

SESSION 2023

BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL
Toutes spécialités

BREVET DES MÉTIERS D'ART
Toutes spécialités

ÉPREUVE DE FRANÇAIS

CORRIGÉ

Durée de l'épreuve : 3 heures

Coefficient : 2,5

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités		
Épreuve de Français		Page 1/4
Repère de l'épreuve : C PF2309-FHG FR 3		

Texte 1 (3 points)Question 1a

Pourquoi les joueurs ne sont-ils pas en accord dans ce moment de jeu ?

Lors de la partie de Monopoly, le premier moment de désaccord intervient lorsque le personnage principal se voit contraint par les autres d'arrêter le jeu en cours alors qu'il le domine (« Ce n'est même pas une question – la décision est prise » l. 3 ; « Seul le vainqueur devrait décider du top final » l.9-10). Mais, alors qu'il souhaite juste savourer sa victoire, les trois autres joueurs décident finalement d'une revanche et le gagnant doit remettre sa victoire en jeu s'il ne veut pas être considéré comme un mauvais joueur. C'est le deuxième moment de désaccord. Enfin, dans cette nouvelle partie, le narrateur se voit opposer un refus quand, à son tour, il souhaite stopper le jeu qui s'engage mal pour lui.

On attend des copies qu'elles rendent compte des attitudes divergentes des gagnants et des perdants et de la liberté des joueurs de pouvoir ou non arrêter le jeu quand il n'est plus synonyme d'amusement. On valorisera celles qui parviennent à délimiter les trois moments de désaccord.

Question 1b

Expliquez la phrase : « Il sourit quoiqu'il tâche de se l'interdire par délicatesse, ne pouvant s'en empêcher de fierté » (lignes 13-14).

On attend une réponse qui souligne la dualité des sentiments qui animent le gagnant. En effet, il éprouve le plaisir de la victoire (« il sourit ») mais cherche à rester humble et réfrène son sourire pour ne pas heurter ses adversaires.

Document (2 points)Question 2

En vous appuyant sur tous les éléments de la planche de bande dessinée, à quoi le jeu est-il comparé au fil de la partie ?

Le jeu est comparé à une bataille.

Le lexique d'abord reprend celui de la guerre : « persécutent », « se rentre dedans », « se ravage », « désolation », « cadavres », « brutalité ».

L'attitude enfin des joueurs converge vers cette idée d'affrontement : le gagnant clame, hurle (le changement de police d'écriture) sa victoire à cinq reprises, son corps tout entier affiche son triomphe et sa supériorité (bras levés, bras pliés vers le haut pour sortir les muscles, buste en avant, sourire exagérément affiché) pendant que l'adversaire, d'abord stoïque, tente de garder une attitude de bon perdant en analysant le jeu. Mais il finit par perdre son sang-froid devant l'arrogance de l'autre et lui jette brutalement le plateau de jeu au visage.

Texte 2 (2 points)

Question 3

Selon Roger Caillois, qu'est-ce qui différencie le jeu de la vie ? Vous justifierez votre réponse en reformulant deux idées de l'auteur.

On acceptera tout élément qui participerait à montrer que le candidat a cerné ce qui distingue, selon R. Caillois, les domaines du jeu et de la vie.

- dans le jeu, les risques sont maîtrisés, encadrés car « on est maître du destin » (I.1), celui qui prend des risques inconsidérés jusqu'à se perdre est seul responsable ;
- le jeu doit rester un divertissement, le joueur peut décider de s'en retirer à tout moment et la défaite ne doit pas avoir d'autre conséquence que de mettre fin au jeu ;
- le jeu est une « activité libre » auquel on participe volontairement parce que l'on connaît le cadre, les enjeux, les risques ;
- le jeu n'est pas une activité sérieuse : la défaite et la victoire font partie de la règle et n'ont pas d'impact en-dehors du temps de jeu ;
- le jeu est un refuge car il se déroule dans un cadre sécurisé qui épargne les autres domaines de la vie ;

Corpus (3 points)

Question 4

En mobilisant l'ensemble du corpus, identifiez et caractérisez différents types de gagnants et différents types de perdants.

Parmi les types de gagnants et de perdants présents dans le corpus, on trouve :

- le mauvais perdant : celui qui arrête le jeu uniquement parce qu'il perd (texte 1) ou celui dont la défaite déchaîne l'agressivité (la bande-dessinée) ;
- le beau joueur, qu'il gagne ou qu'il perde, il garde à l'esprit que « le jeu reste jeu » (texte 2) : le vainqueur humble (texte 1), le perdant qui analyse sa défaite (début de la bande dessinée), celui qui accepte les règles quelle que soit l'issue car il différencie le jeu de la vie (texte 2).

On acceptera d'autres déclinaisons (bon perdant, bon gagnant, mauvais gagnant, mauvais joueur...) à condition de les caractériser et de les associer au corpus.

On valorisera les réponses nuancées qui mettront en avant les fluctuations pour un même joueur au cours du jeu, selon les interactions ou les ambiguïtés dans le statut de gagnant et perdant (le gagnant qui prend le jeu trop au sérieux au point de s'y perdre dans le texte 2 ou le narrateur du texte 1 est-il vraiment le gagnant d'une partie non achevée ?).

Évaluation des compétences d'écriture

(10 points)

Être beau joueur, est-ce savoir gagner et savoir perdre ?

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

On attend une réponse nuancée à la question, qui rende compte des différences d'attitudes dans la victoire et la défaite. La notion même de « beau joueur » méritera d'être définie notamment par la capacité à accepter la finalité du jeu quelle qu'elle soit.

On valorisera les copies qui analysent un autre terme du sujet : le verbe « savoir ».

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités		
Épreuve de Français		Page 3/4
Repère de l'épreuve : C PF2309-FHG FR 3		

Prise en compte des œuvres du programme limitatif :

- les textes de Kérangal, Schnitzler (les autres joueurs), présentent des beaux joueurs qui ne cherchent pas que le gain dans le jeu mais sont attirés par le plaisir ludique, le plaisir d'être ensemble et peuvent même faire preuve de solidarité entre joueurs.
- les textes de Balzac, Carrère, Dostoïevski, Schnitzler, Bégout, Choderlos de Laclos, Zweig, Nabokov, Kawabata montrent des personnages qui ne dissocient pas le jeu de la vie soit parce qu'ils n'en circonscrivent pas les conséquences, soit parce qu'ils le prennent trop au sérieux.
- les textes de Choderlos de Laclos, Balzac, Kawabata, Schnitzler proposent des portraits de mauvais perdants qui se sentent humiliés par la défaite au point d'y laisser leur vie ou au moins leur sens moral.

Critères d'évaluation	Non	Partiellement	Oui
Argumentation / 4 points			
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.			
Le lecteur est convaincu par la cohérence et la pertinence du propos.	/4		
Lecture / Connaissances / 3 points			
Les éléments du corpus sont mobilisés.			
Le livre du programme étudié et les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisés.			
La culture personnelle est sollicitée.			
Le lecteur identifie les références culturelles et perçoit leur intérêt pour l'argumentation	/3		
Expression / 3 points			
La structure des phrases est globalement correcte.			
L'orthographe est globalement correcte.			
Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.			
Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficulté.	/3		