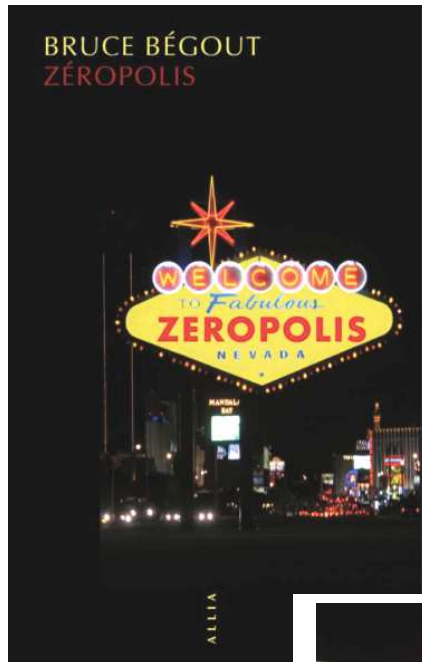




ACADÉMIE
DE NANCY-METZ

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Une proposition de Maryline CLEMENT, Deyan MLADENOVIC et Jennifer PALERMO



« Les jeux sont faits, rien ne va plus! »

[ETUDE D'UNE ŒUVRE LITTÉRAIRE : ZEROPOLIS,
L'EXPERIENCE DE LAS VEGAS DE BRUCE BEGOUT]

Dans cet essai, Bruce Bégout nous livre une description brute et sensorielle de Las Vegas, ville du jeu par excellence, et en filigrane un portrait sans fard de l'homme moderne. "Nous sommes tous des habitants de Las Vegas", dit-il. Le rapport au jeu serait donc constitutif de notre société et Las Vegas, "rien d'autre que notre horizon urbain".

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 littérature 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 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-lp/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

L'objet d'étude invite ainsi à penser le rapport de l'homme au monde. L'essai de Bruce Bégout s'attarde sur la ville de Las Vegas, terrain de jeu(x) par excellence, avec son atmosphère nocturne envoûtante, ses casinos, ses attractions. Dans ce contexte, « le *game* » définit un espace, ici Sin city, dont les règles sont édictées par les promoteurs et patrons des hôtels-casinos. Tout tend à créer un univers clinquant et enivrant où le « Dieu fun » devient le seul maître du jeu. Le parieur peut-il espérer échapper à cette machine implacable ou est-il voué à être aliéné ?

Problématique générale

Pourquoi l'homme a-t-il besoin de jouer ? (..) 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 plu loin : **BOEN n°5 du 4 février 2021**

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



Type de séquence : œuvre littéraire

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

Zéropolis permet :

- de concevoir le jeu comme un divertissement ou un exutoire collectif ;
- d'envisager « le *game* » comme espace - ici la ville de Las Vegas - qui impose ses règles au(x) joueur(s) ;
- de penser **les paradoxes du jeu** mettant en jeu le joueur, sa vie sociale et affective et pouvant conduire à l'aliénation ;
- d'appréhender le jeu dans ses multiples acceptions et emplois : *jouer à, se refaire au jeu, sur un coup de dé, avoir du jeu, jeu de scène, jeu de lumières, mettre en jeu, le démon du jeu, jouer de malchance, jouer la belle, jouer gros, petit joueur, avoir beau jeu, faites vos jeux, les jeux sont faits, bien joué !*
- de s'interroger sur ce que le jeu implique dans la construction individuelle et collective de l'être humain, sur sa dimension culturelle, éthique, sociale et économique.

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 groupement 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 : Parcours de lecture

Modalités de lecture mises en œuvre :

TYPES DE LECTURE	ENJEUX
<p>Lecture cursive en classe et en dehors de la classe VOIR SEANCES 1 et 6</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Développer une autonomie dans la lecture - Permettre des échanges de points de vue suite sur une lecture cursive - Susciter la confrontation des interprétations possibles suite à des lectures personnelles
<p>Lecture analytique VOIR SEANCES 1, 3, 4 et 6</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Guider un cheminement interprétatif à l'appui de relevés précis et de procédés d'écriture au service du sens - Négocier avec la classe une interprétation collective au regard de la problématique retenue
<p>Micro-lecture analytique VOIR SEANCES 1, 2, 3, 4, 5 et 6</p>	<p>Faire repérer un lexique donné, un procédé particulier dans une citation ou un très court extrait</p>
<p>Lecture documentaire VOIR SEANCES 1, 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Faire découvrir d'autres exemples en lien avec la thématique pour nourrir sa culture personnelle (à mobiliser lors de débats et dans le cadre d'écrits argumentatifs) - Conforter des connaissances en croisant les apports de différentes disciplines (français et géographie/ histoire/anglais/ arts appliqués)
<p>Lecture sensible VOIR SEANCE 5</p>	<p>Faire partager des représentations personnelles et des interprétations, les confronter à celles des autres afin de dégager des thématiques communes</p>
<p>Lecture expressive VOIR SEANCE 1</p>	<p>Proposer une lecture dynamique avec une intention prédéfinie</p>

Repères pour l'élaboration de la séquence - OL inscrite dans l'objet d'étude « Vivre aujourd'hui » et centrée sur la thématique du jeu

S'APPROPRIER L'OBJET D'ETUDE et SES ENJEUX

Lien(s) avec la Première et la Seconde :

- Devenir soi: Se construire dans le rapport aux autres et au monde (interroger la diversité et la confrontation sociale pour appréhender son propre rapport au monde).

Entrée dans l'objet d'étude :

☞ séquence introductive **Place au(x) jeu(x)**

☞ Inscription de l'œuvre littéraire dans la thématique du jeu : *Voir séance de lancement*

Problématique de séquence :

Le jeu est-il une activité solitaire, voire égoïste, ou est-ce au contraire un moyen de socialisation?

ARTICULER L'OBJET D'ETUDE ET LA THEMATIQUE DU JEU

Introduction de la thématique et lien avec l'OE :

Etablir des liens entre le livre et l'OE:

Pourquoi aller à Las Vegas?

Las Vegas, lieu rêvé du jeu et son American dream utopique

-->Lien avec les questions du programme:

- Pourquoi joue-t-on ?

- Quel est l'impact du jeu dans la vie personnelle et sociale? (projet d'écriture)

Permettre à l'élève de décrire et d'expliquer ses pratiques ludiques, parfois addictives ;

Co-construire une typologie du jeu avec les élèves et la comparer à celle définie par R. Caillois à travers la lecture de l'œuvre : il s'agit de répondre à la problématique en se demandant quels sont les prémisses nécessaires pour qu'il y ait véritablement "jeu".

REPÈRES POUR L'ÉLABORATION DE LA SEQUENCE ŒUVRE LITTÉRAIRE

Démarche(s) :

- **pour faire entrer les élèves dans la lecture du roman**

☞ *Voir séance de lancement*

- **pour soutenir l'effort de lecture**

- Certains chapitres sont lus en classe.
- Activités créatives variées (réalisation d'affiches publicitaires, de cartes postales touristiques, mise en scène d'une ambiance, de l'activité et des expressions des joueurs)
- Retour réflexif sur la problématique au terme de chaque séance.

Outil(s) :

- typologie de R. Caillois
- un espace classe à géométrie variable propice aux travaux de groupe(s) et au(x) jeu(x) (mise en scène, "Wheel decide", ambiances sonores avec haut-parleurs)

Prolongements en dehors de la classe :

Enregistrements de lectures d'extraits, podcasts touristiques pour créer un besoin, lectures cursives.

Penser l'articulation avec la séquence GT :

Le choix du GT doit se faire en complémentarité de l'œuvre littéraire : voir **Clarifications préalables sur le jeu**

POSSIBLES ARTICULATIONS AVEC LES MODALITES DE LA TVP

Module « poursuite d'études »

Approfondissement des séances en lien avec la problématique de séquence et la typologie de Caillois dans le but de conforter des compétences notamment:

- savoir hiérarchiser des arguments
- élaborer un plan
- entrer dans un débat oral

Possibles activités en co-intervention

Réalisation d'affiches (Enseigne et signalétique, Communication), création de néons, création de cartes postales avec slogans.

Possibles activités dans le cadre de la réalisation du chef-d'œuvre :

Réaliser d'un jeu intelligent/ de construction en lien avec la spécialité professionnelle.

Court-métrage ou prises de vues sur une « ville-cimetière » ou sur une « ville-Lumière » ; réalisation d'objets détournés à la manière du cimetière de néons de Las Vegas. Organisation de la semaine du jeu dans l'établissement.

Avec le professeur d'Anglais : naissance et histoire de Las Vegas, ses activités, son attractivité ; caractéristiques géographiques et climatiques de Las Vegas ; notion d'American Dream ; discographie et filmographie sur Las Vegas (exercices de compréhension orale). Activités de compréhension écrite sous forme de questionnaire à partir du site touristique : <https://www.visitlasvegas.com>



Se reporter à la fiche synoptique sur l'OE

Lien vers la ressource Eduscol pour d'autres références bibliographiques :

<https://eduscol.education.fr/document/8078/download>

Présentation de la séquence - OL

Référence de l'œuvre : *Zéropolis* éd. Allia (2002)

Titre de la séquence : Les jeux sont faits, rien ne va plus!

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

Le jeu est-il une activité solitaire voire égoïste, ou est-ce au contraire un moyen de socialisation?

→ à lier obligatoirement au projet d'écriture*: Selon vous, le jeu peut-il avoir un impact sur sa vie personnelle et sociale? OU Le jeu est-il une activité de socialisation ou au contraire solitaire, voire égoïste? Dans un développement structuré et argumenté d'une quarantaine de lignes minimum, vous répondrez à cette question en vous appuyant sur la lecture de *Zéropolis* ainsi que sur votre culture et votre expérience personnelles.

Projet de production écrite/orale (facultatif) :

Etablir une typologie du jeu à la manière de Roger Caillois:

Il y a jeu quand:

- il n'est pas imposé
- il est délimité dans l'espace
- le déroulement est incertain
- il est improductif, il n'y a pas de gain
- il est soumis à des règles propres déterminées à l'avance
- il évolue dans une réalité seconde, fictive.

Principaux objectifs d'apprentissage :

- Cerner les enjeux de la thématique et les problématiser : *le jeu est-il une activité qui participe à la construction de soi ? Pourquoi on joue – t- on ?*
- Comprendre l'aspect paradoxal du jeu: socialisation/ solitude ; liberté/aliénation
- Interroger le rapport entre le jeu et son environnement direct (social et architectural)
- Développer une appétence pour le débat d'idées.

Productions et évaluations dans la séquence de français :

→ Assurer un continuum LECTURE – ECRITURE – ORAL

TYPES DE PRODUCTIONS	COMPÉTENCES ÉVALUÉES
Écriture/Oral Créer une carte postale/un poster de Las Vegas VOIR SÉANCE 1	C1. Maîtriser l'échange oral C2. Maîtriser l'échange écrit
Lecture/Oral Lire de manière expressive « Cimetière d'enseignes » VOIR SÉANCE 1	C1. Maîtriser l'échange oral C3. Devenir un lecteur compétent et critique
Lecture/écriture Réaliser des affiches permettant de récapituler les activités définies par Caillois VOIR SÉANCE 2	C1. Maîtriser l'échange oral C2. Maîtriser l'échange écrit C4. Confronter des connaissances et des expériences pour se construire
Écriture/oral Définir un portrait-robot du joueur-type de Las Vegas VOIR SÉANCE 3	C1. Maîtriser l'échange oral C2. Maîtriser l'échange écrit C3. Devenir un lecteur compétent et critique
Oral Mimer des joueurs et des observateurs dans une salle de casino VOIR SÉANCE 3	C1. Maîtriser l'échange oral C3. Devenir un lecteur compétent et critique
Lecture/écriture Expliquer l'aspect paradoxal de Las Vegas et « l'utopie végasienne » en lien avec les textes étudiés VOIR SÉANCE 6	C2. Maîtriser l'échange écrit C3. Devenir un lecteur compétent et critique
Écriture argumentative VOIR évaluation finale	C2. Maîtriser l'échange écrit C3. Devenir un lecteur compétent et critique C4. Confronter des connaissances et des expériences pour se construire

* : Il est possible que la problématique de séquence et le sujet d'écriture se confondent

Pages	Séances	Objectifs	Extraits de l'œuvre et autres supports	Possibles articulations avec les modalités de la TVP selon les moyens alloués
9	Séance de lancement Deux propositions A ou B	Créer une appétence pour l'œuvre et poser des jalons de lecture A. Faire entrer l'élève à Las Vegas tel un visiteur à bord d'une voiture et lui montrer les diverses attractions de la ville B. Etablir des liens entre le livre et l'OE: Pourquoi aller à Las Vegas? (Lien avec la question du programme: "Pourquoi joue-t-on?")	Extrait d'Echappéesbelles: de 54'20" à 55'15" https://www.youtube.com/watch?v=BMdjWWDprkM Photographie de l'entrée de Las Vegas de nuit (avec le panneau <i>Welcome</i>) Lecture de l'extrait p.73: "Avec l'éclairage nocturne au néon et à l'argon [...] il ne vient à l'esprit de personne de la nommer "ville-lumière" ou "cité radieuse". (Enlever le nom de Las Vegas). VOIR ANNEXES Lecture de l'extrait P. 23: "Elle est pour nous <i>Zéropolis</i> [...] toucher le fond et remonter à la surface, en accumulant les zéros sur un écran". Bande -annonce de Very Bad Trip: https://youtu.be/UBsx-rvu9Uk	
9-10	Séance 1 Déambulation dans la « ville-lumière » : expérience Las Vegas !	Faire entrer l'élève dans la ville avec le point de vue de Bégout et analyser cette première rencontre Définir Las Vegas de nuit comme une ville de lumières et de couleurs éblouissantes Montrer les différentes facettes de la ville : jour vs nuit	Carte de la ville de Las Vegas avec le strip, downtown et l'Interstate 115 « La profusion du semblable » : première partie (début jusque « tapissent le sol ») Corpus : morceaux choisis de « Fiatlux » (début jusque « rose criard ») « Vegas Vicky » (début jusque « avec application ») Photographies de Vegas Vicky et de l'hôtel Flamingo Article sur le devenir du néon Vegas Vicky : « La profusion du semblable » : deuxième partie (« Rapidement la rue devient... que veut se donner Las Vegas »)	Co-intervention (selon les filières) : création de la carte postale/du poster Création d'un néon/d'un doublage de la visite du musée des néons avec la lecture de « Cimetière d'enseignes » Histoire et géographie de Las Vegas, ghosttowns et musée des néons
10	Séance 2	Permettre à l'élève de mettre des mots derrière ses pratiques ludiques Se réapproprier la typologie définie par R. Caillois	Extrait de l'essai de Roger Caillois intitulé <i>Les jeux et les hommes</i> : « Pour l'instant, les analyses précédentes permettent déjà de définir [...] ou de franche irréalité par rapport à la vie courante ».	A.P : s'approprier l'œuvre, des contenus par la réalisation de 6 affiches représentant les différentes activités mentionnées par R. Caillois accompagnées d'illustrations et affichage en classe. Activités orales à partir des supports ainsi réalisés
11	Séance 3 : Jouer son va-tout	Affiner la problématique Etablir un portrait-robot du joueur de Las Vegas en croisant les éléments de cet extrait avec ceux du chapitre lu précédemment Faire émerger les caractéristiques du joueur de Las Vegas en jouant la scène	Lecture du chapitre « L'envers du décor » p. 57 – 58 – 59 Extrait P 30-31: "Dans les galeries de jeux à la lumière tamisée, le jour se confond avec la nuit dans un continuum sans repères. [...] comme des grabataires incontinents qui traînent leur pot de chambre dans les allées sans vie d'un sanatorium."	

pages	Séances	Objectifs	Extraits de l'œuvre et autres supports
11-12	Séance 4: Enfants de la balle Lien avec l'OE: Si le jeu est nécessaire à la construction de soi, y a-t-il véritablement « jeu » à Las Vegas?	Différencier la part d'enfance présente dans le jeu et nécessaire à la construction de soi et la "mégalo manie infantile" présente à Vegas. Etre capable, en groupe, d'une lecture d'analyse fine. Réponse à la problématique partielle: " Etre comme un enfant à Vegas peut-il contribuer à la construction de soi? "	Extrait P 44-45: " C'est cette synthèse nouvelle du plaisir qui s'exprime au fond à L.V. Elle s'exprime clairement dans l'infantilisation constante de ses citoyens et de ses hôtes. [...] un rictus de joie". 1 ^{ère} partie: Lecture jusqu'à "transformation du monde". 2 ^{ème} partie: "Tel donc un enfant qui jouit [...] → fin.
12-13	Séance 5	Synthétiser et reformuler le thème et la thèse de l'auteur ; Rédiger un paragraphe argumenté.	Extraits : VOIR ANNEXES « Grâce à son toit qui la couvre [...] le dôme fantastique de <i>Fremont Street</i> ». « La messe digitale finie, le flot des badauds [...] la plus sacrée qui caractérise ces lieux : le jeu ».
13-14	Séance 6 L'expérience et l'univers du jeu	Comprendre les stratégies commerciales des promoteurs Analyser la psychologie du joueur Souligner les paradoxes de Las Vegas	Documents sonores : https://www.youtube.com/watch?v=u9Tn3BJMggk , https://www.youtube.com/watch?v=32zS6D1eeX8 Corpus : 5 extraits tirés des tableaux suivants « La conjuration du hasard » : (du début jusque « son salaire mensuel sur l'autel jeu ») « Ouverture et fermeture » : (« L'objectif déclaré des différents promoteurs » jusqu'à la fin) La dernière phrase de « La profusion du semblable » : « on affronte ... un nuage ») « La conjuration du hasard » : (« A l'autre bout de la chaîne jusqu'à la fin ») « Monstre urbain » : explication de « utopie végasienne »
6	Evaluation	Rédiger un écrit argumentatif, ici à visée délibérative (une argumentation en 3 parties n'est pas attendue)	Libellé + extraits du parcours de lecture + carnet de lectures et d'expériences (si mis en place)

Déroulé de séquence « Les jeux sont faits, rien ne va plus ! »

Séance introductive : faire son entrée à Las Vegas

Objectif(s) :

- **Faire entrer l'élève dans Las Vegas tel un visiteur à bord d'une voiture et lui montrer les diverses attractions de la ville (proposition 1)** **Compétences : C1/C2/C3**
- **Etablir des liens entre le livre et l'OE: Pourquoi aller à Las Vegas? (Lien avec la question du programme: "Pourquoi joue-t-on?) (proposition 2)**

Support(s) :

- Extrait d'Echappées belles : <https://www.youtube.com/watch?v=BMdjWWDprkM> de 54'20" à 55'15" arrivée en voiture à Las Vegas
- Photographie capture d'écran de l'entrée dans Las Vegas de nuit avec le panneau Welcome
- Bande -annonce de Very Bad Trip: <https://youtu.be/UBsx-rvu9Uk>

Activité(s) en classe :

Proposition 1 :

- Brainstorming avec les élèves sur la notion « American dream »
- Les Etats-Unis : villes et grands espaces : choisir une image pour une ville et une autre pour les grands espaces
- Projection de l'extrait d'Echappées belles : description orale avec le guidage suivant : casinos, lumières : ambiance, couleurs dominantes, mouvements..., vie nocturne et vie diurne

Proposition 2 :

- **Lecture créative:** Réaliser un collage à partir des éléments du texte pour représenter la ville; y associer un son ou une musique; présenter son travail en justifiant ses choix créatifs.
- **Lecture de l'extrait p.73:** "Avec l'éclairage nocturne au néon et à l'argon [...] il ne vient à l'esprit de personne de la nommer "ville-lumière" ou "cité radieuse". (Enlever le nom de Las Vegas).
- **Lecture de l'extrait P. 23:** "Elle est pour nous Zéropolis [...] toucher le fond et remonter à la surface, en accumulant les zéros sur un écran".

Séance 1 : Déambulation dans la « cité-lumière » : expérience Las Vegas

Objectif(s) :

- **Faire entrer l'élève dans la ville avec le point de vue de Bégout** **Compétences : C1/C2/C3**
- **Définir l'ambiance (sonore et lumineuse) de Las Vegas et ses effets sur ses visiteurs et joueurs**
- **Percevoir les deux facettes de Las Vegas**

Support(s) : Extraits de La profusion du semblable, Fiat Lux, Las Vegas Vicky ; des photos de Vags Vicky et de l'hôtel Flamingo, carte de la ville de Las Vegas (downtown, le Strip, l'Interstate 15)

Activité(s) en classe

ETAPE 1 : Lecture par le professeur du début de *La profusion du semblable* (trois premiers paragraphes) assortie de questions:

- *Quel(s) élément(s) avez-vous retenu(s) ? possibilité de noter les informations sous forme de carte mentale/mindmap.*
- *Quels sens sont sollicités dans cette description ?*
- *Comment les gens se comportent-ils ?*
- *Décrivez les mouvements, le rythme.*
- *Expliquez la citation suivante : « patchwork d'images digitales »*

Description de la cité du jeu.

🔗 Travail personnel en dehors de la classe

Eventuellement **lecture cursive préparatoire** à la séance 1 et en prolongement de la séance de lancement

Activité créatrice : proposer une carte postale/poster de Las Vegas? (couleurs, lumières, bâtiments, slogan)

Lecture expressive avec enregistrement audio pour décrire le musée des néons

<https://www.neonmuseum.org/the-collection/visitors-center>

ETAPE 2 : Lecture croisée à partir de 5 extraits

La classe divisée en cinq groupes : chaque groupe a en charge un extrait différent et procède aux relevés suivants selon un code-couleurs commun : objet décrit et ses expansions, éléments de lumière, couleurs et bruits. La mise en commun permet ainsi de montrer les points communs des extraits et de dégager les principales caractéristiques de Las Vegas.

Guidance possible :

- *Quel est l'objet décrit ? Relevez tous les mots qui s'y rapportent. Relevez tous les éléments en lien avec la lumière, les couleurs, les bruits.*
- *A quoi l'objet décrit est-il comparé ?*
- *Les descriptions sont-elles valorisantes ou dévalorisantes ? Justifiez vos réponses.*
- *Quelles sont les principales caractéristiques de Las Vegas ?*

ETAPE 3 : Lecture de l'extrait de *La profusion du semblable* : « Rapidement la rue devient sale... image glorieuse que veut se donner Las Vegas »

Questions possibles:

- *Relevez toutes les oppositions dans le texte : « sordide/féérique », « richesse/pauvreté », « brillant/mal éclairés », « prospère/abandonnés »*
- *Comment la ville de Las Vegas apparaît-elle ?*

<https://www.youtube.com/watch?v=IWSjrPu66Ng>

Ng : visite virtuelle du musée des néons

Lecture complémentaire : « Ghosttown »

<https://frenchmorning.com/les-villes-fontomes-a-faire-autour-de-vegas/>

ECRIT DE SYNTHÈSE à l'issue de la séance 1

Décrivez l'**univers** de Las Vegas (bruits, lumières, couleurs, bâtiments, mouvements, personnes). Quels adjectifs lui conviendraient ? Justifiez vos choix.

Pourquoi peut-on affirmer que cette ville propose deux facettes ? Expliquez.

Séance 2:Je dis jeu !**Objectif :**

- **Permettre à l'élève de se réapproprier les éléments définis par R. Caillois** **Compétences : C1/C2/C4**

Support(s) : Extrait de l'essai de Roger Caillois intitulé *Les jeux et les hommes* : « Pour l'instant, les analyses précédentes permettent déjà de définir [...] ou de franche irréalité par rapport à la vie courante ».

Activité(s) en classe

ETAPE 1 : Convocation des pratiques ludiques des élèves (remobilisation éventuelle de la séquence introductive « PLACE AU(x) JEU(X) »

On demande aux élèves de ne pas se contenter de citer un exemple d'activité ludique mais de la décrire puis on les invite à poser un regard distancié sur leur pratique (*Pourquoi, d'après-vous, peut-on parler de jeu pour ces activités ?*)

ETAPE 2 : Analyser l'extrait de l'essai de Roger Caillois à l'appui d'une grille d'analyse :

Activité	Reformulation de l'activité	Adjectif susceptible de définir l'activité	Exemple de jeu représentatif de cette activité
----------	-----------------------------	--	--

ETAPE 3 : Mutualisation

ETAPE 4 : Rédaction d'une trace écrite collégiale à afficher dans la classe.

« En groupe, réalisez une affiche en reprenant un point précis développé par Roger Caillois dans son essai. Après avoir noté sur votre document l'activité décrite par l'auteur et sa reformulation, cherchez sur Internet un exemple de pratique ludique correspondant à l'activité choisie, téléchargez-la et décrivez-la en quelques lignes. Envoyez votre travail afin que celui-ci soit imprimé et affiché dans la classe. »

Séance 3 : Jouer son va-tout

Objectif(s) :

- **Etablir un portrait -robot du joueur de Las Vegas**
- **Déterminer si le jeu permet une construction de soi**

Compétences : C1/C2/C4

Support(s) :

- Chapitre « L'envers du décor » p. 57 – 58 – 59
- Extrait P 30-31: "*Dans les galeries de jeux à la lumière tamisée, le jour se confond avec la nuit dans un continuum sans repères. [...] comme des grabataires incontinents qui traînent leur pot de chambre dans les allées sans vie d'un sanatorium.*"

Activité(s) en classe

ETAPE 1 : A l'appui d'une guidance orale, repérage dans le texte visant à déterminer d'où vient le joueur de Las Vegas, comment il est décrit, l'effet de la ville sur eux,... (être attentif aux pronoms et aux adjectifs) pour justifier à l'écrit le titre du chapitre

→ **Idee que tout est faux : les gens viennent pour s'amuser mais qu'ils ne s'amuse pas, pour s'enrichir mais qu'ils ne s'enrichissent pas; tout est fait pour masquer le vide et l'inhospitalité.**

ETAPE 2 : Activité scénique à partir du 2ème extrait: Une moitié de la classe joue le rôle des joueurs debout, l'autre moitié celui des joueurs devant les « bandit-manchot ». Quelques élèves jouent le rôle d'observateurs.

- Jeu
- Retours à l'appui d'un questionnement oral :
La scène jouée correspond-elle à celle du livre? Pourquoi?
Pour jouer cette scène, de quels éléments faut-il nécessairement tenir compte?
Croisez les éléments de cet extrait avec ceux du chapitre lu précédemment pour établir un portrait-robot du joueur de Las Vegas.

ETAPE 3: Mise en relation de la séance, de la problématique de séquence et de la typologie de Caillois.

→ Cet essai ne montre-t-il pas plutôt le jeu comme une déconstruction de soi? Ou est-il une recherche de construction de soi destinée à "de pauvres gens"?

→ Lien avec le thème: Si le jeu est nécessaire à la construction de soi, y a-t-il véritablement « jeu » à Las Vegas?

Éléments de réponse : Il y a jeu quand on est pleinement investi: ici le joueur est marqué par l'absence de volonté et de vie.

Il y a jeu quand l'espace du jeu est délimité et défini par un imaginaire: Ici l'espace apparaît comme une fausse distraction pour "pauvres gens ».

Il y a jeu quand il y a une interaction entre les gens et que l'issue du jeu n'est pas définie à l'avance: Ici il y a un système organisé et l'issue est déterminée.

Séance 4 : Enfants de la balle

Objectif(s) :

- **Déterminer si être comme un enfant à Vegas peut contribuer à la construction de soi**

Compétences : C1/C2/C4

Support(s) : *Le double visage de l'utopie P 44-45.* "C'est cette synthèse nouvelle du plaisir qui s'exprime au fond à L.V. Elle s'exprime clairement dans l'infantilisation constante de ses citoyens et de ses hôtes. [...] un rictus de joie".

1^{ère} partie: Lecture jusqu'à "transformation du monde".

2^{ème} partie: "Tel donc un enfant qui jouit [...] → fin.

Activité(s) en classe

ETAPE 1 : Lecture jusqu'à « transformation du monde »:

Focus :

- *Quels comportements infantiles l'auteur oppose-t-il? A quel type d'enfant correspond le joueur de L.V.? → Culte de l'enfance (à la manière de Peter Pan) VS "mégalo manie infantile" / Qualités constructives de l'enfance VS caprices*
- *Faites un tableau pour en montrer les différences.*

Travail personnel en dehors de la classe

Lecture expressive de l'extrait P. 29:

"Avec un sentiment d'innocuité vis-à-vis de ce qui nous arrive, on se rend compte alors que l'on est immobile au milieu d'un hall"

ETAPE 2 : "Tel donc un enfant qui jouit [...] → fin.

- Travaux de groupe: Vous allez tourner la roue de la fortune pour déterminer sur quelle phrase du texte vous allez réfléchir (*Wheel decide*):
- "Se vivre sur le mode de l'excitation soudaine"
- "l'apparence exagérée du plaisir = complète aliénation à ceux qui édictent les règles"
- Aspect coercitif = contrainte physique ou psychologique pour obliger quelqu'un à agir ou ne pas agir --> Champ lexical: compromis, autocensurer, contrôler, aliénation, édicter, règles, domestiquer, imposer, dirigeantes, canaliser.
- "Désir originel et sans objet qui coule dans les veines de chacun" - ->philo: qu'est-ce que le désir? Pourquoi dire qu'il est sans objet?
- "Domestiquer [ce désir] en lui imposant les formes dirigeantes du parc à thèmes." --> Le parc à thèmes contraint: pourquoi?
- "Vital VS vivant" (et même "SIMPLEMENT vivant" = "RICTUS de joie" --> péjoratif --> grimace) / Ce qui est vital c'est le désir originel --> Transformation avilissante --> d'où la phrase: "sacrifier la richesse de son existence au profit de la grosse rigolade" ("grosse rigolade" = péjoratif aussi car "franchouillard", "beauf", dépourvu de finesse)

ETAPE 3: Restitution à l'oral → A la lumière de vos travaux de groupe, expliquez la phrase: "Tel donc un enfant qui jouit [...] sacrifier, pour un temps, toute la richesse de son existence au profit de la grosse rigolade" --> Idée de cirque (cf. titre de séance)

ETAPE 4: Réponse à la problématique et mise en relation avec l'objectif de séquence et la typologie de Caillois : **Si le jeu est nécessaire à la construction de soi, avec le comportement enfantin qu'il suggère, y a-t-il véritablement « jeu » à Las Vegas?**

- Activité laissant la place à la part d'enfance, d'imaginaire, de découverte, dont le déroulement ne peut être déterminé à l'avance --> NON, à Vegas tout est déterminé, contrôlé, dans les parcs à thèmes et jusque dans les toilettes de l'aéroport.

- Activité libre portée par le désir : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux --> NON: Transformation du désir en un amusement commandé.

immense, au plafond assez bas et faiblement éclairé, où des centaines de corps sont alignés côte à côte sans se voir ni se parler, faisant face à des boîtes de métal colorées où des fruits, des personnages et des images naïves s'animent comme dans une lanterne magique, à mesure que l'on actionne un bras articulé."
Quel sentiment, quelle émotion ce passage suscite-t-il? --> Réalisation d'une carte mentale lexicale

L'étape 2 peut se faire en dehors de la classe.

Séance 5 : « Offrandes au dieu fun »

Objectif(s) :

- Synthétiser et reformuler le thème et la thèse de l'auteur ;
- Rédiger un paragraphe argumenté

Compétences : C2/C4

Notions - clés :

- Les formes du jeu (collectifs)
- Les rituels du jeu (casinos)
- Les jeux de société, la société du jeu (socialisation, addiction, rites, mythes)

Support(s) : Extraits : VOIR ANNEXES

« Grâce à son toit qui la couvre [...] le dôme fantastique de Fremont Street ».

« La messe digitale finie, le flot des badauds [...] la plus sacrée qui caractérise ces lieux : le jeu ».

Activité(s) en classe

ETAPE 1 : Support de lancement (Fremont Street) destiné à faire émerger les ressentis des élèves

Travail personnel en dehors de la classe

Finalisation du paragraphe argumenté

ETAPE 2 : Lecture de l'extrait 1 ([champ lexical de la religion dominant](#))

ETAPE 3 : Mise en relation texte – image :

Rechercher sur Internet une illustration représentant une cathédrale gothique susceptible d'être comparée à Fremont Street et justifier son choix

En classe, ouvrir sur la [notion de « communauté » de joueurs, de « communion » et « d'offrandes »](#) (à l'oral)

ETAPE 4 :

Lecture de l'extrait numéro 2 puis reformulation du point de vue de l'auteur sur la pratique du jeu à Las Vegas ([vision péjorative](#)).

Reformulation du thème et de la thèse

Expression d'un point de vue personnel (*Êtes-vous d'accord avec l'auteur ou non ? Justifiez votre choix*)

Séance 6 : L'univers et l'expérience du jeu

Objectif(s) :

- **Comprendre les stratégies commerciales des promoteurs**
- **Analyser la psychologie du joueur**
- **Souligner les paradoxes de Las Vegas**

Compétences : C2/C3/C4

Support(s) : Extraits : sons : Les bandits manchots <https://www.youtube.com/watch?v=u9Tn3BJMggk>, La roulette <https://www.youtube.com/watch?v=32zS6D1eeX8> ; *La conjuration du hasard* ; *La profusion du semblable* ; *Urbanité psychotrope* ; *American dream*

Activité(s) en classe

Lancement : après avoir sollicité le sens de la vue dans la séance 1, faites travailler l'ouïe. Les yeux fermés, dites à quoi correspondent les sons suivants :

Les bandits manchots <https://www.youtube.com/watch?v=u9Tn3BJMggk>, La roulette <https://www.youtube.com/watch?v=32zS6D1eeX8>

ETAPE 1 : lecture de la première partie de « *La conjuration du hasard* » jusqu'à « *son salaire mensuel sur l'autel du jeu* ».

Questions possibles pour guider l'enquête sur le texte :

- Relevez les mots qui prouvent que tout est prévu à l'avance à Las Vegas « *journée ordinaire* », « *parfaitement rôdé* », « *bonne marche* », « *mécanisme quotidien* », « *système* », « *contrôlé* », « *programmé* »
- Quels sentiments sont évoqués ? Quels verbes y sont associés ? « *angoisse* », « *effroi* », « *peur* », « *panique* », « *ressentiment* ». Qui peut les éprouver ? « *atténuer, minimiser, éliminer* »
- Quelle solution est trouvée pour éviter leur apparition ? Quelle sensation ce décor procure-t-il sur les joueurs ? *Création d'un cadre agréable : « les couleurs qui décoorent les salles de jeux sont chaudes, les tissus épais et ouatés »*
Idée de cocon, de refuge où le temps s'arrête. Un autre espace, une autre temporalité.

Synthèse intermédiaire : *quel univers les promoteurs créent-ils ? pour quelles raisons ?*

Pour valider les réponses proposées et les compléter, lire la dernière partie d'« Ouverture et fermeture » à partir de « *L'objectif déclaré des différents promoteurs* » jusqu'à la fin « *son appât du gain* »

► **Pour mémoire, citation-clé** : « *La gratuité et la prodigalité des attractions,*

voire parfois des prestations hôtelières offertes boissons, buffet, prix bradé des chambres), ne vise à rien à rien d'autre qu'à conduire le tout-venant à investir dans la seule activité qui rapporte toujours au-delà de la mise : le jeu ».

► Idée que l'environnement se reflète sur l'humain dans la fin de « La profusion du semblable » : « on affronte un mur d'indifférence, comme si la violence de l'environnement désertique avait transformé les habitants de Las Vegas en une chose dépourvue d'humanité : un rocher, un cactus, un nuage ».

ETAPE 2 : Lecture de la deuxième partie de « La conjuration du hasard » à partir de « A l'autre bout de la chaîne que constitue l'univers du jeu » jusqu'à la fin.

→ Psychologie du joueur, un être complexe à la recherche d'un idéal impossible.

Questions possibles:

- Relevez toutes les expressions qui font référence au jeu (personnes, types de jeu).
- Montrez la complexité de l'état d'esprit du joueur : que souhaite-t-il ? que refuse-t-il ? Proposez une réponse personnelle sous la forme suivante : « Le joueur ne recherche pas... , au contraire il espère ... »
- Travail sur le lexique de la quête, de l'idéal : *rechercher, aspirer, espérer, rêver...*
Idée d'une échelle de valeurs du joueur qui ne joue pas pour gagner de l'argent, mais atteindre un moment

ETAPE 3 :

- a) Lecture à voix haute de trois courts extraits- clés (voir ANNEXES) assortie d'une explicitation orale/courte analyse (ambivalence de Las Vegas) en vue de préparer l'activité de réflexion qui suit.
→ Les phrases – clés pourront être consignées dans le carnet de lecteur.

- b) Activité de réflexion : dans « Monstre urbain », Bégout parle d' « **utopie végasienne** ».

→ Comment comprendre cette expression à la lumière des séances précédentes et des citations lues précédemment (a)

☞ **Prolongement possible en dehors de la classe**

« American dream »

- Pages 91 « Mais que procure Las Vegas ? » jusqu'à « **Lessis more.** »
Idée de paradoxe avec cet oxymore.
- Page 95 « Dans la rêverie quotidienne » à la fin « **Duperie collective/Utopie collective** » : à mettre en relation avec « **utopie végasienne** ».

ANNEXES

Extraits pour séance 1 Déambulation dans la « ville-lumière » : expérience Las Vegas !

1. « Tout Las Vegas se résume en ses lumières. De jour, la clarté du désert irradie la ville d'une transparence parfaite. En raison du faible taux d'humidité de l'air, toutes les choses apparaissent comme pour la première fois avec des bords nets, tranchés, coupés au couteau. Aucun voile blanchâtre ne vient les ceindre d'un halo trouble. Au contraire, les bâtiments et les personnes, si éloignés soient-ils, ressortent aussi clairement définis que s'ils coïncidaient avec leur propre essence. De nuit, les néons géants qui illuminent le ciel de Las Vegas supplantent sans forcer les étoiles qui brillent en son firmament. Sous un déluge de couleurs changeantes qui sculptent à leur gré des formes inédites dans la matière de la rue, les enseignes se tiennent là comme des déesses antiques à la fois protectrices et inquiétantes. Immatérielle et transcendante, la lumière du néon n'est pas sans évoquer l'expérience de la divinité. Mais, à la différence de son prédécesseur biblique, la lueur scintillante des machineries électroniques n'indique pas son auteur. »
2. « Les artistes inconnus qui ont créé les enseignes géantes du *Sand's*, du *Sahara*, du *Stardust*, ont pour nom HemonBoernge, Jack Larsen, Kermit Wayne. Eux qui ont donné vie à la lumière artificielle qui, à Las Vegas, souligne chaque mot, chaque marque, sont restés paradoxalement dans l'ombre des promoteurs immobiliers. Il a fallu attendre que Tom Wolfe, dans son article déjà cité, ne leur rende hommage et leur sache gré d'avoir éclairci nos vies. Une enseigne parmi des milliers d'autres a retenu plus particulièrement son attention, ou plutôt son imagination : le bouquet floral du *Flamingo* créé par Paul Rodriguez en 1976 :
Quelles couleurs ! Tous les nouveaux tons pastels électrochimiques du littoral floridien : mandarine, magenta passé au grill, rose blême, incarnat, fuchsia modeste, rouge écarlate Congo, vert méthylène, émeraude, bleu lagon, phénosafranine, orange incandescent, violet scarlatine, bleu cyan, bronze mosaïque, orange corbeille de fruits d'hôpital. Et quelles enseignes ! Deux cylindres jaillissent à chaque extrémité du *Flamingo* - huit étages de haut et couvert de la tête aux pieds d'anneaux de néon sous la forme de bulles qui pétillent le long des huit étages vers le ciel du désert, tout au long de la nuit, comme un verre de whisky soda illuminé rempli jusqu'à ras bord de champagne rose. »
3. « Après l'éclairage nocturne au néon (rouge) et à l'argon (bleu), accommodés dans différents verres colorés pour donner toutes les nuances possibles aux enseignes, la ville devient comme une scène rock, sans barrière ni vedette, sans public ni podium. Elle ne reflète plus rien. Nul effet de miroir ne se produit sur ses façades. Elle *monopolise* au contraire la réalité ambiante par sa continue luminosité. Semblables à d'immenses projecteurs stroboscopiques qui balaient l'espace sans relâche, les enseignes jaillissent de la nuit et peignent, de leur lumière éclatante mais sans gloire, les bâtiments, les rues et les passants en rose bonbon ou en bleu indigo. Instantanée et diffuse, la lumière artificielle et à la fois ici et ailleurs. Elle déteint sur tous les objets, bave sur l'horizon. Lorsqu'elle devient l'élément principal de la vision urbaine comme à Las Vegas, elle accentue, si besoin était, l'immatérialité de la ville et de ses habitants. Et pourtant il ne vient à l'esprit de personne de la nommer ville lumière ou cité radieuse. »
4. « Effets d'un orage contrôlé par des ordinateurs centraux, les éclairs de néon déchirent le ciel numérique, dans un bruit de tonnerre électronique. Toute distance spatiale est abolie, le passé comme le futur refluent vers l'éternel présent de l'instant vide de la surprise, du choc anesthésiant par sa trop grande intensité. On ne voit nulle part ailleurs qu'à Las Vegas une telle profusion de tubes de néon. Même dans les lieux les plus reculés du *Strip*, ils diffusent leur phosphorescence sans grain. Mais on a peine à croire que ces habits de lumière recouvrent en réalité des corps ternes. Comme le font remarquer Frances Anderton et John Chase : Sous la lumière du jour, le complexe du *Caesar's Palace* ressemble à une prison de femmes à Téhéran ; en revanche, la nuit, c'est le suprême casino de Las Vegas. Une enfilée majestueuse de colonnes turquoise mène à une porte cochère éclairée avec une lumière d'un rose criard. »

5. « Avec une régularité de métronome, la femme d'acier et de néon, *cow-girl* serrée dans son bustier phosphorescent, lève sa jambe électrique toutes les trente secondes. De ses yeux cernés de strass elle aguiche les passants qui lorgnent sous ses jupes afin de voir si ne s'y cachent pas quelques pièces de monnaie qui leur permettraient de se refaire. Haute comme un immeuble parisien de cinq étages, colosse féminin, érotique-robotique, elle lance des clins d'œil à la ville tout entière, putain céleste et mécanique qui se pare le soir venu de halos multicolores et échauffe le désert lui-même avec ses manières de fille facile.
- Avec constance, la Sphynge de *Fremont Street* surveille l'entrée de *downtown*. Mais il ne faut pas s'y tromper : son allure affriolante masque une cruauté sans limites. Entourée d'écrans où défilent des sommes astronomiques, ses énigmes consistent en des suites de chiffres incompréhensibles qu'elle débite avec application. »

Extraits pour séance 5 « Offrandes au dieu fun »

1^{er} extrait : « Grâce à son toit animé qui la couvre de tout son long, à 27 mètres de hauteur, la rue devient dans son enveloppe multicolore une sorte de cathédrale néo-gothique. La nef centrale présente les tableaux principaux de ce récit fait de lumières et de formes éclatantes. De chaque côté, les vitraux latéraux font place aux façades bariolées des casinos, chacun formant, dans son genre hétérodoxe, une chapelle votive où les offrandes seront versées. *Urbi et orbi*, la cité et le monde unis dans une synthèse insolite : le dôme fantastique de *Fremont Street*. »

2^{ème} extrait : « La messe digitale finie, le flot des badauds se dirige *mécaniquement* vers les alignements de machines à sous comme pour continuer ses prières et enfiler les pièces dans ces nouveaux troncs de charité. On ne saurait cependant espérer tirer au clair cette expérience religieuse du profane¹ qui détermine la vie quotidienne de Las Vegas, si l'on ne se livrait à l'occupation la plus exemplaire et la plus sacrée qui caractérise ces lieux : le jeu. »

1. Qui est étranger à la chose sacrée, à la religion.

Extraits – séance 6

Lecture à haute voix afin de souligner le caractère ambivalent de Las Vegas. Ces extraits pourraient être notés dans un carnet de lecteur

Pour appréhender la dualité de Las Vegas voici des citations extraites d' « Urbanité psychotrope » :

1. « Pour tous les promoteurs de jeux et d'attractions à Las Vegas, il s'agit donc à présent de suivre une unique loi : proposer aux visiteurs et aux touristes des *expériences*. Il ne convient plus simplement d'assister à un spectacle, voire d'y participer, mais d'en faire l'expérience, de devenir soi-même in toto le spectacle, metteur en scène de son propre divertissement. (...) Considérant sans doute l'âme des clients comme une *tabula rasa*, les créateurs de Las Vegas ont décidé de la soumettre à une guerre totale faite d'impressions violentes et de surprises sans limite. Toutefois la *Blitzkrieg* du spectacle doit toujours être *fun* ».
2. « Par *fun*, l'américain entend peut-être une sorte de sensation bizarre mais relativement commune où alternent une exaltation soudaine et une passivité qui ne porte pas à conséquence. Ce n'est pas en tout cas le simple amusement, passager et léger, car le *fun* exige en vérité un investissement total de la personne qui, pourtant, ne lui laisse aucun souvenir ».
3. « Dans ce laboratoire vivant du jeu et de l'*entertainment*, le spectacle sous son ancienne forme du *show* est désormais révolu, il appartient à l'ère anachronique de la séparation et de la distance. Naît une période nouvelle, celle de l'interaction fusionnelle et virtuelle, des expériences directes *in media res* qui vont nous laisser une marque violente mais fugace, un impact traumatique dans la peau, une blessure de plaisir qui nous fera dire : j'y étais ».