

**BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL**  
**BREVET DES MÉTIERS D'ART**

**TOUTES SPÉCIALITÉS**

**ÉPREUVE DE FRANÇAIS**

**SESSION 2024**

**CORRIGÉ**

**Durée totale 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 2406-FHG FR1	

**Texte 1 (2 points)****Question 1 :**

*Les fillettes jouent-elles ensemble ?*

On attend du candidat qu'il expose le paradoxe de la situation : les deux fillettes jouent au même endroit dans la cour, au même jeu (poupée), au même moment, mais « en faisant comme si on ne jouait pas ensemble » (l.1).

La narratrice, par un effet de miroir, par mimétisme, imite les gestes de Lila avec sa poupée : « le répétais » (l.7), « faire de même » (l.11), « je m'installais moi aussi » (l.14).

Cependant, même si elles sont incapables « d'organiser un jeu ensemble ou de collaborer » (l.11 et 12), plusieurs éléments du texte montrent qu'elles partagent le même moment. L'utilisation récurrente du pronom personnel « nous » ainsi que de l'adjectif possessif les rassemble, tout comme leur attirance pour un lieu mystérieux et inquiétant, soulignée par le champ lexical (« les barreaux avec les toiles d'araignées » l.17-18, « l'obscurité » l.18, « grillage épais » l.18, « dans le noir » l.20, « inquiétant » l.21, « le souffle froid de la cave » l.24, « bruits menaçants » l.24, « crissements, craquements et bruissements » l.25).

Pourtant, ce rapprochement trouve vite sa limite. Si les deux fillettes finissent par échanger leur poupée, le jeu se finit mal puisque Lila jette la poupée de la narratrice dans la cave : « elle la poussa de l'autre côté de la grille et la laissa tomber dans l'obscurité » (l.31).

**Texte 2 (3 points)****Question 2 :**

*Pourquoi cette scène de jeu est-elle pour Clara un souvenir marquant ?*

Cet épisode de jeu sur la plage est un souvenir marquant car :

- Clara y découvre avec émerveillement la « profusion des cerfs-volants » (l.4-5) dans le ciel ;
- c'est un moment lié à l'enfance, à la découverte insouciante des jeux sur la plage : « les premiers pas, premiers jeux, des premières brasses, des premières tasses d'eau » (l.6-7) ;
- c'est la découverte du cerf-volant, ce jouet qu'elle a « tant désiré » (l.12) offert par ses parents ;
- c'est aussi celui de l'échec et de la déception de ne pas maîtriser immédiatement le cerf-volant, des efforts que cela nécessite, moment compensé par l'apprentissage de la technique ;
- enfin, c'est un moment de complicité, de partage et de transmission avec son père qui l'aide à maîtriser le cerf-volant « comme un animal qu'on apprivoise » (l.28).

## Document iconographique (2 points)

### Question 3 :

*En vous appuyant sur des éléments précis du tableau, analysez les différentes réactions que cette partie de cartes suscite.*

On attend du candidat qu'il mette en évidence la dispute provoquée par le jeu et ses conséquences.

Ainsi, on peut voir au premier plan le jeu renversé (plateaux et cartes) tout comme la carafe, le pantalon déchiré du joueur de droite, ce qui témoigne de la brutalité de la scène.

La dispute se transforme d'ailleurs en un combat violent puisque plusieurs personnages ont une arme à la main (présence d'au moins trois couteaux et de deux faux), provoquant la panique : petite fille affolée au premier plan gauche, chien qui aboie mais aussi femme et vieillard qui s'interposent.

On notera également à l'arrière-plan, la surprise des personnages à gauche et l'excitation joyeuse du personnage de droite.

## Corpus (3 points)

### Question 4 :

*Comparez dans ce corpus les rapports que les joueurs ont les uns avec les autres.*

Les situations sont assez différentes d'un document à l'autre.

Si dans le tableau, le jeu est clairement un facteur de division et de dispute violente, il rassemble dans une belle complicité un père et sa fille dans le texte 2.

Dans le texte 1, les choses sont plus ambiguës : si les deux fillettes sont réunies en un même lieu pour le même jeu, elles sont incapables de jouer véritablement ensemble et la fin du texte où Lila jette la poupée de la narratrice dans la cave renvoie à une rivalité, voire à de l'animosité.

On valorisera les réponses qui mettront en avant non seulement des attitudes très nuancées dans le jeu mais également des rapports au jeu qui évoluent pour un même joueur au cours du jeu.

**Jouer, est-ce se rassembler ou se diviser ?**

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.

Si le corpus démontre des situations de jeu qui rassemblent et divisent les joueurs, il est possible de n'évoquer dans l'argumentation qu'un des deux aspects de la question. Le jeu est généralement vécu comme un espace de rencontre, de partage et ce dès l'enfance. Mais l'esprit de compétition et surtout l'appât du gain, quel qu'il soit, peuvent très vite susciter des conflits. La réflexion pourra donc porter sur ce que recherchent vraiment les joueurs dans le jeu.

On pourra aussi valoriser les candidats qui montreraient que le jeu (collaboratif notamment) peut être utilisé pour limiter les tensions dans un groupe.

Prise en compte des œuvres du programme limitatif :

- Les textes de Laclos, Bégout, Balzac, Carrère, Nabokov, Dostoïevski, Schnitzler, Le Bihan présentent des situations de jeu qui se vivent au détriment des autres participants ou des proches (le cercle familial, les amis, les collègues).
- Les textes de Kéringal, Zweig, Nabokov, Carrère, Dostoïevski, Kawabata, Schnitzler décrivent des moments de jeu qui créent le groupe (même si celui-ci est éphémère), qui contribuent à la socialisation, qui rassemblent autour d'une même passion.
- Les textes de Zweig, Kéringal, Kawabata, Schnitzler témoignent de moments de jeu où les participants se comprennent, sont solidaires voire s'entraident.
- Les textes de Zweig, Schnitzler, Laclos, Nabokov, Kawabata montrent des situations de jeu qui opposent les participants parce qu'elles mettent en lumière des profils de joueurs différents, des personnalités antagonistes.

Critères d'évaluation	Non	Partiellement	Oui
<b>Argumentation / 4 points</b>			
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. <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.			
<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 du programme 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 difficulté.</b>	<b>/3</b>		