

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 – CORRIGÉ
Repères des épreuves : 2209-FHG FR 3	Page 1/4

Évaluation des compétences de lecture (10 points)

Texte n° 1

Question 1 (1point)

À quoi jouent les enfants dans la cour de récréation ? Justifiez votre réponse.

On attend l'idée de combat (de joute, de tournoi...) qui oppose deux camps, justifiée par un relevé pertinent.

Question 2 (2 points)

De quelle façon évolue la participation de Mabel au jeu ? Justifiez votre réponse en vous appuyant sur les différents mouvements du texte.

On attend du candidat qu'il montre une évolution de Mabel au contact de Nestor :

- *il est d'abord en situation de simple observateur (« j'observais »)*
- *puis est sollicité par Nestor (« Allons viens Mabel, me dit-il »),*
- *enfin il s'affirme et devient un élément majeur de la bataille (« je lui pris les oreilles » ; « j'empoignais... »)*

Le candidat doit montrer l'évolution de Mabel en identifiant un changement entre la situation de départ et la suite du récit ; les trois étapes citées ci-dessus ne sont pas forcément attendues. On attend une reformulation ; les justifications à l'appui de relevés textuels ne sont pas obligatoires.

Texte n° 2

Question 3 (2 points)

Quels types de jeux Gesril propose-t-il au narrateur ?

On attend l'idée de jeux dangereux (bagarre et saut de la falaise), de jeux violents au cours desquels les joueurs s'affrontent, prennent des risques, de jeux les obligeant à affronter leurs peurs.

Question 4 (2 points)

Expliquez pourquoi le narrateur parle de son ami Gesril comme d'un « maître ».

On attend du candidat qu'il explique que Gesril a un ascendant sur le narrateur en raison de leurs tempéraments opposés. Gesril est le meneur dans le sens où il propose voire impose le type de jeu, avant de le diriger, de susciter des bagarres...

Corpus (textes n° 1 et n° 2)

Question 5 (3 points)

La relation dans le jeu entre les personnages est-elle la même dans les deux textes ? Justifiez votre réponse en faisant apparaître leur point commun et les différences.

En guise de point commun : toute idée de meneur suivi par les autres joueurs qui adhèrent aux propositions, toute idée de rapport entre un dominant et un ou plusieurs dominés.

Au titre des différences : dans le texte 1, le narrateur (Mabel) parvient à prendre une place importante dans le jeu alors que dans le texte 2, le narrateur (« je ») est soumis et se retrouve ainsi mis en danger.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	Corrigé
Repère de l'épreuve : 2209-FHG FR 3	Page 2/4

On valorise les candidats qui expriment l'idée d'une relation au jeu consentie pour le texte 1 et d'une relation au jeu subie dans le texte 2.

Évaluation des compétences d'écriture (10 points)

Le jeu permet-il toujours de s'affirmer et de se construire ?

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 celle du livre étudié dans le cadre du programme limitatif. Vous pourrez aussi mobiliser votre culture et vos expériences personnelles.

Critères d'évaluation	Non	Partiellement	Oui
Argumentation / 4 points			
Le propos est construit et développe des arguments pertinents : - <i>il démontre effectivement que le jeu est un moyen de se construire et de s'affirmer : apprentissage, dépassement de soi, compétition...</i> <u>OU</u> - <i>il exprime un point de vue nuancé en envisageant aussi les limites du jeu dans la construction de son identité : jeu comme simple distraction, risques et danger. On accepte l'idée d'addiction bien qu'elle ne soit pas exprimée dans le corpus.</i> <u>La forme délibérative (en 3 parties) n'est pas attendue</u>			
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		

On attend du candidat qu'il aborde, au titre de la construction et l'affirmation de soi, l'apprentissage de règles, la mise en place de stratégies, la prise en compte de l'autre, le défi, la prise de risque, l'autonomie, la compétition, l'audace...

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	Corrigé
Repère de l'épreuve : 2209-FHG FR 3	Page 3/4

Il pourra identifier des limites comme la simple distraction, la manipulation, le danger, la feinte, l'addiction, la tricherie, ainsi que des dangers, tels l'aliénation au jeu destructrice.

■ Pistes d'exploitation pour les œuvres littéraires inscrites au programme.

Selon l'œuvre, le candidat pourra notamment fait référence :

- à un personnage prêt à de nombreux risques, à s'affirmer voire à se dépasser jusqu'à l'excès pour construire la vie dont il rêve dans **La Peau de chagrin** ;
- à toute idée que le jeu, par le défi et la transgression qu'il représente, devient un rite initiatique permettant à l'adolescent de se construire dans l'adversité et dans l'amitié, de s'affirmer et d'intégrer le groupe des pairs dans **Corniche Kennedy** ;
- à l'expérience du jeu qui permet au joueur de prendre de l'assurance, de se construire des valeurs (respect de l'adversaire...) par la recherche de stratégies dans **Le Maître ou le tournoi de go** ;
- au jeu amoureux comme confrontation à l'autre intellectuellement stimulante qui permet certes de s'affirmer en tant qu'individu mais qui conduit aussi à la destruction des amants, joueurs sans limite et sans règle (ici morale) dans **Les Liaisons dangereuses** ;
- à l'ambivalence du jeu dans **Requiem pour un joueur**, à la fois moyen de s'affirmer dans sa vie sociale et personnelle, de s'élever matériellement... et source de destruction sociale lorsque l'appât du gain devient l'unique moteur de son l'existence au jeu et remet en cause sa situation professionnelle et familiale ; dans **Le Joueur d'échecs** où le jeu permet à Mirko Czentovic de s'affirmer socialement alors qu'il devient une passion destructrice pour le docteur B sombrant dans la folie ; dans **La Défense Loujine** où l'affirmation de soi pour devenir un virtuose des échecs évolue en une passion pathologique et suicidaire ;
- à un jeu destructeur lorsqu'il devient une échappatoire pour chasser l'ennui et se substitue à la vie elle-même au point d'annihiler le libre-arbitre dans **Hors d'atteinte ?** ;
- à un besoin irréprensible de jouer dans **Zéropolis - L'expérience de Las Vegas**, où le propos est assorti d'une réflexion sur la difficulté de résister dans un univers du jeu omniprésent ;
- au besoin de jouer, de jouer sa vie et de se jouer des autres dans **Le Joueur** de Doïstoïevski ;
- au jeu apparaissant comme une nécessité existentielle absolue chez les personnages dans **Les Dernières Cartes** ou encore dans **Le Joueur d'échecs** (pour le personnage de Mirko Czentovic).

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	Corrigé
Repère de l'épreuve : 2209-FHG FR 3	Page 4/4