

**Baccalauréat professionnel  
Épreuve de Français – sujet 0**

**Programme limitatif : « Le jeu : futilité, nécessité »**

**Proposition n° 2**

*Des attendus sont précisés après chaque question.*

**Image : Jeanne Moreau dans le film de Jacques Demy, *La Baie des Anges*, 1963.**



## Texte n° 1 : Louis Aragon, *Les Voyageurs de l'impériale*, 1942 (version de 1947).

Onze heures exactement. Elle faisait son entrée, la vieille dame, avec une régularité de train. On la réveillait, paraît-il, à dix heures et demie pour venir au casino. Elle dormait toujours jusque-là. Elle n'avait qu'à traverser de l'hôtel aux salles de jeu. C'était la propriétaire des plus grandes aciéries de Sheffield. Elle gagnait sur les ciseaux à ongles, les aiguilles à tricoter, les couteaux à dessert, et les mitrailleuses, dans le monde entier. Une des fortunes les plus colossales de la terre. Une famille pleine d'histoires tragiques. [...] Tandis que tout périssait autour d'elle, la vieille dame, qui s'était ridée à chaque malheur, se trouvait au bout de son âge, avec, entre ses mains résumée, la toute-puissance de la maison, la monstrueuse richesse dont elle ne savait que faire, une fois atteint le paroxysme de confort<sup>1</sup> sans lequel elle serait tout simplement morte, une fois assurés les soins dispendieux<sup>2</sup> qui nécessitaient autour d'elle, où les siens n'étaient plus, une ruche de médecins, d'infirmières, de masseurs, de spécialistes qu'elle haïssait, comme un enfant traquée au pouvoir de génies subalternes qui lui tirent les cheveux, lui pincent les jambes, lui font passer sur les joues les étincelles bizarres de tubes magiques. Et à onze heures exactement, chaque soir, soutenue par les deux secrétaires en habit qui avaient l'air d'attendre son héritage à chaque pas, elle apparaissait à Monte-Carlo, à Biarritz, ou à Dieppe, suivant la saison, dans un bruit d'électricité parmi les robes de soie, les messieurs qui se reculaient ; comme si on avait froissé à travers la salle, aux oreilles de tout le monde, des billets de banque invisibles.

La vieille dame s'était, comme tous les jours, assise à une petite banque<sup>3</sup>. Et elle faisait signe au croupier<sup>3</sup> de la main, banco<sup>3</sup> sur banco, grossissant la banque<sup>3</sup> jusqu'à la faire sauter<sup>3</sup>. Les petits pontes<sup>4</sup> essayaient de glisser derrière elle l'habituelle aumône, les cent sous fiévreusement quémandés. Le banquier<sup>3</sup> balançait de passer la main ou de tenir un coup encore. Banco<sup>3</sup>. Perdu. Le sabot<sup>3</sup> passe à la vieille dame qui a jeté sur la table une liasse de billets serrés avec une petite ficelle noire. Changeur<sup>3</sup> ! Le changeur se précipite. Les plaques<sup>3</sup> tombent, l'argent disparaît. Des autres tables, de nouveaux pontes<sup>4</sup> viennent. La partie va commencer.

Est-ce qu'elle est encore sensible au décor des grandes salles de Monte-Carlo, la vieille dame aux cheveux noirs ? Est-ce qu'elle sent encore venir par les fenêtres l'odeur chaude de la mer, des palmes et des orangers ? Est-ce qu'elle pense à la tentation de mourir qu'ont tous les soirs sur ces terrasses, là-bas, au dehors, des hommes qui ont jeté fébrilement devant elle sur le tapis des plaques comme celles qu'elle pousse, et qui ne signifient plus rien pour elle, pas même des services à découper ou des canons, qu'elle pousse comme si elle voulait s'en débarrasser ? Est-ce que la servilité autour d'elle, et les yeux envieux d'êtres hagards, ne lui donnent pas de temps en temps l'envie de quitter le baccara<sup>3</sup> où elle passe ses nuits machinales ? Elle relève sur ses épaules le châle de dentelle blanche.

---

<sup>1</sup> Paroxysme de confort : sommet de confort.

<sup>2</sup> Dispendieux : très coûteux.

<sup>3</sup> Au casino, pour jouer au jeu de cartes qui s'appelle le *baccara*, on prend place à une *petite banque*, une table où se jouent des sommes symbolisées par les *plaques* que le *changeur* fournit au joueur en échange de son argent ; pour obtenir des cartes prises dans un *sabot*, le joueur fait signe au *croupier* qui organise le jeu ; quand il s'occupe de la réserve d'argent, la *banque*, il est aussi le *banquier* du jeu. Le joueur qui tient l'enjeu contre la banque *fait banco* ; il *fait sauter la banque* lorsqu'il gagne tout l'argent de celui qui tient le jeu.

<sup>4</sup> Les *petits pontes* sont les joueurs moins riches.

**Texte n° 2 : Jean Château, article « JEU », « D. Le jeu chez l'enfant », *Encyclopaedia Universalis*, t. 13, p. 38, Paris, 1995.**

*Dans cet article d'encyclopédie, le philosophe Jean Château vient de faire observer la façon dont l'enfant dépense son énergie dans le jeu où il éprouve ses forces : « le jeu est avant tout une épreuve et une preuve de ce que l'enfant est lui-même ».*

Ces dernières remarques font comprendre quelles différences il y a entre le jeu de l'enfant et le jeu de l'adulte. Le premier est une épreuve qui intéresse toute la personne à chaque moment, une personne en train de croître et qui veut témoigner de ses forces neuves. Le second est délassément ou distraction. Jouer, pour l'enfant, c'est s'engager entièrement dans son jeu – et c'est pourquoi il y a un sérieux du jeu enfantin. Le jeu, c'est par excellence l'acte de l'enfant: ce n'est point le délassément d'un travail qu'il ignore encore, ni la distraction du vide désagréable de l'ennui, mais une conquête de soi perpétuellement renouvelée. Au contraire, le jeu de l'adulte, c'est un à-côté, l'essentiel étant ici le travail. Non que l'adulte ne retrouve parfois l'esprit du jeu enfantin, mais il le redécouvre surtout dans les tâches neuves, les recherches, les explorations ; la plupart du temps son jeu n'a pas la tension du jeu enfantin, c'est un simple passe-temps relâché. Pour que le jeu de l'adulte retrouve les caractères du jeu enfantin, il faut qu'il s'agisse de conduites qui remplissent une part bien déterminée de la vie. Ou bien jeux d'oisifs, jeux de casino, jeux de guerre ou d'amour : l'action ne s'y astreint nullement à une efficacité réelle, mais, comme dans les jeux enfantins, elle se donne un cadre formel et strict – par exemple avec les lois de la chevalerie ou celles des jeux amoureux que rapporte *L'Astrée*<sup>1</sup>. Ou bien jeux de cérémonie, jeux religieux, qui prennent place en des circonstances bien déterminées et ont quelque lien avec le culte.

D'autre part, les jeux adultes utilisent des facteurs qu'ignore à peu près complètement le jeu enfantin, comme le hasard : les jeux de hasard, si importants pour l'adulte, n'apparaissent guère, et très peu, qu'à la fin de l'enfance ou plutôt à l'adolescence, la notion de hasard étant une notion difficile que l'enfant n'assimile que très tard. Les jeux d'emportement, de leur côté, ne se manifestent chez celui-ci que lorsque la tension ludique s'est fortement relâchée ; ce sont des ratés du jeu enfantin, plutôt que l'un de ses éléments ; en revanche, chez l'adulte, lorsque des cérémonies strictes imposent un cadre que ne connaît pas l'enfant, en même temps qu'interviennent des raisons d'ordre religieux ou magique, l'emportement revêt un rôle capital ; mais il ne s'agit plus là de cette conquête de soi que recherche avant tout l'enfant.

Enfin le jeu adulte est quasi toujours un jeu collectif ; l'adulte est ordinairement trop socialisé pour se permettre de jouer seul sans l'approbation des autres, tandis que l'enfant joue facilement seul, car c'est son être propre qu'il engage dans son jeu.

---

<sup>1</sup> Les lois de la chevalerie sont les grands principes moraux et sociaux auxquels obéissent les chevaliers ; dans le roman *L'Astrée* (1607), on trouve de la même façon de grands principes qui doivent organiser les rapports amoureux.

## Compétences de lecture (10 points)

### Image

#### Question 1 (1 point)

Quelle impression d'ensemble se dégage de la photographie ? Justifiez votre réponse.

*On attend une description motivée : impression d'ennui traduite par une posture nonchalante, avachie, un regard dans le vide...*

### Image et texte n° 1

#### Question 2 (2 points)

Comparez le personnage féminin du texte 1 à celui de la photographie : quelles sont leurs différences et leurs ressemblances ?

**On attend certains des éléments suivants :**

#### **Au titre des différences,**

- *la beauté resplendissante de Jeanne Moreau, blonde platine, contraste singulièrement avec l'état de dégradation physique de la vieille dame aux cheveux noirs ;*
- *l'une est seule, l'autre a autour d'elle une agitation permanente ;*
- *la première est passive devant la roulette tandis que la seconde joue de façon compulsive.*

*On acceptera aussi des réponses plus subjectives exprimant un ressenti : par exemple, la femme de la photographie peut, par sa beauté, susciter l'admiration ; la vieille dame, par son absence d'empathie et son rapport à l'argent, peut au contraire éveiller l'antipathie du lecteur.*

#### **Au titre des ressemblances,**

- *toutes les deux évoluent dans un même décor : le casino ;*
- *on observe une absence de toute émotion positive, de tout plaisir à jouer (signifié soit par l'expression de l'ennui sur le visage et la passivité, soit par un jeu mécanique) : leur attitude les singularise et détonne dans un lieu dédié au divertissement.*

### Texte n° 1

#### Question 3 (3 points)

Que révèle la façon particulière de jouer de la « vieille dame » sur son rapport aux autres et à elle-même ? Justifiez vos réponses par des éléments du texte qui permettent de l'expliquer.

**On attend :**

- **une comparaison étayée, par exemple avec les éléments suivants :** *les autres jouent « fiévreusement », « fébrilement » et peuvent risquer leur vie ; elle paraît insensible, indifférente au monde qui l'entoure, elle joue mécaniquement « tous les jours » et « passe ses nuits machinales » à la table de jeu ;*
- **des facteurs d'explication repérés dans le texte, par exemple avec les éléments suivants :** *l'âge (sur lequel le portrait insiste) qui fait qu'elle apparaît comme presque déjà morte, et remise sur pied par une série d'opérations sur le corps ; l'infini de la fortune, qui fait qu'elle ne risque rien (« une des fortunes les plus colossales de la terre », « la monstrueuse richesse », « grossissant la banque jusqu'à la faire sauter »...) et qui pervertit les rapports humains (« deux secrétaires en habit [...] avaient l'air d'attendre son héritage à chaque pas » ; « les petites pontes essayaient de glisser derrière elle l'habituelle aumône, les cent sous fiévreusement quémandés »).*

**On valorisera les copies qui auront pu prendre appui sur l'écriture du texte dans le traitement de cette question :**

- *soit en saisissant le jeu d'écriture pour rendre compte des manipulations du corps vieillissant (« une ruche de médecins, d'infirmières, de masseurs, de spécialistes qu'elle haïssait, comme une enfant traquée au pouvoir de génies subalternes qui lui tirent les cheveux, lui pincent les jambes, lui font passer sur les joues les étincelles bizarres de tubes magiques ») ;*
- *soit en ayant saisi la puissance de l'image assimilant la vieille dame elle-même à l'argent qui la fonde et la dévore (« elle apparaissait [...] comme si on avait froissé à travers la salle, aux oreilles de tout le monde, des billets de banque invisibles »).*

## Texte n° 2

### Question 4 (2 points)

Expliquez ce qui, selon Jean Château, distingue le jeu de l'enfant du jeu de l'adulte.

*On attend deux éléments de réponse au choix et on exige un effort de reformulation du texte. Dans la rédaction de la réponse, on attend aussi une mise en relation explicite du jeu de l'enfant/ de l'adulte pour chacune des différences (et non un inventaire des caractéristiques de l'un et de l'autre).*

## Corpus (image, textes n° 1 et n° 2)

### Question 5 (2 points)

Proposez un titre au corpus et justifiez-le en montrant pourquoi il rend bien compte des points communs et des différences entre les trois documents qui le composent.

*Tout titre pertinent est accepté à condition que le candidat mette en perspective les documents constitutifs du corpus pour justifier ce dernier. On n'accepte pas la simple reprise de la thématique « le jeu, futilité, nécessité ».*

## Compétences d'écriture (10 points)

### Pensez-vous que le jeu permette toujours d'échapper à l'ennui ?

Dans un développement organisé et argumenté d'une quarantaine de lignes, vous exprimerez votre point de vue personnel en vous aidant du corpus et des connaissances acquises durant vos lectures de l'année, en particulier le livre étudié dans le cadre du programme limitatif. Vous pourrez aussi mobiliser votre culture et vos expériences personnelles.

### Pour la correction

Critères d'évaluation	Non	Partiellement	Oui
<b>Argumentation / 4 points</b>			
Le propos est construit et développe des arguments pertinents. Ce sont ces arguments qui sont évalués et non la thèse soutenue. On n'hésitera donc pas à accorder la totalité des points à une copie qui développerait de manière pertinente une seule thèse comme à un développement qui choisirait de prendre en compte plusieurs points de vue. <i>La forme délibérative (en 3 parties) n'est pas attendue.</i>			
Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.			
<b>Le lecteur est convaincu par la cohérence et la pertinence du propos.</b>	<b>/4</b>		
<b>Lecture / Connaissances / 3 points</b>			
Les éléments du corpus sont mobilisés.			
Le livre étudié et les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisés.			
La culture personnelle est sollicitée.			
<b>Le lecteur identifie les références culturelles et perçoit leur intérêt pour l'argumentation.</b>	<b>/3</b>		
<b>Expression / 3 points</b>			
La structure des phrases est globalement correcte.			
L'orthographe est globalement correcte.			
Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.			
<b>Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficulté.</b>	<b>/3</b>		