musique traditionnelle indienne [LLS.fr/FTPInde](https://lls.fr/FTPInde)
- Écoutez un extrait de musique du Sénégal [LLS.fr/FTPSenegal](https://lls.fr/FTPSenegal)
- Écoutez une musique du XVII^e siècle : un extrait de Purcell sur [LLS.fr/FTPPurcell](https://lls.fr/FTPPurcell)

Jouer avec les règles, créer ses propres règles

En quoi l'art permet-il de jouer avec les règles et de créer ses propres règles ? L'art peut parfois sembler relever du domaine du jeu entre celui qui crée et celui qui reçoit la création. Si l'on reprend l'étymologie du mot « art », il s'agit d'une manière de faire qui répond à des procédés, une méthode ou une technique singulière et précise. Le jeu en ce sens relève de l'art. Mais ce qui fait l'art, c'est aussi le renouvellement perpétuel de la création, l'invention de règles nouvelles ; l'artiste, en somme, est celui qui parvient à réinventer les règles de son art.

La comédie, entre divertissement et urgence sociale

→ La dimension scénique du jeu théâtral est une des particularités du genre. Ce qui est dit sur scène informe le spectateur sur le jeu ou l'intrigue qui se met en place. Ce dévoilement relève de la double énonciation : les personnages, en effet, parlent entre eux, mais, ce faisant, ils donnent aux spectateurs les informations nécessaires pour suivre l'histoire (► **texte 2**). Le jeu des comédiens entretient cette complicité entre la scène et la salle. Le théâtre, et en particulier la comédie, cherche à divertir le public en exposant des situations amusantes, en mettant en scène des intrigues propres à la moquerie, etc. Néanmoins et sous couvert du rire, la comédie propose une vision singulière du monde, critique le pouvoir en place, permet au spectateur de réfléchir sur le monde qui l'entoure (► **texte 1**). La comédie peut aller jusqu'à avoir une fonction cathartique, c'est-à-dire qu'elle suscite d'intenses émotions et permet aux spectateurs de vivre dans le plaisir des émotions pourtant insupportables (► **texte 3**).

Jeu avec la vérité, entre petit mensonge et manipulation

→ L'homme joue souvent avec la vérité et il est parfois plus commode ou plus simple de l'embellir ou de la dire à demi-mot. C'est que ce que l'on fait lorsqu'on raconte des histoires qui visent à expliquer le monde aux enfants. Ceux-ci élaborent alors leur propre histoire, leur propre légende (► **texte 3**).

→ Cependant, ce jeu est parfois cruel et le menteur est un véritable tricheur qui agit pour son seul plaisir et le pouvoir que la manipulation de l'autre lui donne. Il transgresse alors toutes les règles du jeu social (► **textes 1 et 2**).

Inventer ses propres règles : la musique contemporaine

→ On dit « jouer de la musique ». Ainsi, le lien entre le jeu et cet art semble évident et relève de l'attitude de l'artiste. Celui-ci en créant joue (► **textes 1 et 3**). Néanmoins, ce jeu intervient également dans la complicité entre l'artiste et son auditeur, ce sont les effets de l'œuvre sur l'auditoire, sa réception donc, qui scellent la dimension ludique de la musique. Ainsi, dans la musique contemporaine le jeu est poussé si loin que les artistes cherchent à abolir les frontières entre les arts et entre l'auteur et l'auditeur. La performance ou le happening s'enracinent dans le quotidien et viennent jouer et faire jouer le public dans des endroits ou à des moments parfois inattendus (► **texte 2**). Les règles du jeu s'élaborent dans cette complicité. Chaque artiste propose ses propres règles du jeu. Le personnage du roman de Alessandro Baricco joue avec la mer, John Cage joue avec un impossible silence. Le public est alors partenaire du jeu des artistes.

→ L'art et le jeu ont donc en commun d'être au cœur de notre humanité et du lien qui s'installe entre les hommes.

Numérique

Retrouvez des exercices de langue sur

[LLS.fr/FTPJeu2P37](https://lls.fr/FTPJeu2P37)

Lexique

musicalement
caméra didascalie
palette cadrage
scénique poétiquement
rythme se déguiser
guitare concert
harmonieux



Invente-moi une histoire



Mission : À la manière du projet « Les gens dans l'enveloppe », vous allez jouer à retrouver de vieilles photographies de professionnels de votre branche et raconter, jouer ou chanter leur histoire.

ÉTAPE 1 Récolter de la matière

En groupe, identifiez les moyens de récupérer de vieilles photos : faut-il faire une recherche internet ? contacter vos maitres de stage ? avez-vous d'autres idées ?

Puis répartissez-vous les tâches : chacun prend en charge une partie de cette recherche de photographies

ÉTAPE 2 Construire le projet

En groupe, prenez connaissance du projet « Les gens dans l'enveloppe ».

Faites le point sur les différentes manières de raconter une histoire dans ce projet.

Proposez d'autres manières de raconter des histoires.

Établissez une liste des possibilités que vous avez identifiées et faites un premier choix : quel(s) type(s) de rendu seriez-vous intéressés d'obtenir ?

ÉTAPE 3 Inventer une histoire

En groupe : faites le point sur la matière récoltée et choisissez une photographie.

Individuellement : imaginez une histoire à cette photographie et aux personnes (ou à la personne) représentées en lien avec son métier.

Pourquoi est-il ou sont-ils là ? Que se disent-ils ? etc.

En groupe : échangez vos propositions et arrêtez le projet d'écriture.

ÉTAPE 4 Finaliser le projet

En groupe, écrivez cette histoire en fonction de votre projet de départ (**étape 2**) : vous racontez, vous jouez, vous écrivez une chanson... à votre guise.

ÉTAPE 5 Faire le point sur l'activité

Échangez vos productions avec la classe.

Faites le point : quel projet vous semble intéressant ? Pourquoi ?

Qu'apporte cet imaginaire à votre rapport à votre profession ? Cela change-t-il votre regard sur votre métier ?



En juin 2012, j'achète à un brocanteur sur Internet un lot de 250 photographies d'une famille dont je ne sais rien. Les photos m'arrivent dans une grosse enveloppe blanche quelques jours plus tard. Dans l'enveloppe il y a des gens, à la banalité familière, bouleversante. Je décide de les inventer puis de partir à leur recherche. Un soir, je montre l'enveloppe à Alex Beaupain. Il dit : « On pourrait aussi en faire des chansons, ce serait bien. » Les gens dans l'enveloppe, un roman, une enquête, des chansons.

Le livre contient un roman, un album photo, le journal de bord de mon enquête et un disque, interprété par Alex, Camelia Jordana, Clotilde Hesme et Françoise Fabian. Les gens de l'enveloppe ont prêté leur voix à deux reprises de chansons qui ont marqué leur vie.

Les gens dans l'enveloppe est ainsi un objet littéraire moderne et singulier. Faisant œuvre de vies ordinaires, il interroge le rapport entre le romancier et ses personnages. Il est surtout l'histoire d'une rencontre, entre eux et moi.



Pour vous aider

Les gens dans l'enveloppe, Alex Beaupain, Isabelle Monnin, spectacle tiré du roman-enquête sur

LLS.fr/FTPMonnin

DOC 1 Les gens dans l'enveloppe

Description du projet « Les gens dans l'enveloppe » d'Isabelle Monnin.



DOC 2 Quelques photographies dans votre manuel : mon métier est une œuvre d'art (► p. 80-81).

De gauche à droite. Une polisseuse au travail dans une coutellerie, carte postale, début du XX^e siècle. Fabricant de jougs, photographie. Vendeur d'image, musée Carnavalet, Paris.

- Faites le point sur le projet « Les gens dans l'enveloppe » : résumez le projet et dites ce que vous en pensez.
- Faites le point sur les différentes manières de raconter ce qu'on imagine de l'histoire des gens.

Pour vous aider

Quelques pistes pour réaliser le projet :

- Écrire une chanson avec LLS.fr/FTPChanson
- Réaliser une bande dessinée sur LLS.fr/FTPBDD
- Écrire un article de presse sur LLS.fr/FTPPresse

Répondre à une question d'analyse de l'image

Compétences : L'objet d'étude de Terminale s'articule autour de trois grandes compétences :

- découvrir ce que la littérature et les arts apportent à la connaissance du monde contemporain ;
- construire un raisonnement personnel en organisant ses connaissances et en confrontant des points de vue ;
- formuler sa pensée et l'exprimer de manière appropriée pour prendre part à un débat d'idées.

Vous allez travailler ici ces compétences à partir d'un exercice qui consiste à répondre à une question d'analyse.

Sujet :

En quoi cette œuvre d'art relève-t-elle du jeu ?



DOC 1

Le Nouvel Opéra de Paris

Jacques Prévert

1900-1977

Surtout connu pour ses poésies, il est considéré comme un artiste surréaliste, même s'il n'a pas fait partie officiellement du groupe constitué par André Breton.

Jacques Prévert,
Le Nouvel Opéra de Paris, 1961.

La méthode pas à pas

Collage sur lithographie

Le collage est une technique de création artistique qui consiste à assembler différentes images pour en reconstituer une nouvelle.

Ici, Jacques Prévert utilise une lithographie représentant l'Opéra de Paris et y place des images de personnages ou d'objets issues de peintures diverses et de différentes époques.

ÉTAPE 1 Analyser le tableau

 **Construire un raisonnement personnel en organisant ses connaissances et en confrontant des points de vue**

 **Formuler sa pensée**

Un tableau, comme toute œuvre d'art, peut être analysé sous trois angles distincts :

- la réalisation elle-même : technique utilisée, support, composition, etc. ;
- l'artiste et son intention : le courant auquel il appartient, le lien entre cette œuvre et d'autres œuvres du même artiste, etc. ;
- la réception de l'œuvre, c'est-à-dire la manière dont le spectateur, le lecteur ou l'auditeur reçoit l'œuvre, ou les effets qu'elle produit sur lui.

Observez ce tableau à l'aide de ces trois entrées et tentez de déterminer en quoi, pour chaque entrée, vous pouvez, ou non, trouver du jeu.

Vous pouvez réaliser un tableau par exemple ou faire une liste.

ÉTAPE 2 Répondre à la question

 **Formuler sa pensée et l'exprimer de manière appropriée pour prendre part à un débat d'idées**

Faites la synthèse de vos « trouvailles » en choisissant les éléments que vous estimez les plus importants pour défendre votre point de vue sur la question.

Rédigez votre réponse en reprenant, si possible, les trois entrées envisagées dans une analyse d'image.

Bonus. Lorsque vous avez terminé, reconstituez le tableau de Prévert sur

LLS.fr/FTPPrevert

Numérique

Retrouvez un sujet type Bac sur LLS.fr/FTP BacJeu



Le jeu, de l'Antiquité à nos jours

L'Antiquité



Plateau de jeu inscrit pour Amenhotep III avec tiroir coulissant séparé, vers 1390-1353 avant J.-C.

On ignore à quelle date le jeu est inventé. On retrouve pourtant des traces de jeux très anciennes : par exemple, le jeu de plateau le plus ancien retrouvé à ce jour date de 3000 avant J.-C. en Égypte.

En Asie, le jeu de go, remonte au V^e siècle avant notre ère.

Dans la Grèce antique, en 776 avant J.-C., naissent les toujours célèbres jeux olympiques. Ils ont pour but d'honorer Zeus. C'est une période de trêve dans les guerres qui ravagent les cités grecques.

À Rome, les jeux se déroulent dans le cirque qui accueille les sportifs après un défilé solennel à travers la ville. On connaît surtout les célèbres gladiateurs, mais les jeux romains sont en réalité une compétition sportive et ce sont surtout les compétitions hippiques qui sont le « clou du spectacle ».

→ Pour en savoir plus sur :

- l'histoire des jeux traditionnels de l'Antiquité

[LLS.fr/FTPJeuxAntiques](https://lls.fr/FTPJeuxAntiques)

- l'origine des jeux olympiques [LLS.fr/FTPJO](https://lls.fr/FTPJO)



Combat de lutteurs en Grèce antique vers 510 av. J.-C.



Une partie d'échecs, enluminure française, XIV^e siècle.

Le Moyen Age

Au Moyen Age en Occident, on joue aux dés, à la marelle, aux dames. Les enfants jouent aux billes et à la toupie.

À partir du XI^e siècle, les échecs font leur apparition dans l'aristocratie.

Mais ce qu'on connaît le plus de cette période, ce sont les tournois ; ces jeux pendant lesquels les chevaliers se défient et tentent de renverser leur adversaire à cheval. Chacun y mesure sa vaillance lors d'événements qui fédèrent la communauté.

La Renaissance

La religion condamne fortement les jeux à la Renaissance.

Pourtant, le jeu semble être une préoccupation grandissante dans la société. Si persistent les jeux d'enfants ou collectifs que l'on retrouve dans le tableau de Bruegel au début de ce fascicule, d'autres formes de jeu s'imposent.

Les jeux de cartes, comme le tarot, se diffusent largement, mais la Renaissance est aussi l'époque des jeux littéraires et de la musique.



David Teniers le Jeune, *Joueurs de cartes dans une auberge*, vers 1645.

Le siècle des Lumières

Au XVIII^e siècle, les jeux se pratiquent dans les tri-pots, les cabarets et les bureaux de loterie. On joue au billard, aux quilles, aux boules, aux échecs, aux dames et au jeu de l'oie.

Mais ce sont aussi les stratégies, les complots et les jeux érotiques qui caractérisent l'époque des Lumières.

À la fin du siècle, c'est dans une salle du jeu de paume – ancêtre du tennis actuel – que la révolution de 1789 commence.



Le jeu du roi, fêtes données par Louis XV au château de Versailles, le 25 février 1745.

Le jeu au XIX^e siècle

Les jeux de plein air n'évoluent pas beaucoup à cette époque : dans les fêtes de village, on fait des courses en sac, des jeux de tir à la corde et de corde à sauter.

Dans tous les milieux, la danse est un divertissement à la mode.

La révolution industrielle dans la seconde moitié du XIX^e siècle permet le début d'une révolution des jeux de société. Les progrès techniques favorisent le développement des jeux de plateau et de cartes. Petit à petit on s'intéresse aux enfants et les jeux de société « éducatifs » font leur apparition.

Les technologies permettent également de nouveaux jeux, dont le petit train est un objet phare.

→ Ce qu'en dit un collectionneur de jeux : « Les jeux de société illustrés du XIX^e siècle, entretien avec Alain Rabussier » [LLS.fr/FTP_Rabussier](https://lls.fr/FTP_Rabussier)



Graffiti de Trust Icon, Londres.

Jeux d'aujourd'hui

Les avancées des sciences et des techniques ont permis le développement de nouveaux types de jeux dont le jeu vidéo. On joue seul sur son téléphone ou en ligne avec des partenaires du monde entier. On assiste aussi à un regain d'intérêt pour les jeux de société [LLS.fr/FTPJeuxSociete](https://lls.fr/FTPJeuxSociete)

Les progrès scientifique et technique permettent également de libérer du temps que chacun peut consacrer aux loisirs. Les pratiques sportives et culturelles se démocratisent alors, et les clubs se multiplient donnant aux jeux une dimension sociale extrêmement importantes.



Et demain ?

Les avancées des connaissances scientifiques et technologiques laissent envisager une nouvelle révolution du jeu, en particulier dans le domaine du jeu vidéo.

En voici une petite projection : « Nouveau monde. En 2050, les jeux vidéo seront commandés par la pensée » [LLS.fr/FTPJeuxVideo](https://lls.fr/FTPJeuxVideo)

Pourtant, les jeux d'enfants, les jeux de société et les pratiques sportives risquent, eux, de rester ceux que l'on connaît aujourd'hui.

Voici comment on envisageait le futur dans les années 1980 : « Les jeux du futur » [LLS.fr/FTPJeuxFutur](https://lls.fr/FTPJeuxFutur)



Comment définir le jeu ?
Qu'est-ce que jouer ?



Arturo Pérez-Reverte

Né en 1951

Écrivain et scénariste
espagnol.

► Lecture p. 4 Jeu d'enquête

Ulia, restauratrice de tableaux, découvre, sur un tableau intitulé *La Partie d'échecs* du peintre Van Huys, datant de 1471, l'inscription cachée suivante, en langue latine : *Quis necavit equitem ?* signifiant, en français : « Qui a tué le chevalier ? ». Un joueur d'échecs, Munoz, lui vient en aide.

Comment savez-vous que les noirs viennent de jouer ?

- Ça saute aux yeux. Il suffit d'observer la disposition des pièces. Ou les joueurs – Munoz montra Fernand d'Ostenbourg. Celui de gauche, celui qui joue avec les noirs et qui regarde le peintre, ou qui nous regarde nous,
- 5 est plus détendu. Il est même distrait, comme s'il s'intéressait plus aux spectateurs qu'à l'échiquier... L'autre – il montrait Roger d'Arras –, en revanche, étudie le coup que vient de jouer son adversaire. Vous voyez comme il est concentré ? – Il retourna à son croquis. – De plus, il y a une autre façon de le savoir ; en fait, c'est celle que nous allons utiliser.
- 10 L'analyse rétrospective.
- Pardon ?
- L'analyse rétrospective. En partant d'une position déterminée sur l'échiquier, on reconstitue la partie en jouant en arrière pour voir comment les joueurs sont arrivés à cette situation... Une partie d'échecs à rebours, si
- 15 vous voyez ce que je veux dire. On procède par induction, en partant des résultats pour remonter aux causes.
- Comme Sherlock Holmes, commenta César, visiblement intéressé.
- Un peu.
- Julia s'était retournée vers Munoz et le regardait avec des yeux incrédules.
- 20 Jusque-là, les échecs n'avaient été pour elle qu'un jeu aux règles un peu plus compliquées que celles des dominos, un jeu qui demandait seulement plus de concentration et d'intelligence. C'est pour cela que l'attitude de Munoz en face de Van Huys l'impressionnait tant. Il était évident que cet espace pictural en trois plans – miroir, salle, fenêtre – où prenait place
- 25 le moment représenté par Pieter Van Huys, espace dans lequel elle s'était sentie prise de vertige à cause de l'effet optique créé par le talent de l'artiste, que cet espace était pour Munoz – lui qui, un instant plus tôt, ignorait presque tout du tableau et de la plupart de ses connotations inquiétantes – un espace familier, en marge du temps et des personnages. Un espace
- 30 dans lequel il semblait se trouver à l'aise comme si, faisant abstraction de tout le reste, le joueur d'échecs eût été capable d'assimiler sur-le-champ la position des pièces, de s'intégrer au jeu avec un naturel renversant. [...]
- Vous voulez dire qu'il est possible de jouer en arrière, de remonter jusqu'au début de la partie représentée sur le tableau ?
- 35 Munoz fit un de ses gestes qui n'engageaient à rien.
- Jusqu'au début, je ne sais pas... Mais je pense que nous pourrions reconstituer quelques coups – il regarda le tableau, comme s'il venait de le voir sous un jour nouveau, puis il s'adressa à César. Je suppose que c'est exactement ce que voulait le peintre.

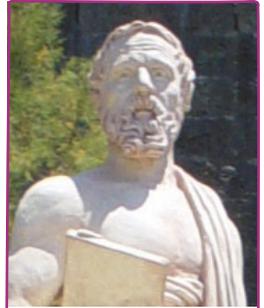
Arturo Pérez-Reverte, *Le Tableau du maître flamand*, © Éditions Le Livre de poche, 1990.

Question

Le plaisir du jeu est-il perceptible dans cet extrait ? Expliquez votre point de vue.

L'invention du jeu

Hérodote est de fait le témoin des légendes qui circulent dans divers peuples de la Méditerranée. Dans cet extrait, il explique comment les Lydiens s'estiment les inventeurs de nombreux jeux.



Hérodote

vers 450 avant J.-C.

Considéré comme le premier historien. En racontant les guerres médiques, il expose précisément les mœurs, coutumes et croyances des peuples de la Méditerranée.

XCIV. Sous le règne d'Atys, fils de Manès, toute la Lydie fut affligée d'une grande famine, que les Lydiens supportèrent quelque temps avec patience. Mais, voyant que le mal ne cessait point, ils y cherchèrent remède, et chacun en imagina à sa manière. Ce fut à cette occasion qu'ils inventèrent les dés, les osselets, la balle, et toutes les autres sortes de jeux, excepté celui des jetons, dont ils ne s'attribuent pas la découverte. Or, voici l'usage qu'ils firent de cette invention pour tromper la faim qui les pressait. On jouait alternativement pendant un jour entier, afin de se distraire du besoin de manger, et, le jour suivant, on mangeait au lieu de jouer. Ils menèrent cette vie pendant dix-huit ans ; mais enfin, le mal, au lieu de diminuer, prenant de nouvelles forces, le roi partagea tous les Lydiens en deux classes, et les fit tirer au sort, l'une pour rester, l'autre pour quitter le pays. Celle que le sort destinait à rester eut pour chef le roi même, et son fils Tyrhénus se mit à la tête des émigrants.

Hérodote, *Histoire*.

Voici deux résumés de légendes sur l'invention du jeu d'échec, l'une est indienne, l'autre est grecque.

L'une des légendes les plus répandues sur l'identité de l'inventeur des échecs attribue sa création à un certain Sissa, sage indien qui aurait créé et offert le jeu à un prince de sa région pour le divertir et l'amuser. Appelé « Chaturanga » à l'époque, une appellation qui perdure encore en Iran et dans les pays arabes (avec une petite variation linguistique), le jeu consistait alors en un échiquier qui, comme aujourd'hui, comportait 64 cases. La différence avec la version actuelle du jeu est toutefois marquante : le jeu se pratiquait à quatre, opposant deux équipes de deux personnes. L'autre différence est à chercher au niveau du nombre de pièces sur l'échiquier : le « Chatarunga » ne comportait qu'un roi, une tour, un fou et quatre pions par équipe. [...]

L'autre légende qui tente d'identifier l'inventeur des échecs est celle dite de « Palamède et le siège de Troie ». Selon cette légende, le créateur du jeu d'échecs n'est autre que Palamède, le célèbre inventeur auquel on doit les dés ou encore l'alphabet. Palamède aurait inventé les échecs durant le siège de Troie par l'armée grecque pour distraire les soldats.

Buzurjmihir explique le jeu d'échecs à l'envoyé hindou.

Folio d'un Shahnama, Iran ou en Irak, vers 1300.

Extrait de « La minute culture : Mais qui a inventé le jeu d'échecs ? », France Net Infos, 4 février 2021.



Question

Selon les trois légendes proposées ici, pourquoi a-t-on inventé ces jeux ? Selon vous, est-ce du domaine de la nécessité ou de la futilité ?



De l'enfant au joueur compulsif : qui est le joueur ?



Isabelle Marrier

Né en 1964

Auteure française qui a longtemps publié ses ouvrages sous le nom d'Isabelle Pestre.

► Lecture p. 8

Jouer aux grands

Dans ce roman, Isabelle Marrier raconte le destin d'une femme hors du commun : la femme déclarée la plus grande du monde en 1975. Dans cet extrait, Sandy Allen est enfant, elle joue et refuse d'obéir à sa grand-mère.

Accroupis, côte à côte, les deux gamins poussent des petites voitures, une rouge, une noire, une bleue et un beau camion – jaune – à double remorque.

– Saaandy !

5 Celle-ci a ôté son tee-shirt à l'imitation de son copain, le fils unique des voisins. Le soleil brûle son dos nu, caresse par en dessous sa poitrine, effleure furtivement la peau si blanche de n'être jamais exposée. Un bien-être mystérieux l'envahit, elle s'amuse, et si douce cette caresse sur la peau moite. Au moins prolonger cette minute, puis une minute et une autre

10 encore. Ils ont dix ans tous les deux. Ça ne devrait pas s'arrêter, pas plus que leurs histoires farcies de péripéties rêvées au fur et à mesure.

– Alors, tu n'aurais plus d'essence et tu devrais attendre que je passe.

– J'aurais un jerrican dans le coffre.

– Non, parce que tu aurais soif en plus. Tu saurais que je vais passer par là.

15 – D'accord. Mais je ne saurais pas quand. On dirait que j'aurais peur, mais pas trop quand même.

– Moi, je me tromperais de sens et la voiture de Gold Jack...

– Le camion, tu veux dire.

– Oui. Tu vois, il arriverait de l'autre côté.

20 – Et moi d'abord, je le verrais pas, et puis je l'entendrais...

Rick tourne autour d'elle en vrombissant de son mieux.

– Saaandy ! N'attends pas que je vienne te chercher...

Non, elle ne répondra pas. Elle ne désire que se vautrer dans cette lumière brûlante qui nappe ce morceau du monde qui est le sien, la chaleur poisseuse

25 sur son corps à demi nu, celle qui force au loisir, amollit les contraintes, étire les jours des grandes vacances en des heures interminables. À quelle corvée d'ordre ou de ménage Ma veut-elle la convier ? Plus tard !

– Tu entends ce que je te dis.

Non. Justement, elle n'entend rien. Elle babille, ne relève même pas la tête

30 pour deviner de loin ce que Ma exige avec tant de virulence. De toutes ses forces, Sandy se demande ce qu'elle pourrait inventer, afin que ça continue, même si sa voiture n'a plus d'essence, même si les hors-la-loi foncent à sa rencontre. Son ombre porte loin sur les routes dessinées par leurs genoux et dans la poudre grise du chemin. De son poing fermé, elle y creuse un

35 trou, l'embuscade pour le méchant.

– Vilaine fille ! Tu vas m'écouter, non ? Arrête de faire semblant !

Ma a ramassé le vêtement délaissé, l'a jeté sur les épaules de sa petite-fille. Sa voix fluette bat des ailes autour de Sandy. Le cœur de celle-ci bondit de révolte. Elle ne veut rien comprendre, elle veut continuer à jouer, la

40 colère impuissante des petits met du noir dans sa tête, elle grommelle des mots inintelligibles.

Isabelle Marrier, *Le Silence de Sandy Allen*, © Éditions Flammarion, 2019.

Question

Le plaisir du jeu est-il perceptible dans cet extrait ? Expliquez votre point de vue.

Les mains du joueur

Une vieille femme raconte ses souvenirs. Au casino, elle observe les mains des joueurs. L'un d'eux retient son attention.

Je n'entendais plus rien, je ne sentais rien, je ne percevais pas les gens qui se pressaient autour de moi, ne remarquais pas les autres mains qui s'étiraient brusquement comme des antennes pour jeter de l'argent ou en engranger ; je ne voyais pas la boule ni n'entendais la voix du croupier, et
5 pourtant je percevais tout ce qui se passait, comme en rêve, dans le miroir concave qui reflétait toute cette agitation amplifiée par la passion et la démesure. Car pour savoir si la boule tombait sur le rouge sur le noir, roulait ou s'arrêtait, je n'avais pas besoin de regarder la roulette : chaque phase, perte ou gain, espoir ou déception, imprimait sa trace de feu dans
10 les nerfs et dans les traits de ce visage submergé par la passion.

Vint alors un moment effroyable – un moment que j'avais d'ailleurs redouté et confusément pendant tout ce temps, que mes nerfs tendus pressentaient comme un orage et qui soudain les foudroya. La boule était
15 retombée dans l'alvéole avec son petit bruit de claquet ; survint alors la seconde où deux cents lèvres retinrent leur souffle jusqu'à ce que la voix du croupier annonce cette fois : zéro, tandis que déjà son râteau s'empressait de ramasser de tous côtés les pièces qui tintaient et les billets qui crissaient. En cet instant précis, les deux mains crispées firent un geste particulièrement effrayant, elles bondirent comme pour attraper quelque
20 chose qui n'était pas là et retombèrent sur la table, bredouilles et comme terrassées par la pesanteur qui avait reflué en elles. Puis elles semblèrent soudain revenir à la vie, s'écartèrent fiévreusement du tapis et se mirent à courir sur le corps du jeune homme, y grim pant à tâtons comme des chats sauvages sur un tronc, fouillant en haut, en bas, à droite, à gauche,
25 inspectant nerveusement toutes les poches pour y dénicher une pièce d'or qui d'aventure s'y serait éclipsée. Mais les mains revenaient vides de cette quête inutile et absurde qu'elles poursuivaient pourtant avec une fièvre croissante, tandis que le plateau de la roulette s'était remis à tourner, que le jeu des autres avait repris, que les pièces tintaient, que les sièges
30 remuaient et que les mille petits bruits remplissaient la salle de leur rumeur. Je tremblais, secouée d'horreur : je ressentais toutes ces émotions comme s'il s'était agi de mes propres doigts qui fouillaient là désespérément les poches et les replis du vêtement froissé, à la recherche d'une dernière pièce de monnaie. Et soudain, d'un mouvement brusque, l'homme se redressa
35 devant moi – exactement comme quelqu'un qui se lève d'un bond parce qu'il est pris d'un malaise subit et craint d'étouffer ; derrière lui, la chaise se renversa avec fracas. Mais sans même le remarquer, sans prêter attention à ses voisins qui, surpris et inquiets, s'écartaient pour faire place à cet homme chancelant, il s'éloigna de la table d'un pas lourd.

40 Je restai sans bouger, comme pétrifiée par ce spectacle. Car je compris aussitôt où cet homme allait : à la mort. Quelqu'un qui se levait de cette manière n'allait pas à l'hôtel ou au café, rejoindre une femme ou prendre un train, il ne regagnait pas un quelconque espace vital mais se précipitait dans l'abîme.

Stefan Zweig, *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme*, 1992.



Stefan Zweig

1881-1942

Écrivain autrichien, il est surtout connu pour ses nouvelles dans lesquelles il peint des passions parfois ravageuses.

Questions

1. Comment pouvez-vous qualifier l'état d'esprit du narrateur dans le premier paragraphe ? Justifiez votre réponse en étudiant les types de phrase et le lexique des sens.
2. Quel effet produit sur vous, lecteur, la description des mains du joueur ?
3. Que pouvez-vous imaginer de la suite de l'histoire ? pourquoi ?



Quels liens peut-on établir entre jeu et pouvoir ?



Hervé Bazin

1911-1996

Auteur français particulièrement connu pour ses romans autobiographiques, dont *Vipère au poing*. Il y raconte les relations conflictuelles avec sa mère.

Vidéo

Vipère au poing a été adapté au cinéma, retrouvez la bande-annonce du film de 2004 sur

LLS.fr/FTP Bazin

► Lecture p. 14

Contrôler le jeu pour éduquer ?

Brasse-Bouillon et ses frères doivent faire face à une mère tyrannique qui ne cesse de les martyriser jusque dans leurs jeux. Dans cet extrait, elle vient de renvoyer la servante qui s'est opposée à son éducation.

Les réformes suivirent.

Cette fois, point de compassion solennelle. Le tour de vis fut donné, progressivement, au fur et à mesure des inspirations maternelles. Affirmer son autorité chaque jour par une nouvelle vexation était la seule joie de Mme Rezeau. Elle sut nous tenir en haleine, nous observer, remarquer et détruire nos moindres plaisirs.

Le premier droit qui nous fut retiré fut celui de l'ourson... ou petit tour (signé Frédie). Nous avions jusqu'alors licence de nous promener dans le parc, à la seule condition de ne pas franchir les routes qui le bordent.

Mademoiselle n'était pas encore partie, lorsque notre mère prit feu, en plein déjeuner, ce qui était contraire à ses habitudes, car, en principe, elle préférait manœuvrer son mari dans l'intimité.

« Jacques, tes enfants deviennent impossibles, surtout Brasse-Bouillon. Je ne peux pas les laisser galoper comme des veaux échappés. Un de ces jours, nous en retrouverons un sous les roues d'une auto. Ils ne sont jamais rentrés à l'heure exacte. N'est-ce pas, mon père ?

– Euh ! fit celui-ci, entre deux cuillerées de potage.

– Tes mains, Brasse-Bouillon ! » cria Mme Rezeau. Et, comme je ne les remettais pas assez vite sur la table, un coup de fourchette, dents en avant vint les ponctuer de quatre points rouges.

« Avec le dos, Paule ! Avec le dos. Cela suffit », gémit papa, qui reprit : « Tu ne peux tout de même pas attacher ces gosses.

– Non, mais je pense qu'il devient nécessaire de leur interdire de dépasser les barrières blanches. »

Elle nous parquait ainsi dans un espace de trois cents mètres carrés.

« Vous n'êtes pas de mon avis, Jacques ? » Le « vous » décida mon père à céder. Il le lui rendit d'ailleurs, ce qui signifiait chez lui non la colère, mais la lassitude.

« Faites comme vous l'entendez, ma chère. »

« *Mother, will you, please, give me some bread?* » susurra Cropette dans le silence.

Alors, madame mère, condescendante, lui offrit le croûton qu'il préférait. Mlle Lion dut s'en aller comme une voleuse. Nous ne fûmes pas autorisés à lui faire nos adieux. Mais le lendemain de son départ nous étions autorisés à gratter les allées du parc.

« Au lieu de gaspiller vos forces en jeux stupides, vous vous amusez désormais d'une manière utile. Cropette ratissera. Frédie et Brasse-Bouillon gratteront. »

Cette corvée de désherbage devait durer des années. Elle nous devint naturelle, mais, au début, nous vexa profondément.

Hervé Bazin, *Vipère au poing*, © Éditions Le Livre de poche, 1948.

Questions

1. Relevez et analysez les métaphores utilisées par Hervé Bazin. Que disent-elles de l'ambiance dans la famille ?
2. Analysez les réactions du père. Que pensez-vous de son attitude ?

La poupée de Cosette

Cosette est au service des Thénardier, une famille d'aubergistes qui la maltraitent constamment. Alors que les filles Thénardier ont une poupée, Cosette a fabriqué la sienne avec un sabre.

Tout à coup Cosette s'interrompt. Elle venait de se retourner et d'apercevoir la poupée des petites Thénardier qu'elles avaient quittée pour le chat et laissée à terre à quelques pas de la table de cuisine.

Alors elle laissa tomber le sabre emmailloté qui ne lui suffisait qu'à demi, puis elle promena lentement ses yeux autour de la salle. La Thénardier parlait bas à son mari, et comptait de la monnaie, Ponine et Zelma jouaient avec le chat, les voyageurs mangeaient, ou buvaient, ou chantaient, aucun regard n'était fixé sur elle. Elle n'avait pas un moment à perdre. Elle sortit de dessous la table en rampant sur ses genoux et sur ses mains, s'assura encore une fois qu'on ne la guettait pas, puis se glissa vivement jusqu'à la poupée, et la saisit. Un instant après elle était à sa place, assise, immobile, tournée seulement de manière à faire de l'ombre sur la poupée qu'elle tenait dans ses bras. Ce bonheur de jouer avec une poupée était tellement rare pour elle qu'il avait toute la violence d'une volupté.

Personne ne l'avait vue, excepté le voyageur, qui mangeait lentement son maigre souper.

Cette joie dura près d'un quart d'heure. Mais, quelque précaution que prit Cosette, elle ne s'apercevait pas qu'un des pieds de la poupée – passait, – et que le feu de la cheminée l'éclairait très vivement. Ce pied rose et lumineux qui sortait de l'ombre frappa subitement le regard d'Azelma qui dit à Éponine : – Tiens ! ma sœur !

Les deux petites filles s'arrêtèrent, stupéfaites. Cosette avait osé prendre la poupée ! Éponine se leva, et, sans lâcher le chat, alla vers sa mère et se mit à la tirer par sa jupe. – Mais laisse-moi donc ! dit la mère. Qu'est-ce que tu me veux ?

– Mère, dit l'enfant, regarde donc !

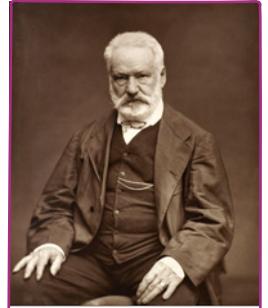
Et elle désignait du doigt Cosette. [...] – Cosette !

Cosette tressaillit comme si la terre eût tremblé sous elle. Elle se retourna.

– Cosette, répéta la Thénardier.

Cosette prit la poupée et la posa doucement à terre avec une sorte de vénération mêlée de désespoir. Alors, sans la quitter des yeux, elle joignit les mains, et, ce qui est effrayant à dire dans un enfant de cet âge, elle se les tordit ; puis, ce que n'avait pu lui arracher aucune des émotions de la journée, ni la course dans le bois, ni la pesanteur du seau d'eau, ni la perte de l'argent, ni la vue du martinet, ni même la sombre parole qu'elle avait entendu dire à la Thénardier, – elle pleura. Elle éclata en sanglots.

Victor Hugo, *Les Misérables*, 1862.



Victor Hugo

1802-1885

Auteur majeur de la littérature française. Tout un tome de son roman *Les Misérables*, paru en 1862, est consacré à Cosette, sauvée des Thénardier par Jean Valjean.

Pablo Picasso, *Maya à la poupée*, 1938.



Questions

1. À partir du relevé d'un champ lexical, analysez le rapport de Cosette à la poupée. Qu'en pensez-vous ?
2. Comment Victor Hugo met-il en scène les liens entre Cosette et la famille Thénardier ?



En quoi la musique est-elle un perpétuel jeu avec les règles ?



Henri Michaux

1899-1984

Poète et peintre d'origine belge. Si ses œuvres relèvent du surréalisme, dont il est contemporain, il refuse d'appartenir à ce groupe d'artistes.

► Expression p. 35

Jeu de langage

Henri Michaux joue avec le langage au point de perdre parfois son lecteur. Son écriture passe ici par l'invention de mots, par les jeux de son et de rythme. Puisqu'il joue avec le lecteur, vous pouvez également jouer avec ses textes. Le premier texte proposé ici : « Le grand combat », met en scène deux personnages... mais que font-ils au juste ?

Il l'emparouille et l'endosque contre terre ;
 Il le rague et le roupète jusqu'à son drôle ;
 Il le pratèle et le libucque et lui baruffle les ouillais ;
 Il le tocarde et le marmine,
 5 Le manage rape à ri et ripe à ra.
 Enfin il l'écorcobalisse.

L'autre hésite, s'espudrine, se défaisse, se torse et se ruine.
 C'en sera bientôt fini de lui ;
 Il se reprise et s'emmargine... mais en vain

10 Le cerceau tombe qui a tant roulé.
 Abrah ! Abrah ! Abrah !
 Le pied a failli !
 Le bras a cassé !
 Le sang a coulé !
 15 Fouille, fouille, fouille,
 Dans la marmite de son ventre est un grand secret
 Mégères alentour qui pleurez dans vos mouchoirs ;
 On s'étonne, on s'étonne, on s'étonne
 Et on vous regarde
 20 On cherche aussi, nous autres, le Grand Secret.

Henri Michaux, « Le grand combat », *Qui je fus*, © Éditions Gallimard, 1927.



Henri Michaux, *The Mexican ball game*, 1952, gouache. 40 cm x 50 cm.

Jeu et rythme

Cet extrait est issu d'un recueil de poésies écrite pendant la guerre de 1940 à 1945.

Année
 année maudite
 année collée
 année-nausée
 5 année qui en est quatre
 qui en est cinq
 année qui sera bientôt toute notre vie
 Buveuse
 taraudeuse
 10 ornée de bernés
 Année, la narine au vent
 mais rien ne vient
 Souffrance
 sur ta coque vide !
 15 Anxiété
 sur ta coque vide !
 Famine
 sur ta coque vide !
 Année, année, année que nous ânonnons sans
 20 fin compagnons de la cendre des débris calcinés
 poursuivis de plis poursuivis de plaies
 À quand ton vin ?
 Singeuse de grandeur
 mal balancée
 25 balancée de ci de là
 d'ici à là...
 Et s'échappera-t-on jamais de toi ?

Henri Michaux, « Année Maudite », Épreuves,
Exorcismes, © Éditions Gallimard, 1946.

Articulations

Voici ce que dit Henri Michaux de son recueil *La Nuit remue* : « Ce livre n'a pas d'unité extérieure. Il ne répond pas à un genre connu. »

Et go to go and go
 Et garce !
 Sarcospèle sur
 Saricot,
 5 Bourbourane à talico,
 Ou te bourdourra le bodogo,
 Bodogi.
 Croupe, croupe à la
 Chinon.
 10 Et bourrecul à la misère.

Henri Michaux, « Articulation », *La Nuit remue*, © Éditions Gallimard, 1935.

Questions

1. Lisez chacun des textes en notant, au fur et à mesure, ce qui se passe dans votre tête lorsque vous lisez : ce à quoi cela vous fait penser, les mots ou les images qui vous viennent, les émotions ou les agacements qu'ils provoquent. Vous pouvez même dessiner.
2. Échangez vos impressions : que pensez-vous de ces textes ? Comment Henri Michaux joue-t-il avec la langue ?

CRÉDITS

Couverture : Warner Bros./Christophel, Bibi Saint-Pol/Wikimedia, Charlie Gray - Netflix/Christophel, Bridgeman, Freepik

Intérieur : 2 Bridgeman 4 Maurice Ferland 5 Bernard Perron, Pawel Kuczynski 6 Garitan/Wikimedia, Whgler/Wikimedia 7 File Upload Bot/Wikimedia 8 Laddo/Wikimedia 9 Éditions de l'homme, Bibliothèque nationale de France 10 Waterborough/Wikimedia 11 Bibi Saint-Pol/Wikimedia 12 Jerome Panconi/Opale/Bridgeman, Hugo Jaeger/Getty 13 Malpaso Productions/Liberty Pictures/Christophel 14 Materials-cientist/Wikimedia 15 CCI/Bridgeman 16 Robert Doisneau/Gamma-rapho 18 Freepik 19 Dentsu/Pierrot TV TOKYO/Christophel, ne2pi/Shutterstock, 2021 Pokémon, 1995-2021 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc, dpa picture alliance/Alamy 20 Bro/Freepik 23 AKG/Cameraphoto, AKG/Rabatti & Domingie, Artus Quellinus, Christian Boltanski/ADAGP 24 Arianna, AKG/ADAGP 25 Thorvaldsson 26 JJ Georges, Collection Christophel 27 Alyssa Ravenwood 28 Pyb 29 Pertuisallionis 30 Editions Soleil 31 AKG/Succession Picasso 2021 32 Fotocollectie Anefo, John Cage Trust 33 Mbzt 34 Scewing, Slick-o-bot 35 Dublin City Gallery the Hugh Lane/Bridgeman/ADAGP 36 AKG/Erich Lessing, Roland and Sabrina Michaud/AGK, AKG, AKG 39 Collection Dupondt/AGK, AKG/Denise Bellon, AKG 40 Fatras/Succession Jacques Prévert 42 agefotostock/Alamy, AKG AKG/Erich Lessing AKG/Erich Lessing 43 Collection Joinville /AKG, Banksy, Little Moon/Shutterstock 44 Gindomarlo 45 Bridgeman, MonsieurD! 46 John Foley/Opale/Bridgeman 47 Rodrigo.Argenton 48 Petit pave 49 Scewing, AKG/Nimattallah/Succession Picasso 2021 50 Tallandier/Bridgeman, Jean Bernard/Musee de l'hospice Saint-Roch, Issoudun/Bridgeman/ADAGP



LE JEU :

futilité, nécessité

En complément du manuel, nous vous proposons deux séquences modulables et didactisées en lien avec le programme limitatif. Réunies dans un cahier de 50 pages renouvelé tous les deux ans, elles sont téléchargeables gratuitement sur notre site Internet.



Dans ces séquences, vous retrouverez :

- ✓ des **textes et des images questionnés** (3 corpus de 3 à 5 textes par séquence) ;
- ✓ des **ateliers d'expression** pour améliorer les compétences écrite et orale de vos élèves ;
- ✓ des **repères historiques** pour parcourir le thème à travers les époques ;
- ✓ des **prolongements artistiques et culturels** pour approfondir la découverte du thème ;
- ✓ des **ateliers de co-intervention** en lien avec le sujet ;
- ✓ une **synthèse active** pour remobiliser les connaissances ;
- ✓ des **points de méthode** pour acquérir des compétences et des **sujets** pour s'entraîner à l'examen du baccalauréat ;
- ✓ **plus de 400 exercices progressifs** pour progresser en Langue.

Découvrez dans ce cahier les deux séquences modulables en lien avec le programme limitatif pour les années 2021-2022 et 2022-2023 :

Le jeu : futilité, nécessité

Retrouvez l'intégralité des séquences à télécharger gratuitement dès ce printemps sur [LLS.fr/ThemeFrancaisPro](https://lls.fr/ThemeFrancaisPro) !

