

# Programme limitatif de Terminale BAC PRO

2021-2022 et 2022-2023

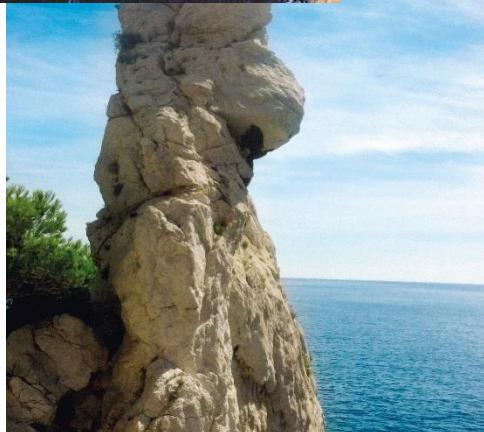
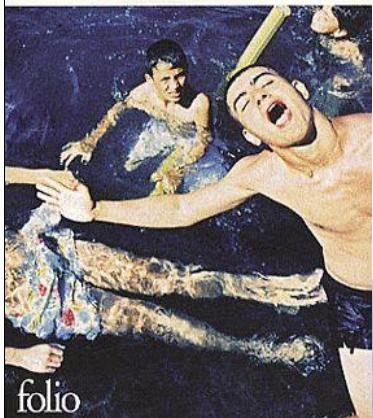
Proposition pédagogique par Julien GELLY, Christophe GUELFF, Aurélie MARTEL, Michelle PAULFIETTE

A  
DE NANCY-METZ

Liberté  
Égalité  
Fraternité

## Maylis de Kerangal

Corniche Kennedy



## ÉTUDE D'UNE ŒUVRE LITTÉRAIRE : CORNICHE KENNEDY, MAYLIS DE KERANGAL

Dans un quartier de Marseille, le long de la Corniche Kennedy qui donne son nom au livre, des jeunes se regroupent et s'amusent à sauter de celle-ci. Ces sauts périlleux, qui se déroulent sur trois « promontoires » dont le Just Do It, haut de sept mètres et le Face-to-face, de douze mètres, constituent une sorte de rites initiatiques et préoccupent la police. Un policier, Sylvestre Opéra, les observe car il mesure les risques pris. Le trouble est semé au sein de la bande lorsqu'une jeune adolescente, Suzanne, qui n'est pas issue des quartiers, veut les rejoindre.

# AVANT-PROPOS

---

## Un programme de français désormais limitatif en Terminale BAC PRO

La mise en place d'un programme limitatif assorti d'une bibliographie impérative n'a pas de précédent en Lycée Professionnel et s'explique par l'inscription des séquences d'enseignement dans un objet dont le périmètre d'étude est aussi large que varié : « **Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique** ». Sur la durée, un vaste objet d'étude est l'assurance d'offrir aux jeunes générations de nombreuses perspectives pour comprendre un monde en perpétuelle évolution et la condition humaine à travers la littérature et les autres arts. D'un point de vue certificatif et pour garantir l'égalité des chances aux élèves et apprentis préparant un Baccalauréat professionnel, il importe de « limiter » le champ d'étude à une thématique sur laquelle portera l'épreuve nationale\*.

Ce mode de renouvellement tous les deux ans du programme est un signe supplémentaire de **rapprochement entre l'enseignement du français en Baccalauréat professionnel et la "Culture Générale et Expression" (CGE) en BTS**. A ce titre, il apparaîtrait opportun d'approfondir le programme de français au-delà des deux séquences obligatoires(œuvre littéraire et groupement de textes) dans le cadre du module de Terminale « poursuite d'études » en vue de conforter des compétences en littératie chez les lycéens aspirant aux études post-Bac et ainsi, leur donner toutes les chances de réussir en STS \*\*.

Plus largement, pour préparer les élèves de BAC PRO à la nouvelle épreuve ponctuelle de trois heures, **il est impératif d'investir tous les espaces pédagogiques** dans lesquels vous êtes impliqués au sein de votre établissement, **en plus du cours disciplinaire : co-intervention avec un collègue d'enseignement professionnel ou de philosophie si l'opportunité se présente, chef-d'œuvre, AP**. Il est enfin recommandé de proposer aux élèves des lectures cursives, des travaux personnels hors temps scolaire liant étroitement lecture et écriture.

Christine PICAUDÉ, IEN-EG Lettres Histoire

\* Au titre de cette préparation, les évaluations en classe ou les devoirs à la maison prennent appui sur les supports travaillés **au fil de la séquence consacrée à l'œuvre littéraire** ou au moins sur un extrait du roman étudié : il est alors souhaitable que la problématique de lecture mise en place au seuil de la séquence se confonde avec le projet d'écriture de cette dernière.

En revanche, **dans la séquence - GT**, il est recommandé lors de l'évaluation sommative de confronter les élèves à un corpus de textes tirés d'œuvres n'ayant pas fait l'objet d'une étude préalable : il importe que les élèves apprennent à mobiliser ce corpus comme leurs lectures (faites en classe et au dehors de la classe) pour traiter un sujet d'écriture à visée argumentative (type BAC).

\*\* Cf. Guide sur la liaison BAC PRO – BTS : <https://sites.ac-nancy-metz.fr/lettres-hist-geo-ip/lettres/liaison-bts/>

## OBJET D'ÉTUDE

### Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique

Thématique du programme limitatif : **le jeu : nécessité, futilité**

#### Inscription de la thématique du jeu dans l'objet d'étude de Terminale

---

Les élèves de Terminale seront amenés à découvrir ce que la littérature apporte au monde contemporain : ainsi pour "vivre aujourd'hui", il convient de questionner le monde actuel, ses continuités et bouleversements. Le programme limitatif propose d'envisager le jeu comme activité **humaine paradoxale** qui questionne le rapport de l'homme au monde. Ainsi le thème du jeu, parce qu'il recouvre de multiples définitions, permet de traiter les différents angles de l'objet d'étude : « La beauté de la nature (l'humanité et le monde), les avancées de la science (pour mieux connaître le monde ou réparer les corps) comme celles de la société (dans la diffusion des savoirs, dans l'émancipation des individus) proposent un regard lucide et équilibré sur les atouts aussi bien que les incertitudes de l'époque ». (B.O. spécial n°1 du 6 février 2020).

L'étymologie même du mot « jeu », permet de saisir l'étendue du concept :

- le jeu recoupe une multitude d'activités humaines (compétition sportive, jeu de pouvoir, jeu de séduction, jeu de hasard, jeu de divertissement, jeu sur le langage...),
- cette activité humaine est réglementée ou pas (le *game* : pratique du jeu social et réglementé, le *play* : pratique du jeu libre),

L'activité ludique ne peut pas être traitée sans tenir compte du contexte dans lequel elle s'exerce (époque, lieu, milieu social...).

Toute activité ludique est sujette à controverse et à antagonisme : le jeu peut être source de plaisir et de danger, d'émancipation et d'aliénation, de hasard et de réflexion...

**En conclusion, le jeu est une pratique ludique aux facettes diverses qui est source de tensions au travers desquelles se questionne le rapport de l'Homme au monde.**

## Problématique générale

Pourquoi l'homme a-t-il besoin de jouer ? En quoi la règle est-elle intrinsèque au jeu ? Mais pourquoi un tel espace de liberté et d'expérimentation peut-il conduire à l'aliénation ? Comment en définitive comprendre la place du jeu dans notre vie personnelle et sociale ?

Pour aller plus loin : **BOEN n°5 du 4 février 2021**

<https://www.education.gouv.fr/bo/21/Hebdo5/MENE2036971N.htm>

### ▶ Préalable à la mise en œuvre de la séquence

- **pour le professeur** : les « *clarifications préalables* » visant à cerner les enjeux de la thématique du jeu
- **pour les élèves** : séquence introductory « *Place au(x) jeu(x)* »

### ▶ Type de séquence : œuvre littéraire

**Choix de l'œuvre au regard de la thématique et problématique retenue en lien avec le programme :**

*Corniche Kennedy* permet de traiter plusieurs axes de l'objet d'étude de Terminale.

La nature devient le prétexte au jeu. La corniche est le support d'un jeu libre inventé par un groupe d'adolescents, permettant l'émancipation, la confrontation, l'intégration et qui par sa nature même est source de tensions (plaisir/danger, individualité/collectif, absence de règles/respect des règles...). Ainsi, sauter, c'est exister, c'est aussi « sortir de la vie courante » comme l'écrit l'historien Johan Huizinga. C'est aussi un moyen d'apprécier la beauté de la nature. Le jeu ainsi créé est enfin une manifestation culturelle propre à un groupe social caractérisé (« toutes les pratiques sociales sont du jeu »,Johan Huizinga, *Homo ludens*, éditions Gallimard, 1938).

Elle permet plus particulièrement d'apporter des éléments de réponse aux problématiques suivantes du programme limitatif : Pourquoi l'homme a-t-il besoin de jouer ? Comment en définitive comprendre la place du jeu dans notre vie personnelle et sociale ?

#### AVERTISSEMENT

Le programme précise, d'une part, que l'œuvre filmique ne se substitue plus à l'œuvre littéraire et d'autre part, que la séquence qui lui est consacrée ne se confond ni ne se réduit à un regroupement de textes sur une œuvre : il s'agit bien de travailler sur une œuvre intégrale (même dans le cadre d'un parcours de lecture où l'on ne se contente pas de lire et d'étudier trois ou quatre extraits).

✓ **Démarche de lecture : Lecture intégrale**

✓ **Modalités de lecture mises en œuvre**

<b>TYPES DE LECTURE</b>	<b>ENJEUX</b>
<b>Lecture cursive</b>  <b>ENTRE LA SÉANCE 1 ET LA SÉANCE 2</b>	<b>Découvrir individuellement l'œuvre</b>
<b>Lecture créative</b>  <b>VOIR SÉANCE 2</b>	<b>Rendre compte de sa compréhension de l'œuvre</b> <b>Participer à un cercle de lecteurs</b>
<b>Lecture comparative</b>  <b>VOIR SÉANCE 3</b>	<b>Faire émerger l'idée d'illusion du réel et de démarche ethnographique</b>
<b>Lecture analytique</b>  <b>VOIR SÉANCE 6</b>	<b>Construire et formuler une interprétation</b> <b>Argumenter</b>

## Repères pour l'élaboration de la séquence – OL inscrite dans un objet d'étude et centrée sur une thématique

### LES ENJEUX DE LA SEQUENCE AU REGARD DE L'OBJET D'ETUDE ET DE LA THEMATIQUE DU JEU

#### Entrée dans l'objet d'étude :

A minima, après une première séquence qui a posé les bases de réflexion sur le jeu : « [Place au\(x\) jeu\(x\)](#) »

#### Problématique générale :

En quoi le jeu est-il moteur de la construction de soi ?

#### Lien entre l'objet d'étude et le programme limitatif

Les élèves de Terminale seront amenés à découvrir ce que la littérature apporte au monde contemporain, ainsi pour "vivre aujourd'hui", il convient de questionner le monde actuel, ses continuités et bouleversements. Le programme limitatif propose d'envisager le jeu comme activité humaine paradoxale qui questionne le rapport de l'homme au monde. Aborder le thème du jeu peut permettre d'interroger le rapport de l'homme au monde.

[Voir page 3 pour le détail](#)

### REPÈRES POUR L'ELABORATION DE LA SEQUENCE ŒUVRE LITTERAIRE

#### Démarche(s) :

- pour faire entrer les élèves dans la lecture du roman

 [Voir séances 1 et 2](#)

- pour soutenir l'effort de lecture

Accompagnement des élèves dans le cadre de l'AP

#### Outil(s) :

- carnet de réflexion
- carnet de lecteur

#### Prolongements en dehors de la classe :

-Adaptation filmique : *Corniche Kennedy*, réalisation : Dominique Cabrera, 2016

#### Penser l'articulation avec la séquence GT :

Il est possible de proposer un GT sur la place du jeu dans la vie personnelle et sociale (exemple : Jouer pour exister, Jouer pour s'intégrer)

### POSSIBLES ARTICULATIONS AVEC LES MODALITES DE LA TVP

#### Co-intervention dans certaines sections envisageant le jeu comme support de socialisation et/ou de construction (ex : ASSP)

- Etude d'un texte de Roger Caillois (*Des jeux et des hommes*, 1958)
- Réalisation des règles d'un jeu en réinvestissant les notions acquises



Se reporter à la fiche synoptique sur l'OE

Lien vers la ressource Eduscol pour d'autres références bibliographiques :  
<https://eduscol.education.fr/document/7637/download>

## Présentation de la séquence - OL

Référence de l'œuvre : *Corniche Kennedy*, Maylis de Kerangal, Edition Folio, 2008

**Titre de la séquence : Le jeu pour s'affirmer**

**Problématique-professeur** (*à adapter à sa classe et à mettre en place en collaboration avec les élèves*)

► **En quoi le jeu est-il moteur de la construction de soi ?**

➔ **à lier au projet d'écriture (obligatoire) :**

Selon vous le jeu est-il nécessaire à la construction identitaire et sociale des adolescents ? En vous aidant des éléments du corpus, de vos lectures, de votre culture et de votre expérience personnelle, vous répondrez à cette question dans un développement structuré et argumenté d'une quarantaine de lignes minimum.

**Projet de production orale (facultatif) : mise en voix d'un passage du livre**

Jouer pour grandir : nécessité ou futilité pour grandir ? (débat mouvant sur le thème : L'adolescent s'affranchit-il toujours des règles lorsqu'il joue ?)

**Principaux objectifs d'apprentissage :**

- Identifier en quoi le jeu est une activité décisive pour la construction personnelle des adolescents
- Caractériser le rapport au monde qu'implique le jeu pour les adolescents
- Confronter les points de vue dans le but de nourrir sa réflexion personnelle
- Développer chez l'élève l'appétence pour le débat d'idées.

**Productions et évaluations dans la séquence de français :**

➔ Assurer un continuum LECTURE – ÉCRITURE – ORAL

TYPES DE PRODUCTIONS	COMPÉTENCES ÉVALUÉES
<b>Compléter un carnet de réflexion personnelle : travail d'écriture intertextuelle</b> , écrits préparatoires au débat, peinture, extraits de films/ séries ; expos...). Mise en perspective au regard des problématiques du programme limitatif	<b>C2, C3, C4</b>
<b>Écriture créative au moment de la séance de lancement / et lors du temps de lecture cursive</b>	<b>C2, C1</b>
<b>Écritures comparatives</b> : retour réflexif sur la posture de lecteur	<b>C2, C1, C4</b>
<b>Retour sur les compréhensions des passages à lire de l'œuvre intégrale</b>	<b>C2, C3, C4</b>
<b>Débat mouvant</b> c'est-à-dire soumettre une proposition à un groupe, puis demander aux	<b>C1, C4</b>

<p>participants de prendre physiquement position pour ou contre elle, en allant d'un côté ou de l'autre de la salle, correspondant à l'affirmation ou à la négation.</p>	
<p><b>Sujet d'écriture argumentative</b> utilisant à bon escient l'œuvre (arguments fondés sur des exemples)</p>	<b>C2, C3 ET C4</b>

### Les compétences :

- ✓ **C1** : Maîtriser l'échange oral
- ✓ **C2** : Maîtriser l'échange écrit
- ✓ **C3** : Devenir un lecteur compétent et critique
- ✓ **C4** : Confronter des connaissances et des expériences pour se construire

## Déroulé de séquence

### Séance 1 : Entrée dans l'œuvre

#### Problématique : De quoi parle cette œuvre ?

##### Objectif(s) :

- Émettre des hypothèses de lecture
- Susciter l'envie de lire

Compétences : C1, C3

Notions - clés : jeu

##### Support(s) :

- Pages 14-15 « les petits cons... tout l'espace »
- Extraits du livre avec notification de la Corniche
- Bande annonce du film sans le son
- Travail de recherche sur la Corniche avec Google Earth
- Comparaison avec podcast/interview
- Article de presse sur les sauts depuis la Corniche Kennedy : réflexion collective sur la notion de jeu + mise en relation sur la séquence 1 de début d'année (notion du jeu)

##### Activité(s) en classe:

- 1) Visionnage de la bande annonce du film sans le son
- 2) Formulation d'hypothèses
- 3) Étude comparative entre la vidéo et l'extrait page 14 « les petits cons de la corniche... tout l'espace »
- 4) Confrontation entre les différentes hypothèses émises avant et après la lecture du texte
- 5) Recherche sur Google Earth ou recherches documentaires sur *Annales de la recherche* : [annalesdelarechercheurbaine.fr/IMG/pdf/Beunard\\_ARU\\_85.pdf](http://annalesdelarechercheurbaine.fr/IMG/pdf/Beunard_ARU_85.pdf)
- 6) Distribution d'un article sur les sauts depuis la corniche Kennedy (Voir Annexe 1 et 2, choix entre deux articles)
- 7) Réflexion collective sur la notion de jeu.

☞ AP : travail sur la lexicologie (page 14 de l'édition Folio) : synonymie des noms « Corniche » et « Bande » qui permet d'établir le lien entre la morphologie du lieu et du groupe.  
Travail sur le lieu à l'appui de podcast/ interview

#### Utilisation du carnet de réflexion pour garder trace de la séance au regard du thème : « jeu, vie personnelle et sociale » (sur toute la séquence)

Temps de **lecture cursive** pour découvrir individuellement l'œuvre, garder trace de sa lecture et rendre compte de sa compréhension par une activité de lecture créative.

Activités proposées : Différentes activités d'écriture dans le carnet de lecteur, carte mentale sur le jeu dans le roman, activité de lecture créative (bande annonce, lettre à l'auteur, produire un dessin, lecture augmentée, mise en voix de son passage préféré)

☞ AP : Prise en charge des élèves les plus en difficulté lors de la phase de **lecture en autonomie** (durée : 3 semaines). Accompagnement dans les activités du carnet de lecteur.

### Séance 2 : Revenir sur la lecture cursive

#### Problématique : Qu'avons-nous compris de l'œuvre ?

##### Objectif(s) :

- Vérifier la lecture et la compréhension de l'œuvre à l'issue du temps de lecture cursive.
- Exploiter les activités de lecture créative
- Sortir de la subjectivité pour aboutir à une problématique de relecture
- Faire émerger la notion de jeu
- Raccrocher les élèves qui n'ont pas fait un effort de lecture personnelle

Compétences : C1, C3

Notions - clés :

- **Les formes du jeu : collectifs, individuels, langage, jeu sérieux, jeu d'évasion**

##### Support(s) :

- **Lecture créative** des élèves-cercle de lecteurs

##### Activité(s) en classe:

- QCM portant sur ce qui a été retenu de la lecture en autonomie de l'œuvre.
- Cercle de lecteurs à l'appui des **lectures créatives**
- Travail à partir des expressions au programme (en italique) : quelles expressions correspondent ?
- Formulation de la problématique de relecture de l'œuvre

### Séance 3 : Volonté de donner à voir le réel

#### Problématique : En quoi le jeu nous permet-il de voir le réel ?

##### Objectif(s) :

- Etudier la description : regard cinématographique, lexique...
- Caractériser la démarche de l'auteure en identifiant les procédés utilisés pour produire un effet de réel

**Compétences : C1, C2, C3**

##### Notions - clés :

- L'esthétique de jeu : jeux de langage
- Les rituels du jeu

##### Support(s) :

- Pages 13/14 « Illico... jardins »
- Lévi-Strauss *Tristes Tropiques*, extrait des coutumes des Bororo
- Interview de Kerangal sur la façon d'écrire (La Grande Librairie, mai 2021)  
ET/OU
- Interview de Kerangal : « Avoir foi dans la fiction » (NRP, septembre 2012)
- Interview réalisatrice/acteurs : <https://vl-media.fr/entretien-equipe-corniche-kennedy/>

##### Activité(s) en classe :

- Lecture comparative des deux extraits pour faire émerger l'idée d'illusion du réel et de démarche ethnographique.
- Travail sur les verbes et la construction de la phrase, la gestuelle, les codes sociaux.

### Séance 4 : Jeu et sociabilisation

#### Problématique : En quoi le jeu permet-il de faire partie d'un groupe ?

##### Objectif(s) :

- Identifier en quoi le jeu est le moteur du groupe.
- Caractériser la bande et repérer ce qui fait d'un jeu un rite d'intégration.
- Enrichir le lexique : notions de collectif/individuel.

**Compétences : C1, C2, C3, C4**

##### Notions - clés :

- Les joies du jeu : plaisir, amusement, connivence, risque, règles, compétition, défi, perte, stratégie, badinage, séduction
- La société du jeu : socialisation, bizutage, rites, pouvoir

##### Support(s) :

- Pages 113/114 « Vue de près... comme des seigneurs » ; page 35 « Maintenant elle est au milieu ... si tu as peur»
- Page 46
- Extrait *D'Acier*, Sylvia Avallone, 2011, première partie, chapitre 1 : « Bientôt quand les autres filles sortaient le samedi soir... »

<p><b>Activité(s) en classe:</b></p> <p>Travail de groupe :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Premier passage : activité de caviardage pour retrouver les milieux sociaux des personnages</li> <li>▪ Premier passage : rédiger un dialogue OU développer les pensées de la jeune fille (pages 47-48)</li> <li>▪ Cercle de lecteurs</li> </ul>	<p><b>☞ Travail personnel en dehors de la classe</b></p> <p>Et vous, avez-vous déjà pratiqué un jeu pour vous intégrer à un groupe ? Pistes : vie réelle, virtuelle (défis Tik Tok) Ecriture dans un PAD collaboratif sur MBN ou Book Creator</p> <p><b>☞ AP :</b> Travailler sur les points de vue, les modalisateurs avec les élèves en difficulté pour les aider à réaliser leur activité d'écriture</p>
--	---

<p><b>Selecture en autonomie :</b></p> <p>Pages 105-106 « il entendrait effectivement la femme ordonner à Suzanne remonte (...) mais quoi d'autre putain, j'ai rien là-haut » (en prolongement de la séance précédente).</p>
--

<p><b>Séance 5 : Le leitmotiv des plongeons</b></p> <p><b>Problématique : Pourquoi plonger ?</b></p> <p><b>Objectif(s) :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dégager la valeur de chaque plongeoir</li> <li>▪ Identifier en quoi le plongeon constitue un rite social</li> <li>▪ Quantifier la prise de risques</li> <li>▪ Distinguer l'activité ludique de la mise en danger</li> </ul>	<p><b>Compétences : C1, C2, C3, C4</b></p> <p><b>Notions - clés :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les joies du jeu : plaisir, amusement, connivence, risque, règles, compétition, défi, perte, stratégie, badinage, séduction.</li> <li>• Les formes du jeu : collectifs, individuels, langage, jeu sérieux, jeu d'évasion</li> <li>• Les rituels du jeu</li> <li>• La société du jeu : socialisation, bizutage, rites, pouvoir</li> </ul>
---	---

<p><b>Support(s) :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pages 27-32 (3 plongeoirs)</li> <li>▪ Tableaux sur le thème du vertige : <i>La Chute d'Icare</i>, Carlo Saraceni (1600-1607)</li> <li>▪ <i>Le Plongeur du Paestum</i> (<a href="https://www.franceculture.fr/emissions/linvite-des-matins/claudelanzmann-je-passe-ma-vie-faire-le-catalogue-de-mes-lachetes">https://www.franceculture.fr/emissions/linvite-des-matins/claudelanzmann-je-passe-ma-vie-faire-le-catalogue-de-mes-lachetes</a> ; <a href="https://lewebpedagogique.com/latineinstein/2017/03/11/que-regardent-les-morts/">https://lewebpedagogique.com/latineinstein/2017/03/11/que-regardent-les-morts/</a> ; <a href="https://www.persee.fr/doc/rhr_0035-1423_1979_num_196_1_6885">https://www.persee.fr/doc/rhr_0035-1423_1979_num_196_1_6885</a>), Phaéton</li> <li>▪ <b>Rencontre avec les arts</b> : visite virtuelle du Grand Palais (<a href="http://grandpalais.fr/FR/article/bill-viola-le-album-de-l'exposition/">grandpalais.fr/FR/article/bill-viola-le-album-de-l'exposition/</a> <a href="http://grandpalais.fr/fr/article/eau-bill-viola">grandpalais.fr/fr/article/eau-bill-viola</a>)</li> <li>▪ 3 extraits du film en lien avec les trois passages</li> </ul>
--

<p><b>Activité(s) en classe :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Lecture de confrontation</b> : mise en relation entre les extraits 2 et 3 (2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> plongeons des pages 27 à 32) et des documents</li> </ul>	<p><b>☞ Travail personnel en dehors de la classe</b></p>
--	--

- complémentaires (par exemple *La Chute d'Icare*, *Le plongeur du Paestum...*) afin de faire émerger les différents leitmotsivs derrière un plongeon : La liberté, « plongeon » dans sa propre vie (Claude Lanzmann), l'interdit...
- Possible recherche sur le Grand Palais (visite virtuelle sur les plongeons/rencontre avec les arts)

- Êtes-vous capable de pratiquer des jeux à sensation forte ? Pourquoi ? (les jeux de vertige)

**☞ Co-intervention**

**ASSP** : « Faisons jouer les enfants ». Étude d'un texte de Caillois sur la typologie des jeux et leur vocation sociale (*Les Jeux et les hommes*, 1958, pages 70, 92 et 93 de l'édition Folio Essais)

## Séance 6 : L'intrigue policière

### Problématique : En quoi le jeu est-il un moyen de contestation de l'autorité ?

**Objectif(s) :**

- Identifier en quoi le jeu est un moyen de défier l'autorité

**Compétences : C1, C2, C3, C4**

**Notions - clés :**

- Les joies du jeu :** plaisir, amusement, connivence, risque, règles, compétition, défi, perte, stratégie, badinage, séduction
- Les formes du jeu :** collectifs, individuels, langage, jeu sérieux, jeu d'évasion
- Les rituels du jeu**
- La société du jeu :** socialisation, bizutage, rites, pouvoir

**Support(s) :**

- Différents extraits sur le thème du défi avec les policiers : pages 128/129 « Pris de court... page 132 « interceptez- les » ; page 143

**Activité(s) en classe:**

- Lecture analytique**
- Débat mouvant sur la nécessité d'avoir des règles lorsqu'on joue.
- A l'issue de cette séance, répondre à la problématique de la séquence.

**☞ Travail personnel en dehors de la classe**

- Interroger la pratique personnelle des élèves : « Le respect des règles est-il indispensable quand vous jouez ? »

**☞ Co-intervention**

**ASSP** : « Faisons jouer les enfants ». Élaboration d'une règle d'un « jeu de vertige » en intégrant les consignes de sécurité

## Séance 7 : Travail d'écriture

**Problématique : Selon vous le jeu est-il nécessaire à la construction identitaire et sociale des adolescents ?**

**Objectif(s) :**

- Mobiliser les connaissances de la séquence pour produire un écrit argumenté.

**Compétences : C2, C3,**

**C4**

**Notions - clés :**

- **Les joies du jeu :** plaisir, amusement, connivence, risque, règles, compétition, défi, perte, stratégie, badinage, séduction
- **Les formes du jeu :** collectifs, individuels, langage, jeu sérieux, jeu d'évasion
- **Les rituels du jeu :** socialisation, bizutage, rites, pouvoir
- **La société du jeu :** collectifs, individuels, langage, jeu sérieux, jeu d'évasion
- **L'esthétique de jeu :** jeux de langage
- **Les rituels du jeu**

**Support(s) :**

- Les différents extraits étudiés en classe.
- Carnet de réflexion.
- Carnet de lecteur.

**Activité(s) en classe:**

- **Rédaction du travail d'écriture**

**Travail personnel en dehors de la classe**

- Améliorer le 1<sup>er</sup> jet réalisé en classe et produire le résultat final.

## **Annexe 1**

**Article paru dans la *Nouvelle Revue Pédagogique***

**Maylis de Kerangal : avoir foi dans la fiction**

[...] Pour *Corniche Kennedy*, je n'ai jamais vécu à Marseille, j'ai un décalage d'une génération, voire deux, avec cette bande de jeunes\_ : il y a une contemporanéité de mon regard sur eux mais on n'est pas sur le même territoire de langue. Et je n'ai pas revitalisé des événements de ma propre adolescence.

La documentation a été mineure sur ce travail- là mais elle existe. Le livre est né de deux secousses. [...]\_ : le désir de travailler sur l'adolescence. Et, en même temps, je suis tombée sur un article, une brève sur le fait qu'à Marseille des ados plongeaient, qu'il y avait eu un accident et qu'on allait installer un cordon policier. Là où je me suis documentée, c'est sur Marseille\_ : pas sur la ville, qui est absente du livre, il n'y a pas d'atmosphère marseillaise dans ce livre, mais sur ce dont j'avais besoin, la topographie des lieux. Avec *Corniche Kennedy*, j'ai ouvert une nouvelle piste dans mon travail\_ : l'espace commence à animer la langue. On est en marge d'une ville, en marge d'un océan, on est sur une espèce de ligne qui fait bordure. Je décide de situer le livre sur cette limite, parce que je pense que ce motif reprend dans l'adolescence ce qui est en rapport à la transgression, au franchissement d'une limite symbolique, et représente aussi la situation de ces jeunes entre un espace sensoriel très fort, la mer, qui a un rapport avec les émotions physiques et qui met en jeu directement leurs corps avec les plongeons, et le monde de la ville, celui de la mairie et des parents. Pour ça, j'ai quand même regardé des photos, des cartes topographiques. [...]

Valérie Monfort  
Nouvelle Revue pédagogique, n°51, Septembre 2012.

## Annexe 2

Article paru sur le site *France3 région PACA*

### Marseille : un adolescent "miraculé" après un saut raté de 15 mètres dans l'eau depuis des rochers

Un jeune homme de 17 ans a sauté lundi 20 juillet dans l'eau du haut de la Corniche Kennedy. Un "spot" bien connu à Marseille pour cette activité risquée. Les Marins-Pompiers passaient par là, à bord d'une vedette de la SNSM. Ils ont vu le saut, et secouru le casse-cou.



L'accident se passe autour de 15 heures. Un groupe de jeunes s'amuse à sauter en mer. L'un d'entre eux tombe, à "plat dos", à moitié sur les rochers, à moitié dans l'eau. 15 mètres plus bas que la Corniche.

Au même moment, une équipe des Marins-Pompiers longe la côte à bord de la "Bonne-Mère", la vedette de la SNSM. Les secouristes voient le jeune homme sauter et vont vers lui. Une autre embarcation des pompiers, plus légère, les rejoint, pour pouvoir accoster.

Le jeune homme, âgé de 17 ans, est conscient et se plaint d'un traumatisme dorsal. Les pompiers le calent dans un matelas pour qu'il soit totalement immobilisé.

Ils le transportent jusqu'à l'entrée de l'anse de la Fausse Monnaie. Là, le blessé est pris en charge par une ambulance et transporté à l'hôpital de la Timone. Son pronostic vital n'est pas engagé. Pour les pompiers, "*c'est un miraculé*".

Les sauts de la Corniche sont absolument interdits et pratiqués depuis longtemps, voire depuis toujours.

Sur le spot du marégraphe et celui des Prophètes, de nombreux blessés sont secourus. Les chutes peuvent être dramatiques, et parfois mortelles.

Depuis l'arrêté municipal de 2006 qui interdit les plongeons sauvages sur le littoral marseillais, une dizaine d'accidents ont été recensés dont un mortel en 2017. L'homme, âgé de 34 ans, avait plongé des rochers de Malmousque.

### Lionel Franc, 56 sauts de 30 mètres

Lionel Franc est recordman du monde du plongeon de tête. Lundi, il a posté sur Facebook la vidéo de son 56e saut d'entraînement à 30 mètres, dans les calanques de Cassis. Lionel Franc a des centaines de plongeons à son actif. Pourtant, à chaque saut, la peur l'accompagne.

*"J'ai toujours peur. La peur, c'est très important. C'est vraiment quelque chose qui doit t'accompagner en permanence. La peur est ton amie, aime-t-il répéter aux jeunes qui viennent admirer ses exploits. Quand tu n'as plus peur, c'est qu'il y a quelques choses qui cloche..."*

À Port-Miou, les sauts sont autorisés. Le plongeur de haut vol y fait régulièrement de la prévention.

*"Moi je ne suis personne pour interdire quoi que ce soit, reconnaît-il, ce n'est pas à moi de le faire, par contre j'ai toute l'expérience pour pouvoir leur donner le protocole préventif, la technique, et essayer de faire en sorte qu'il risque le moins possible d'avoir un accident".*

Nathalie Deumier, [france3-regions.francetvinfo.fr/provence-alpes-cote-d-azur](http://francetvinfo.fr/provence-alpes-cote-d-azur)