

**BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL**

**BREVET DES MÉTIERS D'ART**

**TOUTES SPÉCIALITÉS**

**ÉPREUVE DE FRANÇAIS**

**ÉLÉMENTS DE CORRIGÉ**

**SESSION 2022**

---

**Durée de l'épreuve : 3 heures**  
**Coefficient : 2,5**

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	Page de garde – <b>CORRIGÉ</b>
Repère des épreuves : C 2206-FHG FR 1	Page 1/5

## Evaluation des compétences de lecture (10 points)

### Texte n°1

1) Expliquez ce que veut dire « jouer vraiment » pour Louise. (2 points)

Pour Louise, jouer vraiment c'est :

- **Avoir une grande capacité à inventer au point d'échapper à l'ordinaire ou à la réalité le temps du jeu** : « pays imaginaire », « barreaux imaginaires », « invente une géographie précise ».
- **Envisager le jeu comme une chose sérieuse**: « Elle prend très au sérieux les jeux », « un soin minutieux », « une géographie précise ».
- **Inverser les rôles** : le jeu de cache-cache devient le jeu du chat et de la souris, à la différence que le chat ici semble être Louise, ce que laisse entendre la narration car tout dans son attitude évoque le félin, voire le serpent. Ainsi Louise « se glisse » (l. 24 et l. 37), dans sa « tanière » depuis laquelle elle « observe » en « retenant sa respiration ».
- **Être dans l'excès** (elle « se tord », « pousse des cris sauvages », « l'air saoule »).

On valorisera les candidats qui perçoivent que Louise sort de son rôle de nounou, **n'a pas une attitude mesurée** comme on pourrait l'attendre de la part d'un adulte qui fixe les règles, les limites : « personne ne compte et il n'y a pas de règles » ; elle « ne dit rien même » quand les enfants pleurent ; elle leur tend des pièges jusque dans le choix de cachettes improbables : « elle se glisse dans le panier à linge sale ».

2) Comment évolue la stratégie de Mila au fur et à mesure du jeu de cache-cache ? (3 points)

Au départ, **Mila subit le jeu**. Elle n'en maîtrise pas les préparatifs : « Mila doit mémoriser » la géographie imposée par Louise, elle « se lasse » parfois. « Elle crie », elle hurle, elle pleure, elle se désespère avec son frère. « Elle s'énerve, elle tape des pieds ».

Dans un deuxième temps, **elle comprend** le fonctionnement de Louise : elle « s'est mise à découvrir les cachettes », elle « a compris qu'il fallait tirer les portes ». Mais elle n'a toujours pas la maîtrise du jeu : elle « cherche en vain » et continue à sangloter.

Enfin, « Mila ne crie plus ». Elle progressé et s'approprie les règles de Louise : elle « se tait », elle « fait semblant », jusqu'au retournement de situation où « Louise est prise à son propre piège ». **Mila arrive à gagner**.

### Image

3) Analysez l'attitude des adultes dans le tableau. (1 point)

Les **adultes surveillent les enfants** : une femme se tient debout devant la balançoire, tandis qu'un autre, en retrait (second plan à gauche), bien qu'éloigné, regarde aussi la fille se balancer.

Ils **veillent à ce qu'ils ne se fassent pas mal**, qu'ils ne se blessent pas : la femme au chapeau, au premier plan, a une attitude protectrice. Elle tend les mains pour retenir une petite fille.

On peut remarquer que les **adultes ne jouent pas** et qu'ils se contentent de surveiller le jeu.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	Corrigé
Repère de l'épreuve : C 2206-FHG FR 1	Page 2/5

## Textes n°1 et n°2

4) a. Expliquez ce que devrait être le rôle de l'adulte selon Winnicott. (1 point)

L'adulte doit être **responsable et disponible** pour rassurer l'enfant (et contrer l'aspect effrayant que le jeu peut éventuellement avoir), mais il ne doit pas entrer dans le jeu.

Il est là en tant qu'organisateur, mais il ne doit **pas diriger le jeu**, afin de laisser libre cours à l'expression de la créativité de l'enfant.

b. Dans le texte 1, la nourrice exerce-t-elle vraiment ce rôle ? Justifiez votre réponse. (1 point)

Non, elle fait tout le contraire :

- Elle n'est pas responsable car elle rend **le jeu effrayant** (elle fait pleurer les enfants et crée de l'angoisse).
- Elle leur **impose son propre jeu** aux enfants : c'est sa créativité qui compte. On dirait que c'est elle qui joue uniquement.

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

5) Donnez un titre au corpus. Justifiez-le en identifiant le point commun et en précisant les différences entre le texte 1, le texte 2 et l'image. (2 points)

Tout titre pertinent sera accepté, dès lors qu'il est justifié de façon cohérente.

### Point commun :

Le corpus interroge la place de l'adulte dans les jeux d'enfants.

On valorisera les réponses qui envisagent le jeu **comme une expérience, un apprentissage** : Mila devient plus performante au jeu de cache-cache, apprend à se maîtriser pour gagner. Dans le tableau, l'enfant développe sa mobilité sur la brouette, en autonomie malgré la surveillance de l'adulte. Chez Winnicott, le jeu est explicitement une expérience nécessaire à la vie.

### Différences :

Le texte 1 s'oppose au texte 2 et à l'image. Dans ces derniers, **les adultes doivent être responsables** : ils surveillent les enfants sans s'impliquer dans le jeu. Dans le tableau, les adultes les laissent faire leur expérience : grimper sur une brouette, faire de la balançoire, mais ils sont là pour ne pas rendre cette expérience effrayante, comme le préconise Winnicott.

En revanche, dans le texte 1, Louise n'a pas le comportement attendu chez un adulte : elle se laisse emporter par sa créativité comme le ferait un enfant. Elle ne paraît pas responsable et s'implique beaucoup trop dans le jeu de Mila et Adam. Cela se fait au détriment de leur propre expérience.

On remarque également que le corpus aborde **l'aspect effrayant du jeu** : si dans le tableau la peur est contrôlée par les adultes, elle est suscitée par Louise dans le texte 1.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	Corrigé
Repère de l'épreuve : C 2206-FHG FR 1	Page 3/5

## Évaluation des compétences d'écriture (10 points)

Selon vous, le jeu est-il toujours ludique ?

En vous appuyant sur les documents du corpus, vos connaissances et vos lectures de l'année, en particulier celle de l'œuvre du programme, vous répondrez à cette question dans un développement argumenté d'une quarantaine de lignes au moins.

Critères d'évaluation	Non	Partiellement	Oui
<b>Argumentation / 4 points</b>			
Le propos est construit et développe des arguments pertinents : <b>Parfois, le jeu dépasse sa fonction ludique et devient aliénant ou effrayant.</b> <b>ET</b> <b>Il est nécessaire d'avoir des règles et des limites pour encadrer le jeu.</b> <i>La forme délibérative (en 3 parties) n'est pas attendue</i> Un candidat qui bornerait la démonstration à l'idée que le jeu est ludique ne pourrait pas obtenir plus de la moitié des points.			
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 difficultés.</b>	<b>/3</b>		

## Pistes d'exploitation pour les œuvres littéraires inscrites au programme

### *La Peau de chagrin :*

- L'aspect ludique du jeu disparaît quand celui-ci devient excessif, incontrôlé et qu'il engage la vie du joueur. Se pose alors la question des contreparties, de l'engagement de Raphaël dans un jeu qui le consume.

### *Zéropolis – L'expérience de Las Vegas :*

- Ce sont ici les thèmes de l'addiction, de la superficialité et de l'abrutissement qui montrent les limites que le jeu ne doit pas dépasser. La frontière, une fois franchie, voit le jeu se transformer en besoin, en aliénation.

### *Hors d'atteinte ? :*

- On pourra évoquer la frontière entre la liberté accordée par le jeu quand il est contrôlé et encadré, et l'aliénation qui naît quand le jeu devient omniprésent dans la vie de Frédérique.

### *Le Joueur :*

- Le jeu est imposé au narrateur par Paulina, qui le méprise alors que lui l'aime. Le jeu perd sa dimension ludique parce qu'Ivanovitch ne joue plus pour lui-même.

### *Le Maître ou le tournoi de go :*

- Le jeu de go illustre dans ce sujet d'écriture le jeu bien défini, avec ses règles précises qui donnent un cadre aux joueurs. Mais c'est aussi un jeu qui consume l'existence du maître parce qu'il n'arrive plus à le restreindre à un espace purement ludique : sa charge sociale et existentielle apparaît trop grande.

### *Corniche Kennedy*

- Le jeu, au-delà du plaisir immédiat qu'il peut procurer, est ici un moyen d'intégration à un groupe social. Le défi qu'il représente prend le pas sur l'aspect ludique jusqu'au dénouement.

### *Les Liaisons dangereuses*

- Le jeu de séduction n'est pas un jeu pour tout le monde ; orchestré par Valmont et madame de Merteuil, il n'est pas qu'un simple jeu ; particulièrement cruel et malsain, il est exécuté au détriment des autres.

### *Requiem pour un joueur*

- Le jeu d'argent dépasse le cadre du jeu car c'est une pulsion croissante, omniprésente, qui engage la vie de Richard et celle de sa famille.

### *La Défense Loujine*

- Le jeu d'échecs est un jeu pour le jeune Loujine qui le vit cependant de façon de plus en plus intense ; l'aspect ludique disparaît peu à peu jusqu'à mettre sa vie en danger et le rendre fou.

### *Les Dernières Cartes*

- Le joueur engage « sa vie » puisqu'il risque sa carrière et sa réputation. La partie de Baccara est un jeu qui part d'un bon sentiment jusqu'à ce que le joueur, grisé par sa réussite, perde totalement pied avec la réalité.

### *Le Joueur d'échecs*

- Pour M. B., le jeu n'est pas ludique : il est une suite de combinaisons, d'automatismes, mais également un moyen d'évasion. Lorsqu'il joue une partie réelle, il ne fait que reproduire ce qu'il a appris, et met sa santé mentale en danger en replongeant dans son passé.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	Corrigé
Repère de l'épreuve : C 2206-FHG FR 1	Page 5/5