

➤ Le jeu : futilité, nécessité



ZEROPOLIS

De Bruce Bégout

MONOLOGUE DE SEQUENCE

Proposition de parcours de lecture dans le cadre du programme limitatif de Terminale Baccalauréat Professionnel, 2021-2023.

FANNY RAVEU, JEAN-DENIS PASTUREL

Groupe ressource Lettres-Histoire Géographie,
Académie de Créteil

Zéropolis ou la nouvelle expérience de Las Vegas

Bruce Bégout, 2002

Monologue de séquence

1. Choix de l'œuvre en lien avec le programme et ses finalités

L'objet d'étude unique de la classe de Terminale, « Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique », se décline en programme limitatif : pour les années scolaires 2021-22 et 2022-23, le thème retenu est « Le jeu : futilité, nécessité ». Ce thème peut nous sembler inhabituel.

Zéropolis appartient également à un genre inhabituel pour une étude d'œuvre intégrale en Lycée Professionnel : il s'agit en effet d'un essai. Le jeu n'est d'ailleurs pas le seul thème qui pourrait orienter l'étude de l'œuvre de Bruce Bégout qui, outre une étude sociologique de la ville du « fun » et de son inscription dans la civilisation étatsunienne, s'attarde également sur les paysages végasiens. L'étude de l'œuvre nous semble néanmoins proposer une approche intéressante des problématiques inscrites au programme limitatif. De plus, elle est de nature à préparer les élèves aux attendus qui seront ceux, le cas échéant, de la classe de BTS. Enfin, elle permet des modalités de travail riches et variées, de nature à développer les quatre compétences inscrites au programme.

La séquence se construit autour d'une problématisation qui pourra aller dans le sens de ces trois questions :

- Las Vegas, terrain de jeu ou territoire d'aliénation ?
- Las Vegas n'est-elle qu'un territoire du jeu ?
- En quoi Las Vegas est plus que la « Ville du jeu » ?

A l'issue de la séquence, l'élève sera capable de développer une argumentation appuyée sur des exemples précis. Il saura proposer une réflexion nuancée sur la question du jeu, les caractéristiques sociales, sociétales, etc., de cette activité. Il saura mobiliser différents registres d'écriture pour témoigner de sa lecture de l'œuvre.

2. Pistes de réflexion préalables à la conception de séquence

Le volume horaire hebdomadaire de Terminale nous a conduit à envisager une séquence en deux fois six heures. Deux temps qui se suivent mais qui ont une dynamique spécifique, permettant alors d'être entrecoupés d'une période de vacances scolaires ou de formation en milieu professionnel. Cela nous a semblé plus pertinent que de proposer aux élèves une alternance Lettres / histoire-géographie qui implique plusieurs semaines sans que ne soit travaillée en classe l'une des valences. Cela ne nous paraissait pas être judicieux lors d'une année de Terminale et de préparation de l'examen.



3. Modalité de lecture retenue, en lien avec les supports

L'essai de Bruce Bégout se compose d'une vingtaine de chapitres brefs qui se prêtent bien à l'étude sous forme d'un **parcours de lecture**. Cette modalité de lecture nous paraît mieux adaptée qu'une lecture intégrale car l'œuvre présente une certaine complexité thématique et lexicale, et il nous semble que sa lecture doit être accompagnée par l'enseignant. Ainsi, la séquence propose à l'analyse des extraits de différents chapitres : « La profusion du semblable », « Offrandes au Dieu fin », « Le double visage de l'utopie », « Par-delà le beau et le laid », mais aussi la lecture intégrale des chapitres « Zéropolis » (1), « Urbanité psychotrope » (7), « American Dream » (16), « La Conjuraison du Hasard » (17) et « Quitter Las Vegas » (21).

4. Les quatre compétences à faire acquérir aux élèves

En regard de la problématique proposée et des objectifs à construire en vue de l'examen, nous nous proposons de mettre en œuvre des modalités variées pour accompagner les élèves dans leur acquisition des quatre compétences inscrites au programme.

- **Maîtriser l'échange oral** : écouter, réagir, s'exprimer dans diverses situations de communication.
Construction collective du sens, activités collaboratives mobilisant l'argumentation, l'analyse.
- **Maîtriser l'échange écrit** : lire, analyser, écrire ; adopter son expression écrite selon la situation et les destinataires.
Argumenter à l'écrit, développer, justifier, interpréter.
Variétés d'écrits : écrit de fiction, écrit d'argumentation.
- **Devenir un lecteur compétent et critique, adapter sa lecture à la diversité des textes.**
Activités différentes de lecture, individuelles ou collectives, pour découvrir l'œuvre, puis la connaître et la comprendre.
- **Confronter des connaissances et des expériences pour se construire.**
Soutenir un point de vue, le justifier par des arguments variés, le nuancer et envisager des arguments contraires et, enfin, construire l'ensemble sous forme de démonstration.

5. Synopsis de séquence

Partie 1 – Découverte de l'œuvre – 6h

Séance	Déroulement	Supports
<p>1. Rencontrer l'œuvre</p> <p>1h</p> <p>Dominante : oral</p> <p>Objectifs Définir un projet de lecture, se projeter dans la lecture de l'œuvre</p>	<p>Découverte de l'œuvre en trois temps successifs (distribution des supports au fur et à mesure) permettant aux élèves se de projeter dans la lecture de l'œuvre par l'analyse des différents documents.</p> <p>Synthèse individuelle rédigée en fin d'heure.</p>	<p>Couverture de l'œuvre</p> <p>Quatrième de couverture</p> <p>Chapitre 1 – Zéropolis de « Au dehors (mais le dehors [...] » à la fin du chapitre.</p> <p><i>Attention : conserver le titre et la note de bas de page.</i></p>
<p>2. Zéropolis ou Las Vegas ?</p> <p>1h</p> <p>Dominante : oral</p> <p>Objectifs Entrer dans la lecture Se saisir du genre de l'essai Amorcer une réflexion argumentative</p>	<p>Atelier de Compréhension de Texte.</p> <p>3 questions très ouvertes interrogeant les sensations, les acteurs de l'extrait, les relations de la ville au jeu.</p> <p>Ne pas négliger la phase de métacognition.</p>	<p>Chapitre 1 - Zéropolis</p>
<p>3. Dire Las Vegas</p> <p>1h</p> <p>Objectifs Se familiariser avec l'œuvre, sa structure et son thème par une exploration thématique. Différenciation.</p>	<p>Travail sur les expressions utilisées pour désigner Las Vegas.</p> <p>Travail de groupes « Base – expert » :</p> <p>Base : les élèves sont répartis en groupes de trois ou quatre et travaillent à l'analyse d'extraits désignant Las Vegas et réalisent une lecture dessinée. (Groupes A, B, C, D)</p> <p>Expert : les élèves, devenus experts, forment de nouveaux groupes. Chaque nouveau groupe comprend un membre des anciens groupes. (Groupe 1 = 1 élève A, 1 élève B, 1 élève C, 1 élève D).</p> <p>Synthèse collective.</p>	<p>Extraits choisis : expressions utilisées pour désigner Las Vegas</p> <p>Groupement d'images variées de Las Vegas.</p>

<p>4. Las Vegas, plateau de jeu</p> <p>1h</p> <p>Objectif Lire un texte littéraire et mener une analyse. Différenciation.</p>	<p>Les élèves les plus fragiles lisent “La conjuration du hasard”, “Urbanité psychotrope” pour les autres.</p> <ul style="list-style-type: none"> Las Vegas, ville du jeu ? <p>Les élèves lisent le texte et apportent des éléments de réponse qui sont mis en commun en fin d’heure.</p>	<p>Chapitres</p> <ul style="list-style-type: none"> - La conjuration du hasard - Urbanité psychotrope
<p>5. Ecriture</p> <p>Inscrire un personnage dans le plateau de jeu</p> <p>1h</p> <p>Objectif Témoigner de sa lecture de l’œuvre par l’écriture.</p>	<p>A partir du travail réalisé en séance 4. Lecture de l’extrait du chapitre “La profusion du semblable”</p> <p>La consigne invitera les élèves à inscrire un personnage dans l’œuvre de Bégout. Par exemple : Vous proposerez un récit du point de vue d’un personnage, déambulant dans la ville. Quelles sont ses premières impressions après ce parcours ?</p> <p>Définition des critères de réussite collectivement (5 min max).</p> <p>Prolongement en AP : travail sur lexicque.</p>	<p>Autres documents de la séquence disponibles.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La profusion du semblable
<p>6. Sujet type bac</p> <p>Objectif Méthodologie des questions de lecture d’un sujet de bac</p>	<p>Questions de lecture type bac. Entraînement écriture type bac.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Extrait de <i>Zéropolis</i> : « Offrandes au Dieu fun » - Roulettenbourg, <i>Le Joueur</i>, Dostoïevski (La dépendance du protagoniste au jeu) - Affiche du film <i>Casino</i> de Martin Scorsese sorti en 1995.
<p><i>Bilan intermédiaire</i> <i>En AP ou à la maison</i></p> <p>Objectifs Nuancer son opinion</p>	<p>Revenir aux attentes formulées en début de séquence. La lecture correspond-elle aux attentes ? Formuler des remarques sur l’écart entre les attentes formulées en séance 1 et ce qui a été lu.</p> <p><i>Méthodologie : expression d’une opinion personnelle</i></p>	

Partie 2 – Lecture approfondie de l'œuvre – 6h

Séance	Déroulement	Supports
<p>7. Las Vegas, contre-utopie aliénante</p> <p>1h</p> <p>Objectif Lire et comprendre. Collaborer. Mettre en relations différents extraits d'une œuvre. Justifier.</p>	<p>Les élèves sont mis en groupes de trois ou quatre.</p> <ul style="list-style-type: none"> Lecture de l'extrait (cinq extraits différents) Complétion collective d'une carte mentale en lien avec les passages lus par chaque groupe. Fin de la séance : rédaction d'une synthèse individuelle. 	<p>American Dream Quitter Las Vegas Le double visage de l'utopie</p>
<p>8. Le jeu à Las Vegas, expérience ultime du capitalisme</p> <p>2h</p> <p>Objectif Méthodologie du bac Lecture d'image, analyse. Lecture comparée.</p>	<p>Lecture</p> <ul style="list-style-type: none"> Observation des 2 images. <p>Comment mettez-vous en relation les deux images et les extraits de <i>Zéropolis</i> proposés ? (Travail individuel + méthodologie pour le bac)</p> <p>Le jeu dans la société de consommation (voire <i>panem et circenses</i>).</p>	<p>Quitter Las Vegas American Dream</p> <p>Œuvres de Banksy dénonçant le capitalisme.</p>
<p>9. Le joueur, un enfant ?</p> <p>2h</p> <p>Objectifs Méthodologie bac Lire et comprendre, lire et analyser, lire en réseau.</p>	<p>Le jeu est-il réservé aux enfants ? Echanges collectifs puis rédaction d'une synthèse individuelle</p> <p>Pistes de réflexion :</p> <ul style="list-style-type: none"> Espace de jeu qui déresponsabilise Univers de simulation Las Vegas, jeu d'imitation inversé 	<p>Vidéo sur les jeux symboliques (Eventuellement en document cursif, ou seulement le début) Le double visage de l'utopie</p>
<p>10. Méthodologie argumentation</p> <p>2h dont une heure AP</p>	<p>Travail individuel. Lecture des extraits sélectionnés. Travail d'écriture :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le jeu n'est-il jamais sérieux ? <p>Affirmer son point de vue. - Écriture argumentative. S'appuyer sur des textes. On pourra proposer aux élèves de s'appuyer sur les oppositions que formule Bégout (fun/ennuyeux, beau/laid, etc.)</p>	<p>Extraits précédents Par-delà le beau et le laid Quitter Las Vegas</p>

6. Réflexions sur la mise en œuvre et prolongements possibles

Lire et écrire sont entremêlés, l'apprentissage de l'un ne se fait pas sans l'autre. Ici, nous avons fait le choix de faire écrire les élèves à plusieurs reprises. L'écriture permet à chaque fois d'assoir une lecture,

ou d'amorcer un travail de compréhension plus fin. Les éventuels détours par l'écriture créative contribuent à conscientiser chez l'élève les choix stylistiques ou lexicaux de l'auteur. Ainsi, progressivement, les pratiques d'écriture régulières des élèves dans cette séquence contribuent à l'accompagner dans sa compréhension de l'œuvre.

La pratique de l'écriture prend ainsi plusieurs formes - écriture synthétique, tâche finale, trace d'une réflexion individuelle ou collective, écriture créative. Chacun de ces temps d'écriture constitue un jalon dans la progression de l'élève. Ils permettent aussi d'accompagner l'élève dans sa préparation à l'épreuve de français du baccalauréat, et contribuent à le préparer à une éventuelle poursuite d'étude.

L'étude de l'œuvre peut alors prendre la forme d'un projet de séquence : la rédaction collective d'un recueil de nouvelles, écrites à partir des chapitres de l'œuvre de Bruce Bégout. La ligne directrice du thème, le jeu, guide l'écriture collective.