

**BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL**

**BREVET DES MÉTIERS D'ART**

**TOUTES SPÉCIALITÉS**

**ÉPREUVE DE FRANÇAIS**

**ÉLÉMENTS DE CORRIGÉ**

**SESSION 2024**

*Ce sujet 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	<b>CORRIGÉ</b>
Repère de l'épreuve : C2406-FHG FR 1	Page 1/5

**Texte 1**

Question 1 : (2 points)

Comment le jeu du château de sable évolue-t-il selon les états de la marée ? Justifiez vos réponses.

On attend du candidat qu'il envisage l'évolution du jeu des enfants :

- construction du château entouré de douves pour le protéger de l'eau ;
- consolidation de l'édifice lorsque la marée parvient au château ;
- tentative vaine de sauvetage de l'édifice qui fédère le groupe d'enfants.

On valorisera les analyses qui soulignent le caractère inéluctable de la destruction du château par la marée montante.

Question 2 : (2 points)

Quel groupe de joueurs la narratrice rejoint-elle finalement ? Expliquez sa motivation.

On attend du candidat qu'il indique que la narratrice choisit de rejoindre « la troupe des bâtisseurs vaincus » au détriment des « jumelles pâtissières » auxquelles elle s'associe un temps.

Sa motivation peut être expliquée par un attrait pour le jeu, source de plaisir (plaisir de jouer, de collaborer, de partager son imagination avec d'autres enfants) alors même que le but n'est pas de gagner, la défaite étant certaine : on valorisera particulièrement les candidats sensibles à ce paradoxe. La réponse peut s'appuyer sur certaines formules du texte (« soudain, il s'anime et devient *habité* », «...des histoires se nouent ...»).

On attend du candidat qu'il s'appuie sur des éléments précis de la fin du texte pour identifier les sentiments particuliers liés à ce jeu.

**Texte 2**

Question 3 : (2 points)

Expliquez ce qui lie les joueurs malgré leurs différences. Justifiez votre réponse en vous appuyant sur des éléments du texte.

On attend du candidat qu'il évoque l'idée d'une passion commune autour du jeu et celle d'une activité collective, qui conduit les enfants à collaborer. Il pourra s'appuyer sur les éléments suivants : « partage d'une passion », « communauté de sensibilité », « des amitiés naissent et grandissent », « une affection commune pour les univers merveilleux », « un partenaire de jeu », « on fera des quêtes en commun », « aider son compagnon de jeu », « on socialise », « proximité symbolique ».

La réponse doit expliciter le fait que les différences entre partenaires de jeu sont ainsi dépassées (différences de pays, de langues maternelles, d'âges...).

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	<b>CORRIGÉ</b>
Repère de l'épreuve : C2406-FHG FR 1	Page 2/5

## Image

### Question 4 : (1 point)

Analysez l'image : que révèle l'attitude de chaque joueur sur son implication dans le jeu ?

On attend du candidat qu'il caractérise l'implication de chaque joueur dans le jeu. Par exemple :

- l'enfant à droite semble particulièrement impliqué, costumé, enthousiaste ; il est doté d'un écran de jeu pour contrôler les règles ;
- l'enfant au centre apparaît concentré sur le plateau de jeu ; il semble réfléchir à l'action qu'il va décider ;
- l'enfant à gauche est, quant à lui, observateur, dans l'attente du jet de dés ; il tient sa fiche de personnage.

### Question n° 5 : (3 points)

Choisissez l'un de ces trois titres :

- Des partenaires de jeu
- Jouer c'est imaginer
- La beauté du jeu

Justifiez votre choix en montrant pourquoi ce titre rend bien compte des points communs et des différences entre le texte 1, le texte 2 et l'image.

En fonction du titre choisi par le candidat, on pourra retenir des éléments parmi les suivants.

#### Au titre des points communs :

- une entraide entre les joueurs pour construire le château (texte 1), pour progresser et gagner dans les jeux vidéo et dans les jeux de rôles (texte 2 et image) ;
- l'imagination nécessaire dans l'acte de jouer, quel que soit le jeu (textes et image) ;
- la vision romantique du jeu qui est beau dans son caractère vain (texte 1), la beauté de la collaboration et de l'imagination collective dans les jeux (textes 1, 2 et image) ...

#### Au titre des différences :

- la compétition dans le jeu vidéo et potentiellement dans le jeu de rôles (texte 2 et image) ;
- l'imagination utilisée à des niveaux différents selon les jeux : le jeu vidéo donne à voir des images sans effort de la part du joueur (texte 2) ; la matérialité dans la construction du château de sable ne va pas sans un minimum d'imagination pour se projeter dans la construction et pour rendre le lieu vivant (texte 1) : l'imagination est centrale pour entrer dans le jeu de rôles (image) ;
- un jeu pouvant se révéler violent (texte 2 et image).

L'évaluation ne porte pas sur le choix du titre mais sur les justifications avancées par le candidat.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	<b>CORRIGÉ</b>
Repère de l'épreuve : C2406-FHG FR 1	Page 3/5

## Évaluation des compétences d'écriture

(10 points)

### Le jeu permet-il toujours de créer des liens solides ?

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 de l'œuvre littéraire étudiée dans le cadre du programme. Vous pourrez aussi mobiliser votre culture personnelle.

Critères d'évaluation	Non	Partiellement	Oui
<b>Argumentation / 4 points</b>			
Le propos est construit et développe des arguments pertinents : - <i>le candidat démontre que le jeu permet de lier les individus, malgré leurs différences ;</i> - <i>le candidat peut exprimer un point de vue plus nuancé et envisager des liens plus ponctuels et fonction d'un intérêt commun. Il peut également envisager le jeu comme source d'isolement.</i>  <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.			
<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 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 difficultés.</b>	<b>/3</b>		

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

### On pourra retenir les arguments suivants :

- le jeu à plusieurs permet d'éprouver et de partager un plaisir commun et de nouer une complicité étroite entre les joueurs (*Corniche Kennedy, Les Liaisons dangereuses*) ;
- la découverte de l'altérité, par le jeu, permet de nouer des liens interpersonnels profonds (*Le Maître ou le tournoi de go, Le Joueur d'échecs*) marqués par l'estime, le respect de l'adversaire, la loyauté....  
Plus largement, les joueurs font à plusieurs l'apprentissage du jeu social, de la vie en société (notamment dans *Corniche Kennedy, Les Liaisons dangereuses, Les Dernières Cartes.*) : c'est une ouverture au monde à travers un cercle de joueurs (d'amis ou d'adversaires).
- Dans la confrontation aux autres, le jeu à plusieurs permet d'aller, par défi, au-delà de ses propres peurs ou de repousser ses propres limites, créant des liens forts avec ceux qui ont permis cela (la plupart des œuvres développent cet aspect, notamment *Corniche Kennedy, Les Liaisons dangereuses, Le Joueur, Le Maître ou le tournoi de go, Le Joueur d'échecs, La Défense Loujine, Les Dernières Cartes*).

**A contrario**, le joueur solitaire est plus fortement aliéné voire soumis à une véritable addiction (par exemple dans *Requiem pour un joueur, Hors d'atteinte ?, Zéropolis*) ; il peut ainsi perdre le contact avec la réalité (dans *La Peau de chagrin* par exemple) et il ne peut plus communiquer avec autrui (*La Défense Loujine*).

Le candidat peut aussi évoquer les alliances de circonstances, d'intérêts communs ponctuels (*Les Liaisons dangereuses*) ou en rapport avec l'argent, pouvant fausser les relations entre joueurs (*Le Joueur, Les Dernières Cartes*).

Enfin, les liens du jeu peuvent aussi se distendre avec le temps (*Les Dernières Cartes*).

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	<b>CORRIGÉ</b>
Repère de l'épreuve : C2406-FHG FR 1	Page 5/5