

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 1/5
Repère de l'épreuve : C PF 2306-FHG FR 1	

Texte 1 (3 points)Question 1a

Dans ce passage, comment le narrateur vit-il le jeu ?

Le narrateur vit le jeu comme un moment heureux, récréatif, un espace de liberté, de légèreté. Il est ouvert aux rencontres agréables par le biais du jeu « avec comme seule préoccupation de belles parties à disputer contre des inconnus de passage. Avec entre-nous, rien d'autre que le langage universel du jeu » (lignes 4-6).

Le narrateur vit plus le jeu comme une ouverture à l'autre que comme une compétition.

Question 1b

Les échecs apparaissent-ils ici comme un jeu solitaire ou au contraire comme un moment de convivialité ? Vous justifierez votre réponse en vous appuyant précisément sur le texte.

On acceptera les copies qui développent un seul aspect ou les deux.

Les échecs : un moment de convivialité :

Le jeu est décrit comme un moment convivial entre le narrateur, son adversaire et les passants :

- Il n'y a pas de signes d'animosité entre eux même dans les moments de tension dans le jeu (« il me tend la main en signe d'abandon » l. 23).
- Les joueurs multiplient les formules de politesse et de civilité (« avec plaisir » l.24 ; « vous parlez un bon italien » l. 27), ils se sourient, échangent des propos plein d'aménité, partagent des souvenirs agréables.
- La partie qui se joue est amicale, conviviale (« nous recommandons deux *cafés ristretto* » l. 38 ; « d'un commun accord » l. 39) et les maladresses de l'adversaire ne sont pas jugées avec raillerie par le narrateur.
- Les spectateurs participent à ce moment convivial. Certains passants s'arrêtent pour observer la partie et manifestent leur sympathie. Le marchand commente d'ailleurs avec humour et « bienveillance » (l.14).
- L'atmosphère est détendue et légère.

Les échecs : un jeu solitaire

En même temps ce jeu apparaît aussi comme « une bulle » (l. 46) parce qu'il demande de la concentration, coupe des activités du monde mais sans l'exclure (« une étanchéité mesurée et confortable entre solitude et emprise sereine au monde » l. 47-48)

Image (2 points)Question 2

À partir d'une description précise de la photographie, répondez à la question suivante : selon vous, les enfants ont-ils besoin les uns des autres pour s'amuser ?

En arrière-plan, un homme marche au bord de l'eau, le regard tourné vers les enfants. Il représente le monde adulte. Les surveille-t-il ?

Au premier plan, un groupe d'enfants sur une plage, en cercle autour d'un vaste trou, d'un puits creusé dans le sable. La figure du cercle suggère les liens tissés par le jeu. Ont-ils creusé le trou tous ensemble ? Était-il déjà présent ? Quoi qu'il en soit celui-ci les rassemble

même s'ils sont dans des postures différentes. Seule la petite fille, au premier plan à gauche, munie d'une pelle semble poursuivre l'ouvrage. Les autres enfants semblent maintenant occupés à une autre activité : l'un brandit fièrement un avion, l'autre a une sorte de peluche en main, deux encore ont un seau et certains sont juste pris en position d'observateur. L'image illustre tout autant un jeu collectif où chacun a pu contribuer à la réalisation du puits qu'un jeu individuel. Même si les regards entre les enfants et les accessoires attestent de la relation établie précédemment, on ne sait s'ils sont, au moment de la prise de la photo, dans une phase de jeu individuelle ou collective. Au vu de ces éléments d'analyse, on peut dire que les enfants ont parfois besoin des uns et des autres pour s'amuser. Cependant, le jeu collectif et ses plaisirs n'exclut pas le jeu individuel.

Texte 2 (2 points)

Question 3

Expliquez pourquoi dans ce texte le jeu est comparé à un « champ de bataille » ?

Le jeu révèle les tensions intra-familiales et devient l'occasion de régler des comptes symboliquement (« une guerre de chacun contre chacun » l. 3).

Il autorise un comportement qu'on pourrait trouver sur un champ de bataille, ce que la société interdit d'ordinaire : le mépris (« parler à son grand-oncle comme à un garçon de cinq ans » l. 19), la grossièreté (« parler à son fils comme à un dealer du RER B » l. 18-19), les pensées irrationnelles (« en embrassant ses poings avant de lancer les dés » l. 18). L'attitude policée laisse place rapidement à des comportements violents légitimés par le jeu.

On valorisera les copies qui relient ces éléments d'analyse à des procédés d'écriture comme le champ lexical de l'affrontement, de la dissension (« pulsion destructrice » l. 4, « les sourcils se froncent, les lèvres se crispent » l. 13-14, les passions secrètes jaillissent » l. 16, « s'énervent-ils » l. 20) et les figures d'analogie (la comparaison entre le lancer de dés et la ligne de départ en Formule 1, la métaphore du jeu de société et du miroir, celle des masques qui tombent).

Corpus (3 points)

« Jouer avec, jouer contre ». Justifiez le choix de ce titre en montrant en quoi il rend compte de l'ensemble du corpus c'est-à-dire à la fois de ses points communs et de ses différences.

Tous les documents illustrent « jouer avec » :

- ce sont à chaque fois des groupes de joueurs, des jeux collectifs ;
- le corpus évoque des moments de partage autour d'un même jeu ;
- si tous les documents ne décrivent pas forcément des liens de complicité entre les joueurs, tous démontrent que les joueurs ont besoin de l'autre pour jouer.

Les textes illustrent l'idée de « jouer contre » ce qui n'est pas le cas de la photographie :

- jouer suppose un adversaire ;
- le désir de gagner peut engendrer de l'agressivité (texte 2) ;
- le jeu révèle parfois la vraie nature des participants et peut exacerber les tensions dans les relations humaines (texte 2).

On valorisera les copies qui montrent que les deux propositions ne s'opposent pas mais sont complémentaires : jouer c'est se confronter à l'autre pour progresser, s'éprouver, c'est entrer en interaction pour ressentir le plaisir du lien social.

Le jeu nous permet-il de mieux vivre ensemble ?

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.

Le corpus permet une réponse nuancée à cette question puisque le jeu est à la fois source de convivialité, de partage, de proximité heureuse entre les personnes et d'animosité lorsque le jeu devient une compétition où le désir de gagner fait de l'autre un ennemi.

Néanmoins, le corpus met d'abord en avant la dimension sociale du jeu. Les candidats pourront chercher des éléments de réponse dans leur propre expérience du jeu, dans le corpus et les œuvres du programme limitatif.

Prise en compte des œuvres du programme limitatif :

- Les textes de Kérouac, Kawabata, Carrère (lors du séjour à Trouville) attestent de la convivialité offerte par le jeu, du plaisir à vivre une expérience ensemble.

- Les textes de Kérouac, Kawabata, Dostoïevski, Zweig (pour Czentovic), Nabokov, Schnitzler, Carrère (avant l'aliénation au jeu pour ces trois derniers romans) analysent le jeu comme moyen de socialisation, comme possibilité de tisser des liens avec des personnes d'ordinaire éloignées de son quotidien.

- Les textes de Choderlos de Laclos, Balzac, Le Bihan, Zweig (pour le docteur B), Bégout, Nabokov témoignent à l'inverse de la force de l'individualité dans le jeu quitte à s'oublier soi-même, à oublier l'autre, à y perdre toute humanité.

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		