

# **Les Liaisons Dangereuses, Choderlos de Laclos**

---

Le jeu : futilité, nécessité.

# Pourquoi étudier Les liaisons dangereuses ?

Le jeu est ici :

- **Jeu de séduction** pour satisfaire certains joueurs
- 
- **Jeu de manipulation** "jeu des êtres dans le théâtre du monde".
- Mais également **(en)jeux** : l'amour, l'honneur, la condition féminine, le mensonge, la vérité ...

Problématique retenue :

Peut-on gagner au jeu de la séduction ?





## Conception de la séquence :

Les Liaisons dangereuses sont une œuvre complexe, difficile à aborder pour nos élèves, tant par sa densité que par son écriture.

Il s'agit donc ici de n'aborder l'œuvre que par la prisme du jeu et de construire un parcours de lecture adapté et étudié en groupes.

Le corpus est constitué de textes communs à l'ensemble des groupes et de textes différenciés.

• *La cohérence de la séquence :*



Elle est guidée par la **problématique** mais, pour la rendre plus lisible par les élèves, elle est construite autour d'une **activité fil rouge** qui consiste à rediger les règles du jeu des Liaisons Dangereuses.



Ce document est construit sur le modèle d'une règle du jeu Classique. Il permet une synthèse des informations recueillies visant à mettre en avant les mécanismes du jeu.



Le fil rouge est toujours doublé d'une question de réflexion qui vise à apporter des éléments de réponse à la problématique.

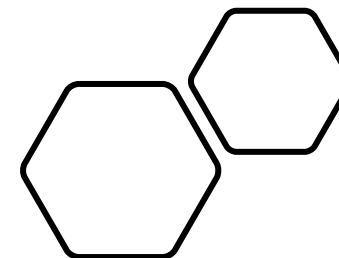



LES LIAISONS  
DANGEREUSES :  
LA SÉDUCTION EST-ELLE  
TOUJOURS UN JEU ?



## Règles du jeu

- 1 Introduction
- 2 Les éléments du jeu
- 3 Les personnages
- 4 Les coups possibles
- 5 Fin de la partie





Introduction

# Le libertinage, un jeu de société ?

---

« Les Liaisons dangereuses ou lettres<sup>1</sup>  
recueillies dans une société<sup>2</sup> et  
publiées pour l'instruction<sup>3</sup> de  
quelques autres »



L'objectif de cette séance d'introduction est de :

- Replacer l'œuvre dans son contexte
- Définir le libertinage
- Par l'entrée de l'analyse de la préface montrer comment le libertinage devient divertissement/jeu pour une partie de la société des Lumières



**Activité fil rouge : Un jeu de société a pour principale caractéristique d'avoir une aire de jeu, un espace déterminé dans lequel se déroule l'action. Présentez la société libertine du XVIIIème siècle.**



Le libertinage : pourquoi la séduction est-elle un jeu dans la société des Lumières ?

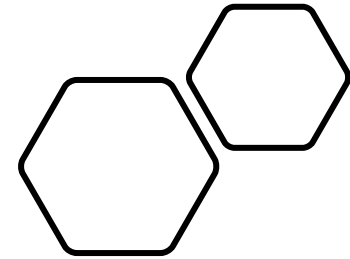
## Introduction : le libertinage, un jeu de société



Matériel



Le plateau de jeu :







*Que la partie commence*



*Séance 1 – Au jeu du chat et  
de la souris*

---

Pb. Quel est le but du jeu ?

**« Cruauté, quell mot a autant de  
noblesse que celui-là ? »**

# Lettres étudiées : 2 et 4

- Cette séance a pour objectif de permettre aux élèves :
  - De comprendre le point de départ de l'intrigue
  - De découvrir les personnages et les liens qui les unissent
  - D'appréhender leur mode de fonctionnement : des stratèges, des manipulateurs qui conçoivent la vie comme un jeu



Fil rouge : compléter les éléments qui composent le jeu.



Quel jeu se met en place entre les différents personnages ? En quoi fait-il écho au libertinage de l'époque ?

## Les éléments du jeu :



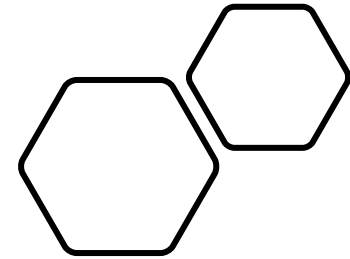
Le but du jeu :



Les règles du jeu :

Situation de départ :

Comment avancer dans le jeu ?





## *Séance 2 – Jouer avec le feu*

Pb. Joueurs ou joué(t)s, qui  
participe au jeu ?

« Le scélérat a ses vertus  
comme l'honnête homme a  
ses faiblesses »

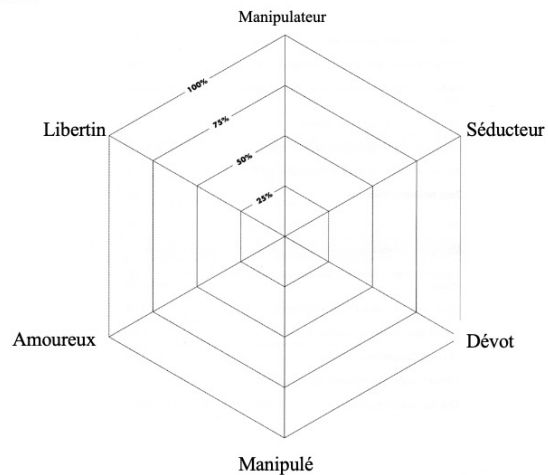


## La Marquise de Merteuil



Liens avec les autres personnages :

Profil du participant :



Catégorie : joueur - pion

Portrait moral :

Pour chacun des personnages deux extraits sont proposés : l'un écrit par le personnage, l'autre le concernant écrit par un autre protagoniste (description, réponse à une lettre, commentaire ...).

**Lettres étudiées : 5, 6, 8, 27, 32, 38**

A l'aide de ces extraits les élèves sont amenés à rédiger le profil de chaque joueur afin d'estimer leur place dans le jeu, joueurs ou joué[t]s, ainsi que leurs forces et leurs faiblesses. Chaque élève du groupe prend en charge un personnage.

Ces portraits constituent une première piste pour ébaucher des hypothèses quant à l'issue de la partie.

Les élèves sont, eux aussi, mis en position de joueur : ils sont appelés à parier sur le joueur qui, selon eux, va remporter la partie.



Fil rouge : En vous basant sur les portraits rédigés, complétez les règles du jeu en rédigeant un court profil pour chaque joueur et en attribuant à chacun un rôle.



Quel jeu se met en place entre les différents personnages ? Pourquoi peut-on qualifier ces libertins de joueurs professionnels ?

L'analyse de la stratégie de chaque joueur peut commencer.

Les groupes sont répartis en deux catégories :

- L'une va étudier le parcours de la Marquise de Merteuil
- L'autre va étudier le parcours du Vicomte de Valmont





# Les personnages

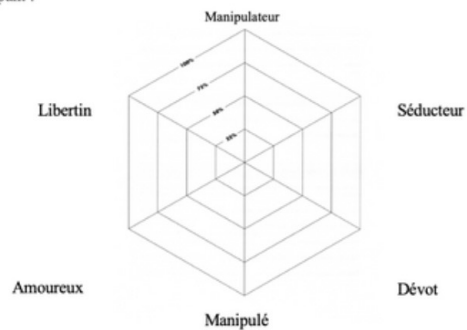


## La Marquise de Merteuil



Liens avec les autres personnages :

Profil du participant :



Catégorie : joueur - pion

Portrait moral :

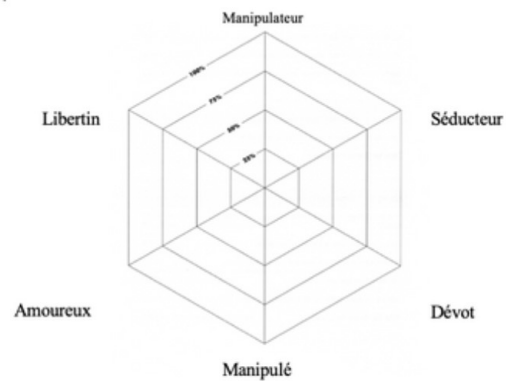


## Le Vicomte de Valmont



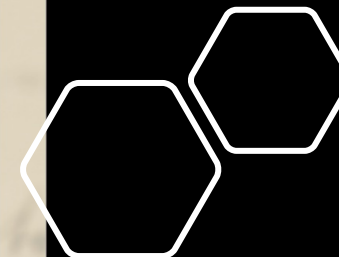
Liens avec les autres personnages :

Profil du joueur :



Catégorie : joueur - pion

Portrait moral :







→ Deux groupements de textes sont étudiés : un corpus sur la Marquise de Merteuil et l'autre sur le Vicomte de Valmont  
Les lettres sont réparties par groupes d'experts.

*Jeux de mains, jeux de vilains*



## Séance 3 – Jouer des tours

**Pb. Quelles sont les stratégies mises en place par les joueurs ?**

« Ou vous avez un rival, ou vous n'en avez pas. Si vous, en avez un, il faut plaire pour lui être préféré. Si vous n'en avez pas, il faut plaire encore plus pour éviter d'en avoir. »



Les corpus sont composés des lettres suivantes :

- Pour Valmont : lettres 21, 24, 44, 84, 89, 96 et 125
- Pour Merteuil : lettres 20, 38, 63, 81, 104, 105 et 106

Les deux corpus sont conçus en jeux de miroir, à l'image de l'intrigue : ils permettent d'analyser les stratégies des deux personnages et la manière dont ils jouent sur les mots pour atteindre leur but. Ils soulignent le double jeu auquel se livrent les deux principaux protagonistes.

A la manière des joueurs d'échec, les élèves notent chaque coup joué sur une fiche permettant l'analyse de la stratégie de chaque personnage. Les procédés littéraires utilisés dans les lettres sont alors étudiés en tant que moyens d'avancer ses pions dans le jeu.



Fil rouge : complétez la notice de jeu :  
« Comment jouer » en définissant les  
coups pouvant être joués par chacun  
des joueurs pour avancer dans la  
partie.



Réflexion : quelle est la place de lettre  
dans le jeu de la séduction ? En quoi  
devient-elle une arme ?

## Boîte à outils : le roman épistolaire

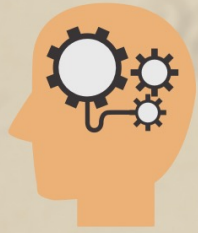
### 1. Les caractéristiques du roman épistolaire

- **Entre réel et fiction** : il renvoie très souvent à une critique politique ou sociale de la vie réelle, à une analyse des sentiments humains → réflexion argumentée sur les mœurs, modes de vie et la condition humaine.
- **Un roman polyphonique** : multiplicité des voix et des points de vue, chaque protagoniste a une vision différente des événements qui donne les clés pour comprendre
- **La double énonciation** : une énonciation entre les personnages du roman, une énonciation à destination du lecteur.

### 2. Les fonctions du roman épistolaire

- **Divertir** : Le roman épistolaire est d'abord un récit fictif qui captive l'intérêt et l'attention du lecteur, de manière agréable. Le suspense, les styles variés des protagonistes y contribuent.
- **Informé** : la lettre décrit une réalité sociale, économique ou culturelle.
- **Fournir une analyse psychologique** : la lettre laisse découvrir des personnages dont la trame psychologique s'épaissit au fil de la correspondance, au travers de ce qu'ils disent, de ce qui est dit d'eux, et aussi de ce qu'ils ne disent pas expressément mais est sous-entendu
- **Débattre, polémique, critiquer** : la lettre fait dire à d'autres des vérités -politiques, philosophiques- que l'auteur ne souhaite pas assumer directement

Lison pourtant regarde les banneres,  
de puis le dain, de puis dit ses prières;  
tant que ses yeux modestement baissés,  
sur son beau sein demeurent fixés,  
ses blancs tetons se soutenant sans peine,  
alloient, venaient, au gré de son haleine;  
leur mouvement invitait au plaisir.



## Déroulé de la partie : quels sont les coups possibles ?



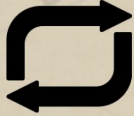
Le contrat :



La défausse :



Le litige



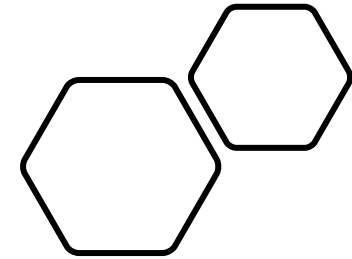
Rebelote



L'atout



L'appe l indirect





## Séance 4 – Se prendre au jeu

Pb. Cécile de Volanges, ange ou volage ...  
joue-t-elle avec le feu ?

« Nos amusements, nos rires, tout cela, vois-tu, ce ne sont que des jeux d'enfants ; il n'en reste rien après qu'ils sont passés. Mais l'amour, ah ! l'amour ... »



Ce corpus met l'accent sur le personnage de Cécile de Volanges, pion essentiel de la partie machiavélique à laquelle se livrent la Marquise de Merteuil et le Vicomte de Valmont afin de montrer comment elle va finir par se prendre au jeu

Le corpus est composé des lettres suivantes : 1, 29, 75, 97, 109, 117, 140 et 170

Ce corpus permet également d'évaluer l'efficacité des stratégies de Valmont et Merteuil.



 Complétez la dernière partie de la notice du jeu sur la fin de partie : définissez les conditions qui valident la victoire d'un joueur.

 Le parcours de Cécile marque-t-il la victoire de Valmont et Merteuil au jeu de la séduction ?

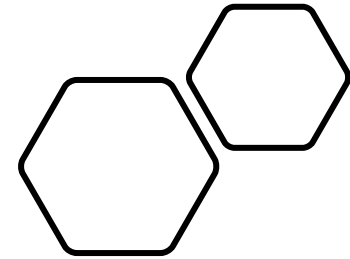
# Fin de partie



Objectif atteint

GAME  
OVER

Défaite





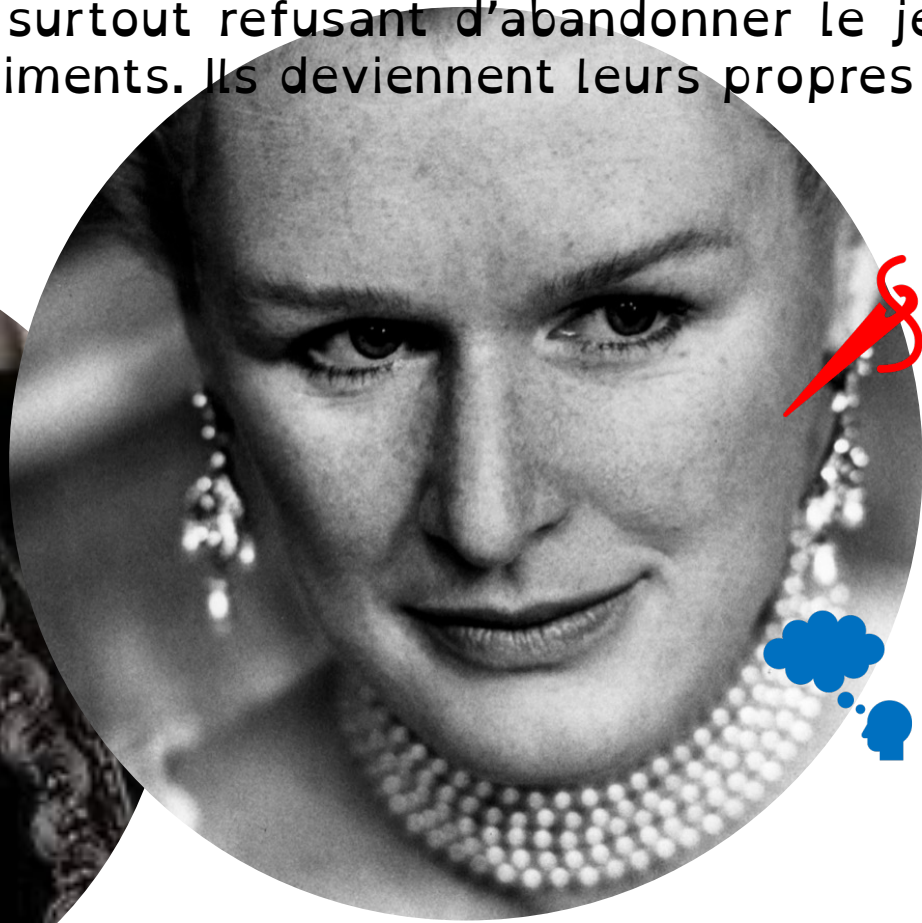
# Séance 5 – Echec et mat

Pb. Tel est pris qui croyait prendre ?

« Eh bien !  
La guerre. »



Ce dernier corpus permet d'étudier la fin de la partie qui se joue dans les Liaisons dangereuses et montrer comment la Marquise de Merteuil et le Vicomte de Valmont se retrouvent finalement pris à leur propre jeu. De vainqueurs apparents, ils deviennent finalement les véritables perdants de cette partie allant jusqu'à jouer leurs vies et leurs réputations, mais surtout refusant d'abandonner le jeu, trop fiers l'un et l'autre pour s'avouer leurs sentiments. Ils deviennent leurs propres victimes.



Corpus étudié : lettres 151, 152, 153, 163, 168 et 175

**Fil rouge : compléter la règle du jeu → précisez les conditions de défaite dans la partie.**

**Réflexion : Comment les joueurs se retrouvent-ils pris à leur propre jeu ?**

## Les notions du programme abordées :

### Mots-clés :

- Les joies du jeu : plaisir, amusement, connivence, risque, règles, défi, feinte, tricherie, stratégie, badinage, séduction.
- Les formes du jeu : jeu de société, collectifs, individuels
- L'esthétique de jeu : jeu dramatique, jeux de langage, jeux littéraires, jeux d'esprit.
- Les jeux de société, la société du jeu : socialisation, addiction, bizutage, rites.

### Les problématiques du programme auxquelles répond l'œuvre :

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 ?