

BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL

BREVET DES MÉTIERS D'ART

TOUTES SPÉCIALITÉS

ÉPREUVE DE FRANÇAIS

ÉLÉMENTS DE CORRIGÉ

SESSION 2024

Ce corrigé comporte 5 pages numérotées de 1/5 à 5/5.

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

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	CORRIGÉ
Repère de l'épreuve : C2409-FHG FR 3	Page 1/5

Évaluation des compétences de lecture

(10 points)

Texte 1

Question 1 : (2 points)

Détaillez les règles du jeu « Je déclare la guerre ».

- Un cercle de craie est tracé au sol puis divisé en autant de tranches qu'il y a de joueurs (l. 3-4).
- Le nom du pays choisi par chaque joueur est inscrit dans sa tranche (l. 5-6).
- Le premier joueur déclare la guerre en jetant la balle sur un autre joueur tout en criant le nom du pays de ce dernier (l. 8-9).
- Ce joueur doit attraper la balle, crier « Stop » puis attaquer à son tour un autre joueur (l. 14-15).
- Au moment du tir, tous les joueurs doivent s'enfuir pour éviter la balle sauf le joueur dont le pays a été nommé (l. 7 et 13).

Question 2 : (2 points)

Qualifiez l'implication des enfants dans le jeu. Justifiez votre réponse en vous appuyant sur les lignes 6 à 18.

On attend du candidat qu'il comprenne que les joueurs jouent avec intensité. Cette intensité est suggérée par :

- un vocabulaire martial : « attaque surprise » (l. 13), « contre-attaquait » et « agresseurs » (l.16), « coups meurtriers » (l. 18).
- Une attente pesante : « silence lourd de suspense » (l. 10), « menaçants » (l. 9).
- La puissance des mots et des gestes : « en criant » (l. 11), « détalait » (l. 13), « aussi vite qu'il pouvait et crier » (l. 14), « dégommant de toute sa force » (l.17).

Texte 2

Question 3 : (1 point)

Expliquez pourquoi Albertine s'exprime « avec rage » à la fin du texte.

Elle s'exprime « avec rage » parce que le narrateur la fait perdre par son inattention : il est concentré sur autre chose (l. 25-26).

Il perd de vue le fait qu'Albertine voulait lui donner la bague (l. 20-21).

Question 4 : (2 points)

Que recherche le narrateur en participant au jeu ? Justifiez en vous appuyant sur les différentes émotions ressenties.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	CORRIGÉ
Repère de l'épreuve : C2409-FHG FR 3	Page 2/5

Le jeu est un prétexte pour se rapprocher d'Albertine. On le remarque aux émotions successives qu'il ressent :

- il est jaloux du jeune homme assis à côté d'Albertine (l. 3-4).
- il est timide et ému au point d'avoir le cœur qui bat douloureusement (l. 6-7).
- il est troublé à l'idée même d'imaginer sa complicité avec Albertine (l. 11).
- il est également exalté (l. 14) par les quelques signaux envoyés par Albertine (« pression de la main », « doigt caressant » l. 15 et « clin d'œil » l. 16) qui lui donnent l'espoir de sentiments réciproques (l. 18-19).

Corpus (textes 1 et 2)

Question 5 : (3 points)

Comparez la façon dont les différents personnages (les enfants, les mères, le narrateur et Albertine) considèrent le jeu.

Points communs

Dans les deux textes, les joueurs jouent avec intensité :

- les enfants jouent à la guerre en s'inspirant du contexte de l'époque.
- Albertine ne supporte pas de perdre et s'exprime « avec rage » (l. 20).
- Le narrateur se laisse emporter par les émotions ressenties dans son propre jeu de séduction, pour finir « étourdi de chagrin » (l. 21) et « désespéré » (l. 22).

Et avec régularité :

- « au cours des longs mois de vacances » (l. 1), « nous y jouions à longueur de journée (l. 19) dans le texte 1.
- Et Albertine mentionne « les jours où on jouera » (l. 26) dans le texte 2.

Différences

Dans le texte 1,

- les mères sont opposées à l'idée de jouer à la guerre, étant donné le contexte de l'époque (l. 24-25) : elles « devenaient folles » (l. 23).
- Les enfants, au contraire, semblent avoir créé ce jeu pour s'approprier les tensions et les incertitudes de l'époque (« dont la presse avait parlé au cours de l'année » (l. 5) et « nous ne pensions qu'à déclarer la guerre, nous aussi » (l. 26).

Dans le texte 2,

- le narrateur considère le jeu comme un prétexte : pour lui, il s'agit surtout de se rapprocher d'Albertine et de la séduire. Toutes ses actions et pensées sont tournées vers elle ; on le devine dès le début du texte lorsqu'il lui ouvre « brutalement les mains » pour saisir la bague et prendre la place du voisin d'Albertine (l. 2-3). Il se fait même des idées sur les intentions de celle-ci : « Elle profite du jeu pour me faire sentir qu'elle m'aime bien » (l. 18-19)
- Albertine considère le jeu pour ce qu'il est : elle veut gagner à tout prix et mène le jeu avec autorité (l. 25-27).

Évaluation des compétences d'écriture

(10 points)

Dans le jeu, joue-t-on toujours avec ses émotions ?

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. Vous pourrez aussi mobiliser votre culture personnelle.

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

Critères d'évaluation	Non	Partiellement	Oui
Argumentation / 4 points			
Le propos est construit et développe des arguments pertinents. Le candidat défend l'idée que le jeu révèle, suscite ou exacerbe les émotions Et/ou le candidat défend l'idée que les situations de jeu permettent d'explorer, de dominer, de canaliser ses émotions Et/ou le candidat défend l'idée que le jeu peut neutraliser les émotions. <i>La forme délibérative (en 3 parties) n'est pas attendue.</i>			
Critères d'évaluation			
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 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 difficultés.	/3		

Pour toutes les œuvres, le candidat pourra réfléchir aux émotions éprouvées par les personnages :

- La *Peau de chagrin* interroge le rapport entre passion et paix intérieure (Raphaël est un personnage excessif, tourmenté, un être de contradictions). *Les Dernières Cartes* met en lumière la fièvre du jeu.
- *Zéropolis* et toutes les œuvres relatives aux jeux d'argent et de hasard : à la fois joie, ivresse liées à la possibilité de gagner et émotions liées à la perte de contrôle (peur, colère...)
- Les œuvres liées au jeu d'échecs : entre la joie de la victoire et la déception, voire la colère, la perte de contrôle liée à la possibilité de perdre. Dans *le Joueur d'échecs*, le docteur B. perd totalement le contrôle de lui-même lors de la dernière partie d'échecs. *La Défense Loujine* : paranoïa grandissante d'un joueur obsessionnel.
- *Les Liaisons dangereuses* : la peur de l'amour véritable, le plaisir de séduire.
- *Corniche Kennedy* : adrénaline ; jouer avec ses propres peurs. Recherche de sensations fortes.

À L'inverse dans *Le Maître ou le tournoi de go*, *Les Liaisons dangereuses* (Merteuil), *Le Joueur d'échecs* (Czentovic) : **maîtrise de soi** et pas d'expression des émotions.

CORRIGÉ

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	CORRIGÉ
Repère de l'épreuve : C2409-FHG FR 3	Page 5/5