

SESSION 2022

BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL
Toutes spécialités

BREVET DES MÉTIERS D'ART
Toutes spécialités

ÉPREUVE DE FRANÇAIS

CORRIGÉ

Durée de l'épreuve : 3 heures

Coefficient : 2,5

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	Page 1/4
Repère de l'épreuve : C NC 22SN-FHG FR 1	

Évaluation des compétences de lecture

(10 points)

Image (2 points)

Identifiez et interprétez les oppositions présentes dans l'image.

Les candidats pourront mobiliser des éléments du paratexte, mais ne doivent pas s'y limiter.

Les oppositions relèvent de la structure même de l'image (moitié droite/moitié gauche, lignes horizontales/verticales), des contrastes d'ombre et de lumière, de l'attitude des personnages (doigt tendu/main fermée, corps en avant/en retrait), de l'arrière-plan mer/ciel...

→ ces oppositions convergent vers l'idée d'affrontement /de confrontation.

Texte n°1 (3 points)

Question n° 2 :

Quelles qualités de joueurs Gloria et Robert doivent-ils mettre en œuvre pour gagner ? Justifiez votre réponse en vous appuyant sur le texte pour identifier au moins trois de ces qualités.

La collaboration est la principale qualité pour espérer gagner : Robert se soucie de la synchronisation de son corps, impose son rythme quand Gloria ne fait que subir. Le couple N°35 chute aussi par manque de coordination du duo. Le marathon de danse est un jeu à deux, où les corps évoluent ensemble, où les partenaires ont besoin l'un de l'autre.

On acceptera aussi, pour compléter la réponse, deux de ces éléments :

- l'esprit de compétition face aux adversaires : la bousculade de départ, la tentative de dépassement de l'autre couple de danseurs ;
- le respect des règles car la compétition est régie par un règlement strict et des pénalités voire l'exclusion en cas de non-respect ;
- l'agilité, la souplesse, l'adaptabilité ;
- la capacité à se dépasser malgré les souffrances du corps, à persévérer au-delà des limites physiques.

Question n° 3 (2 points) :

D'après l'auteur de l'article, pour quelles raisons les jeunes gens participent-ils à des jeux de défi ?

Deux éléments de réponse peuvent être développés, mais on n'attendra pas la présence des deux :

- la volonté de se dépasser en bravant le danger et l'interdit : il y a un plaisir à prendre des risques voire à mettre sa vie en jeu ;
- le rituel d'intégration : se surpasser est un gage d'acceptation du groupe.

Corpus (3 points)

Question n°4 :

Lequel des deux titres suivants vous semble le plus adapté au corpus proposé ? Justifiez votre réponse par des arguments précis.

« *JOUER AVEC, JOUER CONTRE* » ou « *TOUT RISQUER POUR TOUT GAGNER* »

Les deux titres peuvent être justifiés, mais impliquent de mettre en lumière des éléments différents dans chacun des cas.

- Pour le premier titre, c'est la situation d'opposition du chevalier et de la mort, de complicité des danseurs et d'intégration au groupe des joueurs qui se défient qui doit être au cœur de l'analyse.
- Pour le second titre, c'est le danger risqué et l'exaltation qui l'accompagne qui doit faire l'objet de la réflexion.

Évaluation des compétences d'écriture

(10 points)

Le jeu aide-t-il à se surpasser ?

En vous appuyant sur les documents du corpus, vos connaissances et vos lectures de l'année, en particulier celles 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 questionner ce verbe pronominal. Il s'agit bien ici de voir le jeu comme moyen de dépassement de ses propres limites.

C'est poser, par exemple, la question du plaisir procuré par l'amélioration de ses performances (atteindre un nouveau niveau, battre un joueur mieux classé...); par la découverte, chez l'enfant notamment, de territoires inconnus en surmontant ses peurs. En ce sens, le jeu aide l'enfant, l'adolescent puis l'adulte à gagner en persévérance.

L'objectif du jeu est donc le plus souvent de progresser, de s'améliorer donc de se surpasser parfois en prenant des risques inconsidérés, parfois en prenant des risques factices.

Se sentir libre, se divertir, être en société sont parfois les seuls objectifs d'un joueur qui ne cherche alors ni à se mesurer à soi-même, ni aux autres.

Prise en compte des œuvres du programme limitatif :

- les textes de Nabokov, Kérouac, Kawabata, Balzac montrent des personnages quelconques voire défaits qui, grâce au jeu, atteignent une forme de célébrité, du moins une reconnaissance, une estime de soi
- les textes de Schnitzler, Bégout, Balzac, Carrère, Nabokov, Dostoïevski, Le Bihan, Kawabata insistent davantage sur la perte de contrôle de soi dans le jeu que le surassement de soi
- les textes de Zweig, Nabokov, Choderlos de Laclos, Kawabata montrent que le surassement est intrinsèque au jeu, la défaite contre soi-même ou les autres est une humiliation.

Critères d'évaluation	Non	Partiellement	Oui
Argumentation / 4 points			
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. <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.			
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		