

## Corpus textes et images

### Problématique : pourquoi le jeu, même futile, permet-il de se construire ?

	Les idées principales	Les éléments de réponse à la problématique
<b>Littérature</b>		
<b>Texte 1</b> Victor Hugo, <i>Les Misérables</i> , 1862.	La description de la poupée dans la boutique La scène de jeu avec Cosette et les filles Thénardier Le cadeau de Jean Valjean à Cosette	Le compagnon de jeu La création d'un substitut à la poupée L'imaginaire, l'émerveillement L'expression des émotions et des sentiments par le biais de la poupée Se projeter dans un rôle maternel
<b>Texte 2</b> André Gide, <i>Si le grain ne meurt</i> , 1926.	Souvenirs autobiographiques Les jeux d'enfant : les billes, le kaléidoscope Les jeux solitaires et jeux de groupe Les jeux d'hier et d'aujourd'hui	Les jeux d'hier et d'aujourd'hui Le jeu d'éveil et d'expérimentation Le jeu qui sollicite l'imagination et la création La découverte de l'altérité par le jeu
<b>Texte 3</b> Jean-Paul Sartre, <i>Les Mots</i> , 1964	Souvenirs autobiographiques La partie de ballon prisonnier Le jeune Sartre souhaite intégrer le groupe d'enfants. La violence de son exclusion	Le jeu et le groupe des pairs : socialisation par le jeu L'apprentissage de la vie en groupe avec ses codes et ses règles La découverte de l'altérité par le jeu
<b>Texte 4</b> Christian Lehmann, <i>No pasarán, le jeu</i> , L'école des loisirs, 1996. Ref BD	Le jeu vidéo Le jeu de guerre entre le réel et l'imaginaire Des images de violence, entre fascination et répulsion	Les jeux d'hier et d'aujourd'hui Le jeu de rôle, le jeu immersif. Les jeux violents ? La fuite dans le virtuel ?
<b>Texte 5</b> Gudule, « Le journal d'un clone ».	Récit de science-fiction : le jouet personnifié qui a pour fonction de devenir l'ami de l'enfant solitaire mais aussi le souffre-douleur de tous ses excès de violence.	La poupée futuriste. Le compagnon de jeu. Le jouet comme exutoire aux désirs et tensions de l'enfant.

## Corpus textes et images

### Problématique : pourquoi le jeu, même futile, permet-il de se construire ?

<p><b>Texte 6</b> Jean-Paul Dubois, <i>La succession</i>, 2016</p>	<p>La découverte de la chistera, un jeu sportif, traditionnel ancré dans la culture basque</p>	<p>Apprentissage et passage initiatique vers l'âge adulte par le jeu. Le rôle des règles dans le jeu.</p>
<p><b>Texte 7</b> Esther Granek, « Le jeu », Synthèses, 2009.</p>	<p>La poésie Le jeu d'échecs, allégorie de la guerre</p>	<p>Le jeu de stratégie La violence dans le jeu</p>
<p><b>Articles de presse et essais</b></p>		
<p><b>Texte 8</b> Marie Madeleine Rabecq-Maillard, <i>Histoire du jouet</i>, 1962.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- texte explicatif (résumé)</li> <li>- Différences entre le jeu et le jouet.</li> <li>- Les jouets traditionnels qui ont traversé les époques et les jeux éphémères correspondant à une mode ou à des événements de la vie d'un peuple.</li> </ul>	<p>Le jeu, entre effet de mode et continuité. Le jeu comme fait culturel, historique.</p>
<p><b>Texte 9</b> Bruno Bettelheim, <i>Pour être des parents acceptables - Une psychanalyse du jeu</i>, 1987.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les jeux qui mettent en scène la violence, permettent. à l'enfant de décharger son agressivité.</li> <li>- Des jeux réservés aux filles et réservés aux garçons ?</li> </ul>	<p>La place du jeu dans l'éducation. La fonction d'apprentissage. La fonction symbolique du jouet.</p>
<p><b>Texte 10</b> Mathieu Triclot, « Le jeu est une grande manière d'être et de devenir humain », Propos recueillis par Juliette Cerf, <i>Télérama</i>, 2013.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le regard d'un philosophe sur le jeu vidéo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les enjeux du jeu vidéo : aspects positifs et limites du jeu vidéo ; une vraie pratique culturelle ; une manière d'apprendre en s'amusant ; sa dimension artistique.</li> </ul>
<p><b>Texte 11</b> Courrier international, n° 1589, du 15 avril au 21 avril 2021.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le portrait d'une championne précoce d'échecs qui se bat pour l'égalité des sexes dans la discipline.</li> <li>- Elle raconte son apprentissage qui l'a conduit à devenir grand maître à l'âge de 15 ans.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La place du jeu dans l'éducation.</li> <li>- L'apprentissage des règles du jeu dans la famille et à l'école.</li> <li>- Le fonction pédagogique du jeu : développement des capacités intellectuelles.</li> </ul>

## Corpus textes et images

### Problématique : pourquoi le jeu, même futile, permet-il de se construire ?

	- Elle a été la source d'inspiration pour l'héroïne du film « Jeu de la dame ».	- L'affirmation par le jeu. - Le jeu devient une compétition.
<b>Documents iconographiques</b>		
<b>Document 1</b> Jean Baptiste Chardin, "L'enfant au tonton"	- Portrait et scène de genre	L'éducation et le jeu Le jeu solitaire
<b>Document 2</b> Nikolaï Bogdanov-Belsky (1868-1945), "Enfants".	Scène de genre	Le jeu de stratégie Le jeu à deux
<b>Document 3</b> Suzanne Valadon, "Marie Coca et sa fille Gilberte", 1913	Portrait	L'éducation et le jeu Le jeu fondé sur le mimétisme
<b>Document 4</b> Robert Doisneau, <i>La voiture fondue</i> , photographie, 1944.	Photographie	Le jeu, l'imaginaire et le contexte Le jeu collectif Le jeu fondé sur le mimétisme
<b>Document 5</b> Reg Speller, Londres, 6 octobre 1940.	Photographie	Le jeu, l'imaginaire et le contexte Le jeu collectif Le jeu fondé sur le mimétisme
<b>Document 6</b> Freya Jobbins, <i>Série Toys portraits</i> .	Sculptures	Le jouet et le détournement