



**Focus sur :**  
**Arthur Schnitzler, *Les Dernières Cartes*.**

**Rappel de la problématique de la séquence :**

*Dans quelle mesure le roman interroge-t-il  
la responsabilité individuelle du joueur ?*

*Son libre-arbitre ?*

*Sa possible rédemption ?*

# PISTES DE MISE EN ACTIVITÉS.

**Analyser ses expériences de lecture à travers la tenue d'un carnet de lecteur.**

**Analyser et interpréter :**

- **Lecture croisée n°1 : Jouer... Et après ? (chapitres VI, VII et VIII).**
- **Lecture analytique : joute verbale dans un fiacre (chapitre VIII).**
- **Lecture croisée n°2 : Jeu de dupes ? (chapitre X, XI, XIII, XIV et XV).**
- **Lecture en réseau : deux propositions à partir du chapitre VII (duel au baccara).**

**Écrire pour anticiper :**

- **rédiger un journal de personnage (au début du chapitre IX).**

**Écrire pour argumenter :**

- **Types d'arguments et discussion sur le jeu du hasard (chapitre V).**
- **S'appuyer sur le carnet de lecteur pour se questionner.**

# Analyser ses expériences de lecture à travers la tenue d'un carnet de lecteur.

**Capacité** : tenir un carnet de citations, de réactions personnelles, de rapprochements.

1. Construction du carnet pendant le cours et explication des consignes.
2. Exemples d'activités menées en autonomie :
  - réactivation et consolidation de certaines capacités abordées en Première.

Capacités	Activités
Savoir reformuler le sens général d'un texte : extraire et reformuler les idées essentielles.	Établir la situation d'énonciation à partir du chapitre I.
Se repérer dans une œuvre romanesque en suivant l'itinéraire de personnages : cohérence et continuité narrative.	Caractériser les personnages chapitre après chapitre : identité, fonction, portrait physique et moral. Outils variés : dessins, schémas, citations marquantes...
Résumer la progression d'une intrigue.	Résumer l'intrigue à partir du lexique au programme. Titrer les chapitres en se justifiant.
Sélectionner en autonomie ce qui mérite d'être analysé.	Relever des citations : jeu comme futilité / jeu comme nécessité. Identifier l'argument et le reformuler.
Construire une réflexion personnelle sur le monde et sur soi.	Exprimer son ressenti et ses questionnements personnels.



**LIRE-DIRE-ÉCRIRE  
POUR  
INTEPRETER**



# Lecture croisée n°1.

*Coupable ou victime ? Égarement ou folie ?*

*Fruit du hasard ou plan bien ficelé ? Conciliation ou sanction ?*

## Capacités :

- Savoir reformuler le sens général d'un texte : extraire et reformuler les idées essentielles ;
- Savoir justifier une interprétation globale en s'appuyant sur des passages choisis.

❖ **Groupe 1 : lecture cursive des chapitres VI et VII.**

❖ **Groupe 2 : lecture cursive du chapitre VIII.**

# Lecture analytique :

## joute verbale dans un fiacre (chapitre VIII).

Attitude, origine	Effet, résultat
Gratuité, futilité	Plaisir
Raison, prudence, tempérance, lucidité	Maîtrise, contrôle
Audace	Gain, intérêt, réussite, victoire, puissance triomphe, consécration
Chance, hasard	
Doute, hésitation, erreur, amateurisme	Risque, faille, basculement, glissement
Malchance	
Témérité, entêtement, déviance, contrainte, ivresse, démesure, aliénation	Perte, chute, déchéance, échec, déshonneur, impasse, humiliation, fuite, accablement, résignation, suppression
Fatalité	
Règle, loi	Verdict, sanction
Engagement, honneur	Jugement moral, pression, menace
Discussions, tractations, aveux	Compromis / manipulation
Effets du « jeu » : sentiments, émotions, réactions physiques	

# Lecture croisée n°2.

*Un jeu de dupes ? Vengeance ou justice ?  
Manipulation ou bonne leçon ?*

## Capacités :

- Savoir reformuler le sens général d'un texte : extraire et reformuler les idées essentielles ;
- Savoir justifier une interprétation globale en s'appuyant sur des passages choisis.

### ❖ Groupe 1 :

comparaison entre l'échange avec Robert (chap X) et le chap XV (p. 153).

### ❖ Groupe 2 :

comparaison entre l'échange avec Léopoldine (chap XI) et les chapitres XIII-XIV.

# Analyser et interpréter : lecture en réseau.

Lecture cursive du chapitre VII : duel au baccara entre Wilhem et Schnabel.

## Capacités (type BAC) :

- repérage et analyse des procédés d'écriture ;
- interprétation des effets de style ;
- comparaison des documents du corpus.

Corpus 1 : comparaison avec la partie de cartes dans Pagnol, *Marius*.

Corpus 2 : extraits de : Guy Carcassonne, *De quelques mystères du jeu*, in *Pouvoir, Revue française d'études constitutionnelles et politiques, Les jeux d'argent*, n°139.



**LIRE-DIRE-ÉCRIRE  
POUR  
ANTICIPER**

# Écrire pour anticiper : rédiger un journal de personnage.

*Wilhem peut-il encore sauver la partie (sa vie) ?*

*Est-il maître du jeu ?*

*Dans quelle mesure peut-il encore agir sur son destin ?*

## Capacités :

- Formuler des hypothèses de lecture à partir de premières impressions et les corriger par un retour sur le texte (Première)
- Justifier une interprétation globale en l'étayant par des passages choisis (Terminale)

## Exemple de consigne d'écriture :

**De retour à la caserne** (début du chap. IX), Wilhem énumère dans son journal, les cartes qu'il peut encore abattre afin de récupérer la somme requise.



**LIRE-DIRE-ECRIRE  
POUR  
ARGUMENTER**

# Types d'arguments et discussion sur le jeu du hasard (chap. V).

*Le jeu de hasard est-il forcément un vice ?*

*Que penser de ceux qui s'adonnent à cette pratique ?*

*Et de ceux qui n'honorent pas leurs dettes ?*

## Capacités :

- exercer sa pensée logique dans des formes diverses : soutenir, nuancer un point de vue ; construire un raisonnement, identifier des exemples, etc... dans le cadre de la rédaction d'un paragraphe argumentatif et en mobilisant des références issues de diverses lectures et expériences.
- construire une réflexion personnelle sur le monde et sur soi.

On dîna au jardin du restaurant de « La Ville de Vienne », sous un chêne feuillu.

Le thème de la conversation était le jeu de hasard et l'on cita quelques parties de cartes du Jockey Club devenues célèbres, où les écarts avaient été considérables.

- N'empêche que le jeu est un vice, et le restera, observa gravement l'avocat Flegmann.

On se mit à rire, mais le lieutenant Wimmer paraissait vouloir prendre la chose de travers.

- Ce qui est peut-être un vice pour un avocat ne l'est pas pour un officier, dit-il.

Flegmann rétorqua aussitôt qu'on pouvait être dans le même temps homme d'honneur et dépravé, et il cita l'exemple de Don Juan et du Cardinal de Richelieu.

Le consul donna son avis ; selon lui le jeu ne devenait un vice que lorsqu'on le pratiquait sans être en mesure de payer ses dettes.

- Dans ce cas, ajouta-t-il, il n'était plus question de vice mais d'escroquerie, plus lâche que toute autre.

Il y eut un silence. Heureusement, l'arrivée de l'acteur Elrief qui entra, l'œil vainqueur et une fleur à la boutonnière, fit diversion.

# S'appuyer sur le carnet de lecteur pour se questionner :

**Capacité** : exercer sa pensée logique dans des formes diverses : soutenir, nuancer un point de vue ; construire un raisonnement, identifier des exemples, etc... dans le cadre de la rédaction d'un paragraphe argumentatif et en mobilisant des références issues de diverses lectures.

*Dans quelle mesure  
le jeu s'impose-t-il  
comme une nécessité,  
la seule solution  
envisageable ?*

*Le jeu est-il vécu comme  
un moment de plaisir  
futile et gratuit ?*

*Le jeu d'argent  
conduit-il  
forcément au  
désœuvrement ?  
À la perte de  
contrôle, la folie,  
la déchéance ?*

*Joue-t-on encore quand  
on s'en remet (même  
partiellement) au hasard ?*

*Le jeu aura-t-il toujours  
le dernier mot ?  
Qui est le véritable  
maître du jeu ?  
Était-ce joué d'avance ?*

# Exemples de questionnements par chapitre :

## Chapitre II :

Otto mérite-t-il son sort ? Peut-on lui accorder une dernière chance ?

Willi semble-t-il à la hauteur de l'enjeu ? Est-il suffisamment fiable, stable, lucide ?

## Chapitre III :

Joue-t-on forcément pour gagner ?

Les meilleurs joueurs sont-ils les plus prudents ?

## Chapitre IV :

Doit-on compter sur les gains issus du jeu pour envisager une vie plus réjouissante ?

Revenir sur ses pas, est-ce jouer avec le feu ?

## Chapitre V :

Le jeu de hasard est-il forcément un vice ?

Que penser de ceux qui s'adonnent à cette pratique ? Et de ceux qui n'honorent pas leurs dettes ?

## Chapitre VI :

Peut-on se fier aux méthodes d'autrui ?

Poursuivre ou se retirer ? Est-il déjà trop tard ?

## Chapitre VII :

Doit-on écouter les conseils de ceux qui cherchent à nous dissuader ?

A-t-on déjà perdu quand on joue plus qu'on ne possède ?



A partir du carnet de lecteur et des différents travaux, répondre à la problématique de la séquence.