

Fiche ressource programme limitatif Terminale Bac Professionnel

Erwan Le Bihan, *Requiem pour un joueur*

Fiche 4 – Mettre les élèves en activité pour travailler « Requiem pour un joueur » en œuvre intégrale.

1- Mener une enquête littéraire à partir d'un extrait de l'œuvre.

A partir de l'extrait du roman page 160 : « - Papa ? (...) Qu'est-ce qu'il t'es arrivé ? »)

Répondre à cette question à partir d'un relevé d'indices dans le livre : possibilité de répartir la classe en groupes qui prennent en charge la lecture d'un chapitre/mois.

Présenter ses recherches à l'oral et interagir sur le parcours de ce joueur qui permet ensuite de dégager des thématiques interprétatives.

2- Organiser la lecture collective du livre pour réaliser un audio-livre de la classe.

La préparation d'une lecture expressive peut se dérouler hors la classe pour pouvoir confronter dans la classe les propositions de lecture.

3- Construire un carnet de lecture à partir d'un questionnement ciblant la subjectivité du lecteur.

Il s'agit de consigner les impressions et réactions des élèves face à la lecture du texte, pour éventuellement faire part, raconter son expérience de lecture et ainsi préparer une lecture analytique efficace.

4- Faire écrire dans les « blancs » du texte, les épisodes, les interstices oubliés.

Faire écrire aux élèves des expansions fictionnelles (écrire dans/avant/après le texte) imitatives.

4- Répondre aux problématiques du programme limitatif à partir d'une recherche thématique.

Axes du programme limitatif	Eléments du texte
<ul style="list-style-type: none">• Importance du rapport au monde	<p>Situation « normale » : famille, travail, amis. Mais dès le début c'est un personnage qui semble envahi par une mélancolie, il regarde le monde qui vit autour de lui, il fait des constats. Besoin d'échapper à ce monde ?</p> <p>Un monde en parallèle « <i>Quelque chose dans l'appartement remue sans se déplacer, semble tourner dans l'air sans vouloir s'arrêter...ce quelque chose...se pose...se déplie, s'incurve et s'évanouit dans la cage d'escalier</i> »</p> <p>Fin de l'œuvre « <i>Aussi loin que porte mon regard...la peur du vide...un fil à tirer pour revenir au monde...les moindres battements du temps</i> »</p>
<ul style="list-style-type: none">• Jouer sur des supports différents	<p>Les paris sportifs, internet. Tous types de jeux : « <i>Un onglet qui porte la mention « Casino ». S'offrent à moi jeux de roulettes, blackjack.</i> »</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Rituels du jeu/ société du jeu • Source de plaisir, un remède à l'ennui • Enjeux moraux • Mettre en jeu sa vie sociale et affective • Aliénation • Oscillation entre hasard et stratégie 	<p>Il peut jouer n'importe où, n'importe quand.</p> <p>Champ lexical du suspense, de l'adrénaline, le lien avec le corps. Lien entre le corps et l'esprit. « <i>L'excitation provoquée par le jeu m'a électrisé</i> ». « <i>Je serre le poing, un geste réflexe de triomphe que je ne peux réfréner</i> » Pas de contrôle sur son corps « <i>mon corps s'inonde d'adrénaline</i> ». « <i>Je me sens grisé</i> » « <i>Impression de liberté</i> ». « <i>L'euphorie me gagne</i> » « <i>des perles de sueur</i> »</p> <p>La citation des différentes drogues, dépendances que l'Homme peut connaître. Le jeu est associé chez Richard à l'alcool. Evocation des diverses addictions : « <i>Où l'on fuit dans la dépression, dans l'alcool, dans la drogue. Dans le jeu. L'addiction, une branche à laquelle on se raccroche quand le sol se dérobe</i> »</p> <p>Narrateur qui va se détacher de sa vie professionnelle et familiale, il va tout perdre : il est licencié de son travail, et sa femme part à plusieurs reprises. Exemple du passage où il gifle son fils.</p> <p>Il se retrouve dans une situation plus que précaire. Cependant tout le ramène au jeu. « <i>je joue jour et nuit, sans stratégie rationnelle, des inspirations dépressives. Des combinaisons suicidaires</i> » « Perdre sa vie à la gagner » Devient agressif avec ses amis.</p> <p>Impression qu'il maîtrise toujours le jeu alors que c'est le jeu qui va le tenir dans un état de « domination ». Plus que l'aliénation, il rentre dans une déchéance physique. « <i>Mon esprit est ailleurs</i> » « <i>Etat second</i> » « <i>teint blême, mains moites...</i> » N'est plus dans la réalité : « <i>J'ai l'impression que mes pieds ne touchent plus le sol. Je me sens flotter au-dessus du carrelage. Dans le miroir, je peux vérifier que mon corps, enveloppé dans la serviette, est bien ancré au sol. Mais ma conscience m'indique clairement le contraire</i> ». « <i>Redeviens toi-même</i> »</p> <p>Lecture des pronostics sportifs comme pour éviter la part du hasard inhérent au jeu. Or au début il regarde des autres jouaient avec du dédain « <i>je n'ai pas le sentiment d'appartenir à cette communauté. Je me sens différent, plus</i></p>
---	--

<ul style="list-style-type: none">• Technologies qui modifient l'espace/ temps	<p><i>rationnel que les autres</i> » Il pense être dans une totale maîtrise de lui-même. Or il sous-entend parfois que cela n'a pas été le cas « <i>je maîtrise à nouveau la situation</i> »</p> <p>Evocation du jeu « <i>potlatch</i> » par Franck = maîtrise du jeu</p> <p>Livre qui est découpé en 9 mois afin de souligner la chute du narrateur. Il joue n'importe où, n'importe quand : « <i>Dans le courant d'une vie parallèle où l'espace et le temps auraient changé de nature</i> ». Notion d'Ubiquité.</p> <p>Il parie sur des matchs dans une autre fuseau horaire : « <i>par la grâce des fuseaux horaires, je peux miser sur les résultats de deux équipes colombiennes</i> ».</p>
--	---

5- Réaliser un débat littéraire interprétatif en classe :

Autour de la question suivante : Le roman d'Erwann Le Bihan, *Requiem pour un joueur*, peut-il être considéré comme un roman d'apprentissage inversé ?

6 – Etablir un corpus d'ouverture culturelle : "ça me fait penser à...."

- Comparer Orphée descendant aux enfers pour sauver Eurydice et le personnage du roman.
- Pourquoi *Moby Dick* est-elle souvent citée dans le roman ?
- Etude de la musique *Requiem for a dream*.
- Quelle(s) œuvre(s) d'art pourrai(en)t illustrer ce roman ? Pourquoi ?
- La présence de l'Art dans le roman. En quoi l'Art peut-il apparaître comme salvateur ?

7- Réaliser une interview fictive de l'auteur.

Les élèves par groupes de 4, établissent une liste de 5 questions à l'auteur, y répondent, les proposent aux autres élèves et confrontent leurs réponses pour tomber sur un consensus. Ils peuvent ensuite réaliser une interview audio sous la forme d'un jeu de rôle.

8- Réaliser sa couverture et quatrième de couverture du roman.

Les élèves élaborent et décrivent la couverture et la quatrième de couverture qu'ils auraient réalisés si ils avaient été éditeurs du texte.