

Titre	LA PETITE JOUEUSE D'ECHECS				
Descriptif physique de l'ouvrage					
Auteur	BELFIORE Robert				
Illustrateur					
Editeur	Mango jeunesse				
Collection	bibliomango				
Nombre de pages	70				
ISBN	2-7404-1508-7				
Forme littéraire	roman				
Genre littéraire	Science fiction				
Note de présentation	<p><u>Ministère :</u> Octavio est riche et puissant. Sa passion, c'est de jouer aux échecs. Sa partenaire habituelle, un robot, n'étant pas disponible, on lui envoie une jeune androïde, Gwendolyn. Celle-ci, peu diplomate, ne le laisse pas gagner. Octavio se met en colère, l'accuse d'avoir triché, et l'agresse. C'est alors que la maison, entièrement automatisée, se révolte et menace la vie d'Octavio.</p> <p>Il s'agit d'une nouvelle, initialement parue dans un recueil collectif. Elle présente donc les caractéristiques de cette forme littéraire : centration sur deux personnages, tranche de temps brève, élimination des détails.</p> <p>Dans le genre " science-fiction ", la révolte des machines, en particulier les robots, est un thème très exploité. Robert Belfiore renouvelle ce thème en se référant à la domotique. Le niveau de technologie ici décrit ressortit encore à la fiction mais, comme dans la plupart des textes du genre, la fiction incite le lecteur à s'interroger sur la réalité et les dangers que la science rend possibles, même si ses objectifs sont autres. De plus, dans <i>La petite joueuse d'échecs</i>, le fait que l'héroïne, bien qu'issue d'une usine, paraisse si humaine, pose fortement aux lecteurs des questions d'éthique.</p> <p>On pourra s'intéresser à la personnalité d'Octavio. Il vit dans un univers protégé, organisé pour le satisfaire, mais on sent, à certains signes (il est fait référence aux vampires, à <i>Aladin et la lampe merveilleuse</i>, à <i>Blanche-neige</i>) qu'il semble avoir un comportement d'enfant gâté. D'où son mensonge et sa colère. En parallèle, on étudiera le personnage de Gwendolyn. Au début, on ne sait pas qu'il s'agit d'un androïde, elle a vraiment l'air d'une adolescente, par la façon de se comporter et de s'exprimer : " Vous devez vous délirer top ici! ". Puis, quand Octavio lui tire dessus, l'ambivalence de Gwendolyn devient apparente : d'une part, la balle provoque " une bouillie de plastique fondu ", d'autre part, parmi les objets qu'elle laisse tomber par terre, il y a " un ourson en peluche ".</p> <p>En fait, cette nouvelle met en scène une confrontation entre deux personnages ambivalents, l'un à la fois adulte et enfant, l'autre, à la fois objet et être humain. Cette confrontation peut faire l'objet d'une adaptation théâtrale jouée par les élèves.</p>				
Axes de travail possibles					
En lecture	*	En écriture	*	A l'oral	*
Dispositifs pédagogiques possibles					

Un seul exemplaire suffit dans le dispositif proposé. Il sera nécessaire cependant de donner des passages dactylographiés pour les activités de groupes.

Première séance

Découverte de la première de couverture et lecture magistrale de la page 4

Débat :

Explications complémentaires sur la domotique.

Que peut-on imaginer comme nouveautés dans l'avenir dans une maison ? Lister les progrès sur une affiche dans une première colonne.

Relire la dernière phrase : si ces nouveautés ne fonctionnaient plus et se retournaient contre l'homme, que se passerait-il ? lister les effets indésirables dans la seconde colonne.

Pourquoi l'auteur nous donne-t-il cette définition et ajoute-t-il ces questions avant la lecture de son livre ? (débat d'anticipation)

Lecture magistrale jusqu'à la page 8 en repérant les référents culturels : les vampires, les mille et une nuits, Blanche Neige (et le miroir) et le fou du roi.

Pause : travail sur le personnage et sur le genre (espace et temps)

Deux groupes d'élèves sont constitués

Groupe 1 avec un élève écrivain : dresser le portrait d'Octavio sur une affiche 1, première colonne.

Groupe 2 avec un élève écrivain : noter les premiers indices dont nous disposons sur une seconde affiche (2), les premiers éléments qui nous montrent que nous sommes dans un autre espace temps : le miroir et le pistolet ; Mise en commun et explications par deux élèves rapporteurs.

Reprise de la lecture jusqu'à la page 18 (ils marchaient côte à côte). Même remarque pour les référents culturels : Hopper, Manchu, Gauguin, Georges de La Tour. Poursuite du travail en groupe.

Reprise de l'affiche (2) et suite des objets (détaillée) appartenant à une autre époque.

Reprise de l'affiche (1) et portrait de la jeune fille dans la seconde colonne.

Lecture magistrale jusqu'à la fin du premier chapitre et pause de compréhension : à quel jeu vont-ils jouer ? explications de Fischer et Elo.

Que penser des réponses que fait la jeune fille à propos de son nom, et de son indice ELO ? De quelle agence s'agit-il ? (référence à la science fiction).

Activités en production d'écrit : imagine un objet du futur et ce qui pourrait arriver s'il se retournait contre l'homme.

Activité à partir de la description du tableau : Il s'agit de la diseuse de bonne aventure de La Tour.

Proposer la reproduction du tableau aux élèves en donnant des informations sur le peintre, le tableau, ses dimensions, son lieu d'exposition..

Ceci sera l'occasion de faire réfléchir les élèves sur le travail de création de l'écrivain ou de l'artiste et de ses sources. D'autre part on réfléchira sur la part de vrai, de réel dans un ouvrage de fiction.

Deuxième séance

Reprise des affiches et résumé de ce que nous avons compris.

Lecture magistrale jusqu'à la page 33 (oreilles)

Pause de compréhension : noter en rouge sur l'affiche des personnages tout ce que l'on apprend sur Gwendoline : qu'est-ce qu'un androïde ? Compléter l'affiche des innovations.

Ici encore, on vérifiera les référents culturels cités pour prolonger la réflexion sur le lien réalité fiction : Julien Dobson, Youri Karzencov, Chris Grenier et Le Pirée

Débat : Un androïde peut-il mourir ? Peut-on avoir des sentiments pour un robot ? Pourquoi l'auteur a-t-il ajouté un ours en peluche à Gwendoline ? (début des sentiments d'Octavio)

Lecture magistrale jusqu'à la fin du chapitre 2 en ménageant une pause page 35 « Un bizarre sentiment le saisit. » pour anticipation

Noter sur l'affiche des innovations tout ce qui ne marche plus.

Débat : quel lien peut-il y avoir entre la mort de la jeune fille et le dysfonctionnement de la maison ?

Anticipation : qui parle derrière la porte et qu'est-ce cette chose ? Situation d'écriture courte. (écriture de travail)

Troisième séance

Découpage du chapitre en plusieurs parties numérotées de 1 à 8 :

1 – Pages 39 40 : « La jeune bohémienne...on lui envoyait. »
 2 – Page 40 « Et c'est alors qu'il perçut... » fin page 41
 3 – Pages 42 et 43 jusqu'à : « ...il allait s'en sortir. »
 4 – Pages 43 à 45 : « Comme il atteignait... Ils enfoncèrent la porte. »
 5 – Page 45 : « Il se demanda s'il aurait la force... » Fin page 46
 6 – Pages 47 et 48 jusqu'à « l'étrange visiteur apparut. »
 7 – Pages 48 à 50 : « C'était l'une des trois tondeuses.... C'était logique ! logique.
 8 – Pages 50 à 52 : « Effectivement, c'était.... C'était la fin. »
 La fin du chapitre sera lue par le maître.
 Les élèves s'entraînent à la mise en voix de ces paragraphes de manière à faire ressortir la terreur d'Octavio.
 Mise en voix par les élèves à l'ensemble de la classe.
 Faire réfléchir sur la chute.
 Reprise de l'affiche et lister ensemble les dysfonctionnements.

Quatrième séance

Lecture magistrale du chapitre 4 en ménageant des pauses pour laisser réagir les élèves.

- page 55 « Vous n'avez pas rêvé, Monsieur. »
- page 57 « ...d'après les photos. »
- page 58 « Ce n'était pas possible. »
- page 59 « Elle va nous emporter tous les deux. »

Débat : Comment Gwendoline est-elle revenue vivante ? Pourquoi Octavio a-t-il sauvé Gwendoline alors que ce n'est qu'une machine ?

Lecture du chapitre 5 découpé en 5 parties que les enfants découvrent silencieusement puis proposent en lecture à la classe et pause de compréhension.

- pages 63 à 66 « A un moment il a parlé de vous. »
- pages 66 et 67 « Et la maison ? »
- pages 67 et 68 « ou de peintre. »
- pages 68 et 69 « dans les circuits d'un IA. »
- page 69 à la fin

Débat : quel message veut faire passer l'auteur sur l'intelligence artificielle ? Sur les sentiments d'un humain vers un robot ?

Mise en voix des productions des élèves.

Travail sur les caractéristiques du genre « science fiction »

Mise en réseaux possibles

Avec d'autres ouvrages de la liste

Le génie :	le génie de la boîte de ravioli – Zullon Germano – La joie de lire
Domotique :	La Sorcière d'avril (nouvelle : la Brousse) – Bradbury – Actes Sud junior
Genre SF :	Le monde d'en haut – Petit - Casterman Une navette bien spéciale – Norris – Pocket jeunesse

Avec d'autres ouvrages hors liste

Les échecs :	les contes de l'échiquier- Jean Benoît Thirion
Du même auteur	Crime de papier - Bayard, 1997 (Je bouquine. Poche). Je vais te manger ! - Nathan, 2002 (Comète. Fantastique). Le Maître de Juventa - Hachette, 1996 (Bibliothèque verte. Aventure science-fiction). La Pieuvre de Xeltar - Milan, 1995 (Zanzibar. Science-fiction).
Sur le même thème	<u>Les Echecs :</u> Tchatouranga ou la merveilleuse histoire du jeu d'échecs / Constance Pitoeff ; ill. Michel Duchene - G.P., 1980 (Rouge et or). Le Pion de la reine / Nadja - L'Ecole des loisirs, 2003.

Sur le même genre littéraire	<p><u>Science fiction :</u> Anthologies de nouvelles chez Mango (collection Autres mondes) : Graines de futurs, Les Visages de l'humain, Demain la Terre, Premiers contacts. La Dernière pluie / Jean-Pierre Andrevon - Nathan, 1994 (Pleine lune. Science fiction). Vol à rebrousse-temps / Roy Apps - Casterman, 1998 (Huit & plus). Barbak l'étrangleur / Jean-François Chabas - Casterman, 1997 (Huit & plus). Le Seigneur des neuf soleils / Christian Grenier - Milan, 2000 (Milan poche. Junior. Science fiction). Les Oubliés de Vulcain / Danielle Martinigol - Hachette, 1995 (Le Livre de poche Jeunesse). L'Expédition perdue / Pierre Pelot - Nathan, 1994 (Pleine lune. Science fiction). Jonas 7 : clone / Birgit Rabisch - Hachette, 1998 (Vertige). Tous ces titres pour bons lecteurs</p>
Mots – clés	
Boîte à outils complémentaires pour l'enseignant	
Sur l'auteur	Site de Robert Belfiore : http://krikitu.free.fr/
Sur des détails du livre	Jeux de mots : ma puce p.65 Pas de mauvais esprit p.6 Clins d'œil : Manchu p.11 (illustrateur de SF) et Chris Grenier p.26 (auteur de SF)
Sur des détails du livre	
Sur des détails des illustrations	
Références d'articles parus	
Liens avec des sites parus	http://www.noosfere.net/jeunesse/ : site sur la SF jeunesse
Rédacteur de cette fiche	Groupe départemental « littérature jeunesse »Vaucluse