

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

**TOUTES SPÉCIALITÉS**

**ÉPREUVE DE FRANÇAIS**

**ÉLÉMENTS DE CORRIGÉ**

**SESSION 2023**

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

**Durée 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 : C2309-FHG FR 3	Page 1/5

## Évaluation des compétences de lecture (10 points)

### Texte 1

#### Question 1 (2 points)

Quels rapports existent entre les deux sœurs lorsqu'elles jouent ensemble ? Pour justifier de la complexité de leurs liens, appuyez-vous sur des relevés précis dans le premier paragraphe.

Les rapports entre les deux sœurs dans le jeu sont complexes :

- Simone et sa sœur sont complices dans le jeu (« associée », « partenaire », « collaborant » ; « association », « entreprise ») ;
- Mais elles sont aussi en concurrence (« rivalisant », « compétition ») ;
- Enfin, Simone semble dominer sa sœur (« docilement », « imposais à ma sœur »).

#### Question 2 (1 point)

Selon la narratrice, pourquoi les jouets ne représentent-ils qu'un « mince secours » (ligne 13) ? Vous vous appuyerez sur l'ensemble du texte pour répondre.

Pour jouer, la narratrice et sa sœur n'ont pas besoin de jouets car leurs jeux de prédilection reposent sur l'imagination ; elles inventent des histoires, elles mettent en scène des situations, elles proposent des « scénarios ».

C'est sans doute pourquoi les deux jeunes sœurs ne nomment pas vraiment les jeux auxquels elles jouent ; elles s'invitent à jouer en disant : « On va jouer à ça ».

### Texte 2

#### Question 3 (2 points)

À quoi jouent les deux jeunes filles aux lignes 14 à 27 ? Précisez, pour chacune d'elle, ce qui provoque l'envie de jouer.

Elles jouent à la serveuse dans le bar des parents de Lucienne.

Pour la narratrice, ce qui provoque l'envie de jouer est la nouveauté, le cadre inhabituel. L'amusement pour elle est de reproduire les gestes et les paroles dont elle a été témoin dans le bar : « Poser les petites tables..., un verre de vin... » ou « Voici Madame », « Merci Monsieur ». Elle est donc dans l'imitation d'un milieu éloigné d'elle.

À travers le jeu mis en place par la narratrice, Lucienne redécouvre son univers familial et c'est le fait d'imiter le jeu de la narratrice qui initie son envie de jouer.

Dans ce jeu, les deux jeunes filles sont en rivalité : elles se disputent les clients.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	<b>CORRIGÉ</b>
Repère de l'épreuve : C2309-FHG FR 3	Page 2/5

## Texte 1 et document iconographique

### Question 4

« Je plaignais les enfants uniques ; les amusements solitaires me semblaient fades ». Expliquez en quoi cette phrase pourrait s'appliquer au tableau en vous appuyant sur une description précise.

- Ce tableau montre, au premier plan, un enfant seul. Le jeu est présent par le cerceau et le bâton. Il semble avoir abandonné le jeu. Le regard de l'enfant est fixe, son visage est triste. Il semble s'ennuyer.
- Les adultes présents ne prêtent pas attention à lui. Lui seul est de face ; les adultes, de profil ou de trois-quarts, ne le regardent pas et ne pourraient même pas le voir.
- Dans l'espace du premier plan, il est seul, isolé. Le cadre de la porte le sépare des adultes.
- La situation de cet enfant solitaire reflète la tristesse et la fadeur des jeux solitaires évoqués par Simone de Beauvoir.
- Le spectateur plaint cet enfant solitaire comme Simone de Beauvoir plaint les enfants uniques.

### Corpus : Textes 1, 2 et document iconographique

### Question 5 (3 points)

Quels sont le point commun et les différences entre le texte 1, le texte 2 et le document iconographique en ce qui concerne les relations entre les personnages dans le jeu.

#### Le point commun :

- Il s'agit dans tous les documents, de jeux d'enfants, et plus précisément de l'évocation du rapport à l'autre dans le jeu.

#### Les différences :

- Dans les deux textes les participantes du jeu s'amuse, éprouvent du plaisir et de la ferveur dans le jeu alors que le personnage du document iconographique s'ennuie : l'absence de plaisir et d'amusement est flagrante ; il semble même avoir renoncé à jouer.
- Les deux textes qui évoquent des jeux à deux montrent l'ambiguïté et la complexité des relations entre les joueurs : association / rivalité. Ces situations de jeu à deux leur permettent d'apprendre l'altérité. Dans le document iconographique, l'enfant solitaire ne se confronte pas à l'autre et semble en souffrir.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	<b>CORRIGÉ</b>
Repère de l'épreuve : C2309-FHG FR 3	Page 3/5

## Évaluation des compétences d'écriture (10 points)

Selon vous, peut-on vraiment jouer seul ?

En vous appuyant sur les documents du corpus, vos connaissances et vos lectures de l'année, en particulier celle de l'œuvre au programme, vous répondrez à cette question dans un développement argumenté d'une quarantaine de lignes au moins ;

Critères d'évaluation	Non	Partiellement	Oui
<b>Argumentation / 4 points</b>			
<p>Le propos est construit et développe des arguments pertinents et répond à la problématique du programme :</p> <p><i>Quelle est la place du jeu dans notre vie personnelle et sociale ?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le jeu seul est possible mais vite limité : ennui, isolement, répétition... ;</li> <li>- Le jeu avec l'autre permet d'être confronté à l'autre.</li> </ul> <p><b><u>La forme délibérative (en 3 parties) n'est pas attendue</u></b></p>			
Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.			
<b><i>Le lecteur est convaincu par la cohérence et la pertinence du propos.</i></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><i>Le lecteur identifie les références culturelles et perçoit leur intérêt pour l'argumentation.</i></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><i>Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficultés.</i></b>	<b>/3</b>		

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	<b>CORRIGÉ</b>
Repère de l'épreuve : C2309-FHG FR 3	Page 4/5

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

### La Peau de chagrin :

- Raphaël est seul à jouer et il va perdre la vie.

### Zéropolis - L'expérience de Las Vegas :

- Le joueur est seul face à la machine au jeu : il perd facilement pied dans ce cadre solitaire.

### Hors d'atteinte ? :

- Au casino, Frédérique est seule face au jeu malgré la présence de les conseils d'autres personnes. Les autres ne parviennent à la raisonner.

### Le Joueur :

- Alexis se lance dans le jeu au casino par amour. Il veut devenir riche pour séduire Paulina. Il s'engouffre seul dans le jeu.

### Le Maître ou le tournoi de go :

- Le personnage principal mène un combat contre un jeune adversaire (rivalité dans le jeu).

### Corniche Kennedy :

- Le jeu, au-delà du plaisir immédiat qu'il peut procurer, est ici un moyen d'intégration à un groupe social. Le jeu du plongeon ne prend sens que sous le regard des autres.

### Les Liaisons dangereuses :

- Le jeu de séduction se joue à plusieurs ; il est orchestré par Valmont et madame de Merteuil, au détriment de ceux qui ne savent pas qu'ils jouent.

### Requiem pour un joueur :

- Le jeu d'argent isole Richard ; les autres n'ont plus de place dans sa vie.

### La Défense Loujine :

- Le jeu d'échecs est un jeu pour le jeune Loujine qui le vit cependant de façon de plus en plus intense. Cette obsession l'isole.

### Les Dernières Cartes :

- Le joueur engage « sa vie » puisqu'il risque sa carrière et sa réputation. La partie de Baccara est un jeu qui conduit le joueur, grisé par sa réussite, à perdre totalement pied avec la réalité.

### Le Joueur d'échecs :

- Mr B devient fou lorsqu'il joue seul aux échecs dans sa cellule. Czentovic est lui aussi un joueur isolé (il ne parle pas à ses adversaires).

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	<b>CORRIGÉ</b>
Repère de l'épreuve : C2309-FHG FR 3	Page 5/5