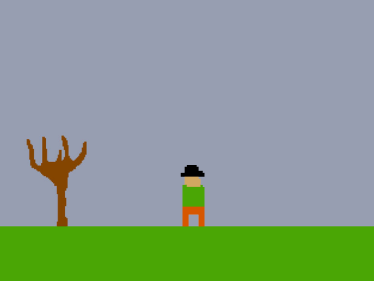
En attendant Godot – le jeu

*Pour la* [*semaine des mathématiques 2017*](https://ent2d.ac-bordeaux.fr/disciplines/semaine-des-maths/) *dont le thème est « mathématiques et langages », voici un petit projet de programmation très simple et interdisciplinaire, qui peut être proposé en classe ou à la maison et permet de stimuler la créativité des élèves de cycle 3 ou 4.*



# La pièce de Samuel Beckett

***En attendant Godot*** est une pièce de théâtre écrite en 1948 par Samuel Beckett qui s’inscrit dans le courant du **théâtre de l’absurde**. Elle met en scène deux vagabonds, Vladimir et Estragon, qui se retrouvent au milieu de nulle part, sur une route de campagne à la tombée de la nuit pour attendre Godot. Cet homme, qui ne viendra jamais, leur a promis qu'il viendrait au rendez-vous ; sans qu'on sache précisément ce qu'il est censé leur apporter, il représente un espoir de changement. En l'attendant, les deux amis tentent de trouver des occupations pour passer le temps. A la fin de la pièce, ils se retrouveront au même point qu’au début.

Ecrite en français puis adaptée en anglais par l’auteur lui-même, la pièce appartient à la fois à la littérature francophone et anglophone. En 1990, un sondage réalisé par le British Royal National Theatre, l’a désignée comme pièce majeure du théâtre anglophone du XXème siècle.

# Adaptation en jeu vidéo avec Scratch (mini-projet de programmation)

Après avoir sensibilisé les élèves à l’absurdité volontaire de la pièce (avec l’aide de vos collègues de lettres ou d’anglais), vous pourrez leur propose d’en réaliser une adaptation sous la forme d’un jeu vidéo absurde (dont voici [une version qui fera sourire ceux qui ont connu les premiers jeux vidéo](https://www.youtube.com/watch?v=5N1kqtum5rI)).

La version de base est accessible très rapidement aux élèves dès le cycle 3 : un lutin, Vladimir, contrôlé par le joueur ou suivant des instructions fixées par l’élève, peut se déplacer vers la droite ou la gauche. Rien ne se passe. A partir de ce scénario minimaliste, les élèves peuvent (et doivent pour que cela soit intéressant) imaginer d’infinies variantes, par exemple :

* Ajout d’un compteur du temps qui passe ou des passages de niveaux ;
* Gestion des interactions avec les bords de l’écran;
* Choix du lutin (Vladimir ou Estragon) voire mode 2 joueurs ;
* Actions possibles : les personnages disent des répliques de la pièce « Et si on laissait tomber ? » quand ils se croisent, quand ils passent sous l’arbre. Des petites scènes sont jouées automatiquement avec des successions de déplacements et répliques ;
* La nuit peut tomber ou le jour se lever…

L’absence voulue d’objectif au jeu laisse aux élèves une plus grande liberté pour exprimer leur créativité et devrait conduire à des productions très variées.

# Exploitations pluri-disciplinaires (voire mini-EPI)

* Etudes de passages de la pièce en cours de français ou d’anglais et visualisation d’extraits filmés. Le vocabulaire est très accessible, mais il y a beaucoup d’implicite qui, en collège, relève plutôt du cours de français. Sensibilisation des élèves au théâtre de l’absurde.
* Réalisation des décors et personnages en cours d’arts plastiques (sur papier ou sur ordinateur).
* Rédaction de dialogues et du scénario du jeu, en anglais ou français.
* Débat : le jeu vidéo est-il une forme d’art ?
* Organisation de concours au sein de l’établissement du meilleur scénario et de la meilleure implémentation selon divers critères (esthétique, complexité,…).
* Présentation des travaux d’élèves dans le cadre de la liaison école-collège.