

BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL

BREVET DES MÉTIERS D'ART

TOUTES SPÉCIALITÉS

ÉPREUVE DE FRANÇAIS

Corrigé

SESSION 2023

Mardi 13 Juin 2023

Durée de l'épreuve : 3 heures - Coefficient : 2,5

L'usage du dictionnaire et de la calculatrice n'est pas autorisé.

Dès que le sujet vous est remis, assurez-vous qu'il est complet.
Ce sujet comporte 6 pages numérotées de 1/6 à 6/6.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art Session 2023 – Toutes spécialités			
Épreuve de Français	C AP 2306-FHG FR	Corrigé	Page 1/6

Ce corrigé présente des pistes qui sont autant de propositions pour l'évaluation. Tous les éléments mentionnés ne sont pas attendus pour obtenir la totalité des points.

Évaluation des compétences de lecture (10 points)

Texte 1

Question 1 (2 points)

Comment l'auteur conçoit-il le jeu pour enfants ?

Pour Jean-Jacques Rousseau, le jeu pour enfants doit être une reproduction fidèle des activités adultes : « les mêmes jeux d'adresse qu'ont les hommes : la paume, le mail, le billard, l'arc, le ballon, les instruments de musique » car les enfants sont capables d'imiter les hommes : « tout ce qui se fait est faisable », « la même agilité que peut avoir un homme ». Il est alors un moyen d'apprentissage dans le développement des capacités de l'enfant : « agilité », « équilibres, marcher sur les mains, sauter, danser sur la corde », « écrire ou dessiner », « le clavecin ». En laissant exprimer leurs talents, le jeu a pour conséquence l'épanouissement des enfants. Ils peuvent même surprendre et impressionner les adultes : « à dix ans des prodiges sur le clavecin », « jouer là d'un violon presque aussi grand que lui », « surprendre les artistes mêmes ».

On valorisera les copies qui mentionnent les exemples de réussites chez l'enfant énumérés par Rousseau et qui prouvent le bon fonctionnement de la méthode exposée : « en Allemagne et en Italie de la troupe pantomime du célèbre Nicolini », « presque toutes les foires », « la petite Anglaise », « j'ai vu chez un magistrat ».

Question 2 (2 points)

Que reproche Jean-Jacques Rousseau aux adultes ?

Jean-Jacques Rousseau reproche aux adultes de ne pas laisser les enfants s'exercer à leurs activités : « pourquoi l'on n'offrirait pas aux enfants les mêmes jeux d'adresse qu'ont les hommes ». Il pense que les enfants sont dans l'impossibilité de reproduire ce que font les adultes : « l'inaptitude qu'on suppose aux enfants pour nos exercices est imaginaire ». Ce sont donc les adultes les responsables, par leur manque d'initiative, de l'échec des enfants : « si on ne les voit point réussir dans quelques-uns, c'est qu'on ne les y a jamais exercés ». L'adulte joue un rôle fondamental dans l'apprentissage des enfants.

Texte 2

Question 3 (3 points)

Expliquez comment le personnage parvient à apprendre à jouer aux échecs.

Au départ, le jeu d'échecs est pour Fahim un jeu d'adultes qui ne l'intéresse pas. Le jeu est présent à la maison par l'intermédiaire de son père dont c'est le passe-temps. Il assiste aussi à des parties plus sérieuses à l'extérieur où il observe des adultes jouer dont un homme qui lui explique les règles, mais le jeu est synonyme d'ennui pour le narrateur : « Cela ne ressemble pas à la manière, tranquille, dont mon père joue à la maison », « je reste sur une chaise », « bientôt je m'ennuie », « je balance mes pieds et j'attends », « je me retiens de bâiller ». Progressivement, le jeu d'échecs rentre dans les pensées de Fahim, il a attisé sa curiosité : « je pense aux échecs », « les idées me tournent dans la tête ». Le narrateur cherche à comprendre : « j'interroge mon père », « j'insiste », « je tâche de mémoriser », « je veux comprendre ». Finalement, grâce à un élément déclencheur : « un jour, mon père montre un truc », le jeu d'échecs va s'intégrer pleinement, par le biais de son imaginaire, à son univers enfantin. Le jeu est personnifié, il s'éveille dans la tête de Fahim : « tout à coup l'échiquier s'anime ». Il prend la forme d'une guerre entre les pions qui deviennent des personnages de guerre. C'est grâce à son imaginaire, qui est le reflet de sa personnalité d'enfant que le personnage parvient à jouer aux échecs : « je sais jouer ! ».

On valorisera les copies qui évoquent toute idée de progressivité dans l'apprentissage de Fahim au jeu d'échecs et qui prendraient éventuellement appui sur des procédés littéraires et stylistiques précis comme les champs lexicaux, les verbes d'action, la personnification...

Texte 1 et texte 2

Question 4 (1 point)

En quoi l'exemple de Fahim illustre-t-il les propos de Jean-Jacques Rousseau ?

Tout d'abord, Fahim a eu accès à l'univers des échecs grâce aux adultes qui lui ont permis de découvrir leur jeu. Il a pu les observer jouer, ils lui ont expliqué les règles malgré le fait que le jeu soit difficile à comprendre. Ensuite, Fahim s'est « exercé » au jeu d'échecs avec l'aide de son père. Il a cherché à comprendre, à se questionner et à questionner l'adulte. Enfin, l'entraînement, la persévérance et la patience de Fahim lui ont permis de réussir dans ce qu'il a entrepris : la phrase prononcée par Fahim « je sais jouer ! » confirme les propos de Rousseau : « Si on ne les voit point réussir, c'est qu'on ne les y a jamais exercés ».

Corpus (texte 1, texte 2 et document iconographique)

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art Session 2023 – Toutes spécialités			
Épreuve de Français	C AP 2306-FHG FR	Corrigé	Page 3/6

Question 5 (2 points)

Quelles correspondances pouvez-vous établir entre le texte 1 et 2 et le document iconographique ?

Les correspondances qu'il est possible d'établir sont les suivantes :

- **La place du jeu dans la société et les époques** : le jeu touche tous les individus et tous les âges. Il est présent aussi à différentes époques, le XVIII^{ème} siècle (Rousseau), le XIX^{ème} (Boilly) ou encore le XXI^{ème} siècle (Fahim).
- **Le développement de l'enfant** : le jeu est perçu comme un moyen d'apprentissage essentiel au développement de l'enfant. Il permet de développer des capacités à la fois physiques et intellectuelles de façon ludique. Dans chacun des documents l'enfant s'intègre dans l'univers des adultes. Il doit apprendre à devenir adulte et prendre plaisir à grandir. Rousseau souhaite que les enfants trouvent une satisfaction par le jeu et qu'ils s'accomplissent en imitant les adultes, Fahim tente par tous les moyens de comprendre comment jouent et réfléchissent les adultes.
- **Le rôle de l'adulte dans la transmission** : l'adulte est là pour éveiller les enfants. Il est présenté comme celui qui doit transmettre des connaissances à l'enfant, lui apprendre les éléments de sa vie future. Dans les trois documents, l'adulte détient un rôle primordial : pour Rousseau l'adulte est celui qui place l'enfant dans un contexte de jeu. On retrouve cette idée dans l'exemple de Fahim lorsque son père lui apprend les règles pour comprendre les échecs. Dans la peinture de Boilly, le père est celui qui joue son coup, les autres observent son mouvement et apprennent.
- **Le partage entre individus** : le jeu est aussi un moment de partage, de détente. L'enfant ne joue pas seul, l'adulte est présent, tous jouent ensemble. Par exemple, la peinture de Boilly met bien en avant cette idée : le jeu de dames est vécu comme un moment de partage familial.

Évaluation des compétences de lecture (10 points)

Selon vous, le jeu est-il l'apprentissage de la vie adulte ?

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.

Le candidat est invité à se questionner sur le rôle qu'occupe le jeu dans l'apprentissage des enfants et de faire le lien avec la vie d'adulte : quelle est l'utilité du jeu chez l'enfant ? A quoi sert le jeu ? Quelle est la place du jeu quand il n'est pas

l'expression d'un apprentissage ? Le jeu est-il toujours nécessaire pour apprendre la vie d'adulte ? ...

Le jeu, bien qu'il soit ludique, est encadré par des règles. Il est pour l'enfant un apprentissage de la vie adulte puisqu'il sera amené dans sa vie à respecter les règlements et lois instaurés par la société. Le jeu est aussi un moment de partage entre les individus qui permet, au-delà du développement de capacités physiques et intellectuelles, l'apprentissage de valeurs qui perdurent à l'âge adulte : l'entraide, le respect, le dépassement de soi... Mais il peut aussi être utilisé comme un espace de liberté qui laisse place à un imaginaire où tout est permis, sans lien direct avec l'apprentissage d'une vie adulte.

Prise en compte des œuvres du programme limitatif :

Le jeu apparaît comme le refuge à une enfance douloureuse, brimades à l'école, en famille comme dans *La Défense Loujine* de Nabokov, *Le Joueur d'échecs*, de Zweig. Il devient alors une phase préparatoire au monde adulte avec une envie de revanche sociale. Ce désir de pouvoir sur l'autre traverse la liste limitative. Ainsi, dans *Les Liaisons dangereuses* de Laclos, la jeune Merteuil se joue de son entourage pour mieux observer le jeu des relations sociales et développer l'art de la manipulation. Une initiation qui prend la forme de défis entre plongeurs et promontoires, chez Kerangal dans *Corniche Kennedy* « un seul et même âge, celui de la conquête : on détourne la joue du baiser maternel, on crache dans la soupe, on déserte la maison ». Quant à Kawabata, avec *Le Maître ou le tournoi de go*, le jeu de l'enfance doit servir à la gloire et à l'enrichissement du joueur adulte.

Mais lorsqu'il devient excessif, le jeu maintient les personnages dans une enfance perpétuelle. Chez Balzac, Raphaël ne prend pas conscience des conséquences des règles de *La Peau de chagrin*. Chez beaucoup de personnages le contentement du plaisir immédiat l'emporte et finit par provoquer la perte du héros. Le joueur compulsif échoue dans ce que la société attend d'un adulte, à savoir, arrêter de jouer pour travailler et fonder une famille. Les dérives sont identiques avec *Le Joueur* de Dostoïevski, *Les Dernières Cartes* de Schnitzler, *Hors d'atteinte* de Carrère, *Requiem pour un joueur* de Le Bihan. Un état enfantin qui va jusqu' à se matérialiser par une ville parc d'attractions, *Zéropolis* de Bégout.

A noter que la complexité des parcours des personnages confère au jeu à la fois l'apprentissage de la vie adulte mais également la régression dans l'enfance pour le joueur qui n'assume plus son rôle dans le cercle familial et professionnel et aurait besoin qu'on lui pose des limites : *La Défense Loujine* de Nabokov, *Les Dernières Cartes* de Schnitzler, *Hors d'atteinte* de Carrère, *Requiem pour un joueur* de Le Bihan...

Critères d'évaluation	Non	Partiellement	Oui
Argumentation / 4 points			
Le propos est construit et développe des arguments pertinents : - Le jeu, par ses règles, permet l'apprentissage de la vie adulte - Il permet de développer des valeurs que l'on retrouve dans sa vie future : le partage, l'entraide, le respect... - Le jeu peut aussi représenter un espace de liberté laissant place à un imaginaire enfantin 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.			
Le lecteur est convaincu par la cohérence et lapertinence 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 sansdifficulté.	/3		