



# ACADÉMIE DE CRÉTEIL

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

## LA MISE EN ŒUVRE DES NOUVEAUX PROGRAMMES EN TERMINALE : QUELLES PRIORITES, QUELLES STRATEGIES ?

**Le programme limitatif de Lettres**  
*années scolaires 2021-22 et 2022-23*

**Le jeu : futilité, nécessité**



Laurence de Coucy  
Laurence Kanouté  
Iacovina Sclavou

# Sommaire

**INTRODUCTION : présentation de la formation et de son organisation**

## **1. Un programme limitatif inscrit dans un cadre**

- a. Un programme cadre et un programme limitatif.
- b. Une épreuve ponctuelle.
- c. Des ressources : manuels scolaires, ressources Éduscol, site académique.

## **2. « Le jeu : futilité, nécessité » : quels enjeux ?**

- a. Entrer par le lexique : étymologie et concepts.
- b. Mettre en tension et problématiser.
- c. Interroger le programme limitatif à l'aune de l'objet d'étude : jeu, humanité, monde, sciences et technique aujourd'hui.

## **3. Focus sur l'œuvre intégrale – quelques éléments pour éclairer le choix**

- a. Un corpus d'œuvres d'une grande variété
- b. Œuvres, thématiques et problématiques.

**CONCLUSION : vers des pratiques interdisciplinaires**



ACADÉMIE  
DE CRÉTEIL

*Liberté*  
*Égalité*  
*Fraternité*

# Introduction

Quelle organisation ?

- 2 demi-journées :

- 1 temps commun (1h30)
- 3 ateliers (1h30 chacun)

Un 1<sup>er</sup> à la suite de la présentation des programmes aujourd'hui  
Les 2 autres sur la 2<sup>ème</sup> demi-journée demain

Au programme : présentation d'œuvres parmi les 11 proposées  
pistes de réflexion sur la consolidation et la co-intervention.

# 1. Un programme limitatif inscrit dans un cadre

## Bulletin officiel spécial N°1 du 06 février 2020

- **Préambule** : 4 compétences

- **Démarches** :

- ⇒ présente les visées spécifiques de la Terminale.
- ⇒ **1 objet d'étude** : « Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique ».

- **Pratiques** :

- /!\ lecture, compréhension, interprétation, **argumentation** ;
- connaissance et maîtrise de la langue ;
- enseigner le français à l'heure du numérique

- **Objet d'étude** :

« Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique ».

- ⇒ /!\ Finalités et enjeux
- ⇒ /!\ Mise en œuvre
- ⇒ Progression et interdisciplinarité

- **Perspective d'étude** : **dire, écrire, lire le métier**

/!\ : porter une attention particulière

- Une **diversité d'entrées** possibles
- Plusieurs **champs de réflexion** possibles

⇒ **UN PROGRAMME LIMITATIF** (BO n°5 du 4 février 2021) pour

- Définir une **entrée pertinente dans les enjeux et les débats** du monde contemporain
- **Construire une culture commune** à l'ensemble des élèves
- **Mieux les préparer** à l'épreuve du baccalauréat
- **Faire le lien** entre l'enseignement du français et la culture générale et expression en BTS

- **renouvelable tous les 2 ans.**
- Une **liste d'œuvres (11)** et une **bibliographie**

## 2 séquences à partir du thème défini dans le programme limitatif

- L'une sur la lecture d'une œuvre littéraire (choix parmi 11)
- L'autre sur l'analyse d'un groupement de textes

Rendre l'élève capable de :

- Appréhender des textes, des œuvres de manière réfléchie,
- Trier, organiser, synthétiser des informations,
- Construire un raisonnement pour le confronter à celui des autres.

# L'épreuve ponctuelle de français du Baccalauréat professionnel

« A partir d'un **corpus** constitué d'un ou plusieurs **textes** et éventuellement d'images, et qui permet une réflexion sur le **thème du programme limitatif**, le candidat est invité à **répondre à des questions de compréhension** et d'interprétation, puis à **produire un écrit** argumentatif répondant à une consigne formulée dans le sujet.

**Première partie : compétences de lecture** (10 points) Le candidat répond à des questions qui cheminent **de la compréhension et de l'interprétation** vers la **confrontation des différents éléments du corpus**.

**Deuxième partie : compétences d'écriture** (10 points) Le candidat produit, en lien avec le sujet donné, **un écrit argumentatif** d'une quarantaine de lignes au moins qui **mobilise le corpus et les connaissances acquises durant l'année**, qu'il peut enrichir de sa culture personnelle ».

Source : Arrêté du 17 juin 2020, JORF n°165, 5 juillet 2020

- **Maîtriser l'échange écrit : lire, analyser, écrire**
- **Maîtriser la lecture et exercer son esprit critique**
- **Adapter sa lecture à la diversité des textes**

- **Maîtriser l'échange écrit : lire, analyser, écrire**
- **Adapter son expression écrite selon les situations et les destinataires**
- **Mettre en perspective des connaissances et des expériences.**

# Quelle place pour les manuels scolaires ?



**POINT DE VIGILANCE**



**OBJET D'ÉTUDE : « Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique ».**

➤ **prend appui**

sur l'étude d'un thème du **programme limitatif**

➡ **« Le jeu : futilité, nécessité »**

**OR**

**A ce jour certains manuels ne traitent pas du programme** ➡

**Ne pas s'appuyer  
sur ces manuels  
pour concevoir  
ses cours**

# Les ressources Éduscol et le site académique

## ➤ Les ressources Eduscol

<https://eduscol.education.fr/1767/programmes-et-ressources-en-francais-voie-professionnelle>

Suivre : Programmes et ressources en français - voie professionnelle

Puis se laisser guider par les objets d'étude, par le niveau de classe, par les compétences

## ➤ Le site de l'académie de Créteil

<https://lhg-voiepro.ac-creteil.fr/>

Suivre : Ressources pour faire la classe

Puis Terminale pro -> lettres



## 2. « Le jeu : futilité, nécessité » : quels enjeux ?





ACADÉMIE  
DE CRÉTEIL

Liberté  
Égalité  
Fraternité

# Le lexique, une entrée pour appréhender les concepts-clés

Dans le programme,  
une entrée  
par le lexique...

## MOTS CLES

- Les joies du jeu : plaisir, amusement, connivence, risque, règles, compétition, défi, feinte, tricherie, avatar, gain, perte, hasard, stratégie, badinage, séduction.
- Les formes du jeu : jeu de société, collectifs, individuels; imaginaires, vidéos, langage, jeu sérieux, jeu d'évasion (*escape game*).
- L'esthétique de jeu : jeu dramatique, farces, jeux de langage, jeux littéraires, jeux d'esprit.
- Les rituels du jeu : carnaval, jeux télévisés, casinos, parc d'attractions, catharsis.
- Les jeux de société, la société du jeu : socialisation, addiction, bizutage, rites, mythes, interprétation, ludification (*gamification*), pouvoir, ludothérapie.

Diversité des termes et des étymologies

... afin de cerner les enjeux

Source : Programme limitatif de français de la classe de Terminale –  
Années scolaires 2021-22 et 2022-23 – BO n°5 du 4/2/2021

L'entrée par **les mots clés et l'étymologie** permet de développer les compétences visées par le programme sur les trois ans ( Connaissance et maîtrise de la langue).

## 5. Enrichir le lexique

En lien avec les notions-clés figurant dans les objets d'étude :

- la formation et la signification des mots (notamment pour formuler des hypothèses sur le sens d'un mot inconnu) ;
- la polysémie des termes usuels ;
- le travail des mots en réseaux (synonymes, antonymes, registres de langue...).

# Le jeu, jouer



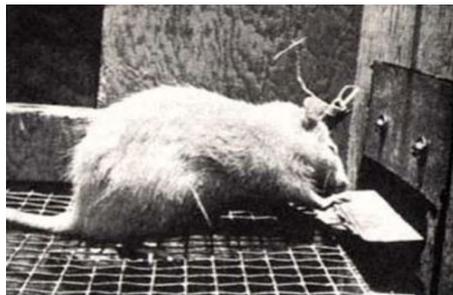
ACADÉMIE  
DE CRÉTEIL

Liberté

Égalité

Fraternité

- Du latin *jocus* « plaisanterie, badinage », qui a supplanté *ludus* en héritant de ses sens : « jeu, **amusement, divertissement** ».
- Mène au concept de « ludique » : qui concerne le jeu en tant que **secteur d'activité dont la motivation n'est pas l'efficacité sur la réalité mais la liberté dans la réalisation d'une action qui n'a pas de finalité pratique.**
- Le jeu est ainsi, par essence, quelque chose qui crée du **plaisir** et de la **motivation**.



→ **risque d'addiction.**

- Une famille de mots : jeu, jouer, joueur, jouet, **déjouer**, jouable, **enjeu**, joué... qui pointe encore d'autres enjeux, amorçant un retour vers la sphère du réel.

# « Game » et « Play »

## Des mots d'origines germanique et anglosaxonne passés dans le vocabulaire courant



- **Game** → Apparenté à gammon, gamble, du germanique *gamanq* (« amusement, plaisir » ) d'où viennent le suédois gamman, le vieux haut allemand gaman ( « joie, plaisir » ). Gamble : pari / parier **prendre un risque.**
  - Dans la langue courante en France : game over, gaming, gamer, escape game, serious game, gamification...
- **Play** → Le nom vient du moyen anglais pleye, du vieil anglais plæg, plega, plæga («jouer, **mouvement rapide ; exercice ; sport ; jeu; festivité, drame; bataille; équipement pour jeux, instrument pour un jeu ; applaudissements** )
  - Dans la langue courante en France : fairplay, gameplay (qui désigne les caractéristiques d'un jeu vidéo que sont l'intrigue et la façon dont on y joue, par opposition aux effets visuels et sonores).

**Winnicott distingue le jeu (game), qui peut être organisé socialement, et l'activité beaucoup plus essentielle de jouer (playing) acte créateur, invention de l'individu permettant une infinité de variations alors que les jeux de société ou éducatifs sont beaucoup plus limités.**

Distinction opérée dans le programme : ludus / jocus, game/playing, règle/ libre décision du joueur



ACADÉMIE  
DE CRÉTEIL

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

# De l'entrée par le lexique à la mise en tension

Cette introduction lexicale peut permettre de construire avec les élèves les « **multiples accessions et emplois** » du mot **jeu**, et de construire avec eux « **grandes tensions** » qui fondent cette question programmatique et permettra de l' « arpenter » en classe de terminale.

**Source des citations** : Programme limitatif de français de la classe de Terminale – Années scolaires 2021-22 et 2022-23 – BO n°5 du 4/2/2021



ACADÉMIE  
DE CRÉTEIL

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

## Ainsi, le jeu est tout à la fois :

« une activité apparemment **détachée des intérêts immédiats**, mais qui **met en jeu le joueur**, sa vie sociale et affective ; une vocation à la **liberté**, mais qui peut aussi constituer une **aliénation** ; un **plaisir**, mais dont la littérature et les arts ont souvent révélé aussi bien les **dangers** que les **abîmes tragiques** ; une oscillation entre **hasard** et **stratégie** »

Source : Programme limitatif de français de la classe de Terminale –  
Années scolaires 2021-22 et 2022-23 – BO n°5 du 4/2/2021

# Une entrée complémentaire : le jeu dans les arts



ACADÉMIE  
DE CRÉTEIL

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



Auguste Renoir : "Claude Renoir jouant", XXe siècle.



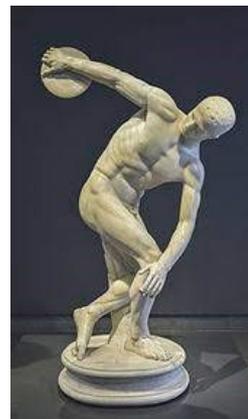
Gustave Courbet, « Les joueurs de Jeu de Dames », 1844



Pieter Bruegel l'ancien,  
"Jeux d'enfants« , 1560



Edvard Munch, « A la table de roulette à Monte Carlo », 1892



Myron, « Discobole »  
Vè s av. JC



Georges de La Tour : « le Tricheur à l'as de carreau », 1636-38



ACADÉMIE  
DE CRÉTEIL

Liberté  
Égalité  
Fraternité

## Ces différentes acceptions sont illustrées par une variété d'expressions :

*jouer à ; se jouer de ; jouer sa vie ; cacher son jeu ; dévoiler son jeu ; se refaire au jeu ; jouer un jeu dangereux ; jouer avec le feu, avec la vie ; jouer sa réputation ; alea jacta est ; sur un coup de dé ; game over ; jouer à qui perd gagne ; jouer sur les mots ; jeux de mains, jeux de vilains ; jouer serré ; hors-jeu ; enjoué ; vieux jeu ; jeu d'écritures comptables ; jeu de clés ; avoir du jeu ; jeu de scène ; jeu de lumières ; se prêter au jeu ; un jeu d'orgue ; mettre en jeu ; double jeu ; soufflé n'est pas joué ; jouet ; joujou ; joute ; c'est un jeu d'enfant ; entrer en jeu ; tirer son épingle du jeu ; d'entrée de jeu ; le jeu n'en vaut pas la chandelle ; abattre son jeu ; mettre quelqu'un/quelque chose en jeu ; entrer dans le jeu de quelqu'un ; à ce petit jeu ; heureux au jeu, malheureux en amour ; le démon du jeu ; faire jouer la clé dans la serrure ; jouer dans la cour des grands ; pouce ! ; jouer des tours ; jouer de malchance ; jouer de son influence ; jouer sur le cours de l'or ; jouer des jambes, de la prune ; jouer la belle ; c'est joué d'avance ; jouer gros ; ma mémoire me joue un tour ; ce spectacle se joue ; petit joueur ; avoir beau jeu, faites vos jeux, les jeux sont faits ; bien joué !...*

Source : Programme limitatif de français de la classe de Terminale –  
Années scolaires 2021-22 et 2022-23 – BO n°5 du 4/2/2021



ACADÉMIE  
DE CRÉTEIL

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

# Problématique

Ce thème conduit donc à s'interroger sur le caractère à la fois nécessaire et futile du jeu, sur ce qu'il implique dans la construction individuelle et collective de l'être humain, sur sa dimension culturelle, éthique, sociale et économique. **Pourquoi l'homme a-t-il besoin de jouer ? En quoi la règle est-elle intrinsèque au jeu ? Mais pourquoi un tel espace de liberté et d'expérimentation peut-il conduire à l'aliénation ? Comment en définitive comprendre la place du jeu dans notre vie personnelle et sociale ?**

**Source** : Programme limitatif de français de la classe de Terminale –  
Années scolaires 2021-22 et 2022-23 – BO n°5 du 4/2/2021



ACADÉMIE  
DE CRÉTEIL

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

# INTERROGER LE PROGRAMME LIMITATIF À L'AUNE DE L'OBJET D'ÉTUDE

*JEU, HUMANITÉ, MONDE, SCIENCES ET TECHNIQUE AUJOURD'HUI*

# Le jeu comme métaphore(s)

« une activité qui détermine aussi les jeux des êtres dans le théâtre du monde »

(Source : Programme limitatif de français de la classe de Terminale - Années scolaires 2021-22 et 2022-23 – BO n°5 du 4/2/2021)

Les différentes tensions qui traversent l'objet d'étude en font une métaphore du destin individuel, mais aussi de grands enjeux de société :

- Réfléchir, calculer ou s'en remettre au hasard ?
- Respecter les règles, voire en triompher, ou céder au désir de transgression ?
- Conquérir sa liberté ou céder à l'aliénation ?
- Peut-on trouver du plaisir à une activité sérieuse ?
- La littérature, une forme de jeu ?

Ces thématiques traversent l'ensemble des œuvres du programme.



ACADÉMIE  
DE CRÉTEIL

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

# La gamification, nouvel enjeu social

**Définition** : La ludification, couramment désignée par l'anglicisme **gamification**, est l'utilisation des mécanismes du jeu dans d'autres domaines, en particulier des sites web, des situations d'apprentissage, des situations de travail ou des réseaux sociaux. Le but est d'éveiller la motivation en s'appuyant sur la prédisposition humaine au jeu.

*Utilisé dans de nombreuses entreprises pour optimiser l'efficacité : créés dans la sphère militaire, les serious games sont utilisés dans 36 entreprises du CAC40.*

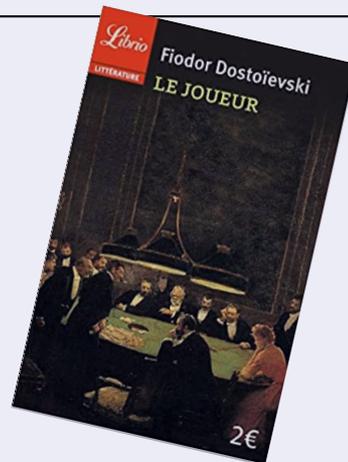
*Dans le domaine de l'éducation : usage des serious games (escape games, « jeux dont vous êtes le héros »...).*



# 3. Focus sur l'œuvre intégrale

*Quelques éléments pour éclairer le choix*

Maylis de Kerangal  
Corniche Kennedy





ACADÉMIE  
DE CRÉTEIL

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

# Aborder une œuvre intégrale au LP

- **Inscrit au programme, dès la Seconde Baccalauréat Professionnelle, mais aussi en CAP.**
- Permet aux élèves d'appréhender la richesse d'une œuvre, d'en construire leur lecture et leur interprétation en la confrontant à celle des autres.
- Permet un travail approfondi sur les compétences inscrites au programme.





ACADÉMIE  
DE CRÉTEIL

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

# Un corpus d'œuvres d'une grande variété

## Onze œuvres

- **Longueur** : d'une centaine de pages à près de cinq cents pages.
- **Epoque** : du siècle des Lumières au contemporain
- **Origine** : six œuvres françaises, mais aussi des œuvres autrichiennes, russes, japonaise.
- **Genres** : une nouvelle, des romans courts ou longs, un roman épistolaire, un essai...
- **Caractère patrimoniale plus ou moins prononcé** de *La Peau de Chagrin* de Balzac à *Requiem pour un joueur* d'Erwan Le Bihan

# Œuvres, thématiques et problématiques



ACADÉMIE  
DE CRÉTEIL

Liberté  
Égalité  
Fraternité

Des  
ressources  
Eduscol à  
consulter

Les jeux d'argent	Les jeux de société « nobles »	Jouer avec la vie
<p><b>Le Joueur de F. Dostoïevski (1866)</b></p> <p><i>Les Dernières Cartes</i> d'A. Schnitzler (1926)</p> <p><i>Hors d'atteinte ?</i> d'E. Carrère (1988)</p> <p><b>Zéropolis de B. Bégout (2002)</b></p> <p><i>Requiem pour un joueur</i> d'E. Le Bihan (2017)</p>	<p><i>La Défense Loujine</i> de V. Nabokov (1929)</p> <p><b>Le Joueur d'échec de S. Zweig (1943)</b></p> <p><i>Le Maître ou le tournoi de go</i> de Y. Kawabata (1951)</p>	<p><i>Les Liaisons dangereuses</i> de Choderlos de Laclos (1782)</p> <p><b>La Peau de Chagrin</b> d'Honoré de Balzac (1831)</p> <p><b>Corniche Kennedy</b> de M. de Kerangal (2008)</p>

Le jeu métaphore du destin individuel,  
mais aussi des règles de la vie sociale

Jouer avec les mots, le  
langage, la littérature  
comme jeu



ACADÉMIE  
DE CRÉTEIL

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

# POINT DE VIGILANCE



- La pratique du jeu (particulièrement du jeu vidéo) chez les adolescents suscite fréquemment une stigmatisation morale (addiction, violence...).
- Il convient d'interroger nos représentations à l'aune des éclairages scientifiques existant à ce sujet.
- Les textes et œuvres littéraires au programme n'ont pas vocation à servir de support à un discours moralisateur.
- L'objectif est bien de créer les conditions pour que les élèves s'approprient l'œuvre étudiée en construisant leur propre interprétation, qui s'appuiera sur leur expérience de vie et viendra l'enrichir.



# CONCLUSION

## Vers des pratiques interdisciplinaires



- **Pour décloisonner les savoirs et construire du sens aux apprentissages.**
  - Croisement possible avec les probabilités (mathématiques, Terminale), réactivation des connaissances sur les addictions (PSE, Seconde), intervention possible d'un enseignant de philosophie.
- **Multiples possibilités pour le chef d'œuvre et la co-intervention :**
  - Serious game, escape game ou « jeu dont vous êtes le héros » à partir d'une situation professionnelle.
  - Développement de compétences numériques, graphiques dans la réalisation d'un jeu (professionnel ou littéraire).



ACADÉMIE  
DE CRÉTEIL

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

## Première demi-journée (14 juin 10h30 – 12h) : 3 ateliers au choix

**Atelier 1** : Pistes de réflexion autour de *Zéropolis, l'expérience de Las Vegas* de B. Begout.

**Atelier 2** : Pistes de réflexion en Co-intervention : proposer des séances d'étude littéraire

**Atelier 3** : Pistes de réflexion en consolidation : individualiser les remédiations grâce au support du numérique



ACADÉMIE  
DE CRÉTEIL

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

## Deuxième demi-journée (15 juin après-midi) : 3 ateliers au choix

14h – 15h30

**Atelier 1** : Table ronde autour de *Corniche Kennedy* de M. de Kerangal.

**Atelier 2** : Pistes de réflexion autour de *Le Joueur d'Échec* de S. Zweig.

**Atelier 3** : Pistes de réflexion en Co-intervention et enseignement des Lettres : impossible réconciliation ?

15h30 – 17h

**Atelier 1** : Pistes de réflexion autour de *La Peau de chagrin* de Balzac.

**Atelier 2** : Pistes de réflexion en consolidation : quand les compétences orales des élèves viennent nourrir leurs écrits : la révision collaborative

**Atelier 3** : Ouvrir les possibles sur une œuvre : *Le Joueur* de Dostoïevski.



ACADÉMIE  
DE CRÉTEIL

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

## **Première demi-journée** (14 juin 15h30 – 17h) : **3 ateliers au choix**

**Atelier 1** : Pistes de réflexion en consolidation : individualiser les remédiations grâce au support du numérique.

**Atelier 2** : Pistes de réflexion autour de *La Peau de chagrin* de Balzac.

**Atelier 3** : Pistes de réflexion Co-intervention : proposer des séances d'étude littéraire.



## Deuxième demi-journée (15 juin matin) : 3 ateliers au choix

9h – 10h30

**Atelier 1** : Ouvrir les possibles sur une œuvre : *Le Joueur* de Dostoïevski.

**Atelier 2** : Pistes de réflexion en consolidation : quand les compétences orales des élèves viennent nourrir leurs écrits : la révision collaborative.

**Atelier 3** : Pistes de réflexion autour de *Zéropolis, l'expérience de Las Vegas* de B. Begout

10h30 – 12h

**Atelier 1** : Table ronde autour de *Corniche Kennedy* de M. de Kerangal.

**Atelier 2** : Pistes de réflexion en Co-intervention et enseignement des Lettres : impossible réconciliation ?

**Atelier 3** : Pistes de réflexion autour de *Le Joueur d'Échec* de S. Zweig.