



ACADÉMIE
DE LYON

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Programme de français Terminale Bac Pro

Programme limitatif 2021-2023

Programme limitatif de français de la classe terminale - années scolaires 2021-2022 et 2022-2023

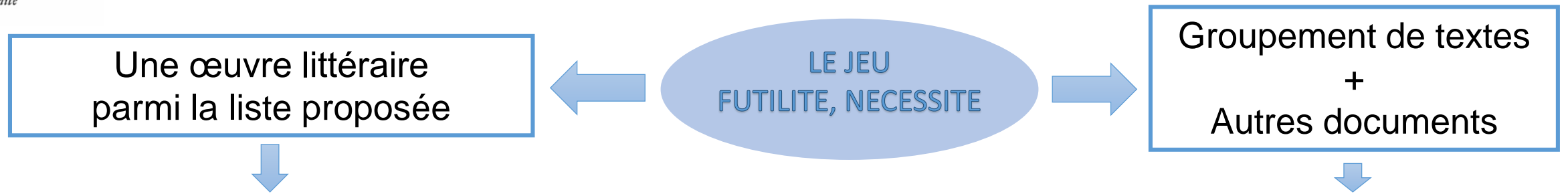
NOR : MENE2036971N

Note de service du 6-1-2021

MENJS - DGESCO - C1-3

Références : arrêté du 3-2-2020 publié au BO spécial n° 1
du 6-2-2020

Le programme limitatif : 2 séquences



Honoré de Balzac, *La Peau de chagrin* (1831).

Bruce Bégout, *Zéropolis - L'expérience de Las Vegas* (2002).

Emmanuel Carrère, *Hors d'atteinte ?* (1988).

Feodor Doïstoevski, *Le Joueur* (1866).

Yasunari Kawabata, *Le Maître ou le tournoi de go* (1954).

Maylis de Kerangal, *Corniche Kennedy* (2008).

Choderlos de Laclos, *Les Liaisons dangereuses* (1782).

Erwan Le Bihan, *Requiem pour un joueur* (2017).

Vladimir Nabokov, *La Défense Loujine* (1930).

Arthur Schnitzler, *Les Dernières Cartes* (1926).

Stefan Zweig, *Le Joueur d'échecs* (1943).

- Essais
- Théâtre
- Romans
- Nouvelles
- Anthologies
- Poésie
- Films
- Séries
- Musique
- Peinture
- Photographies
- Bande dessinée
- Articles
- Podcasts

Le jeu : futilité, nécessité

- 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 ?

Les mots clés

- Les joies du jeu
- Les formes du jeu
- L'esthétique du jeu
- Les rituels du jeu
- Les jeux de société, la société du jeu

Le double jeu

play

game

Les différents sens du jeu :

- Se livrer à un divertissement
- Se livrer à un jeu de hasard et d'argent
- Représenter une scène au théâtre, au cinéma
- Tirer des sons d'un instrument de musique
- Se mouvoir d'une certaine façon

Jouer, selon Johan HUIZINGA

« est une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénouée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit dans un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ».

Pour nourrir sa réflexion

- Michel Picard, *La Lecture comme jeu*, tout particulièrement le chapitre 1 : « Le jeu et sa fonction », (1986).
- Pierre-Jean Benghozi et Philippe Chantepie, *Jeux vidéo, l'industrie culturelle du XXIe siècle ?* (2017).
- *L'Usine digitale Interview*, « L'omniprésence du jeu dans la société contemporaine est le signe qu'elle se transforme », interview d'Aurélien Fouillet (26/01/2016) : <https://www.usine-digitale.fr/article/l-omnipresence-du-jeu-dans-la-societe-contemporaine-est-le-signe-qu-elle-se-transforme.N375518>.
- Colas Duflo, « Approche philosophique du jeu » (2008) : <https://journals.openedition.org/lectures/5906>.
- Johan Huizinga, *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu* [notamment le 1er chapitre] (1951).
- Serge Tisseron avec la collaboration d'Isabelle Gravillon, *Qui a peur des jeux vidéo ?* (2008).
- Mathieu Tricot, *Philosophie des jeux vidéo* (2011). Un compte rendu de cet ouvrage par Fanny Berbabé (« Mathieu Tricot, *Philosophie des jeux vidéo* », 2011) est disponible à l'adresse suivante : <https://journals.openedition.org/lectures/5906>.