

# Monologue de séquence « Lecture d'une œuvre intégrale : *Le Joueur d'échecs* de Stefan Zweig, (1943) »

- Objet d'étude du programme de Lettres en Terminale professionnelle « *Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique* »
- Programme limitatif valable pour les épreuves 2022 et 2023 : « *Le jeu : futilité, nécessité* ».

On appelle un monologue de séquence les réflexions qui guident l'enseignant dans la production de sa séquence. Il ne s'agit donc pas seulement de donner une grille qui détaillerait les objectifs et les modalités de déroulement de la séquence. Le monologue de séquence « ouvre le capot du moteur » pour comprendre les questionnements et les choix retenus par l'enseignant. Il s'agit donc de présenter au lecteur un processus réflexif de construction de séquence afin qu'il puisse, au-delà d'une simple inspiration ou aide que cette ressource propose, mener à son tour la fabrique de sa propre séquence. Ainsi ce monologue de séquence explique mes repères pour la planification du travail des compétences, l'anticipation des évaluations formatives et enfin une attention particulière aux points de vigilance inhérents à la discipline et à notre public.

## La démarche de conception de la séquence

### 1. Point de départ : les quatre compétences à construire

- ✓ Maîtriser l'échange oral : écouter, réagir, s'exprimer dans diverses situations de communication
- ✓ Maîtriser l'échange écrit : lire, analyser, écrire, adapter son expression écrite selon les situations et les destinataires
- ✓ Devenir un lecteur compétent et critique ; adapter sa lecture à la diversité des textes
- ✓ Confronter des connaissances et des expériences pour se construire

Quelles compétences vais-je retenir pour construire cette séquence ?

Si toutes vont être travaillées à un moment ou à un autre dans cette séquence, je retiens prioritairement la **maîtrise de l'échange écrit** et la **confrontation des connaissances et des expériences pour se construire**. Encore une fois, cela ne veut pas dire que j'évacue les autres compétences mais que la focale des exercices et des évaluations qui vont suivre vont se positionner dessus. L'idée est bien d'être explicite avec les élèves quant aux objectifs de travail : on travaille la compétence d'écriture à travers la confrontation au *Joueur d'échecs* de Stefan Zweig à des fins d'analyse de soi et de l'Autre.

Ce choix impliquera de travailler prioritairement les deux autres compétences lors de la séquence « Groupement de textes ».

## 2. Questionner l'œuvre en lien avec l'objet d'étude, chercher une problématique et en sélectionner une

Je mène d'abord une réflexion tous azimuts au brouillon. Plusieurs problématiques m'interrogent :

- Jouer, simple divertissement ou indispensable soupape pour l'esprit ?
- La Liberté de jouer, une simple déclaration ou un état d'esprit ?
- Jouer pour oublier ou pour se dépasser ?
- Jouer pour se prouver des choses ou par simple plaisir ?
- Et toi, jeune homme et jeune fille, quel est ton rapport à l'échec quand tu joues ?

D'autres aspects pourraient également être développés mais il faut trancher. Quel angle vais-je retenir et conduire en fil rouge tout au long de la séquence ? Le personnage de Monsieur B. est le personnage principal de ce roman mais je pressens un plus fort potentiel d'identification et de questionnement autour de la personnalité de Czentovic. Je dois donc trouver une problématique qui ne se centre pas exclusivement sur l'expérience traumatisante que Monsieur B. traverse mais aussi intégrer le rapport très matérialiste que Czentovic entretient pour sa part avec le jeu d'échecs. Il joue pour se prouver à lui-même qu'il vaut quelque chose, et quelle meilleure preuve y-a-t-il à sa supériorité que l'argent qu'il gagne ? J'ai conscience d'aller un peu à contre-courant de l'œuvre mais il faut rappeler que ce n'est pas l'œuvre en soi que l'on étudie mais l'objet d'étude au travers de l'œuvre.

Je sélectionne donc cet aspect. Voici les différentes problématiques que je continue d'élaborer au-furet-à mesure lors de mon tâtonnement.

- Jouer, simple moyen pour gagner sa vie ou processus complexe pour ne pas la perdre ?
- Gagner sa vie en jouant ou survivre en acceptant de perdre ?
- Perdre sa vie à jouer, gagner sa vie en jouant, survivre en perdant ?
- Jouer n'est-il qu'un moyen pour gagner sa vie ou peut-il être plus encore ?
- Le jeu n'est-il qu'un simple moyen pour gagner sa vie ou permet-il également de survivre dans un monde violent ?
- Jouer, simple moyen pour gagner sa vie ou levier/stratégie pour survivre dans un monde violent ?
- Jouer pour gagner sa vie ou pour survivre dans un monde violent ?
- Jouer pour se sentir exister dans un monde inconsistant ou pour survivre dans un monde violent ?
- Jouer, absurdité pour gagner sa vie ou levier pour survivre dans un monde violent ?
- Et toi lecteur, le jeu te permet-il de t'échapper de la réalité ?

Ces problématiques m'intéressent toutes mais certaines s'éloignent du sujet et d'autres sont au contraire trop fermées. **Je retiens donc la problématique suivante : Jouer n'est qu'un moyen pour gagner sa vie ou peut-il être plus encore ?**

Cette problématique a l'avantage de laisser un espace ouvert à l'interprétation des élèves et à leurs expériences. Elle est plus accessible et percutante. Je ne jette pas les autres problématiques, ce travail de questionnement me sera sans doute utile lorsque je construirai les séances. J'espère en recycler certaines à ce moment-là 😊 !

### 3. Réflexions sur les formes d'évaluations formatives en fonction de l'évaluation sommative

J'ai retenu de travailler la compétence « **Entrer dans l'échange écrit** ». Je veux entraîner mes élèves à produire une réflexion structurée d'une quarantaine de lignes. Je souhaite également les amener à produire et à réfléchir sur leur pratique du brouillon. La problématique sera mon sujet du travail d'écriture final. Pour amener tous les élèves à produire un raisonnement aussi délicat je prévois des étapes formatives régulières qui vont leur permettre de s'exercer indépendamment sur chacune de ses parties. Afin de mobiliser la motivation intrinsèque, les élèves sauront à l'avance que ces évaluations préparent à l'évaluation finale (coefficient 2) dont le sujet n'est pas un secret. Pour ne pas laisser de côté les élèves très dépendants de la note j'associe, malgré tout, un coefficient 0.5 à ces évaluations formatives. Je le regrette car l'évaluation par compétence libère les élèves d'un certain stress et oriente plus précisément le *feedback* sur les points d'amélioration que sur les défauts.

### 4. Anticiper un passage à risque : la lecture de l'œuvre par les élèves

Un passage à risque notable pour l'étude d'une œuvre intégrale est de s'assurer que tout le monde lise le livre. Le découpage doit respecter deux objectifs : la narration du récit et une longueur acceptable à lire pour des élèves y compris pour ceux en situation de rejet de la lecture individuelle. Cette séquence fait le choix d'organiser le temps de lecture des élèves en-dehors du temps scolaire et en amont de la première séance. L'objectif est de gagner en qualité d'analyse dès la première séance pour approfondir la thématique « Jeu : nécessité, futilité » en s'appuyant sur une vision globale de l'histoire du *Joueur d'échecs*. Ce procédé, idéal en théorie, est délicat en pratique. Cela exige de la part de l'enseignant une planification des étapes de lecture qui soit réalisable, à hauteur d'élève. Pour faciliter la lecture je propose également [un lien vers le livre audio](#)<sup>1</sup> à écouter avec le texte sous les yeux. Il s'agit ici de réduire la surcharge cognitive liée au décryptage afin de soulager les mauvais lecteurs. L'objectif est bien de permettre aux élèves d'accéder au sens.

Ces étapes doivent s'accompagner de questionnaires simples pour en vérifier l'avancée. J'encourage les élèves à lire à leur rythme mais je maintiens un tempo minimum. Les quiz sont tous accessibles pour l'élève expert qui lit rapidement mais les quiz ont également une date progressive de fermeture pour contraindre à une certaine avancée. J'utilise pour cela la plateforme *Quizinière* de Canopée. J'ai découpé l'œuvre en 10 parties que j'associe à un travail lissé sur deux semaines.

- Lundi : lecture de la partie 1 et réalisation du quiz n°1
- Mardi : lecture de la partie 2 et réalisation du quiz n°2
- Etc ...
- Vendredi : lecture de la partie 10 et réalisation du quiz n°10

---

<sup>1</sup> Il existe aussi une [version lue par Édouard Baer](#) accessible sur Youtube. J'adore ce personnage mais j'ai estimé que son articulation et sa vitesse de parole correspondait moins aux besoins des élèves.

Les quiz sont accessibles directement dans le catalogue de la plateforme. Une fois inscrit, vous pouvez les associer à votre compte et même les modifier si vous le souhaitez. Ils sont référencés aux mots-clés « Zweig joueur échecs ».

Pour vous accompagner et aider les élèves à la prise en main de la [Quizinière](#) voici plusieurs tutoriels proposés par Johann Nallet de l'académie de Poitier. Ce [tutoriel-élève](#) expliquera à vos élèves comment réaliser et récupérer leurs copies sur Quizinière et ce [tutoriel-enseignant](#) vous guidera pour produire et diffuser vos propres quiz. Mes quiz ont été partagés dans le catalogue de la Quizinière.

L'élève qui ne réalise pas le quiz à temps n'a pas les 5 points qui y sont attachées. La somme des résultats des 5 premiers quiz et des 5 derniers construit deux notes sur 20 en fin de période.

Pour ne pas être gêné par la pagination d'une édition à une autre je considère que le récit débute à la page 1 et précise les coupures pour que tout le monde s'y retrouve. Vous trouverez également le découpage audio pour vos élèves.

- Extrait 1<sup>2</sup> : Czentovic, un destin inattendu
  - p.1-10 jusqu'à « *Il a toutes les raisons d'être enchanté de lui-même* ». Audio [0 min - 13 min 18].
- Extrait 2 : Attirer l'attention du maître
  - p.10-21 jusqu'à « *nous fîmes réserver toutes les tables voisines de la nôtre.* ». Audio [13 min 18 s. – 26 min 52 s.].
- Extrait 3 : Humiliés mais sauvés
  - P.21-32 jusqu'à « *je fus chargé, puisque j'étais son compatriote, de lui présenter notre requête* ». Audio [26 min 52s. – 42 min 33 s.].
- Extrait 4 : Monsieur B., un mystérieux personnage
  - P.32-38 jusqu'à « *la reconnaissance des titres que les couvents et les deux archiducs possédaient à l'étranger.* ». Audio [42 min 33 s. – 50 min 16 s.]
- Extrait 5 : L'emprisonnement
  - P.39-48 jusqu'à « *Par bonheur, il n'entendit pas. Peut-être aussi ne voulut-il pas entendre.* ». Audio [50 min 16 s. – 1h02 47s.].
- Extrait 6 : L'espoir
  - P.48-53 jusqu'à « *je tirais en tremblant le livre de sous ma ceinture.* ». Audio [1h02 47s. – 1h10 12s.]
- Extrait 7 : Joue et survvis !
  - P.53-59 jusqu'à « *Mon atroce situation m'obligeait à tenter ce dédoublement ... si je ne voulais pas être écrasé par le néant horrible qui me cernait de toutes parts.* ». Audio [1h10 12s – 1h18 01s.]
- Extrait 8 : Folie
  - P.59-65 jusqu'à « *ma propre voix me crier sur un ton rauque et méchant «Échecs !» ou «Mat !* ». Audio [1h18 01s – 1h25 43 s.]
- Extrait 9 : Paix
  - P.65-74 jusqu'à « *je jouerai cette dernière partie pour être fixé là-dessus, et ce sera tout.* ». Audio [1h25 43s. – 1h36 33s.]
- Extrait 10 : Le duel final

---

<sup>2</sup> Notez bien que ce découpage en 10 étapes de lecture ne correspond pas au découpage des cours de ma séquence. En effet, ce découpage s'adapte à la structure du récit et au degré de résistance des élèves face à la lecture longue. Le découpage de la séquence, vous le verrez, correspond pour sa part à une logique d'analyse thématique qui se libère de l'avancée linéaire de l'œuvre.

- P. 74-85 (fin). Audio [1h36 33s. - fin]

## Synopsis (Déroulé) de la séquence

Je structure ma séquence autour de trois séances problématisées qui vont répondre chacune à leur manière à la problématique globale. J'annonce que la problématique « **Jouer n'est qu'un moyen pour gagner sa vie ou peut-il être plus encore ?** » sera le sujet de l'évaluation sommative. Idéalement, fixez la date.

### Séance 1 Czentovic, un personnage mystérieux et inattendu (3h)

Problématique : participer ou gagner, pourquoi joue-t-on ?

*Déroulé de la première heure de la séance 1*

Activité : [Débat mouvant](#) autour de la problématique. Un scripteur saisit les idées et les écrit au tableau. Attention à bien prendre en photo le tableau pour en conserver une trace. (10 min)

Activité : Écriture courte individuelle pour répondre à la problématique en s'appuyant sur les traces laissées au tableau par le scripteur lors des échanges oraux. Entraide possible. (10 min)

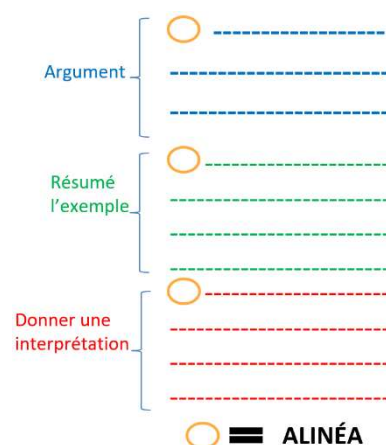
Activité : retour sur le quiz autour du parcours de Czentovic. (5 min)

Activité : À l'oral. *Pourquoi Czentovic joue-t-il ?* On attend des éléments autour de l'argent et de la revanche personnelle sur un monde qui ne lui a rien offert. Brouillonage collectif au tableau prit en photographie. (5 min)

Activité : Préparation à l'évaluation formative

Construction collective et explicitation des critères de réussite (20 min) :

- Connaissance (3 points)
  - Utilisation de l'œuvre étudiée
- Argumentation (4 points)
  - Cohérence et prise en compte des enjeux
  - Point de vue personnel
  - Respect de la structure de l'argumentation (voir schéma)
- Expression (3 points)
  - Syntaxe
  - Vocabulaire
  - Orthographe grammaticale



*Déroulé de la deuxième heure de la séance 1*

Évaluation formative sur la problématique de la séance **Participer ou gagner, pourquoi joue-t-on ?**

Trois Ressources : La photocopie de la photographie du tableau avec les traces des échanges oraux, les critères de réussite, la « Grille de survie à l'écrit » et le schéma du modèle du paragraphe argumenté. 15 lignes

*Déroulé de la troisième heure de la séance 1*

Remédiation sur l'évaluation formative :

- La grille d'évaluation est placée dans la copie. Temps d'observation individuel (5 min)
- Chaque élève échange sa copie avec un voisin et complète une nouvelle grille d'évaluation où il doit justifier ses choix (10 min)
- Remédiation collective à partir de photographies prises de certaines copies. (15 minutes)

2<sup>ème</sup> jet sur le même sujet **Participer ou gagner, pourquoi joue-t-on ?** (30 minutes). Ressources : la photocopie de la photographie du tableau avec les traces des échanges oraux, les critères de réussite, la « Grille de survie à l'écrit » et le schéma du modèle du paragraphe argumenté. 15 lignes. (30 min)

## **Séance 2 Découvrir le jeu des échecs (1h) [séance en option selon l'avancée dans le programme annuel de lettres/histoire]**

Il serait dommage d'étudier *Le Joueur d'échecs* et de passer à côté de l'ouverture culturelle qu'offre la découverte de ce jeu. Pour les enseignants désireux d'en savoir plus les vertus pédagogiques des échecs et qui souhaiteraient, pourquoi pas, créer un club. Il y a souvent un prof de mathématiques qui pourrait avoir envie de vous suivre. Voici deux références pour prolonger vos réflexions :

- Mauftras, J., Vaysse, G. *Apprendre avec le jeu d'échecs de l'école au collège*. Olibris, 2013.
- Noir, M. (2002). *Le développement des habiletés cognitives de l'enfant par la pratique du jeu d'échecs : un essai de modélisation d'une didactique de transfert*. Lyon 2

Pour information, un stage PAF de l'académie de Créteil intitulé « Jouer pour apprendre » propose pour la deuxième année trois journées de formation autour de cette thématique. Cette formation, animée par Jérôme Mauftras (l'auteur d'une des références citées plus haut), axe toute la démarche sur le jeu aux services des apprentissages.

Je fais le choix de consacrer 1h de cours à la découverte du maniement des pièce dans un objectif d'ouverture culturelle et pour mieux comprendre en quoi ce jeu a pu servir au personnage de Monsieur B. à se construire un refuge intellectuel face à l'enfermement. L'achat d'une série de boîtes peut ne pas revenir très cher.

Activité : Présentation du maniement des pièces. La prise en main se consacre uniquement au déplacement et met de côté les roques, le pat et la prise en passant. Une attention particulière sera donnée pour l'explication du mat. Afficher ou vidéoprojeter un modèle de positionnement de l'échiquier. Possibilité de renvoyer les élèves sur ce [tutoriel](#).



### **Séance 3 Monsieur B, une vie brisée (3h)**

**Problématique : Jouer, un levier pour survivre dans un monde absurde et violent ?**

*Déroulé de la première heure de la séance 2*

Activité déclencheur : Distribuer 9 propositions aux élèves qui répondent à la question suivante « *Quelles décisions vais-je prendre si on m'enferme afin de m'extorquer des informations ?* ». Ils doivent les classer dans l'ordre de ce qu'il ferait en premier jusqu'à ce qu'il ferait en dernier. Une fois cette tâche individuelle terminée, les élèves se positionnent à l'emplacement indiqué par le chiffre qu'ils ont retenu en premier (l'enseignant à préalablement disposé 9 post-it sur les murs de la salle). Ils peuvent argumenter à l'oral sur les motivations de leur choix. Un scripteur prend en note ce qui a été dit et une photo est conservée. Les élèves regagnent leur place une fois les échanges épuisés. (20 min)

-----

*Quelles décisions vais-je prendre si on m'enferme pour m'extorquer des informations ?*

Les propositions à classer de 1 à 9 selon votre ordre de préférence :

- |  |    |   |
|--|----|---|
|  | 1. | J'attaque les gardiens.   |
|  | 2. | Je coopère pour sauver ma vie.  |
|  | 3. | J'entame une grève de la faim.  |
|  | 4. | Je me suicide.  |
|  | 5. | J'organise mes journées de manière militaire : se lever, sport, manger, méditer, dormir |
|  | 6. | Je fixe mon cerveau sur un exercice mental pour rester alerte et vigilant.              |
|  | 7. | Je me détends, je reste tranquille. Je mets mon cerveau sur <i>off</i> .                |
|  | 8. | Je fais du sport en continu.  |
|  | 9. | Je médite et réfléchis en continu.  |

-----

Activité : Reprise des quiz portant sur Monsieur B. en collectif pour réactiver les souvenirs. (5 minutes)

Activité : Écriture courte. (25 minutes)

Il est préférable de présenter l'itinéraire 1 en premier et de décrypter avec eux le sujet. Si des élèves restent en difficulté vous pouvez alors, dans un second temps, leur proposer l'itinéraire 2 qui va les guider pas à pas.

- Itinéraire 1 : Résumer l'histoire de Monsieur B. et expliquer la place que prend le jeu d'échecs pendant sa détention.
- Itinéraire 2 : Quel est le métier de Monsieur B. Qui l'arrête et pourquoi ? Quelles sont ses conditions d'enfermement ? Quelle stratégie met en place Monsieur B. pour ne pas craquer ? Quels problèmes rencontre-t-il ?

### Déroulé de la deuxième heure de la séance 2

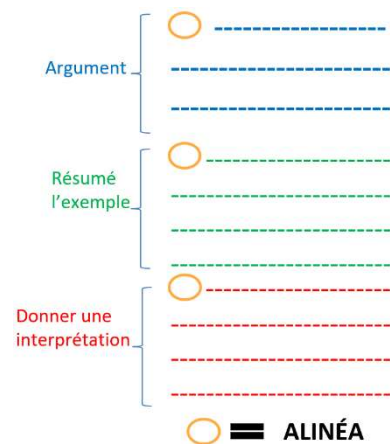
Activité : Écriture longue à partir d'un sujet au choix

- Sujet 1 Évaluation formative en 2 jets : Répondre à la question suivante « **Pour Monsieur B., quelle place prend le jeu d'échecs ? Justifiez (10 lignes)** »
- Sujet 2 Évaluation formative en 2 jets : Répondre à la question suivante « **Jouer, un levier pour survivre dans un monde absurde et violent ?** » (15 lignes)

De l'importance du sujet au choix. Le sujet 1 est plus facile car il ne se centre que sur Monsieur B., il permet de réinvestir directement ce qui a été compris de la séance précédente et de prendre le temps de la reformulation. Le sujet 2, plus complexe, élargit la réflexion à l'ensemble des échappatoires que l'Homme peut mettre en place pour s'extraire mentalement d'un monde absurde et violent qui le dépasse et l'écrase. Ce deuxième sujet implique de l'élève un regard décentré sur l'œuvre et une capacité à passer d'une expérience individuelle à une expérience collective. D'où l'enjeu de ne pas bloquer les élèves qui peinent à cet exercice en leur proposant un sujet plus accessible. Il s'agit bien d'éviter la résignation de la copie blanche. Sans doute qu'en organisant une situation d'apprentissage qui leur permettent d'écrire avec succès sur l'expérience individuelle de Monsieur B. ces élèves seront plus à même de déplier leur pensée plus tard en élargissant ce processus comme processus collectif. C'est ici tout l'enjeu de l'évaluation formative : donner du temps.

1er jet : rappel des critères de réussite. Ressources : le brouillon collectif construit au tableau (8 minutes), le classement des 9 propositions, les critères de réussites, la « Grille de survie à l'écrit » et entraide possible pour reformuler les idées. (50 min)

- Connaissance (3 points)
  - Utilisation de l'œuvre étudiée
  - Utilisation d'un exemple issu de vos lectures (uniquement pour le 2<sup>ème</sup> sujet)
- Argumentation (4 points)
  - Cohérence et prise en compte des enjeux
  - Point de vue personnel
  - Respect de la structure de l'argumentation (voir schéma)
- Expression (3 points)
  - Syntaxe
  - Vocabulaire
  - Orthographe grammaticale





*Déroulé de la troisième heure de la séance 2*

Retour sur le 1<sup>er</sup> jet. Temps d'échange et d'éclairage sur les pistes d'amélioration. Utilisation de photographies d'extrait de copie comme supports vidéo projetés. (10-15 min)

2<sup>ème</sup> jet : Travail individuel sans entraide avec les conseils de remédiation du 1<sup>er</sup> jet sous les yeux, les critères de réussite et la « Grille de survie à l'écrit ». (durée 35-40 min)

## **Séance 4 Le jeu et l'aliénation (3h)**

**Problématique : Le jeu, simple divertissement, passion libératrice ou pulsion addictive ?**

*Déroulé de la première heure de la séance 4*

Activité : Questionnement du groupe-classe et formulation d'hypothèses : *Qu'est-ce qui rend les gens accros aux jeux ?* Conserver les hypothèses écrites au tableau. Vidéo projection du documentaire [Arte Dopamine et Candy Crush](#). Retour oral et collectif sur les hypothèses. (20 min)

Activité : Écriture courte. *Jouer peut-il nuire à la santé ?* L'exercice consiste à organiser ses idées sur une feuille de brouillon (qui sera conservée avec la trace écrite). Les élèves regroupent tous les brouillons au centre de la classe et on questionne les pratiques : (15 min)

- Pourquoi je fais comme cela ?
- Qu'est-ce qui me gêne ?
- Qu'est-ce qui me faciliterait la tâche ?

Activité : Co-construire une ceinture de compétence de l'utilisation du brouillon. L'enseignant a bien entendu un modèle en tête mais il faut savoir laisser de la place aux élèves pour « dire » à leur manière. (20 min)

Ceinture blanche	Absence de brouillon
Ceinture jaune	Quelques idées, phrases écrites, mais sans réelle utilisation.
Ceinture orange	Rédaction directe sur le brouillon puis je recopie sans réelle correction.
Ceinture verte	Nuage de mots simples qui m'aide à retrouver mes idées. Pas de réelle organisation des idées
Ceinture bleu	Mon brouillon m'aide à retrouver mes idées et je commence à les organiser : nuage de mots, QQQCP, couleurs .
Ceinture marron	Mon brouillon m'aide à retrouver mes idées et je commence à les organiser : nuage de mots, QQQCP, couleurs, flèches, formes, cartes mentales.
Ceinture noire	Je sais retrouver mes idées et les organiser en utilisant des outils comme le nuage de mots, le QQQCP, les couleurs, les flèches, les formes, la carte mentale. J'anticipe les passages à risque (introduction, phrases de transition, conclusion).

*Déroulé de la deuxième heure de la séance 4*

Activité : Retour sur le quiz et les raisons du basculement de Monsieur B. vers la schizophrénie. (5 min).

- Les élèves doivent ensuite expliquer en quelques mots dans leur cahier *Pourquoi Monsieur B. perd-il la raison ?* (5 min)
- Visionner le court-métrage de Pixar, [le Joueur d'échecs](#) (1997) (5 min).
- Retour oral collectif rapide pour s'assurer de la compréhension par tous. (10-15 min)
  - Contrainte : Afficher la future question au tableau (*À quelle condition le jeu est-il un moyen efficace d'équilibre de vie ?*). Ouvrir et alimenter un dialogue. Les élèves doivent attraper au vol des éléments de réponse sur leur feuille de brouillon personnelle.
  - Objectif : Dégrossir la question collectivement et travail du brouillon à la volée.
    - On peut jouer aux échecs, même seul, sans ce que cela soit un risque pour la santé. C'est au contraire un jeu qui maintient l'esprit agile et vif. Ce n'est pas parce que l'on joue aux échecs que l'on devient fou, c'est la situation très particulière subie par Monsieur B. qui détruit ses barrières mentales. Le personnage de Pixar mène également un dédoublement de personnalité mais il reste dans le contrôle de la situation. Mener une réflexion orale et collective sur la nécessaire discipline individuelle dans toutes les activités addictives.
- Écriture courte : Pourquoi le jeu d'échecs est-il pour le personnage de Pixar un moyen efficace d'équilibre de vie ? (20 min)
  - Rappel méthodologique pour une réponse courte (QQOQCP + lien direct avec la question).
  - Utilisation de leur brouillon pris à la volée, « grille de survie à l'écrit ».
- Comparaison collective des brouillons (s'il reste du temps). On regroupe les brouillons et on s'appuie sur les productions d'élèves pour montrer des aspects plus efficaces que d'autres.

*Déroulé de la troisième heure de la séance 4*

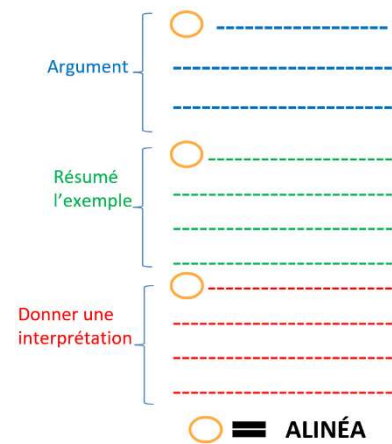
Activité : Écriture longue. Sujet au choix. 30 lignes. (50 min)

- *Le jeu, simple divertissement, passion libératrice ou pulsion addictive ?*

Consignes : Brouillon à conserver et à rendre avec la copie. Le brouillon est également évalué à la lumière de la ceinture de compétences. L'enseignant conserve une trace du niveau des élèves dans son tableau de bord (le nom des élèves avec leur niveau de ceinture). Lors de l'évaluation sommative on évaluera le progrès dans l'utilisation du brouillon à partir de ce tableau de bord.

Ressources : la ceinture de compétence « Brouillon », les critères de réussite, « Grille de survie à l'écrit » et entraide possible.

- Connaissance (3 points)
  - Utilisation de l'œuvre étudiée
  - Utilisation d'un second exemple (Pixar ou Arte)
- Argumentation (4 points)
  - Cohérence et prise en compte des enjeux
  - Point de vue personnel
  - Respect de la structure de l'argumentation (voir schéma)
- Expression (3 points)
  - Syntaxe
  - Vocabulaire
  - Orthographe grammaticale



## **Séance 5 Horizon d'attente (1h) [séance en option]**

Cette séance est en option car elle quitte la problématique générale de la séquence mais ouvre et questionne l'œuvre là où Zweig ne dit rien et laisse son lecteur seul dans l'incertitude. *Que va (peut ?) devenir Monsieur B. ?* Cette séance est donc un moyen de replacer le mystère de l'écrivain créateur qui dit sans tout dire et faire une place à l'imaginaire des élèves.

Activité : Retour sur le quiz pour réactiver l'issue du l'intrigue. (10 min)

Activité : Travail d'écriture courte. *Que va devenir Monsieur B. ?* Imaginez la suite du récit. Les échanges oraux préalables permettent de noter au tableau plusieurs pistes de direction. Cette phase se prolonge par la production d'un écrit d'une quinzaine de lignes. Ouvrir la possibilité de lire à voix haute sa production avec une note planchée de 12/20 pour quiconque lit un travail d'au moins 10 lignes. (40 min)

- Invention (4 points)
  - Le récit prend la suite du roman
  - La production est au passé simple
  - Les enchaînements sont justifiés et cohérents
- Expression (3 points)
  - Syntaxe
  - Vocabulaire
  - Orthographe grammaticale

## **Séance 6 Apprendre à apprendre (1h) [séance en option]**

Comme convenu avec les élèves dès le début de la séquence, le sujet d'écriture longue sera la problématique générale qui a conduit la réflexion de l'étude de l'œuvre. On peut guider les élèves pour réviser efficacement en les conseillant dans leur construction de fiches de révision qui reprennent les problématiques des séances :

- Participer ou gagner, pourquoi joue-t-on ?
- Jouer, un levier pour survivre dans un monde absurde et violent ?

- Le jeu, simple divertissement, passion libératrice ou pulsion addictive ?

Ils peuvent également à profit se faire des petites fiches qui résument l'intrigue du livre *Le Joueur d'échecs* de Stefan Zweig (1943), la web-série documentaire de Léo Favier *Dopamine* (2019) et le court-métrage de Pixar *Le Joueur d'échecs* (1997).

Inviter à la collaboration et au partage.

## **Séance 7 Évaluation sommative (2h) + 1h de retour sur erreur**

L'évaluation sommative doit se rapprocher le plus possible de l'épreuve ponctuelle qui valide pour le français le cycle de la voie professionnelle.

L'étude de documents est simplifiée car la méthode d'analyse n'a pas été travaillée pendant la séquence. On n'évalue pas ce que l'on n'a pas travaillé en classe. On peut tout de même s'appuyer sur les acquis mais on fera alors un rappel méthodologique apparent dans le contrôle.

### Évaluation Lettres

#### *Le Joueur d'échecs* de Stefan Zweig (1943)

Terminale Professionnelle Durée : 2h30

*Pendant la Deuxième Guerre mondiale, Monsieur B. subit un enfermement dans une prison spéciale pour lui soutirer des informations. Il est enfermé pendant un an sans voir le jour ni voir personne à part ses tortionnaires pour les interrogatoires. Pour résister à cette torture psychologique, il joua mentalement nuit et jour contre lui-même au jeu d'échecs. Mais cette pratique le fit peu à peu sombrer dans la folie. Quelques mois après sa sortie, les événements le conduisirent à rejouer aux échecs, à ces risques et périls...*

#### **DOCUMENT 1 :**

Dès le moment où je cherchai à jouer contre moi-même, je me mis inconsciemment au défi. Le noir que j'étais rivalisait avec le blanc que j'étais aussi, et chacun d'eux devenait avide<sup>3</sup> et impatient en voulant gagner. La pensée de ce que je ferais en jouant avec les blancs me donnait la fièvre quand je jouais avec les noirs. L'un des deux adversaires qui étaient en moi triomphait et s'irritait à la fois quand l'autre commettait une erreur ou manquait d'astuce.

<sup>3</sup> : Désir ardent, immodéré de quelque chose. Synonyme : convoitise.

Tout cela paraît dépourvu de sens, et le serait en effet s'il s'agissait d'un homme normal vivant dans des conditions normales. Quelle histoire inimaginable qu'une schizophrénie<sup>4</sup> aussi artificielle, quel inconcevable dédoublement de la personnalité ! Mais n'oubliez pas que j'avais été violemment arraché à mon cadre habituel, que j'étais un captif innocent, tourmenté avec raffinement depuis des mois par la solitude, un homme en qui la colère s'était accumulée sans qu'il pût la décharger sur rien ni personne. Aucune diversion ne s'offrant, excepté ce jeu absurde contre moi-même, ma rage et mon désir de vengeance s'y déversèrent furieusement. Il y avait un homme en moi qui voulait à tout prix avoir raison, mais il ne pouvait s'en prendre qu'à un autre moi contre qui je jouais ; aussi ces parties d'échecs me causaient-elles une excitation presque maniaque<sup>5</sup>. Au début, j'étais encore capable de jouer avec calme et réflexion. Je faisais une pause entre les parties pour me détendre un peu. Mais bientôt, mes nerfs irrités ne me laissèrent plus de répit. À peine avais-je joué avec les blancs que les noirs se dressaient devant moi, frémissants. À peine une partie était-elle finie qu'une moitié de moi-même recommençait à défier l'autre, car je portais toujours en moi un vaincu qui réclamait sa revanche. Jamais je ne pourrai dire, même à peu près, combien de parties j'ai jouées ainsi pendant les derniers mois dans ma cellule, poussé par mon insatiable égarement – peut-être mille – peut-être davantage. J'étais possédé, et je ne pouvais m'en défendre ; du matin au soir, je ne voyais que pions, tours, rois et fous, je n'avais en tête que a, b, et c, que mat et roque<sup>6</sup>. Tout mon être, toute ma sensibilité se concentraient sur les cases d'un échiquier imaginaire. La joie que j'avais à jouer était devenue un désir violent, le désir une contrainte, une manie, une fureur frénétique<sup>7</sup> qui envahissait mes jours et mes nuits. Je ne pensais plus qu'échecs, problèmes d'échecs, déplacement des pièces. Souvent, m'éveillant le front en sueur, je m'apercevais que j'avais continué à jouer en dormant. Si des figures humaines paraissaient dans mes rêves, elles se mouvaient uniquement à la manière de la tour, du cavalier, du fou. [...]

Toute interruption me tourmentait dans mon impatience fébrile, jusqu'au quart d'heure pendant lequel le gardien balayait la chambre, jusqu'aux deux minutes qu'il lui fallait pour m'apporter à manger ; parfois, mon repas était encore intact dans son écuelle, car j'en oubliais de manger. Je n'avais qu'une soif effroyable, due sans doute à ce jeu et à ces perpétuelles réflexions. Je vidais ma bouteille d'un trait et suppliais le gardien de me rapporter de l'eau, mais l'instant d'après, ma bouche était déjà sèche. Pour finir, mon excitation atteignit un degré tel en jouant – je ne faisais absolument rien d'autre du matin au soir – que je ne pouvais plus rester assis une minute, arpentant<sup>8</sup> ma chambre sans arrêt en réfléchissant à mes parties, toujours plus vite, d'un pas toujours plus pressé, de plus en plus excité à mesure que la fin de la partie approchait. La passion de gagner, de vaincre, de me vaincre moi-même devenait peu à peu une sorte de fureur ; je tremblais d'impatience car l'un des deux adversaires que j'abritais était toujours trop lent au gré de l'autre. Ils se harcelaient, et si ridicule que cela vous

---

<sup>4</sup> Trouble psychotique caractérisé par une distorsion de la pensée et de la perception entraînant une perte de contact avec la réalité. Proche de la bipolarité.

<sup>5</sup> Troubles de l'humeur (exaltation, incohérence) associé à un trouble de l'esprit possédé par une idée fixe. Synonyme : obsession.

<sup>6</sup> Mouvements typiques du jeu d'échecs.

<sup>7</sup> État d'exaltation violente qui met hors de soi.

<sup>8</sup> Parcourir à grands pas un lieu délimité.

paraisse peut-être, je me houspillais<sup>9</sup> moi-même – « plus vite, plus vite, allons, allons ! » -  
45 quand la riposte n'était pas assez prompte<sup>10</sup>. Je sais aujourd'hui, bien entendu, que cet état  
d'esprit était déjà tout à fait pathologique. Je ne lui trouve pas d'autre nom que celui  
d'« intoxication par le jeu d'échecs », qui n'est pas encore dans le vocabulaire médical. Cette  
monomanie finit par m'empoisonner le corps autant que l'esprit. Je maigris, mon sommeil  
devint agité, intermittent. Au réveil, mes paupières étaient de plomb, je les ouvrais à grand  
50 'peine. J'étais devenu si faible, mes mains tremblaient tellement que je ne portais un verre à  
mes lèvres qu'au prix d'un gros effort. Mais sitôt une partie commencée, j'étais galvanisé par  
une force sauvage. J'allais et venais, les poings fermés, et j'entendais souvent, comme à  
travers un brouillard rougeâtre, ma propre voix me crier sur un ton rauque et méchant :  
« Échec ! » ou « Mat ! »

---

<sup>9</sup> Harceler quelqu'un de reproches, de critiques.

<sup>10</sup> Qui agit, fait quelque chose sans tarder.

DOCUMENT 2 :



*Je ne faisais rien d'autre, je ne dormais plus, ou mal. Le désir exaspéré de gagner, de me vaincre moi-même devenait une espèce de fureur.*

« *Je ne faisais rien d'autre, je ne dormais plus, ou mal. Le désir exaspéré de gagner, de me vaincre moi-même devenait une espèce de fureur.* »

*Le Joueur d'échecs*, bande-dessinée de David Sala d'après l'œuvre de Stefan Zweig, 2007.

## Évaluation des compétences de lecture (6 points)

QUESTION 1 : DOCUMENT 1. **En vous appuyant sur l'analyse du lexique, montrez que le personnage perd pied avec la réalité.** (3 points)

QUESTION 2 : DOCUMENT 2. **Comment l'image illustre-t-elle les troubles qui touchent le personnage du document 1 ? Justifiez.** (3 points)

Méthode : Il faut répondre avec vos mots. Il ne suffit pas de recopier le texte ou de le modifier légèrement. Votre réponse consiste en une reformulation pour décrypter ce que vous avez compris.

Il faut également justifier votre réponse. Pour cela il faut citer des extraits courts mais pertinents des documents. Si c'est une image il faut décrire et interpréter. Si c'est un texte il faut prélever un extrait et l'insérer dans votre phrase en plaçant des guillemets au début et à la fin de l'extrait puis en précisant la ligne. [Ex : Le narrateur ressent un profond sentiment de peur face à la situation comme on le voit quand il affirme que « blablabla blabla bla » (l.x) et que « blablabla » (l.y). Le lecteur comprend alors que le personnage n'arrive plus à faire face aux événements et que etc...]

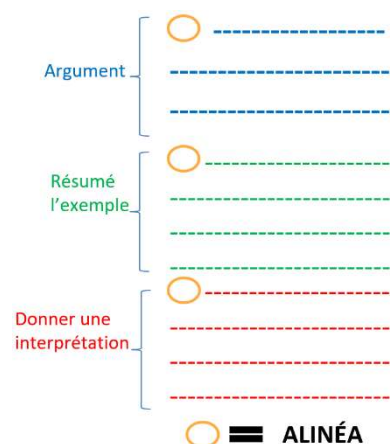
## Évaluation des compétences d'écriture (14 points)

**SUJET : Jouer n'est qu'un moyen pour gagner sa vie ou peut-il être plus encore ?**

Vous répondrez à cette question dans une réponse argumentée d'une quarantaine de lignes. Vous rendrez votre brouillon avec votre copie.

Méthode pour le brouillon : relisez plusieurs fois le sujet. Il faut ensuite écrire vos idées comme elles viennent sur une feuille de brouillon. Décomposer le sujet en plusieurs parties qui correspondent chacune à une dimension forte du sujet. Réorganiser vos idées sur une deuxième feuille de brouillon où vous faites correspondre vos idées avec les parties (cela peut prendre la forme d'un tableau à colonnes ou d'une carte mentale). Chaque partie doit avoir un argument, un exemple et une interprétation qui lui est associée. Anticiper les phrases de transition.

Rappel de la forme de l'écrit final : alinéa, paragraphe et saut de ligne.





<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Brouillon (2 points) <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Production d'un brouillon</li> <li>○ Progression par rapport à la ceinture de compétence</li> </ul> </li> </ul>	OUI – NON OUI – NON /2
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Connaissances <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Utilisation de l'œuvre étudiée.</li> <li>○ Utilisation d'un exemple issu de vos connaissances (livres, BD, séries, expériences personnelles).</li> </ul> </li> </ul>	OUI – NON OUI – NON /3
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Argumentation <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cohérence et prise en compte des enjeux</li> <li>○ Point de vue personnel</li> <li>○ Respect de la structure de l'argumentation (voir schéma)</li> <li>○ L'avancée de la réflexion est claire et se comprend facilement</li> </ul> </li> </ul>	OUI – NON OUI – NON OUI – NON OUI – NON /6
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Expression <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Syntaxe</li> <li>○ Vocabulaire</li> <li>○ Orthographe grammaticale</li> </ul> </li> </ul>	OUI – NON OUI – NON OUI – NON /3

-----

**Merci de répondre à ce questionnaire avant de rendre votre copie, merci.**

1. Ai-je progressé par rapport à mon premier écrit sur ce sujet lors de la première séance portant sur Le Joueur d'Échecs de Stefan Zweig ?
2. Qu'ai-je appris à faire ?
3. Comment je le fais ?
4. Si je devais expliquer à un(e) ami(e) ce que j'ai compris et comment je le mets en place, qu'est-ce que je lui dirai ?

## Citations

Ces citations peuvent-être utiles pour lancer une séance avec un public peu motivé, pas réveillé, en digestion ou tout cela à la fois. On l'écrit au tableau et on offre la parole à celui qui veut expliquer, reformuler, s'opposer à cette citation. L'objectif est de réveiller cognitivement le groupe et de dégourdir la pensée avant de lancer le travail.

C'est une sélection que je fournis, il en existe d'autres. Quelques-unes parmi cette sélection correspondent particulièrement aux intentions de la séquence. Il peut être stratégique de les isoler et de les écrire au tableau si un élève propose une idée approchante. Il ne faut alors pas oublier de dire au groupe de l'inscrire dans le cahier, dans les fiches de révision et de l'apprendre par cœur.

Une variante de l'utilisation de cette sélection consisterait à organiser une séance d'une heure de révision qui précède l'évaluation sommative. Pendant ce temps de construction où les élèves produisent leurs fiches thématiques et d'exemples, on peut fournir quelques citations au tableau (ou leur envoyer le document par mail) et les élèves piochent selon leur sensibilité et compréhension afin de les ajouter sur leurs fiches et d'enrichir leurs écrits.

1. *C'est dans le jeu qu'on voit les plus grands coups du sort.* Molière (1622-1673)
2. *L'amour et l'ambition s'émoussent en vieillissant, le jeu reverdit quand tout le reste se passe.* Abbé de Choisy (1644-1724)
3. *La passion du jeu est une des moins dissimulées ; elle se manifeste, soit dans le gain, soit dans la perte, par des symptômes frappants.* Diderot (1713-1784)
4. *Le jeu, évidemment, paraît, au premier abord, le moins utile de nos gestes, mais il en devient le plus utile dès que nous constatons qu'il multiplie notre ferveur à vivre et nous fait oublier la mort.* Élie Faure (1873-1937)
5. *Laissez donc jouer un enfant, et mêlez l'instruction avec le jeu.* Fénelon (1651-1715)
6. *Pour jouer, l'homme dispose avant tout de lui-même. Dès l'origine, il est son propre instrument.* Barrault (1910-1994)
7. *Quiconque aime, aimera ; et quiconque a joué, toujours joue, et jouera.* Fénelon (1651-1715)
8. *La vie est un jeu de hasard et chaque décision que vous prendrez orientera votre destinée.* Franck Ntasamara (internaute)
9. *La vie met l'imagination en jeu.* Diderot (1713-1784)
10. *La vie n'est pas comme un jeu de carte, elle contient une infinité de joker, à prendre ou à laisser.* Adrien Verschaere (internaute)
11. *Le jeu d'échecs possède cette remarquable propriété de pas fatiguer l'esprit et d'augmenter bien plutôt sa souplesse et sa vivacité.* Stefan Zweig (1881-1942)
12. *Le monde est un terrain de jeu, tous les enfants savent ça, mais on finit par l'oublier en grandissant.* Film Yes man (2008)
13. *La vie est un jeu dont la règle est de la trouver.* Internaute anonyme
14. *Le jeu, c'est tout ce qu'on fait sans y être obligé.* Mark Twain (1835-1910)
15. *La société n'est qu'un jeu où chacun a un but séparé, des intérêts à part, un plan à faire réussir.* Byron (1788-1824)
16. *L'art est un jeu d'enfant.* Max Ernst (1891-1976)
17. *L'art est un jeu entre tous les hommes de toutes les époques.* Marcel Duchamp (1887-1968)
18. *Dans le jeu on n'est pas libre, pour le joueur le jeu est un piège.* Milan Kundera (1929-1975)
19. *Le jeu, c'est un corps-corps avec le destin.* Anatole France (1844-1924)
20. *L'opposé du jeu n'est pas le sérieux mais la réalité.* Sigmund Freud (1856-1939)
21. *Être ou jouer le jeu, voilà la question de la vie entière.* Michel Bouthot (1958- )
22. *On devient adulte quand on comprend que la vie n'est plus un jeu.* Sonia Lahsaini (internaute)

- 23.** *Le jeu permet de tout oublier, y compris qu'on n'a pas les moyens de jouer.* Philippe Bouvard (1929- )
- 24.** *La sagesse c'est l'innocence et le savoir catalyser par le jeu.* Internaute
- 25.** *Pourquoi n'aurait-on plus le droit de jouer quand on grandit ? Pourquoi faudrait-il renoncer à ces joies simples pour rentrer dans des codes et se prendre au sérieux ?* Gilles Legardinier (1965- )
- 26.** *La vie ne se résume pas à avoir les bonnes cartes en main ; parfois, c'est savoir bien jouer avec un mauvais jeu.* Jack London (1876-1916)
- 27.** *Pour arrêter de perdre, il faut arrêter de jouer.* Film Jackpot (2008)
- 28.** *L'illusion, c'est qu'une journée normale annonce un lendemain normal. Au contraire, on remet tout en jeu chaque jour et notre vie dépend des caprices du destin.* Thomas H. Cook (1947- )
- 29.** *Être vieux, c'est ne plus trouver de rôle ardent à jouer, c'est tomber dans cette insipide relâche où on n'attend plus que la mort.* Louis-Ferdinand Céline (1894-1961)
- 30.** *Dieu meut le joueur et le joueur, la pièce.* Jorge Luis Borges (1899-1986)
- 31.** *Tout, chez tout le monde, n'est que divertissement, dérivatif à la mort.* Thomas Bernhard (1931-1989)
- 32.** *La vie est un rêve pour le sage, un jeu pour le fou, une comédie pour les riches, une tragédie pour les pauvres.* Cholem Aleikhem (1859-1916)
- 33.** *Pour un enfant, vivre c'est jouer, pour un adulte vivre c'est avoir une occupation.* Omeonga Limengo Omba (internaute)
- 34.** *À trop jouer on finit par se perdre.* Christiane Delrieu Gonzalez (internaute)
- 35.** *Nous ne nous arrêtons pas de jouer parce que nous vieillissons, mais nous vieillissons parce que nous nous arrêtons de jouer.* George Bernard Shaw (1856-1950)
- 36.** *On n'a jamais que l'âge auquel on a commencé à jouer aux échecs car après on cesse de vieillir.* Capablanca (joueur d'échec cubain, 1888-1942)
- 37.** *La solitude du joueur d'échecs à l'approche du mat est semblable à celle du condamné.* Francis Szpiner (1954- )
- 38.** *La maturité de l'homme, c'est d'avoir retrouvé le sérieux qu'on avait au jeu quand on était enfant.* Nietzsche (1844-1900)
- 39.** *Chaque homme cache de lui un enfant qui veut jouer.* Nietzsche (1844-1900)
- 40.** *L'imprévu n'est pas l'impossible : c'est une carte qui est toujours dans le jeu.* Comte de Belvèze (internaute)
- 41.** *Celui qui se libère, loin d'être incapable de jouer le jeu, le joue encore mieux car il voit la vie comme un jeu.* Alan Watts (1915-1973)
- 42.** *Il faut jouer pour devenir sérieux.* Aristote (384-322 av. notre ère)
- 43.** *Lorsqu'on veut accomplir des choses exceptionnelles, ça passe forcément par le risque donc par le jeu.* Jean-Claude Killy (1943-1960)
- 44.** *Le divertissement est le meilleur régime contre le poids de l'existence...* Franck Dhumes (internaute)
- 45.** *Jouer, c'est expérimenter le hasard.* Novalis (1772-1801)