

Ressources complémentaires : proposition de pistes pour exploiter l'œuvre.

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

Ces ressources sont proposées pour entrer dans une des problématiques générales du programme en lien avec le programme limitatif. Ce sont des pistes de réflexion qui répondent aux objectifs de l'objet d'étude et du programme limitatif¹. Ces réflexions permettent de répondre à l'objet d'étude "Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique".

Ces ressources ne sont pas des propositions clés en main mais elles invitent à un questionnement pour aborder l'objet d'étude sans pour autant être une séquence introductive, ce qui n'est pas attendu compte tenu du nombre d'heures allouées aux lettres.

Ces propositions permettront aux enseignants d'accompagner les élèves pour :

- Développer la lecture, la compréhension, l'interprétation.
- Construire un raisonnement.
- Justifier une interprétation en l'étayant à partir d'extraits choisis, de citations.

En travaillant ces compétences les élèves seront capables de développer un raisonnement argumenté.

Une attention particulière doit être portée à la compréhension. Même en classe de terminale, l'enseignant doit être attentif à cette phase car les élèves ont tendance à passer directement de la lecture à l'interprétation. Or sans compréhension, l'interprétation n'est pas possible et le travail de l'élève reste superficiel.

⇒ **Problématique choisie** : *"Pourquoi un tel espace de liberté et d'expérimentation peut-il conduire à l'aliénation ?"*

Pour réfléchir aux mots du programme à partir de la problématique choisie :

- Possibilité d'établir des réseaux lexicaux à partir des mots suivants :

Quel lien/rapport peut-on établir entre ces différents mots-clefs pour entrer dans la problématique puis dans l'œuvre "Le maître ou le tournoi de go" et conclure par une ouverture sur les pratiques de jeu actuelles ?

- Ces mots peuvent aussi servir à des rapprochements tout au long de la séquence et faire réfléchir les élèves sur leur emploi. (**Renvois vers CNRTL**²)

Aliénation https://www.cnrtl.fr/proxemie/aliénation	Jeu https://www.cnrtl.fr/proxemie/jeu	Nécessité https://www.cnrtl.fr/proxemie/futilité	Futilité https://www.cnrtl.fr/proxemie/n%C3%A9cessité%C3%A9
Perte Éloignement Aversion Dépression Maladie mentale Désordre Déséquilibre Névrose Erreur Égarement Divagation Obsession Passion Démence	Plaisir Loisir Passe-temps Distraction Amusement Rien Futilité Stratégie Système Politique Action	Logique Importance Utilité Besoin Obligation Devoir Contrainte Adversité Désir Manque Privation Dénouement Défaut	Superficialité Légèreté Insouciance Frivolité Plaisanterie Amusement Néant Vide

¹ <https://www.education.gouv.fr/bo/21/Hebdo5/MENE2036971N.htm>

² Source : CNRTL, portail de ressources et d'outils de traitement de la langue <https://www.cnrtl.fr>

Problématiques de séquence possibles :

- Dans quelle mesure le jeu vécu en tant que passion peut-il conduire à un abandon /une perte de soi ?
- Comment le respect des règles du jeu permet-il une construction de soi pouvant aboutir parfois à une forme d'aliénation ?

(Permet de construire un raisonnement pour se confronter à celui des autres. Il s'agit d'impliquer l'élève pour le conduire à se positionner et à engager sa propre réflexion.)

Des axes d'études de l'œuvre " **Le maître ou le tournoi de go, Kawabata** "

Pour une réflexion problématisée du roman autour de la problématique : **Mais pourquoi un tel espace de liberté et d'expérimentation peut-il conduire à l'aliénation ?** Trois axes se dégagent de l'œuvre et peuvent être exploités dans le roman de Kawabata et/ou dans la mise en œuvre d'un groupement de textes. Ils permettront aux élèves de mettre en perspective ces axes étudiés avec leurs propres pratiques de jeu. (Seul / chez soi / sans aucune valeur positive/violence).

Axe 1 "Règle du jeu" : Pour amorcer la séquence, il peut être intéressant de faire réfléchir les élèves autour de la société qui a élaboré ce jeu. Cf BO : *Les jeux varient enfin selon l'état de la technique des sociétés qui les inventent.*

Prolongement : Possibilité d'aller plus loin en établissant une comparaison entre leurs jeux actuels en lien avec le développement de notre société : il s'agit d'interroger les élèves sur le programme limitatif et leur propre définition des différents types de jeux (cf programme limitatif).

- <https://www.jeudego.org/>
- <https://artdugo.fr/>

Axe 2 "Attitudes et comportement du joueur de Go" : Le Go Ban comme tout jeu de plateau fait appel à la rigueur et au respect des autres joueurs. Le temps est une composante essentielle par rapport à laquelle tout joueur doit faire preuve de concentration et de patience. La discipline et la maîtrise à laquelle les joueurs s'astreignent contribuent à la construction de son identité de joueur et/ou sociale. Cependant, elles peuvent conduire à une perte de soi voire même une forme d'aliénation. Dans cet axe, il convient donc d'interroger le jeu et la façon dont il invite à penser l'action humaine et son rapport au monde. Il est aussi essentiel d'envisager le développement des valeurs du joueur en questionnant leur propre rapport à celles-ci.

Axe 3 "Le Go ban comme scène de combat" : Dans Kawabata, l'aliénation est à considérer comme une obsession. Le maître de Go se sent lié aux attentes qu'on a de lui, sur sa compétence, ses capacités à gagner. Son corps veut se détacher de ce qu'il doit être (problèmes de cœur). Le jeu contrôle la vie des joueurs. On ne sort pas indemne du jeu. Quand le maître arrête de jouer, qu'il capitule ; il meurt.

Ce dernier axe peut permettre un échange sur les habitudes de jeu des élèves et leurs attitudes face aux jeux (termes : addiction, obsession, plaisir...).

Sélection d'extraits pour exploitation dans lecture d'oeuvre intégrale ou groupement de texte :

----- : Axe 1 "Le Go ; règle du jeu"

----- : Axe 2 "Attitude, comportement du joueur de Go"

----- : Axe 3 "Le Go ban ; une scène de combat"

Édition Livre de Poche

Axe 1 "Le Go ; règle du jeu"				
Pages	44/45	P48/49	P90/91	P103/104
Extraits	La réclusion devait être effective, et durer jusqu'à la fin du tournoi. (...) Mais enfin quand on entre dans la voie des exceptions, cela n'a pas de fin."	"Dans les premières parties qui s'étendent (...) le mort serait peut-être mort plusieurs années plus tôt".	"(...) mais quand on dit des joueurs qu'ils sont reclus, ce n'est pas un vain mot. (...) le sommet qu'avait atteint sa carrière."	"Chez les Orientaux, le jeu dépasse le jeu (...) le Go chinois devait se défendre assez bien."
Commentaires	Règle du jeu	Règle du jeu / Maître unique - maître à vie	Règle du jeu : vivre reclus pendant le tournoi / règles excessives.	Le jeu du Go chez les Orientaux : originaire de Chine puis développement au Japon

Axe 2 « Attitude, comportement du joueur de Go »					
Pages	P38	P40/ début 41	P65	P66/67	P97
Extraits	Après les deux coups d'ouverture (...) Était-ce ce qui avait fait de lui le "Maître invincible"	"On m'a raconté qu'Otaké (...) l'équivalent de l'accélération du souffle, pour le Maître"	"je ressentais encore la force qui semblait émaner de lui (...) se gravait-il dans son esprit"	1."Mais Otaké comme le Maître (...) libérer son ultime tournoi de tout souci d'horaire" 2."Tous ceux qui connaissaient l'esprit du Go (...) mais au contraire l'épuisement".	"Sa patience, son endurance s'avéraient infinies (...) d'abandon total au démon du jeu".
Commentaires	Début de la compétition	Attitude du joueur de Go	Détermination d'un joueur de Go	Attitudes du joueur de Go (par rapport au temps / concentration)	Attitude du Maître face au jeu.

Axe 3 « Le Go ban ; une scène de combat »				
Pages	P78	P110/113 (Chapitre 30)	P 138/140	P 150/151
Extraits	“Blanc 70 donnait à ce 69 diabolique un coup d’arrêt (...) se sortir de cette passe d’arme plus légers, plus libres de leurs mouvements.”	“Le début du jeu semblait lui avoir donné satisfaction. (...) fin du chapitre	“Je me trouvais à quelque distance du damier (...) que le Blanc 130 consommait la défaite du “Maître invincible.”	“La tension du corps à corps (...) l’exaltation artistique”.
Commentaires	Rapport au combat / guerre / le damier prend vie.	Chapitre très intéressant ; le Go vu en tant que scène de combat ; voc guerrier/ stratégie / attaque / contre-attaque / récit du jeu sur un fond de guerre stratégique (maîtrise des gestes ; réflexion ; le damier est vu comme un territoire)	Assaut d’Otaké (passage très intéressant par rapport à la tactique mise en place et au déroulé des étapes de l’assaut)	Apothéose du combat

Méthodologie d’approche et d’appropriation d’une œuvre : le carnet de lecture.

Si les élèves n’ont pas l’habitude de travailler avec un carnet de lecture, débiter par un travail sur l’autobiographie du lecteur pour qu’ils s’approprient le support et entrent plus facilement dans une œuvre.

- Pistes pour que les élèves se lancent dans l’autobiographie du lecteur qu’ils sont :

- Selfie du lecteur par rapport à un objet lié à la lecture
- Ma bibliothèque de lecteur (œuvres qui les ont marqué positivement ou pas.)
- Raconter un souvenir lié à une lecture
- Rédiger le mot du lecteur

- Pour entrer dans le programme limitatif : dans leur carnet de lecture travailler autour de :

- Le mot du joueur : quel joueur suis-je ? Quel est le jeu auquel je joue le plus souvent ?
- Collage à partir d’images pour se présenter et présenter le joueur qu’ils sont, pour présenter mon/mes jeu(x) favori(s).
- Présentation dynamique-originale qui leur est propre (numérique : Canva-Prezi-PPT...)

- Pour pratiquer le carnet de lecture : le carnet de lecture ne se substitue pas à une progression de séquence. C’est un support d’étude de l’œuvre à associer à la séquence. Il est donc possible de le compléter par :

- Des retours de lectures-bilans, des prises de notes.
- Des citations (choix justifiés).
- L’association avec des œuvres picturales / films.
- Le suivi d’un personnage (journal du personnage).

- Établir un parallèle entre leurs pratiques de jeu et celles rencontrées dans l’œuvre.

Lectures pour entrer dans une œuvre intégrale :

Lectures pour les enseignants :

⇒ Eduscol :

Lectures incontournables pour aborder la lecture en classe :

- Lire une œuvre intégrale en lycée professionnel : <https://eduscol.education.fr/document/6079/download>
- Faire place au sujet lecteur : <https://eduscol.education.fr/document/5687/download>

⇒ **Carnet de lecture :**

- Le carnet de lecteur : [FRANÇAIS Le carnet de lecteur - media.eduscol.education.frhttps://cache.media.eduscol.education.fr > file > 6-...](https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Atelier_1/95/5/Le_Journal_de_lecteur_-_objet,_activites,_enjeux_pour_l_eleve_-_Compte_rendu_de_l_atelier_182955.pdf)
- Le journal de lecteur : objet, activités, enjeux pour l'élève [https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Atelier_1/95/5/Le Journal de lecteur - _objet, activites, enjeux pour l eleve - Compte rendu de l atelier 182955.pdf](https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Atelier_1/95/5/Le_Journal_de_lecteur_-_objet,_activites,_enjeux_pour_l_eleve_-_Compte_rendu_de_l_atelier_182955.pdf)

⇒ Lecture universitaire :

- Elise Ouvrard, Sophie Hébert-Loizele, Le carnet dialogique pour un passage à la réflexivité : expériences en lycée professionnel, *Les carnets aujourd'hui*, Presse Universitaires de Caen, 2019, Stéphanie Lemarchand <https://books.openedition.org/puc/13417?lang=fr>