



Nouveau programme de terminale

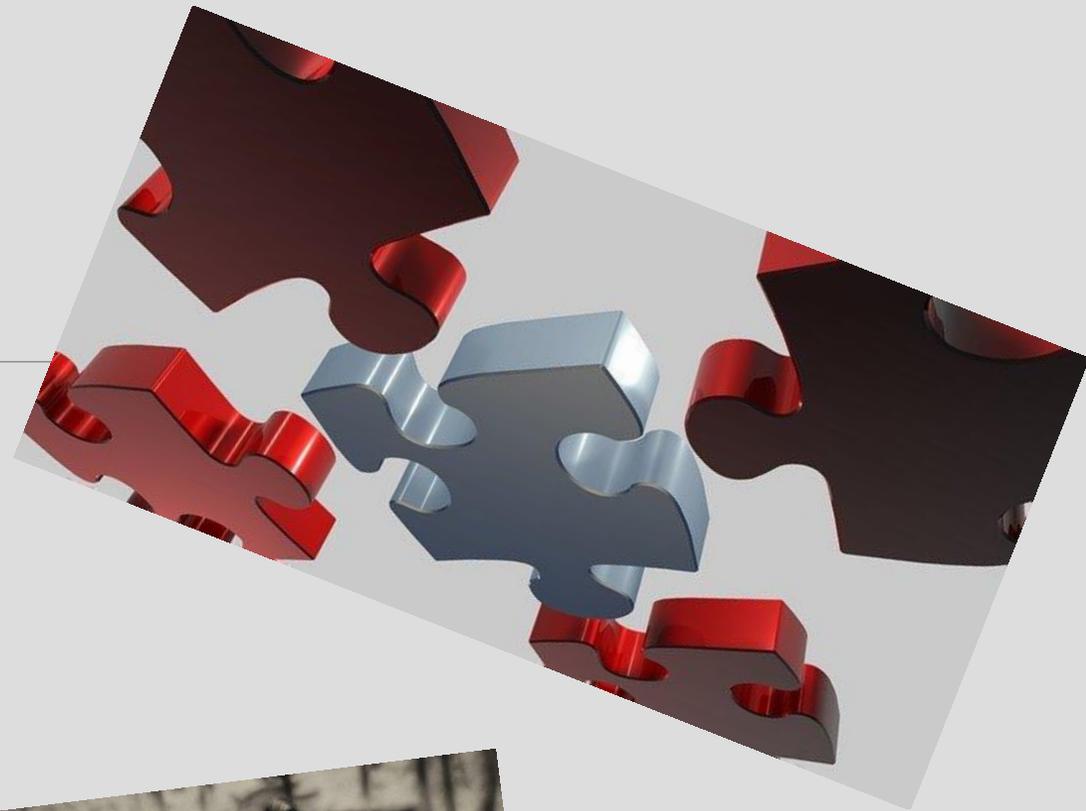


Vivre aujourd'hui : l'Humanité, le monde, les sciences et la technique

- Développer les capacités d'abstraction et de raisonnement
- Analyser, argumenter (pas forcément délibérer)
 - Une œuvre prise dans la bibliographie limitative, plutôt orientée littérature d'idées
 - Un GT

Le titre ouvre des relations autour des questions sur la condition humaine et les défis de notre monde. Il se réfère ensuite à un programme limitatif d'une durée de deux ans.
Lecture : privilégier le sens général d'un texte, l'interprétation globale
Écriture : écrits réflexifs

Lexique de l'abstraction - l'hypothèse, la concession, modes verbaux et modalités – la cohérence textuelle



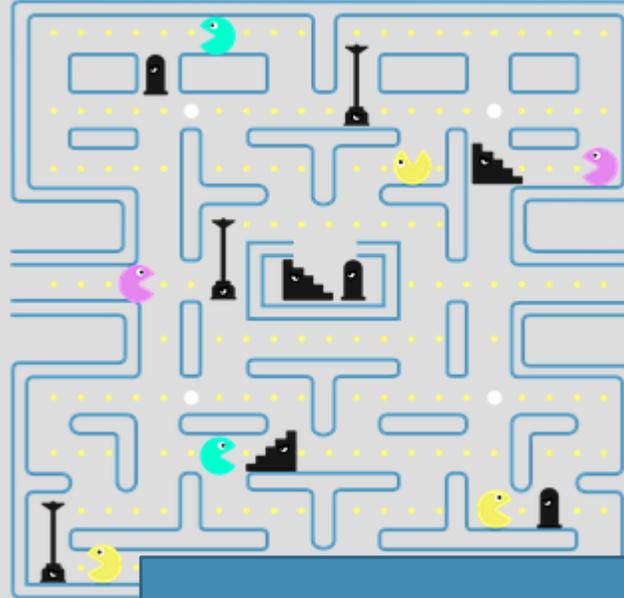
Vivre aujourd'hui : l'Humanité, le monde, les sciences et la technique

- Développer les capacités d'abstraction et de raisonnement
- Analyser, argumenter (pas forcément délibérer)
 - Une œuvre prise dans la bibliographie limitative, plutôt orientée littérature d'idées
 - Un GT

Le titre ouvre des relations autour des questions sur la condition humaine et les défis de notre monde. Il se réfère ensuite à un programme limitatif d'une durée de deux ans.
Lecture : privilégier le sens général d'un texte, l'interprétation globale
Écriture : écrits réflexifs

Lexique de l'abstraction - l'hypothèse, la concession, modes verbaux et modalités – la cohérence textuelle

2021-2023
"le jeu : futilité, nécessité".



Des ressources publiées :

- L'explicitation du thème et des axes de travail
- Des références bibliographiques (littéraires, audiovisuelles, artistiques, numériques...) pour le GT
- Une liste d'œuvres dans laquelle puiser l'OI étudiée
 - Des lectures scientifiques

Le thème du programme limitatif est à inscrire dans L'OE de terminale → Vivre aujourd'hui : le jeu

→ La place du jeu dans la vie d'un homme, de l'humanité, de nos sociétés...

→ Les métamorphoses du jeu aujourd'hui : place du virtuel, des nouvelles technologies...

Essentiel de travailler le lexique : le jeu et la tension futilité/nécessité



omniprésence du jeu quels
que soient l'époque et le
lieu

jeu comme élément
constitutif de la
personne humaine

jeu individuel/collectif,
participation
volontaire/contrainte...

Il n'y a pas de jeu sans
règle

Essentiel de poser une problématique/des angles d'approche
pour circonscrire le sujet

Vivre aujourd'hui :
le jeu



omniprésence du jeu quels que soient l'époque et le lieu

jeu comme élément constitutif de la personne humaine

jeu individuel/collectif, participation volontaire/contrainte...

Il n'y a pas de jeu sans règle

Dans le jeu, est-on dans ou hors de la réalité?

Quelle finalité cherche-t-on dans le jeu? (se faire plaisir/s'amuser, s'affronter/se surpasser/gagner/manipuler, apprendre, s'enrichir, se sociabiliser, ...)

Vivre aujourd'hui : le jeu

Comment échapper à sa vie par le jeu?
(moyen de changer de personnalité, de hiérarchie sociale, de métier, d'expériences de vie)

Quelle posture adopte-t-on dans le jeu? (spectateur, acteur, critique, arbitre, engagé, dilettante)



Les œuvres à lire

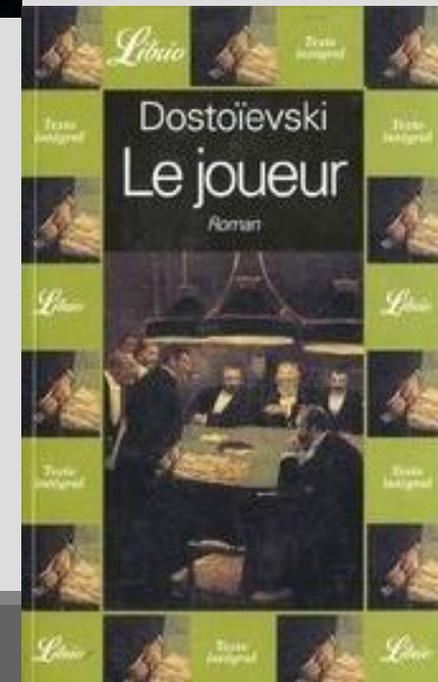
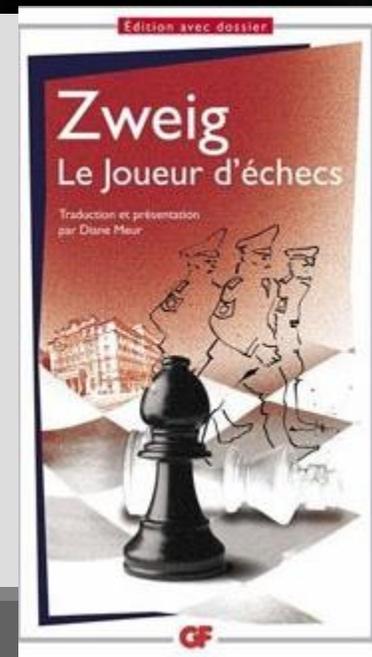
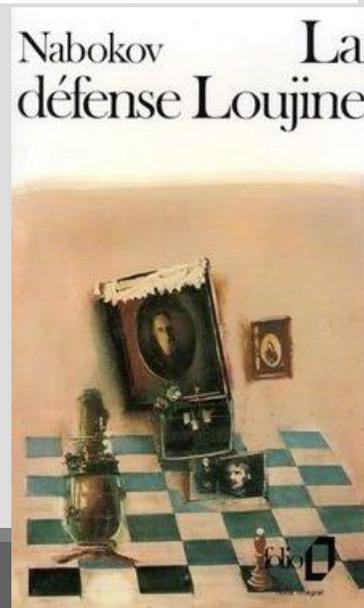
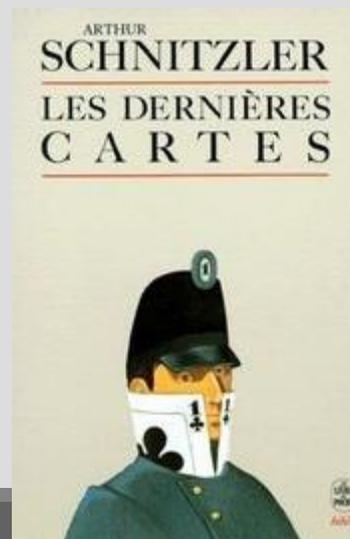
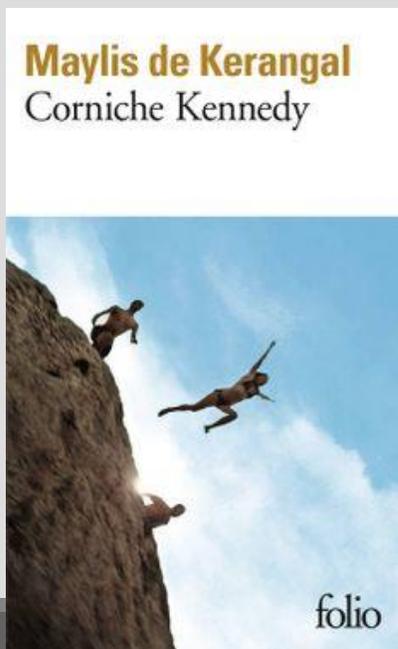
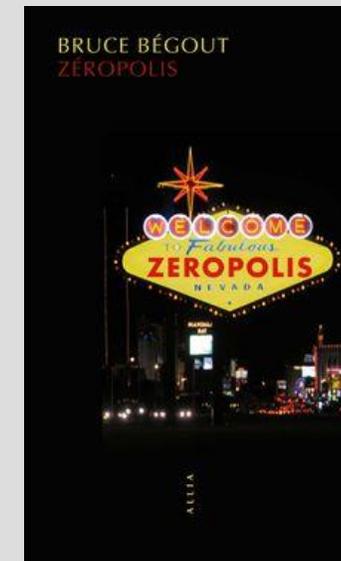
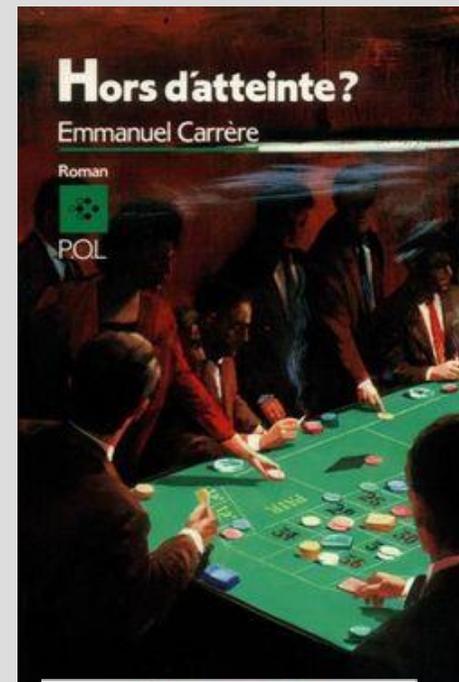
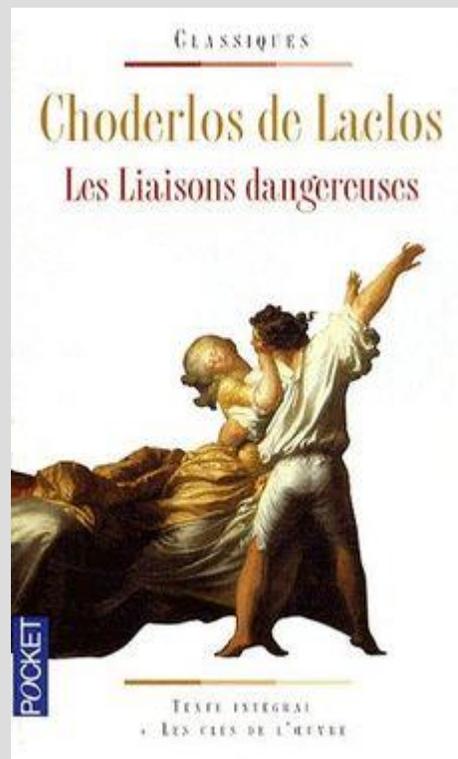
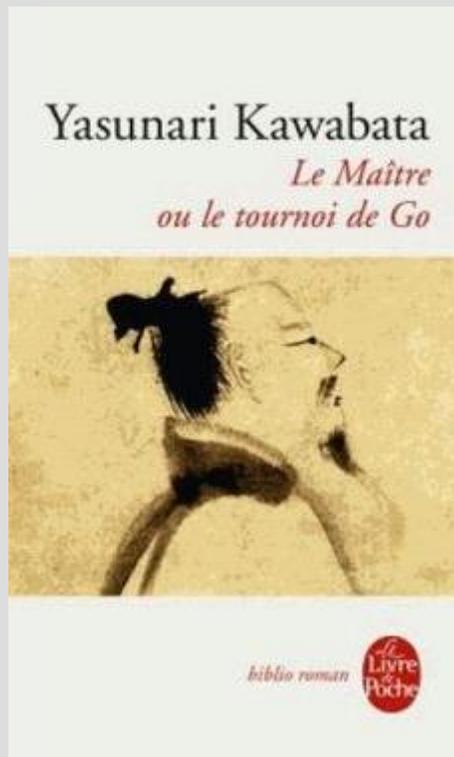
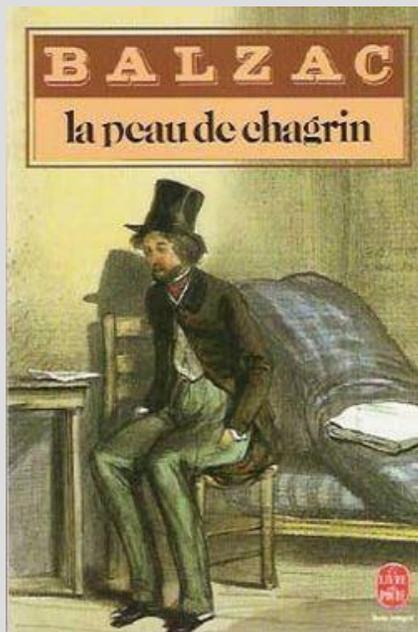
UNE LISTE LIMITÉE POUR LES ŒUVRES
INTÉGRALES

Au choix une œuvre parmi 11

-

UNE LISTE NON EXHAUSTIVE POUR LE GT

- * des essais
- * des romans, poèmes, pièces de théâtre, BD...
- * des œuvres cinématographiques et documentaires
- * des œuvres artistiques diverses : peintures, photographies...
- * des ressources audios





Roman réaliste
fantastique

1831



Roman

1954



Roman
épistolaire

1782



Roman

1988



Essai

2002



Maylis de Kerangal
Corniche Kennedy

2008

Roman
contemporain



ARTHUR
SCHNITZLER
LES DERNIÈRES
CARTES

1926

Nouvelle à
suspense



2017

Roman
contemporain



Nabokov
La
défense Loujine

1930

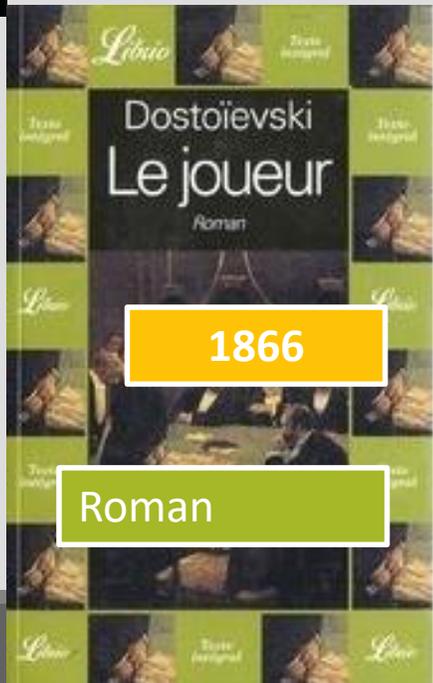
Roman



Zweig
Le Joueur d'échecs

1943 (posthume
- 1941)

Nouvelle



Dostoïevski
Le joueur
Roman

1866

Roman



Le jeu : tout gagner ou tout perdre



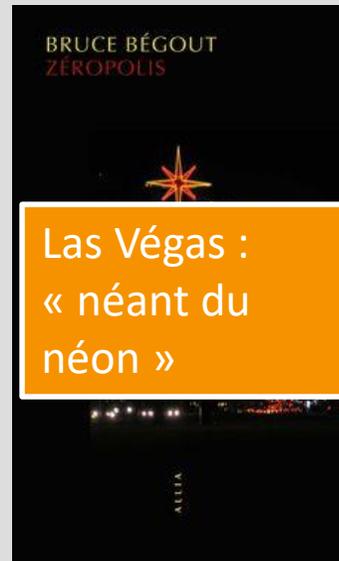
Le jeu comme un art, une métaphore de la vie, du monde



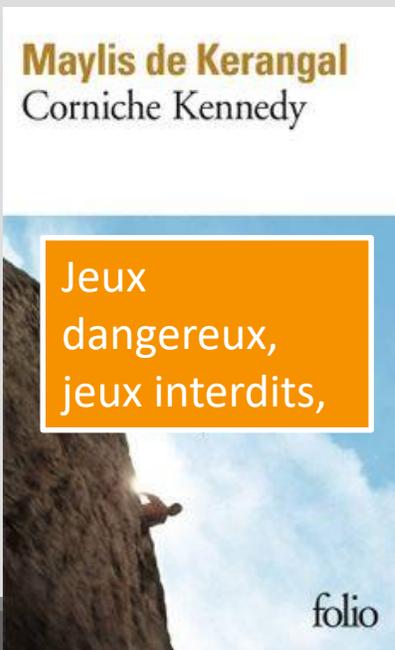
Jeu de séduction, jeu de manipulation



Fièvre du jeu, enfer du jeu



Las Végas : « néant du néon »



Jeux dangereux, jeux interdits,



Fièvre du jeu, enfer du jeu



Addiction, jeux en ligne



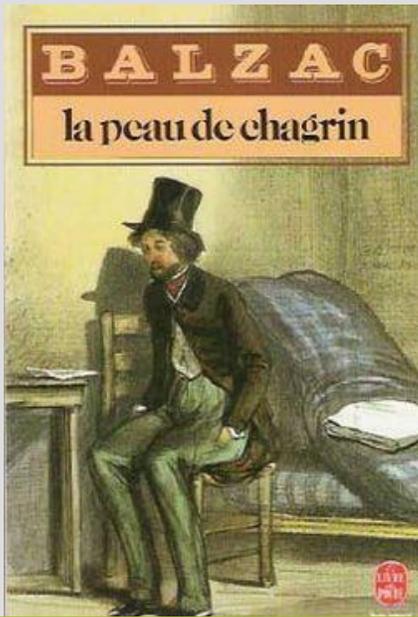
Emprise du jeu, folie du jeu



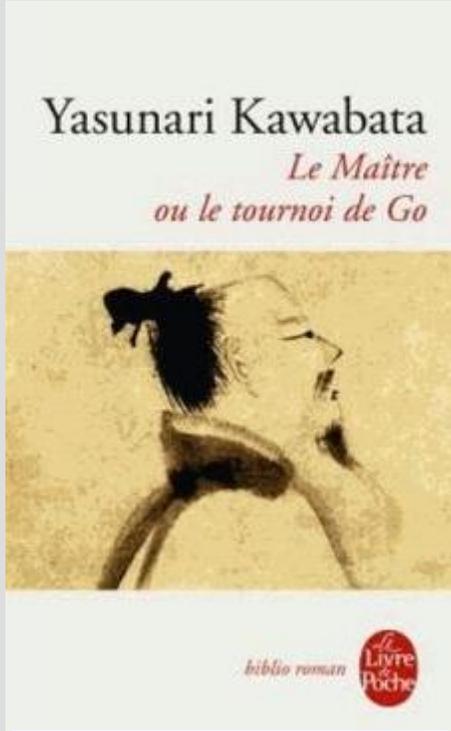
Emprise du jeu, folie du jeu



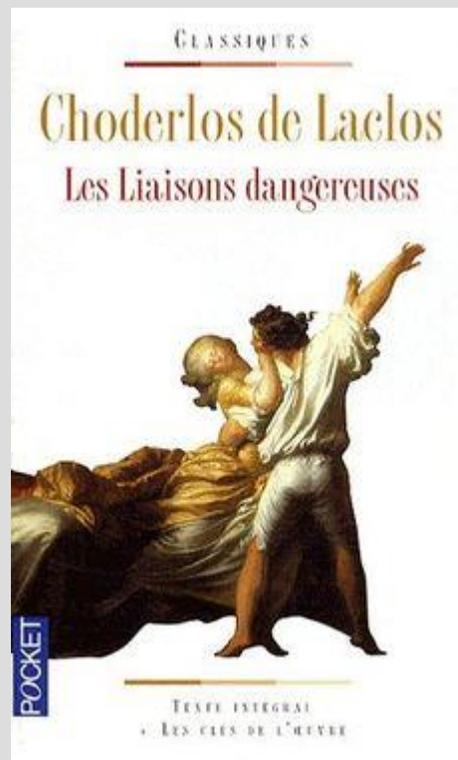
Fièvre du jeu, enfer du jeu



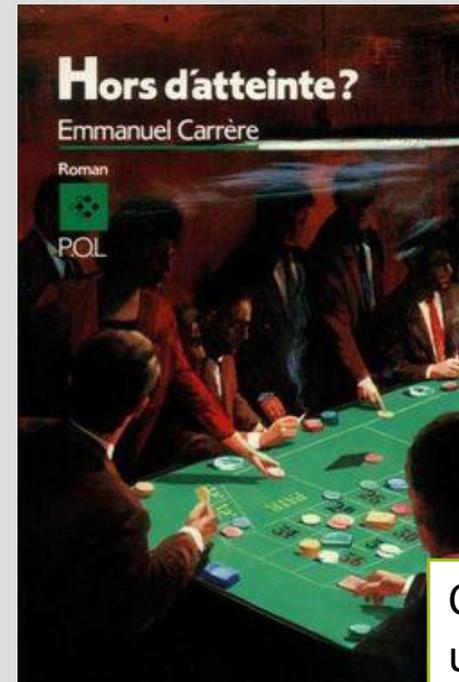
Le bonheur réside-t-il dans la richesse, dans la satisfaction de ses désirs? Doit-on prendre des risques pour satisfaire ses besoins quitte à mettre sa vie en jeu? « *Je t'offre la réalisation de tes désirs contre ta vie ou ton âme.* »



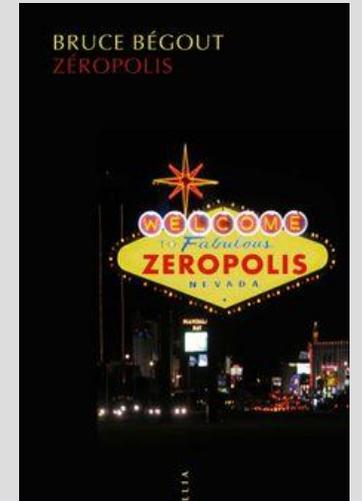
Une partie de go, un choc des générations, deux conceptions du jeu (art et tradition /gain et modernité), deux rapports au monde.



Jeux de séduction, jeu de manigance, jeux cruels, jeux de pouvoir...



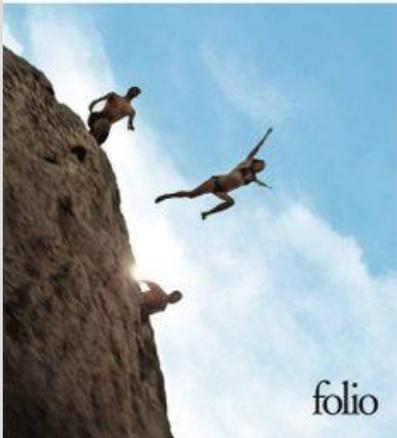
Jouer pour jouer, laisser le hasard décider et fuir ou vivre une autre vie.



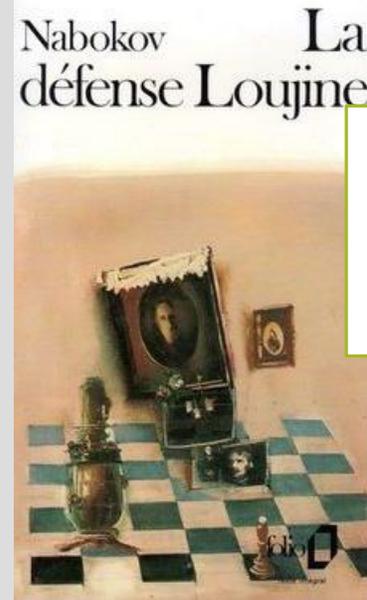
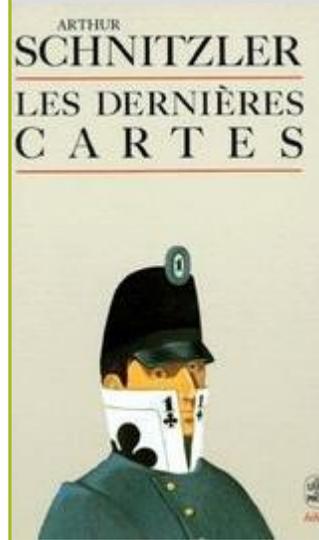
Courts textes, tableaux urbains de Las Vegas. Un essai à l'écriture poétique, un texte à charge : Las Vegas est une zéropolis! « *Las Vegas a traduit les paradis artificiels en Eden de l'artifice.* », pour faire oublier que l'on y dépense bcp d'argent.

Le temps d'un été, quelques adolescents défient les lois de la gravitation en plongeant le long de la corniche Kennedy. Jeux interdits, Jeux dangereux, rituels d'initiation, rites de passage cruels.

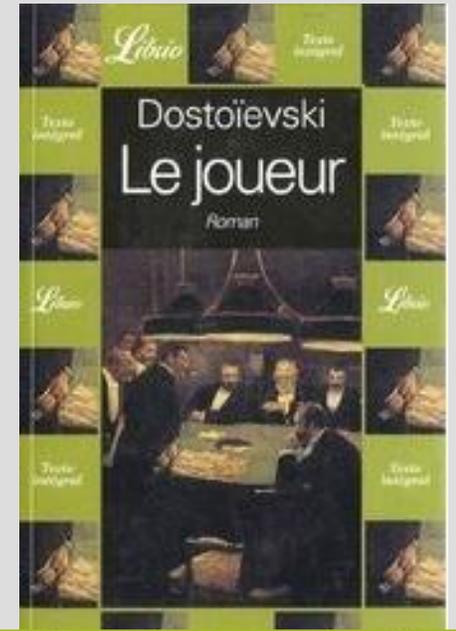
Maylis de Kerangal
Corniche Kennedy



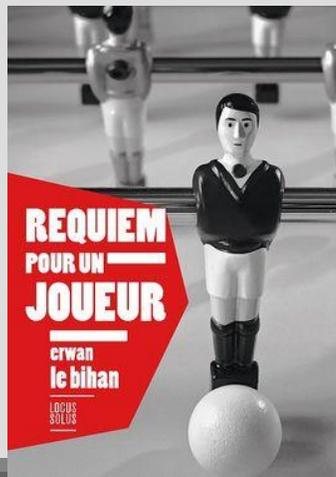
Pourquoi choisir de s'en remettre au hasard, même s'il met la vie en péril? « *De nouvelles cartes étaient posées face à lui. Il misa une poignée de billets, combien, il ne le savait plus très bien. C'était une nouvelle façon de provoquer le destin. Huit. Maintenant la chance allait tourner.* »



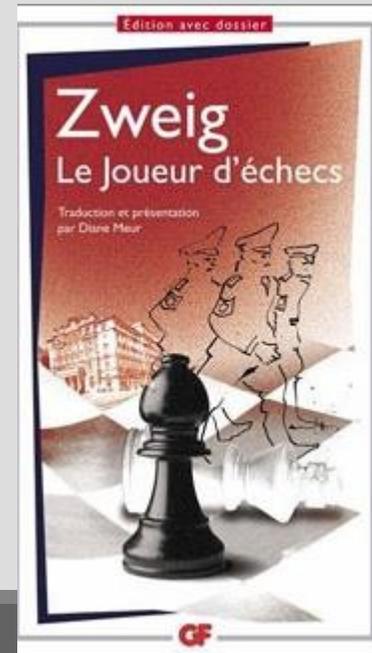
Le jeu : de la passion à l'obsession pathologique.



Le roman, sous des airs d'autobiographie, dépeint l'addiction progressive au jeu associée à la décadence progressive du personnage.



C'est l'histoire d'une descente aux enfers liée à une dépendance aux jeux en ligne. L'engrenage de l'addiction, la disparition du temps avec les jeux en ligne...



Deux joueurs d'échecs que tout sépare s'affrontent, c'est le récit-cadre dans lequel va s'intégrer deux récits de vie.