

ÉLÉMENTS DE CORRIGÉ

Ces éléments de corrigé présentent des pistes et 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)

Après avoir présenté le jeu des enfants, vous décrirez son évolution dans l'extrait.

Le jeu des enfants consiste à la fabrication d'une harpe (instrument de musique) avec des éléments naturels que l'on trouve soi-même (une baguette en osier, un fil, des cheveux). L'objectif est que la harpe fabriquée produise du son grâce au vent. L'évolution de cette harpe naît de l'expérience menée par les enfants. Ils analysent le son de la harpe : l'un produit d'abord par des cheveux d'enfants puis un autre par les cheveux blancs d'une adulte. C'est ce dernier son qui leur semble le plus harmonieux : « les esprits de l'air chantaient plus tristement et plus harmonieusement dans les cheveux blancs que dans les cheveux blonds d'enfants ».

Texte 2

Question 2 (2 points)

Comment expliquez-vous que les jeux de Christophe soient si nombreux ?

Les jeux de Christophe naissent de son imagination débordante développée par le terrain de jeux à savoir l'espace extérieur proche de sa maison : « la campagne commence presque aussitôt ».

En effet, la « branche cassée » devient une « baguette de fées », « une lance », « une épée » ... Ces éléments permettent de développer l'imaginaire de l'enfant et de multiplier les rôles pour exercer son pouvoir. Ainsi tour à tour, il devient « général », « chef d'orchestre » et « magicien ». C'est aussi parce qu'il est seul et à l'abri des regards que l'enfant peut multiplier les jeux sans être dérangé.

Texte 1 et texte 2

Question 3 (3 points)

Quels sont les points communs et les différences entre les façons de jouer décrites dans les deux textes ?

Les points communs aux deux textes sont :

- Des enfants jouent
- Des jeux en extérieur
- Ils se servent d'éléments de la nature
- Ils font des expériences

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art Session 2024 – Toutes spécialités			
Épreuve de Français	C AP 2406-FHG FR 1	Corrigé	Page 1/4

- Le thème de la musique (harpe, chef d'orchestre)

Les différences sont :

- Dans le texte 1 : l'expérience est réfléchie, le but est d'effectuer une comparaison entre différentes situations. Un adulte est présent, le jeu se fait dans la complicité, et avec un élément du corps humain.
- Dans le texte 2 : c'est l'imagination qui dicte la pensée. L'enfant joue seul avec un élément de la nature, caché du regard de l'adulte.

Corpus (Texte 1, texte 2 et document iconographique)

Question 4 (3 points)

Choisissez l'un des deux textes pour illustrer le tableau ? Justifiez votre réponse.

Les deux textes peuvent illustrer l'image. On attend du candidat qu'il justifie de façon pertinente sa réponse.

- Texte 1 : comme dans le tableau, les enfants détournent un objet et le transforment en un instrument de musique. Ils écoutent le son qui en sort dans un cadre familial : la cuisine pour Pierre Edouard Frère, le jardin familial pour Alphonse de Lamartine.
- Texte 2 : comme dans le tableau, Christophe est seul, il détourne un objet pour en faire son jeu. Il parle à son univers imaginaire de la même manière que l'enfant semble parler à sa casserole sur la peinture.

Évaluation des compétences d'écriture (10 points)

Selon vous, le plaisir de jouer naît-il seulement de l'imagination ?

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.

On attend du candidat qu'il s'interroge sur le lien entre jeu, imagination et plaisir. La question invite le candidat à dépasser l'exclusivité du rôle de l'imaginaire, à savoir la faculté que possède l'esprit de se représenter ou de former des images, dans le sentiment de bien-être procuré par l'action de jouer. En effet, le plaisir peut naître de l'imaginaire et permet de quitter le réel pour s'inventer un univers où tout est permis, où le joueur devient personnage maître de ses envies en s'échappant des autres. Mais il provient aussi de la dimension sociale du jeu et des sensations. Ces dernières résultent souvent de défis ou de divertissements qui rompent avec le quotidien.

Critères d'évaluation	Non	Partiellement	Oui
Argumentation / 4 points			
Le propos est construit et développe des arguments pertinents. L'imagination permet de jouer avec plaisir : - en quittant le réel, elle crée un univers où tout est permis, - le joueur devient un personnage maître du jeu avec ses propres règles, - elle permet d'échapper aux autres et de se retrouver face à soi-même Mais le plaisir de jouer peut venir par : - la dimension sociale du jeu - la production d'adrénaline en réponse à un défi - un divertissement qui permet de s'échapper du quotidien 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 la pertinence 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 sans difficulté.	/3		

Prise en compte des œuvres du programme limitatif :

L'imagination permet de contrôler son jeu, de créer ses propres règles. C'est ainsi qu'il est perçu par la Marquise de Merteuil et le Vicomte de Valmont dans **Les Liaisons dangereuses** de **Laclos**. Les adolescents de **Corniche Kennedy de Kerangal** inventent un jeu qui leur permet de transgresser en adolescents les règles imposées par la société. Dans **La Défense Loujine** de **Nabokov**, l'essentiel de l'activité du jeu naît de l'imagination de Loujine qui lui permet d'anticiper les coups de ses adversaires, tout comme dans **Le Maître ou le tournoi de go** de **Kawabata**, où le jeu devient un combat guerrier et territorial. Cette dimension stratégique n'a pas sa place dans **Le Joueur** de **Doïstoïevski** où Alexeï laisse le hasard œuvrer et le guider cependant vers un sentiment de puissance. Cette idée se retrouve dans **Requiem pour un joueur** de **Le Bihan** : le personnage de Richard recherche l'adrénaline procurée par les paris en ligne. Dans **Hors d'atteinte** de **Carrère**, Frédérique se présente chaque soir au casino, attentive aux numéros qui sortent. Le lieutenant Wili Kasda joue aux cartes pour aider un ancien camarade endetté dans **Les Dernières cartes** de **Schnitzler**. Dans la nouvelle de **Zweig**, **Le Joueur d'échecs**, M.B. joue grâce à son imagination mais ne ressent pas de plaisir : enfermé, il joue pour survivre, sauver sa santé mentale. Néanmoins, le jeu, bien qu'ancré dans la réalité, est aussi un moyen d'accès vers des rêves et une échappatoire du quotidien, comme l'éprouve Raphaël de Valentin dans la **Peau de chagrin** de **Balzac**. C'est ce que les promoteurs de Las Vegas (**Zéropolis**) offrent aux joueurs dans cette ville immersive, imaginée pour le joueur, comme un parc d'attraction où tout est faux, dans le récit de **Bégout**.