**Séance 4 : Fini de jouer !**

**PROBLEMATIQUE** :

Le jeu est-il toujours libérateur ?

**OBJECTIFS** :

- Inscrire le thème du programme limitatif dans un débat d’idées

- Faire construire un brouillon préparatoire à une délibération

**REMARQUES :**

* La thématique du jeu induit de penser le monde dans ses paradoxes.
* Un écrit en trois parties n’est cependant pas attendu (voir BO examen).

**NOTIONS** :

Nécessité – futilité – plaisir – divertissement – hasard – liberté…

**DEMARCHE** : l’objectif est d’initier un travail d’écriture préparatoire qui met en œuvre une délibération. Les élèves vont être amenés à ordonner leur pensée, à soutenir un point de vue, à le justifier par des arguments variés, à le nuancer et à envisager des arguments contraires. On envisage donc une méthodologie qui conduit les élèves à distinguer thème et thèse et à construire une progression réflexive. Le brouillon a ici toute sa place, à l’écrit bien sûr, mais cela peut être aussi l’occasion de pratiquer le brouillon d’oral (mise en œuvre d’un continuum oral-écrit au service des apprentissages, notamment de l’argumentation). L’apport du numérique est particulièrement utile et intéressant : l’enregistreur vocal par exemple (MBN, smartphone).

**SUPPORT : UN CORPUS DE TROIS DOCUMENTS**

1) Guy Carcassonne, « De quelques mystères du jeu », in Revue « Pouvoirs », numéro 139, novembre 2011

2) Emmanuel Carrère, Hors d’atteinte, Gallimard, 1988

3) Planche de BD de Calvin

**ACTIVITES :** Confronter différentes opinions à l’appui des documents du corpus avant d’élaborer un avis personnel.

Rédaction d’un plan et d’un brouillon dans le but de se préparer à un écrit délibératif.

3 étapes :

* Développer un point de vue répondant à la problématique
* Réfuter ce point de vue
* Exprimer son opinion personnelle

**Fiche ressource : Comment réussir un écrit délibératif**

**Définition :**

La délibération est **une situation d’argumentation** dans laquelle, au début de la discussion, le locuteur n’a pas de position arrêtée. Il hésite et confronte **les arguments « pour » et « contre »** dans le but de prendre position sur le sujet discuté.

**Les outils de la délibération :**

* Le lexique
* La ponctuation
* La concession
* L’hypothèse
* La cause et la conséquence
* L’énumération

**Délibérer** c’est donc …**argumenter**… dans le but de prendre une …**décision**…

**La justification de son choix :**

Avant d’affirmer votre propre point de vue et justifier de votre choix, il s’agit de passer en revue des arguments en faveur de la question posée et des arguments contre.

Ensuite, vous devez exprimer votre choix personnel et défendre votre point de vue. **Ce choix doit être clairement exprimé** afin d’être bien compris par le destinataire. Pour cela, vous devez apporter **des arguments logiques et organisés**.

**La méthode pour délibérer :**

* Il faut d’abord repérer le thème du débat ainsi que les points de vue possibles.
* **L’introduction** explique le thème de l’argumentation puis reprend la question posée par le sujet.
* **La première partie du développement** doit expliquer l’un des points de points de vue proposés par le sujet, celui avec lequel on est le plus en accord. On développe à l’aide des arguments et des exemples.
* **La deuxième partie du développement** doit nuancer ou même parfois critiquer le point de vue de la première partie. On s’appuie également sur des arguments et des exemples.
* **En conclusion,** vous exprimez votre point de vue afin de répondre à la question posée.

**Définition de l’épreuve ponctuelle de français, Bac Pro 2022 :** [**https://www.legifrance.gouv.fr/loda/article\_lc/LEGIARTI000042085002**](https://www.legifrance.gouv.fr/loda/article_lc/LEGIARTI000042085002)

**Application :**

**Sujet :**

Selon vous, le jeu est-il toujours libérateur ? Vous répondrez à cette question dans un développement structuré et argumenté d’une quarantaine de lignes minimum en vous aidant des éléments du corpus, des séances précédentes (l’utilisation du classeur est autorisé), de votre culture et de votre expérience personnelle.

Il sera tenu compte des qualités de la langue (orthographe, syntaxe, lexique…), de la cohérence et de la pertinence du propos, de la justesse des arguments et de la mobilisation des éléments du corpus et des connaissances du candidat.

**CORPUS**

**Document 1**

La troisième idée reçue est celle selon laquelle le joueur cherche d’abord à perdre. Quoi que très répandue, on ne lui connaît pas d’autre source qu’une psychanalyse à la hache. Qu’elle vienne de praticiens tout à fait étrangers au jeu et n’y comprenant rien ou qui, joueurs eux-mêmes, peinent à l’assumer, ou encore d’analystes qui n’ont été confrontés qu’à de vrais malades ou qui se craignent tels, elle est tout simplement absurde. Le joueur accepte de perdre, puisque cela fait partie du jeu, mais imaginer que ce puisse être là sa quête, c’est n’avoir rien saisi du plaisir de jouer, du bonheur de gagner qui seuls expliquent la persistance de l’activité. Le jeu dissout tout, comme les meilleures lectures, les musiques enivrantes, les balades réussies. On ne pense plus à rien d’autre et à peine perçoit-on son voisin. Plus de passé et plus d’avenir car seul existe l’instant présent et, si le sort est favorable, ce présent est celui d’une grâce. Existe-t-il tant d’activités qui puissent offrir à qui y est sujet les mêmes satisfactions, aussi vives ?

Guy Carcassonne, « De quelques mystères du jeu », in Revue « Pouvoirs », numéro 139, novembre 2011

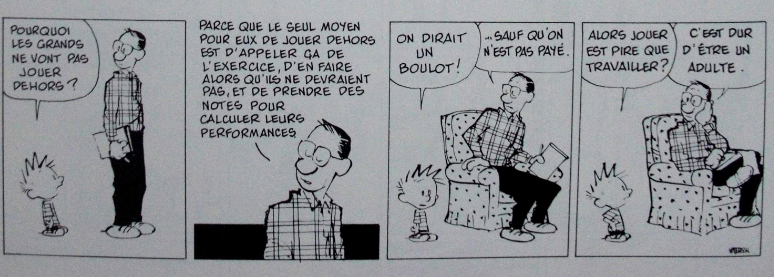
**Document 2**

Frédérique est professeure de collège. Elle a 36 ans et vit avec son fils Quentin, séparée de son mari Jean-Pierre. Durant les vacances de la Toussaint, elle part quelques jours avec des proches à Trouville. Un soir ils décident d’aller au casino. Frédérique joue pour la première fois de sa vie à la roulette.

« Le 36 », dit-elle d’une voix basse, un peu étranglée, en posant un jeton devant le croupier. Il ne la regarda pas, continua de placer d’autres enjeux, laissant le sien où elle l’avait mis. Elle n’osait répéter, ni reprendre son bien, et songea qu’elle aurait dû choisir un autre numéro, ou un autre croupier car, celui-ci se trouvant en haut de la table, du côté de la roulette, le 36, situé tout en bas du tapis, était hors de sa portée. Mais, sans crier gare, il inséra très naturellement dans la fluide succession de ses gestes celui de lancer le jeton à son homologue de l’autre bout en disant : « le 36 est plein », et le jeton fut placé sur le 36, qui ne sortit pas. Ce fut le 4, tout près d’elle, autour duquel subsistèrent, avant la répartition des gains, quelques numéros chanceux par voisinage, tandis que les râteaux s’affairaient à déblayer les autres. Il fallait insister, décida Frédérique. Tandis qu’on achevait de faire place nette sur le tapis, elle se déplaça vers le bout de la table, pour au moins avoir l’œil sur son numéro, puis donna le même ordre à son nouveau croupier. Le 36 ne sortit pas davantage. Une place se libéra ; elle s’assit, alluma une cigarette, la première, nota-t-elle avec surprise, depuis qu’elle était entrée. « Le 36 encore », dit-elle avec l’espoir, en insistant sur son obstination, d’éveiller une réaction chez le croupier, qui n’en montra aucune. Elle perdit encore, sans se résoudre à changer de numéro, ou de tactique. Mais, pour n’être pas trop tôt obligée de quitter la table, les mains vides, elle résolut de laisser passer un tour. Si le 36 sort, pensa-t-elle, j’en pleurerai. Comme il ne sortit pas, elle s’abstint encore, au coup suivant. C’était une autre manière de jouer, à laquelle le risque de voir son numéro sortir sans avoir misé dessus donnait assez de piquant pour qu’elle ressente, chaque fois, un très vif soulagement. Elle se grisait de l’échapper belle, en venait à se dire qu’il serait raisonnable, à présent, de miser et, par défi, attendait le tour suivant. Le 36 persistait à ne pas sortir. Elle jouait avec le feu. Chacun des trente-cinq autres numéros la comblait. Enfin, elle fut certaine qu’il allait sortir : là, tout de suite ; elle misa un jeton de 50. Le 36 sortit. Elle ne compta pas les jetons que le croupier fit glisser vers elle mais, en les empilant, calcula que 36 fois 50 faisaient 1800 francs. Elle se rappela alors l’usage du pourboire, sans trop savoir combien donner. Elle glissa trois jetons dans la fente ; le croupier la remercia.

Emmanuel Carrère, Hors d’atteinte, Gallimard, 1988

**Document 3**



<http://o-hasard-des-mots.com/calvin-hobbes-bill-watterson/>

Tableau à remplir à l’écrit

OU

Enregistreur vocal pour garder traces des idées « comme elles viennent » dans un premier temps.

|  |  |
| --- | --- |
| **Thème** | Le jeu, entre liberté et aliénation. |
| **Thèses possibles** | → Oui, le jeu est libérateur.  → Non, le jeu peut être aliénant. |
| **Introduction** | Quelles conséquences du jeu sur le joueur ?  … |
| **Première partie** | Le jeu vu comme libérateur… |
| **Deuxième partie** | Le jeu vu comme aliénant… |
| **Troisième partie** | Point de vue personnel… |
| **Conclusion** | Certains éléments peuvent donner à penser que le jeu est libérateur. D’autres au contraire montrent que jouer peut être aliénant. Je pense pour ma part que … |