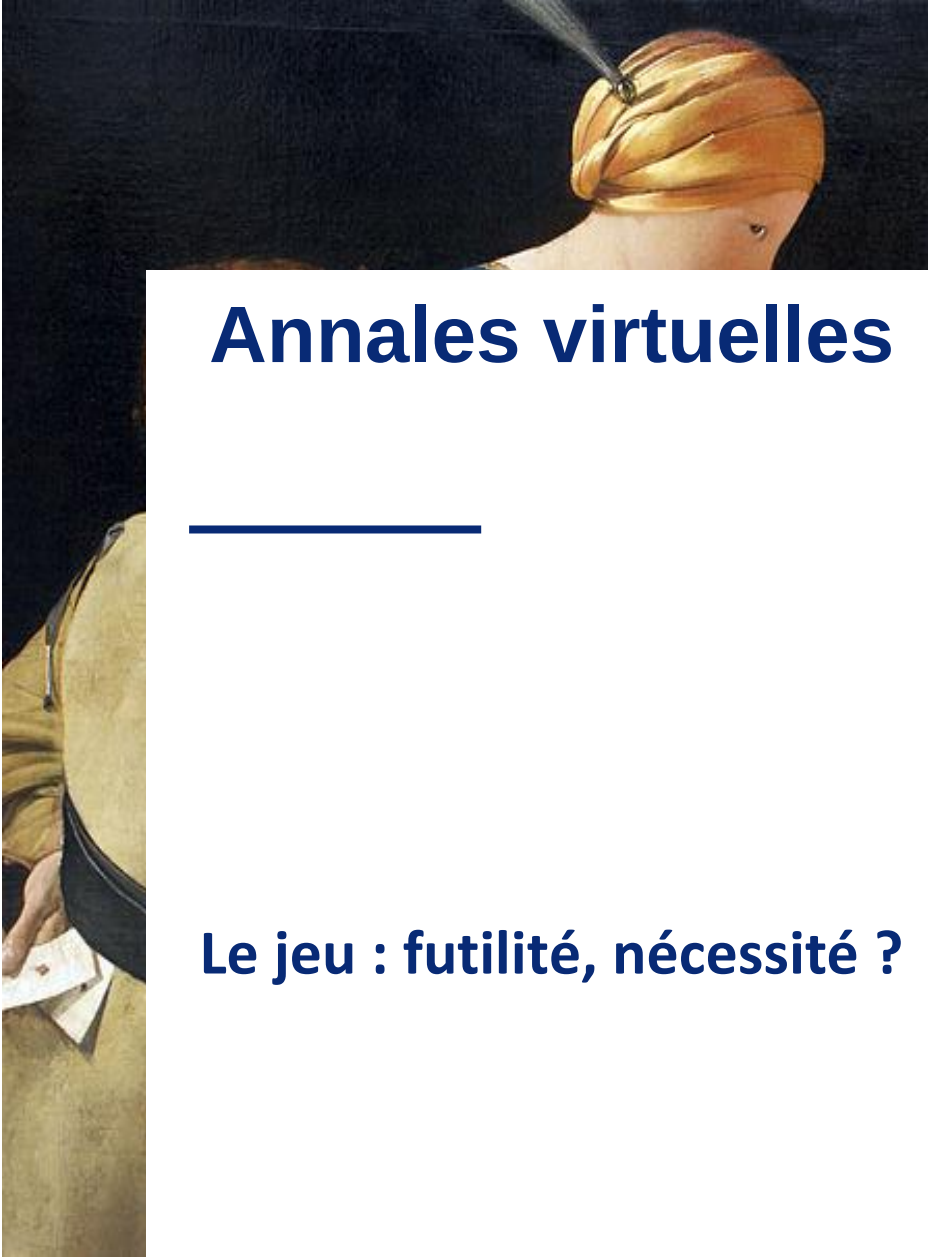




Annales virtuelles

Le jeu : futilité, nécessité ?



INSPECTION DE LETTRES-HISTOIRE-GEOGRAPHIE

Bruno GIRARD, Inspecteur de l'éducation nationale

Alexandre BARON, Professeur de Lettres-Histoire-Géographie



**ACADÉMIE
DE VERSAILLES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

AVANT-PROPOS



Chers collègues

Le sujet proposé aux candidats de l'examen ponctuel vise à permettre la validation du diplôme du baccalauréat professionnel tel que défini pour la session 2022. Cette validation se situe, dans le cursus de formation, trois ans après la validation du Socle commun, et marque donc, par rapport au Socle et au niveau de fin de troisième, une augmentation des exigences.

Le programme limitatif 2021-2023 propose de questionner le thème général du programme de terminale à travers un objet, **le jeu**, et une problématique globale, **futilité ou nécessité**. Vous le trouvez sur le site Eduscol à l'adresse suivante : <https://www.education.gouv.fr/bo/21/Hebdo5/MENE2036971N.htm>



Jeux de cartes, d'éveil, d'adresse, de société, de hasard, de mots, de rôle... ; jeux vidéo, jeux télévisés, jeux sportifs, jeux théâtraux... ; ou encore jeu du sportif ou de l'artiste - musicien, acteur, plasticien... - qui interprète sa partition... ; mais aussi jeux entre les rouages d'une mécanique, imitation, manipulation... les activités très variées qui sont associées au jeu concernent tous les goûts et tous les âges.

« L'homme ne joue que là où dans la pleine acception de ce mot il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue. » Friedrich Schiller

Eminemment humain, le jeu qui permet de s'abstraire pendant un certain temps de la réalité pour s'engager dans un espace de liberté fait l'objet de jugements

très contrastés. Simple distraction pour Aristote, « divertissement » qui détourne l'homme des préoccupations essentielles pour Pascal, alors que pour Schiller « l'homme n'est tout à fait homme que là où il joue », le jeu a été tantôt rejeté comme une activité futile, voire méprisé pour les dangers qu'il suscite, tantôt au contraire valorisé pour sa gratuité, son potentiel de création et le plaisir qu'il procure.

Dans le cadre de l'exploration de ce programme, nous vous offrons un bouquet de sujets virtuels, imaginés pour :

- Couvrir une diversité de supports, d'époques et d'espaces culturels variés, invitant à montrer les relations entre l'ici et l'ailleurs, l'hier et l'aujourd'hui.
- Présenter une gamme de problématiques ouvertes sur les enjeux du jeu, qu'ils soient éducatifs, sociologiques, anthropologiques, politiques, personnels ou collectifs.
- Couvrir tout le prisme de composition des corpus d'examens imaginables : corpus à partir d'une mixité de supports de natures différentes, corpus sélectionnés au sein d'une même œuvre, corpus composés d'un unique texte intégral, corpus réalisés à partir

des textes de la bibliographie de complément du programme ou d'autres références, corpus réalisés autour d'un extrait d'une des onze œuvres imposées.

- Intégrer la nouvelle démarche structurée de composition des questions de lecture pour partir de la compréhension d'un ou plusieurs supports, à une analyse (en lien fréquemment avec l'écriture d'un support textuel), à une interprétation et au final une confrontation.

Maîtriser la lecture en identifiant les enjeux du corpus passe ainsi toujours par :

- Comprendre le sens général du corpus ou d'un document.
 - Interpréter le ou les textes et le cas échéant les images qui composent le corpus.
 - Confronter et mettre en perspective le corpus au regard du programme limitatif de français de la classe terminale.
-
- Les questions visent à évaluer la construction du sens : elles ne se limitent pas à des repérages mécaniques, à des relevés sans explication, elles n'invitent pas à la récitation de connaissances. Les questions sont graduées en fonction d'un parcours de lecture. Une question vise à s'assurer de la compréhension globale du ou des supports ; une question au moins appelle un développement mobilisant plusieurs outils d'analyse. Les exemples donnés ci-après proposent différents parcours de lecture.
 - Intégrer systématiquement la grille nationale qui s'impose à tout sujet d'écriture. La notation du texte produit s'appuie elle aussi sur des critères globaux de réussite validés en trois grandes entrées. Pour guider le correcteur, des items attendus pour chaque grande entrée sont précisés mais ces items ne donnent lieu à aucune attribution mécanique de points.
 - Insister sur la place de l'image fixe dans notre enseignement, sur sa grammaire et son décryptage, sur sa construction et son interprétation. Les documents visuels ont fait l'objet d'une attention particulière dans la diversité des sélections (affiches, tableaux, photogrammes, infographies, ...) et invitent aussi à développer les compétences de lecture d'images de toutes natures, de toutes époques, de toutes visées si nécessaire dans le monde visuel de nos sociétés.

Tous les sujets offrent un panel de corpus qui peuvent aussi se prêter à une stimulation exploratoire quant aux multiples possibles que doit permettre la bibliographie nationale de références sans s'interdire de puiser ailleurs.

Cette anthologie de sujets imaginaires est nôtre et se nourrira avec le temps d'autres exemples, les vôtres. Alors n'hésitez pas à partager avec nous tous vos propres propositions de sujets d'examens.

Bonne lecture.

« On n'arrête pas de jouer quand on devient vieux, mais on devient vieux quand on arrête de jouer. » George Bernard Shaw

B.G. et A.B. - mars 2021



SOMMAIRE



SUJET 1 – Jeu et éducation, Jeu et éducation Filles/Garçons

SUJET 2 – Le Joueur d'échecs, un homme singulier ?

SUJET 3 – Les conséquences d'un jeu futile

SUJET 4 – Les maisons de jeu au XIXème siècle, annexes de la perdition et de la chute

SUJET 5 – Jeux de mots, l'enjeu des mots

SUJET 6 – Les jeux de l'amour

SUJET 7 – Le jeu, une construction de soi ?

SUJET 8 – Les jeux d'argent, une chance ou une plaie ?

SUJET 9 – La joueuse de casino

SUJET 10 – Les jeux vidéo à vos risques et périls

SUJET 11 – La partie de cartes

SUJET 12 – Délires ludo-médiatiques

SUJET 13 – Jeu télé

SUJET 14 – Jeux de gosses



BACCALAUREAT PROFESSIONNEL
Sujet de Français – Durée : 3 heures, coef. 2.5
Thème bisannuel : « le jeu : futilité, nécessité »

TEXTE 1

Les enfants des deux sexes ont beaucoup d'amusements communs, et cela doit être ; n'en ont-ils pas de même étant grands ? Ils ont aussi des goûts propres qui les distinguent. Les garçons cherchent le mouvement et le bruit : des tambours, des sabots, de petits carrosses ; les filles aiment mieux ce qui donne dans la vue¹ et sert à l'ornement : des miroirs, des bijoux, des chiffons, surtout des poupées : la poupée est l'amusement spécial de ce sexe. [...]

Voyez une petite fille passer la journée autour de sa poupée, lui changer sans cesse d'ajustement², l'habiller, la déshabiller cent et cent fois, chercher continuellement de nouvelles combinaisons d'ornements bien ou mal assortis, il n'importe ; les doigts manquent d'adresse, le goût n'est pas formé, mais déjà le penchant se montre ; dans cette éternelle occupation le temps coule sans qu'elle y songe ; les heures passent, elle n'en sait rien ; elle oublie les repas mêmes, elle a plus faim de parure que d'aliment. Mais, direz-vous, elle pare sa poupée et non sa personne. Sans doute ; elle voit sa poupée et ne se voit pas, elle ne peut rien faire pour elle-même, elle n'est pas formée, elle n'a ni talent ni force, elle n'est rien encore, elle est toute dans sa poupée, elle y met toute sa coquetterie. Elle ne l'y laissera pas toujours, elle attend le moment d'être sa poupée elle-même.

Jean-Jacques Rousseau, *Émile ou de l'éducation*, 1762.

¹ ce qui donne dans la vue : ce qui cherche à séduire.

² ajustement : habillement.

TEXTE 2

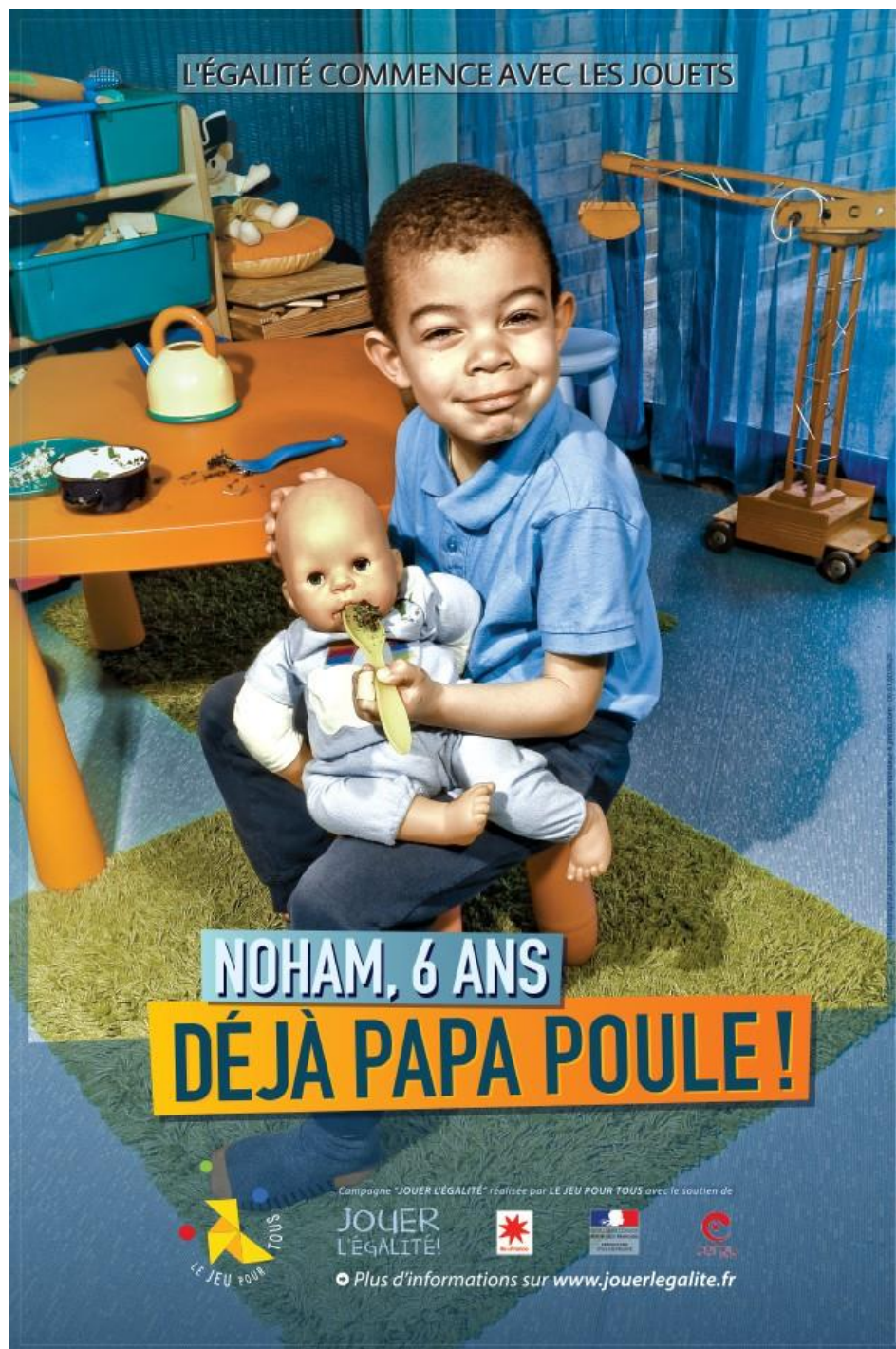
J'ai eu l'occasion d'observer souvent dans les crèches où on laisse à l'enfant le libre choix de ses jeux, de ses objets et de ses activités, que les fillettes jouent tout autant que les garçonnetts avec des petites voitures, des avions, des bateaux, etc. jusqu'à trois ans environ. J'ai vu des petites filles de dix-huit à vingt mois passer des heures et des heures à sortir d'un sachet de toile une quantité de petites voitures, d'avions, d'hélicoptères, de bateaux, de petits trains, les aligner sur un tapis, et les déplacer avec le même plaisir et la même concentration que les petits garçons. De la même manière, on peut observer des petits garçons qui passent une matinée à faire la lessive, à nettoyer les petites tables, à cirer les chaussures.

Plus tard, ce phénomène disparaît. Les enfants ont déjà appris à demander le "bon" jouet, car ils savent que le "mauvais" leur sera refusé.

Une institutrice d'école maternelle, particulièrement sensible à ce genre de problèmes, me disait que lorsqu'elle avait apporté en classe un jeu composé de vis, de boulons, tournevis, etc., une petite fille toute rose d'excitation et de joie s'en était emparée, mais, alors qu'elle se dirigeait vers une petite table avec son trésor à peine conquis, un petit garçon d'environ quatre ans s'était précipité sur elle afin de le lui arracher. L'institutrice était intervenue, disant qu'il l'aurait plus tard, quand la petite fille aurait fini de s'en servir. Le petit garçon avait réagi en disant : "Mais c'est à moi ! c'est un jeu de garçon !" L'institutrice avait expliqué qu'il n'y a pas des jeux pour les garçons et des jeux pour les filles, mais que tous les jeux sont pareils et que tous les enfants peuvent y jouer. Le petit garçon en était resté stupéfait, il avait regardé la maîtresse comme si elle était folle et avait longtemps rôdé autour de la petite fille avec un air profondément perplexe qui trahissait l'état d'âme de quelqu'un qui aurait assisté à la violation d'une loi considérée comme sacrée, et qui ne s'en remet pas.

Elena Gianini Belotti, *Du côté des petites filles*, 1974

DOCUMENT



Affiche de la campagne du Ministère chargé de l'égalité entre les femmes et les hommes, de la diversité et de l'égalité des chances, 2018

QUESTIONS

I - COMPÉTENCES DE LECTURE (10 points)

TEXTE 1

Question 1 : J. J. Rousseau cherche à convaincre son lecteur. Vous relèverez et analyserez trois procédés utilisés dans cette intention. Vous formulerez enfin en une phrase quelle est la thèse soutenue.

3 points

TEXTE 2

Question 2 : Le "bon" jouet et le "mauvais" (lignes 7 et 8) : expliquez ces deux adjectifs en précisant pour quelles raisons ils sont mis entre guillemets.

3 points

DOCUMENT

Question 3 : Décrivez comment l'affiche défend l'affirmation suivante « l'égalité commence avec les jouets ».

2 points

TEXTES 1 ET 2

Question 4 : À deux siècles d'écart, les deux auteurs observent chez l'enfant, garçon ou fille, la même attitude face aux jouets. Quels sont les éléments communs à ces observations ? Que peut-on en déduire sur le rôle du jeu chez l'enfant ?

2 points

II - COMPÉTENCES D'ÉCRITURE (10 points)

Dans le magazine *Label France*, Sylvie Cromer – qui anime l'association "*Du côté des filles*" – répond à une interview :

Label France : Pourquoi avoir choisi d'étudier les albums illustrés pour enfants de 0 à 9 ans ?

Sylvie Cromer : Nous voulions savoir si les modèles qu'ils transmettent ont une responsabilité dans la persistance des inégalités hommes - femmes en matière d'orientation professionnelle, de travail, de politique... Nous avons donc mené une enquête scientifique sur la totalité des nouveautés d'une même année.

Label France : Qu'avez-vous découvert ?

Sylvie Cromer : Les albums montrent invariablement une image masculine du monde : hommes et animaux mâles sont plus nombreux et nettement valorisés. La représentation des personnages féminins explique le maintien des stéréotypes et des inégalités. Un sur deux n'est "qu'" une mère, et sa relation avec ses enfants est réduite à un lien de service. Seuls 5 % des mères travaillent dans les albums, alors que dans la réalité elles sont 80 %, et elles sont cantonnées aux métiers d'infirmière, d'institutrice ou de vendeuse. Les hommes, eux, sont insérés socialement à tous les échelons.

Le magazine *Label France* ouvre sa rubrique du courrier aux réactions des lecteurs. Vous profitez de cette occasion pour exposer votre point de vue (en une quarantaine de lignes). Vous vous appuyerez sur votre expérience, sur les éléments du corpus et sur vos observations pour répondre à la question suivante : Dans quelle mesure jeux et lectures influencent-ils les enfants dans leur représentation des rapports entre les femmes et les hommes au sein de la société ? Vous envisagerez ensuite quel pourrait être, selon vous, le rôle des adultes dans ce domaine.

Il sera tenu compte des qualités de la langue (orthographe, syntaxe, lexique...), de la cohérence et de la pertinence du propos, de la justesse des arguments et de la mobilisation des éléments du corpus et des connaissances du candidat.

Évaluation des compétences d'écriture

Argumentation <i>Le lecteur comprend et suit le propos :</i> - Le propos est construit et argumenté. - Le propos est pertinent et cohérent. - Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.	/ 4 points
Lecture / Connaissances <i>L'argumentation tire profit de la mobilisation de références identifiables :</i> - Les éléments du corpus sont mobilisés. - Les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisées. - La culture personnelle est sollicitée.	/ 3 points
Expression <i>Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficultés :</i> - La structure des phrases est globalement correcte. - L'orthographe est globalement correcte. - Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.	/ 3 points

TEXTE 1

Le jeu d'échecs peut être comparé convenablement à l'amour à cause des nombreuses et diverses oppositions qu'on y trouve et qui ressemblent aux batailles. J'en vois trois en particulier.

La première bataille est dans le cœur du jeune amoureux quand la nature le pousse à s'intéresser à l'amour, au moment où il commence à remarquer la beauté des jeunes filles qu'il rencontre sur son chemin. Et lui, qui avait l'habitude d'être indifférent à toutes, commence à mettre entre elles une différence et à orienter son imagination davantage vers l'une plus que vers les autres. Alors cette bataille s'amorce en lui : d'une part, l'amour lui montre la beauté de celle à laquelle il s'arrête, son joli corps, sa simplicité et ses manières plaisantes, et les nombreuses grâces qui sont en elle. En son cœur s'engendre alors un plaisir qui l'incline à aimer celle-ci plus que toutes les autres. Par contre, quand il se ravise, il se met à résister et n'obéit plus au mouvement de l'amour ; il se blâme lui-même et se dit que ce serait folie de lui vouer son cœur outre mesure. Mais à la fin, après plusieurs débats et hésitations, l'amour le travaille tant et lui remémore tellement la beauté de la jeune fille et son excellence, que, pris et vaincu, il lui abandonne son cœur et son amour et accepte de se consacrer à elle.

La seconde bataille se passe aussi à l'intérieur de l'amant. Après qu'il s'est ainsi abandonné à l'amour, il se débat entre des pensées et des considérations contradictoires ; il lui arrive parfois d'être joyeux, content, et d'avoir bon espoir d'obtenir l'amour qu'il désire ; parfois au contraire, il est triste et abattu, et il lui semble qu'il perd sa peine et qu'il lui est impossible de venir à bout d'une si grande entreprise, au point d'en devenir comme désespéré. Tantôt il rit, tantôt il pleure ; parfois il s'estime heureux d'avoir une si belle amie et se félicite de l'amour qui l'a mise sur son chemin, parfois il maudit l'heure où il l'a connue et se sent malheureux de se lancer dans une entreprise si difficile, où il y a tant de périls et de peines. Parfois il reprend courage et se dit que le lendemain, dès le lever du jour, il ira quoi qu'il arrive au lieu où demeure son amie et lui avouera son amour. Mais bientôt il se ravise et pense qu'il ne serait pas bon d'y aller à cette heure-là, ou encore, s'il s'y rend, il n'ose pas se montrer à elle ni lui dire son sentiment de peur d'être rejeté ou d'être vu, et alors il se retire et s'en retourne tout confus.

La troisième bataille se déroule entre l'amant et l'amie. Quand l'amant est ainsi déterminé à aimer une dame ou une jeune fille, il faut qu'il poursuive son entreprise et qu'il l'aborde afin qu'elle connaisse son amour et que lui-même puisse jouir du sien comme il le désire. Cet assaut se fait d'abord par des regards amoureux et d'humbles prières, par une belle contenance qui fera que sa réputation volera jusqu'à elle. Parfois, par des lettres envoyées secrètement, et par des messagers quand on ne peut faire autrement, bien que cette façon ne soit pas très fiable. En général, l'assaut se fait par tous les moyens imaginables pour plaire à l'amie.

[...]

C'est aussi pour cela qu'il dédie son livre aux amoureux et spécialement à ceux qui connaissent le jeu d'échecs.

Évrart de Conty, *Le Livre des échecs amoureux*, vers 1400, Bibliothèque nationale/Chêne, 1991

TEXTE 2

Dans tout ce qui met en jeu l'échiquier et les pièces, les maîtres sont très supérieurs à la moyenne des individus, mais, pour les autres tests, ils ne se montrent supérieurs qu'en deux points : la capacité à distribuer leur attention et la découverte des principes logiques ; ils sont simplement moyens dans les autres domaines, voire parfois médiocres, dans l'étendue de l'attention, la puissance de concentration (!), la faculté de combiner et la rapidité des processus de pensée concrets où ils se révèlent bien plus lents que les sujets témoins. À considérer leur imagination et leur type de perception, les maîtres se répartissent en deux groupes : les systématiques, dont l'imagination est en dessous de la moyenne générale, et les imaginatifs fantasques, chez qui elle est bien sûr très développée.

La conclusion générale de l'étude de Diakov, Petrovsky et Rudik est figurée par une liste, où seize qualités physiques et psychiques brossent le portrait psychologique du maître d'échecs. Les voici, dans l'ordre voulu par les auteurs :

- 1) Bon état de santé.
- 2) Des nerfs solides.
- 3) Maîtrise de soi.
- 4) Faculté de distribuer son attention à des objets relativement sans lien.
- 5) Sensibilité à des situations dynamiques.
- 6) Esprit de type contemplatif.
- 7) Haut degré de développement intellectuel.
- 8) Caractère logique de la pensée mais dans le domaine expérimental.
- 9) Objectivité et réalisme.
- 10) Mémoire spécialisée.
- 11) Puissance de pensée synthétique et "sens positionnel".
- 12) Faculté de combiner.
- 13) Volonté disciplinée.
- 14) Grande activité des processus intellectuels.
- 15) Discipline des émotions et de l'affectivité.
- 16) Confiance en soi.

Jacques Dextreit et Norbert Engel, *Jeu d'échecs et sciences humaines*, 1981, Payot.

TEXTE 3

La porte où je sonnai me fut ouverte par un homme maigre, grand, aux cheveux en broussaille, en manches de chemise, sans col, mais l'encolure munie d'un bouton doré. Il tenait à la main une pièce de jeu d'échecs – un cavalier noir. Je le saluai en russe.

- Entrez, entrez, me dit-il jovialement comme s'il m'eût attendu.
- Je m'appelle Un Tel, dis-je.
- Et moi, s'écria-t-il, Pavl Pavlitch Retchnoy, et il partit d'un gros rire, comme si c'eût été une bonne plaisanterie. "S'il vous plaît", dit-il en pointant son cavalier d'échecs vers une porte ouverte.

La pièce où j'entrai était sans prétentions ; il y avait une machine à coudre dans un coin, et dans l'air une légère odeur de toiles pour lingerie. Un homme de lourde stature était assis de travers à une table sur laquelle était étalé un échiquier en toile cirée, dont les cases étaient trop petites pour les pièces. Il regardait celles-ci du coin de l'œil, tandis qu'au coin de sa bouche le porte-cigarettes vide regardait de l'autre côté. Un joli petit garçon de quatre ou cinq ans était agenouillé sur le parquet, entouré de minuscules automobiles. Pavl Pavlitch lança sur la table le cavalier noir et la tête de celui-ci se détacha. Noir la revissa soigneusement.

- Asseyez-vous, dit Pavl Pavlitch. C'est mon cousin, ajouta-t-il.

Noir salua. Je m'assis sur la troisième (et dernière) chaise. L'enfant se releva pour venir à moi et me montra silencieusement un crayon rouge et bleu tout neuf.

- Je pourrais te prendre la tour, maintenant, si je voulais, dit Noir sombrement, mais j'ai un meilleur coup à jouer.

Il souleva sa reine et délicatement l'insinua dans un groupe de pions jaunâtres – dont l'un était figuré par un dé à coudre.

La main de Pavl Pavlitch fondit sur l'échiquier et il prit la reine avec son fou. Puis il rit à gorge déployée.

- Et maintenant, dit Noir calmement quand Blanc eut cessé de s'esclaffer, maintenant te voilà dans le lac. Échec, mon mignon !

Vladimir Nabokov, *La Vraie Vie de Sébastian Knight*, traduit du russe par Yvonne Davet, 1941, Gallimard, collection Folio.

QUESTIONS

I – COMPETENCES DE LECTURE (10 points)**TEXTE 1**

Question 1 : Résumez, sans recopier le texte, les trois batailles qu'un amoureux et qu'un joueur d'échec ont en commun.

3 points

TEXTE 2

Question 2 : Dites si les qualités principales d'un joueur d'échecs, établies dans l'étude de Diakov, Petrovsky et Rudik confirment ce qu'affirme Evrart de Conty dans son texte sur les amoureux.

2 points

TEXTE 3

Question 3 : Tout oppose Noir et Blanc dans ce récit. Montrez-le en vous appuyant sur l'étude du lexique, des attitudes de chacun et la fin de l'épisode. Quelles qualités du texte 2 semble avoir Noir ?

3 points

TEXTES 1, 2 et 3

Question 4 : Présentez les textes et les documents de ce corpus en montrant la thématique qui les unit et les différences qui les distinguent.

3 points

II. COMPETENCES D'ECRITURE (10 points)

Jean Piaget, psychologue très reconnu dans les domaines de la psychologie infantile et de l'apprentissage, écrit, dans un de ses ouvrages sur l'éducation des jeunes enfants :

« L'objectif principal de l'éducation dans les écoles devrait être la création d'hommes et de femmes qui soient capables de faire de nouvelles choses et pas seulement de répéter ce que les autres générations ont fait ; des hommes et des femmes créatifs, inventifs, qui aiment les découvertes, qui puissent être critiques, vérifient les choses et n'acceptent pas tout ce qu'on leur offre. »

En quoi le jeu offre-t-il, à sa façon, une réponse à l'affirmation de Piaget ? Vous répondrez à cette question dans un développement structuré et argumenté d'une quarantaine de lignes, en illustrant vos propos d'éléments pris dans le corpus, dans vos lectures et votre expérience personnelles.

Il sera tenu compte des qualités de la langue (orthographe, syntaxe, lexique...), de la cohérence et de la pertinence du propos, de la justesse des arguments et de la mobilisation des éléments du corpus et des connaissances du candidat.

Évaluation des compétences d'écriture

Argumentation <i>Le lecteur comprend et suit le propos :</i> - Le propos est construit et argumenté. - Le propos est pertinent et cohérent. - Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.	/ 4 points
Lecture / Connaissances <i>L'argumentation tire profit de la mobilisation de références identifiables :</i> - Les éléments du corpus sont mobilisés. - Les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisées. - La culture personnelle est sollicitée.	/ 3 points
Expression <i>Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficultés :</i> - La structure des phrases est globalement correcte. - L'orthographe est globalement correcte. - Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.	/ 3 points

TEXTE

L'extrait ouvre le sixième chapitre du roman. Dans le chapitre précédent, Pauline avait demandé à Alexeï, qui se déclarait prêt à tout pour elle, d'aller offenser le baron et la baronne Wourmergelm, un couple d'aristocrates allemands, en pleine rue. Ici, Alexeï rend compte de son acte, dans son journal. Ce passage éclaire la relation amoureuse torturée que vivent les deux protagonistes...

Voilà deux jours de passés depuis cette fameuse sottise. Que de bruit ! que de cris ! Et je suis la cause de tout cela ! Mais j'y ai trouvé mon profit. Que j'ai ri ! Je ne puis pourtant m'expliquer comment tout cela est arrivé. Suis-je fou ? Je le crois. Et puis, je ne suis pas encore bien loin des bancs de l'école, et j'ai pris plaisir, je suppose, à cette grossière espièglerie. Cette Paulina ! toujours elle !

Peut-être ai-je agi par désespoir. En somme, qu'est-ce que j'aime en elle ? Elle me semble jolie. Elle est svelte, un peu trop mince peut-être ; on pourrait la ployer en deux et la nouer comme un ruban ; elle a tout ce qui fait souffrir, précisément tout ce qui fait souffrir ! Ses cheveux sont d'un blond roux. Ses yeux sont de véritables yeux de chat ; mais quelle fierté dans son regard ! Il y a quatre mois, quand je suis entré dans la famille, un soir, elle causait seule dans le salon avec de Grillet, et elle le regardait avec un tel air que... quand je suis rentré chez moi pour me coucher, je me suis imaginé qu'elle venait de le souffleter. C'est depuis ce soir-là que je l'aime.

Mais, arrivons au fait. Je descends donc dans le sentier, je m'arrête au beau milieu, attendant la baronne et le baron. À cinq pas, j'ôte mon chapeau et je salue. Je me rappelle que la baronne portait une robe de soie gris perle d'une ampleur extraordinaire, avec des volants, une crinoline et une traîne. Toute petite, cette baronne, très grosse, avec un menton si prodigieux qu'il couvrait toute sa gorge. Le visage rouge, les yeux petits, méchants, insolents. Elle marchait comme si elle faisait honneur à la terre en la touchant du pied. Le baron a un visage composé de mille petites rides, des lunettes, quarante-cinq ans ; ses jambes commencent à sa poitrine, signe de race. Orgueilleux comme un paon et maladroit. Type de mouton.

Je vis tout cela en trois secondes ; mon salut et mon coup de chapeau arrêtaient à peine leur attention. Le baron fronça légèrement le sourcil, la baronne venait droit à moi sans me voir.

– Madame la baronne, dis-je très distinctement, très haut et en détachant chaque mot, j'ai l'honneur d'être votre esclave. Puis je saluai, je remis mon chapeau sur ma tête, et, en passant auprès du baron, je tournai poliment mon visage vers lui et lui adressai un sourire significatif. Paulina m'avait ordonné d'ôter mon chapeau, mais l'espièglerie était de mon initiative. Le diable sait qui me poussait. Je me sentais comme précipité d'une montagne.

– Hein ? grogna le baron en se tournant vers moi avec un étonnement mêlé de colère. Je m'arrêtai en continuant de sourire. Il était stupéfait et levait ses sourcils jusqu'à la racine des cheveux. La baronne se retourna aussi de mon côté, très surprise, encore plus courroucée. Les passants commençaient à s'attrouper.

– Hein ? grogna de nouveau le baron en redoublant d'étonnement et de colère.

– Ja wohl ! (c'est cela !) traînai-je en continuant à le regarder dans le blanc des yeux.

– Sind Sie rasend ? (êtes-vous fou ?) s'écria-t-il en brandissant sa canne. Mais il resta le bras en l'air, plus tremblant de peur que de colère. C'était, je crois, ma toilette qui l'embarrassait. J'étais mis à la dernière mode, comme un homme du meilleur monde.

– Ja wa-o-o-hl ! criai-je tout à coup et de toutes mes forces, en appuyant à la façon des Berlinoises qui emploient à chaque instant dans la conversation cette locution et qui traînent sur la lettre a pour exprimer les différentes nuances de leur pensée. Le baron et la baronne se retournèrent vivement et s'enfuirent épouvantés. Je revins sur mes pas et allai, sans me presser, vers Paulina. Mais, cent pas avant de l'atteindre, je la vis se lever avec les enfants et se diriger vers l'hôtel. Je la rejoignis près du perron.

– J'ai accompli la... bêtise ! lui dis-je.

– Eh bien ! maintenant, débrouillez-vous ! répondit-elle sans me regarder, et elle disparut dans le corridor.

Le Joueur, Fiodor Mikhaïlovitch Dostoïevski Flammarion, « Libro », 1997 Traduit du russe par E. Halpérine, p. 33-35

DOCUMENT

La Bataille du siècle est réputé montrer la plus grande bataille de tartes à la crème de toute l'histoire du cinéma. Le film restera longtemps fragmentaire, jusqu'à ce qu'une bobine miraculeuse, retrouvée en 2015, permette de restaurer presque entièrement ce mémorable affrontement pâtissier...



Photogrammes du film avec Stan Laurel et Oliver Hardy, *La bataille du siècle*, 1927

QUESTIONS

I - COMPETENCES DE LECTURE (10 points)

TEXTE

Question 1 : Sans recopier le texte, expliquez avec précision ce qu'a été la « sottise » ou la « bêtise » commise par Alexeï.

1 point

Question 2 : Selon vous, à quel jeu se livrent les deux personnages principaux ? Comment interprétez-vous l'attitude de Paulina ?

2 points

Question 3 : Quel portrait l'auteur nous livre-t-il ici des Allemands ? Vous appuierez votre réponse sur l'étude du lexique, des répliques, des contrastes soulignés, de certaines images.

3 points

DOCUMENT

Question 4 : « On a voulu faire en sorte que chaque tarte ait un sens », aurait dit Stan Laurel, en référence au film *La bataille du siècle*, film qui part d'un piètre combat de boxe pour finir en apothéose d'entartages à la crème. Expliquez en quoi ce document le prouve.

2 points

TEXTE ET DOCUMENT

Question 5 : Quels sont les points communs qui permettent de rapprocher le texte et le document ?

2 points

II - COMPETENCES D'ECRITURE (10 points)

Selon vous, jouer est-il toujours sans conséquences ? En vous aidant des éléments du corpus, de vos lectures, de votre culture et de votre expérience personnelle, et dans un développement structuré et argumenté d'une quarantaine de lignes minimum, vous répondrez à cette question.

Il sera tenu compte des qualités de la langue (orthographe, syntaxe, lexique...), de la cohérence et de la pertinence du propos, de la justesse des arguments et de la mobilisation des éléments du corpus et des connaissances du candidat.

Évaluation des compétences d'écriture

Argumentation <i>Le lecteur comprend et suit le propos :</i> - Le propos est construit et argumenté. - Le propos est pertinent et cohérent. - Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.	/ 4 points
Lecture / Connaissances <i>L'argumentation tire profit de la mobilisation de références identifiables :</i> - Les éléments du corpus sont mobilisés. - Les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisées. - La culture personnelle est sollicitée.	/ 3 points
Expression <i>Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficultés :</i> - La structure des phrases est globalement correcte. - L'orthographe est globalement correcte. - Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.	/ 3 points

BACCALAUREAT PROFESSIONNEL
Sujet de Français – Durée : 3 heures, coef. 2.5
Thème bisannuel : « le jeu, futilité, nécessité »

TEXTE 1

Dans des fauteuils fanés des courtisanes vieilles,
Pâles, le sourcil peint, l'œil câlin et fatal,
Minaudant¹, et faisant de leurs maigres oreilles
Tomber un cliquetis de pierre et de métal ;

Autour des verts tapis des visages sans lèvre,
Des lèvres sans couleur, des mâchoires sans dent,
Et des doigts convulsés d'une infernale fièvre,
Fouillant la poche vide ou le sein palpitant ;

Sous de sales plafonds un rang de pâles lustres
Et d'énormes quinquets² projetant leurs lueurs
Sur des fronts ténébreux de poètes illustres
Qui viennent gaspiller leurs sanglantes sueurs ;

Voilà le noir tableau qu'en un rêve nocturne
Je vis se dérouler sous mon œil clairvoyant.
Moi-même, dans un coin de l'antre taciturne,
Je me vis accoudé, froid, muet, enviant,

Enviant de ces gens la passion tenace,
De ces vieilles putains la funèbre gaieté,
Et tous gaillardement trafiquant à ma face,
L'un de son vieil honneur, l'autre de sa beauté !

Et mon cœur s'effraya d'envier maint pauvre homme
Courant avec ferveur à l'abîme béant,
Et qui, soûl de son sang, préférerait en somme
La douleur à la mort et l'enfer au néant !

Charles Baudelaire, *Les fleurs du mal*, 1857

¹ Minaudant : prenant des manières affectées pour attirer l'attention, plaire, séduire.

² Quinquets : Lampes à huile à réservoir.

TEXTE 2

Au tout début de ce récit, le héros, Raphaël, ruiné et désespéré, entre dans une maison de jeu pour miser son dernier sou...

Le soir, les maisons de jeu n'ont qu'une poésie vulgaire, mais dont l'effet est assuré comme celui d'un drain³ sanguinolent. Les salles sont garnies de spectateurs et de joueurs, de vieillards indigents qui s'y traînent pour s'y réchauffer, de faces agitées, d'orgies commencées dans le vin et prêtes à finir dans la Seine ; la passion y abonde, mais le trop grand nombre d'acteurs vous empêche de contempler face à face le démon du jeu. La soirée est un véritable morceau d'ensemble où la troupe entière crie, où chaque instrument de l'orchestre module sa phrase. Vous verriez là beaucoup de gens honorables qui viennent y chercher des distractions et les paient comme ils paieraient le plaisir du spectacle, de la gourmandise, ou comme ils iraient dans une mansarde acheter à bas prix de cuisants regrets pour trois mois. Mais comprenez-vous tout ce que doit avoir de délire et de vigueur dans l'âme un homme qui attend avec impatience l'ouverture d'un tripot ? Entre le joueur du matin et le joueur du soir il existe la différence qui distingue le mari nonchalant de l'amant pâmé sous les fenêtres de sa belle. Le matin seulement arrivent la passion palpitante et le besoin dans sa franche horreur. En ce moment vous pourrez admirer un véritable joueur, un joueur qui n'a pas mangé, dormi, vécu, pensé, tant il était rudement flagellé par le fouet de sa martingale tant il souffrait, travaillé par le prurit d'un coup de *trente et quarante*. A cette heure maudite, vous rencontrerez des yeux dont le calme effraie, des visages qui vous fascinent, des regards qui soulèvent les cartes et les dévorent. Aussi les maisons de jeu ne sont-elles sublimes qu'à l'ouverture de leurs séances, Si l'Espagne a ses combats de taureaux, si Rome a eu ses gladiateurs, Paris s'enorgueillit de son Palais-Royal dont les agaçantes roulettes donnent le plaisir de voir couler le sang à flots, sans que les pieds du parterre risquent d'y glisser. Essayez de jeter un regard furtif sur cette arène, entrez ? Quelle nudité ! Les murs, couverts d'un papier gras à hauteur d'homme, n'offrent pas une seule image qui puisse rafraîchir l'âme ; il ne s'y trouve même pas un clou pour faciliter le suicide. Le parquet est usé, malpropre. Une table oblongue occupe le centre de la salle. La simplicité des chaises de paille pressées autour de ce tapis usé par l'or annonce une curieuse indifférence du luxe chez ces hommes qui viennent périr là pour la fortune et pour le luxe. Cette antithèse humaine se découvre partout où l'âme réagit puissamment sur elle-même. L'amoureux veut mettre sa maîtresse dans la soie, la revêtir d'un moelleux tissu d'Orient, et la plupart du temps il la possède sur un grabat. L'ambitieux se rêve au faîte du pouvoir, tout en s'aplatissant dans la boue du servilisme. Le marchand végète au fond d'une boutique humide et malsaine, en élevant un vaste hôtel d'où son fils, héritier précoce, sera chassé par une licitation⁴ fraternelle. Enfin, existe-t-il chose plus déplaisante qu'une maison de plaisir ? Singulier problème ! Toujours en opposition avec lui-même, trompant ses espérances par ses maux présents, et ses maux par un avenir qui ne lui appartient pas, l'homme imprime à tous ses actes le caractère de l'inconséquence et de la faiblesse. Ici-bas rien n'est complet que le malheur.

Honoré de Balzac, *La Peau de chagrin*, chapitre I, « Le talisman », 1831

³ Drain : tuyau d'écoulement, tube placé dans une plaie pour en évacuer le pus ou les impuretés.

⁴ Licitation : vente aux enchères à l'amiable

DOCUMENT



Francisco de Goya, *Les vieilles ou le Temps*, vers 1812, Palais des Beaux-Arts de Lille.

QUESTIONS

I - COMPÉTENCES DE LECTURE (10 points)**TEXTE 1**

Question 1 : Expliquez comment apparaît l'espace de jeu dans le poème ?

2 points

TEXTE 2

Question 2 : En vous appuyant sur une analyse précise du texte, montrez que la salle de jeu est inquiétante.

3 points

DOCUMENT

Question 3 : Après avoir décrit méthodiquement le tableau de Goya, précisez d'une phrase quel message il délivre.

2 points

TEXTES 1 ET 2 ET DOCUMENT

Question 4 : Dans les deux textes et le tableau de Goya expliquez avec précision quels sont les traits communs (physiques et moraux) aux personnes fréquentant les salles de jeu de l'époque ?

3 points

II - COMPÉTENCES D'ÉCRITURE (10 points)

Nietzsche écrit dans *Ainsi parlait Zarathoustra* : « L'homme véritable veut deux choses : le danger et le jeu. » Partagez-vous cette opinion ? Dans un développement structuré et argumenté d'une quarantaine de lignes, vous répondrez à cette question en vous aidant des éléments du corpus, de vos lectures, de votre culture et de votre expérience personnelle.

Il sera tenu compte des qualités de la langue (orthographe, syntaxe, lexique...), de la cohérence et de la pertinence du propos, de la justesse des arguments et de la mobilisation des éléments du corpus et des connaissances du candidat.

Évaluation des compétences d'écriture

Argumentation <i>Le lecteur comprend et suit le propos :</i> - Le propos est construit et argumenté. - Le propos est pertinent et cohérent. - Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.	/ 4 points
Lecture / Connaissances <i>L'argumentation tire profit de la mobilisation de références identifiables :</i> - Les éléments du corpus sont mobilisés. - Les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisées. - La culture personnelle est sollicitée.	/ 3 points
Expression <i>Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficultés :</i> - La structure des phrases est globalement correcte. - L'orthographe est globalement correcte. - Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.	/ 3 points

TEXTE 1

On peut très facilement être dépassé par le langage.

C'est formidable de s'exprimer par des sons comme ça, des sons articulés, c'est fabuleux, dans l'histoire de la vie c'est formidable. Alors bon, nous individus, on se sert de ça, mais on peut être dépassé par ça, ça demande toute une éducation qu'il faut entretenir, maintenir et il suffit d'un moment de distraction pour que tout s'enraye, pour que l'esprit n'arrive plus à manipuler ces sons, à s'en servir à bon escient.

D'où cette méfiance qu'il [Raymond Devos] éprouve devant le double sens. Devos n'aime pas le jeu de mots, car avant de nous faire rire, il nous fait perdre le sens. Avec une insistance qu'on ne peut manquer de remarquer, il revient sur cette affirmation paradoxale :

« J'en abuse pas trop, hein, de ce genre de choses... parce que... moi je vois quand les gens me parodient... et souvent c'est pas très bien fait parce qu'ils disent... Moi je me sers par exemple des jeux de mots pour alimenter des malentendus... mais je n'aime pas tellement le jeu de mots. C'est simplement quand il y a un malentendu... bon si ça se fait sur un mot alors évidemment bon... après je joue sur les mots pour alimenter le malentendu, si vous voulez. [...]

C'est que ça dépasse le simple jeu, n'est-ce pas, c'est pas tellement... si on ne jouait que sur les mots, ça pourrait être assez... j'allais presque dire "bête". [...]

Oui, moi je me sers de jeux de mots pour alimenter un certain... ou une situation ou un comportement ou pour égarer l'esprit, mais je ne me sers pas du jeu de mots par plaisir du jeu de mots. Je voudrais bien préciser. [...] Et au début on a cru que je faisais des jeux de mots. « Devos, il fait des jeux de mots. » C'est pour ça que quand on m'envoie souvent des textes en me disant : « j'ai écrit quelque chose dans votre esprit », c'est lamentable, parce que c'est effectivement un texte sur des jeux de mots. Or moi, si c'est pas justifié par une idée et un cheminement et un but, si c'est pas pour montrer quelque chose c'est... je fais pas de jeux de mots, ça m'amuse pas du tout. »

Françoise Ruluer, *Raymond Devos, ou la peur des mots*, « La manière d'écrire de Raymond Devos : "les jeux de mots, ça m'amuse pas du tout" », in *Langage et Société* n°78, 1996.

TEXTE 2

Il y a des verbes qui se conjuguent très irrégulièrement.

Par exemple, le verbe ouïr.

Le verbe ouïr, au présent, ça fait: J'ois... j'ois...

Si au lieu de dire "j'entends", je dis "j'ois", les gens vont penser que ce que j'entends est joyeux alors que ce que j'entends peut être particulièrement triste. Il faudrait préciser: "Dieu, que ce que j'ois est triste !"

J'ois...

Tu ois...

Tu ois mon chien qui aboie le soir au fonds des bois ?

Il oit...

Oyons-nous ?

Vous oyez...

Ils oient.

C'est bête !

L'oie oit. Elle oit, l'oie !

Ce que nous oyons, l'oie l'oit-elle ?

Si au lieu de dire "l'oreille", on dit "l'ouïe", alors, pour peu que l'oie appartienne à Louis :

– L'ouïe de l'oie de Louis a ouï.

– Ah oui ? Et qu'a ouï l'ouïe de l'oie de Louis ?

– Elle a ouï ce que toute oie oit...

– Et qu'oit toute oie ?

– Toute oie oit, quand mon chien aboie

le soir au fond des bois,

Toute oie oit : ouah ! ouah !

Qu'elle oit, l'oie !...

Au passé, ça fait :

J'ouïs...

J'ouïs !

Il n'y a vraiment pas de quoi !

Raymond DEVOS (1922-2006), *Ouï-dire in A plus d'un titre*, Paris, Ed. O. Orban, 1989

TEXTE 3

J'ai mis des mots sur un cahier
J'ai mis des mots que j'ai triés
J'espérais bien me faire griller
J'ai mis des mots que j'ai criés
J'ai mis des mots dans vos oreilles
Ou des émotions c'est pareil
Dans vos théâtres et vos enceintes
J'ai mis des mots comme une empreinte
J'ai mis des mots un peu partout
Redistribués au coup par coup
Je sais même plus où je les ai mis
J'ai mis des mots j'ai pas gémis
J'ai mis des mots mais jamais trop
Dans un métro dans un micro
J'ai mis des mots j'ai eu les crocs
Des mots nouveaux des mots rétros
J'ai mis des mots pour compenser
J'ai pas le destin qu'on pensait
Mais en passant sur le passé
On peut tracer sans effacer
J'ai mis des mots j'ai pas médité
J'ai mis des mots j'émet des mi
Des mots entiers pas des demi
J'ai mis des mots de Saint-Denis
J'ai mis des mots que j'ai couvés
J'ai tenté de les faire groover
Sans entrave et rien à prouver
Sans en baver tout à trouver
Les mots vont vite faut qu'on s'accroche
J'ai pris le tempo à la croche
C'est pas pour me remplir les poches
Car tous ces mots c'est pour mes proches
Et quand la musique accompagne
Les mots pétillent comme du champagne
Et le meilleur ne le nie pas
C'est sur un air d'harmonica
J'ai mis des mots est-ce que t'y crois
La première fois en 2003

J'ai oublié les médisants
J'ai mis des mots c'est mes 10 ans
J'ai mis des mots j'ai des raisons
Coupable de combinaisons
Et je crée sans comparaison
Des horizons à chaque saison
Dans plein de pays j'ai mis des mots
Berlin Québec ou Bamako
J'ai même trouvé des mots en route
J'ai mis des mots jusqu'à Beyrouth
J'ai mis des mots dans tous les sens
À l'envers à l'effervescence
Des mots sympas ou en colère
Des mots bien droits ou en galère
J'ai mis des mots c'est dérisoire
Parfois tranchants c'est des rasoirs
Mais bien placés c'est opportun
J'ai mis des mots c'est important
J'ai trouvé de l'inspiration
Pour inspirer mes directions
Pour continuer sans crispation
Je reprends ma respiration
Tous ces mots ça fait des rencontres
Je m'en rends compte je suis pas contre
J'ai mis des mots à l'infini
J'ai pas failli c'est pas fini
J'ai mis des mots j'émeus des gens
J'émet des vœux jamais urgents
J'ai mis de moi j'ai mis de vous
Des émois de nos rendez-vous
Et quand la musique accompagne
Les mots pétillent comme du champagne
Et le meilleur ne le nie pas
C'est sur un air d'harmonica

Grand Corps Malade, « J'ai mis des mots », in *Funambule*, 2013

QUESTIONS

I – COMPETENCES DE LECTURE (10 points)

TEXTES 1 et 2

Question 1 : Raymond Devos affirme dans le texte 1 : « Moi je me sers par exemple des jeux de mots pour alimenter des malentendus. » En quoi le texte 2 confirme-t-il cette déclaration ?

3 points

TEXTE 3

Question 2 : Où l’auteur a-t-il mis des mots ?

2 points

Question 3 : Dites en vous aidant de quelques citations du texte, en quoi les mots sont si importants dans sa vie ?

2 points

TEXTES 1, 2 et 3

Question 4 : Les Français aiment jouer avec les mots. En quoi les textes de ce corpus le confirment ?

3 points

II – COMPETENCES D’ECRITURE (10 points)

Les mots ont-ils une importance dans notre vie ? En quoi jouer avec les mots rend notre vie meilleure ? Vous répondrez à ces deux questions dans un développement argumenté en deux parties d’une quarantaine de lignes. Vous illustrerez votre propos d’exemples tirés de vos lectures, des textes du corpus, ou de votre expérience personnelle.

Il sera tenu compte des qualités de la langue (orthographe, syntaxe, lexique...), de la cohérence et de la pertinence du propos, de la justesse des arguments et de la mobilisation des éléments du corpus et des connaissances du candidat.

Évaluation des compétences d'écriture

Argumentation <i>Le lecteur comprend et suit le propos :</i> - Le propos est construit et argumenté. - Le propos est pertinent et cohérent. - Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.	/ 4 points
Lecture / Connaissances <i>L'argumentation tire profit de la mobilisation de références identifiables :</i> - Les éléments du corpus sont mobilisés. - Les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisées. - La culture personnelle est sollicitée.	/ 3 points
Expression <i>Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficultés :</i> - La structure des phrases est globalement correcte. - L'orthographe est globalement correcte. - Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.	/ 3 points

TEXTE 1 - Alfred de Musset, *On ne badine pas avec l'amour*, Acte III, Scène 3, 1834.

Perdican doit se marier avec Camille. Les deux jeunes gens se retrouvent après une séparation de plusieurs années. Néanmoins, Camille repousse les avances de Perdican. Pour se venger celui-ci séduit Rosette, une jeune fille qui a été élevée avec Camille. La scène se déroule à proximité d'une fontaine.

(Entrent Perdican et Rosette, qui s'assoient.)

CAMILLE, *cachée, à part.*

Que veut dire cela ? Il la fait asseoir près de lui ? Me demande-t-il un rendez-vous pour y venir causer avec une autre ? Je suis curieuse de savoir ce qu'il lui dit.

PERDICAN, *à haute voix, de manière que Camille l'entende.*

Je t'aime, Rosette ! toi seule au monde tu n'as rien oublié de nos beaux jours passés ; toi seule tu te souviens de la vie qui n'est plus ; prends ta part de ma vie nouvelle ; donne-moi ton cœur, chère enfant ; voilà le gage de notre amour. *(Il lui pose sa chaîne sur le cou.)*

ROSETTE

Vous me donnez votre chaîne d'or ?

PERDICAN

Regarde à présent cette bague. Lève-toi et approchons-nous de cette fontaine. Nous vois-tu tous les deux, dans la source, appuyés l'un sur l'autre ? Vois-tu tes beaux yeux près des miens, ta main dans la mienne ? Regarde tout cela s'effacer. *(Il jette sa bague dans l'eau.)* Regarde comme notre image a disparu ; la voilà qui revient peu à peu ; l'eau qui s'était troublée reprend son équilibre ; elle tremble encore ; de grands cercles noirs courent à sa surface ; patience, nous reparaissons ; déjà je distingue de nouveau tes bras enlacés dans les miens ; encore une minute, et il n'y aura plus une ride sur ton joli visage : regarde ! c'était une bague que m'avait donnée Camille.

CAMILLE, *à part.*

Il a jeté ma bague dans l'eau.

TEXTE 2 - Alfred de Musset, *On ne badine pas avec l'amour*, Acte III, Scène 6, 1834.

Camille a caché Rosette derrière le rideau de sa chambre.

PERDICAN

Je n'entends rien à tout cela, et je ne mens jamais. Je t'aime Camille, voilà tout ce que je sais.

CAMILLE

Vous dites que vous m'aimez, et vous ne mentez jamais ?

PERDICAN

Jamais.

CAMILLE

En voilà une qui dit pourtant que cela vous arrive quelquefois. (*Elle lève la tapisserie ; Rosette paraît dans le fond, évanouie sur une chaise.*) Que répondrez-vous à cette enfant, Perdican, lorsqu'elle vous demandera compte de vos paroles ? Si vous ne mentez jamais, d'où vient donc qu'elle s'est évanouie en vous entendant me dire que vous m'aimez ? Je vous laisse avec elle ; tâchez de la faire revenir.

TEXTE 3 - Alfred de Musset, *On ne badine pas avec l'amour*, Acte III, Scène 7, 1834.

Il s'agit de la scène finale de la pièce.

CAMILLE

Oui, nous nous aimons, Perdican ; laisse-moi le sentir sur ton cœur. Ce Dieu qui nous regarde ne s'en offensera pas ; il veut bien que je t'aime ; il y a quinze ans qu'il le sait.

PERDICAN

Chère créature, tu es à moi !
(Il l'embrasse ; on entend un grand cri derrière l'autel.)

CAMILLE

C'est la voix de ma sœur de lait (1).

PERDICAN

Comment est-elle ici ? je l'avais laissée dans l'escalier, lorsque tu m'as fait rappeler. Il faut donc qu'elle m'ait suivi sans que je m'en sois aperçu.

CAMILLE

Entrons dans cette galerie ; c'est là qu'on a crié.

PERDICAN

Je ne sais ce que j'éprouve ; il me semble que mes mains sont couvertes de sang.

CAMILLE

La pauvre enfant nous a sans doute épiés ; elle s'est encore évanouie ; viens, portons-lui secours ; hélas ! tout cela est cruel.

PERDICAN

Non, en vérité, je n'entrerai pas ; je sens un froid mortel qui me paralyse. Vas-y, Camille, et tâche de la ramener. *(Camille sort.)* Je vous en supplie, mon Dieu ! ne faites pas de moi un meurtrier ! Vous voyez ce qui se passe ; nous sommes deux enfants insensés, et nous avons joué avec la vie et la mort ; mais notre cœur est pur ; ne tuez pas Rosette, Dieu juste ! Je lui trouverai un mari, je réparerai ma faute, elle est jeune, elle sera heureuse ; ne faites pas cela, ô Dieu ! vous pouvez bénir encore quatre de vos enfants. Eh bien ! Camille, qu'y a-t-il ?
(Camille rentre.)

CAMILLE

Elle est morte. Adieu, Perdican !

(1) Il s'agit de Rosette qui a été élevée avec Camille.

DOCUMENT



Mise en scène par Yves Beaunesne d'*On ne badine pas avec l'amour*, Théâtre du vieux colombier, 2011

(Personnages de gauche à droite : Camille, Rosette, Perdican)



Mise en scène par Anne Schwaller d'*On ne badine pas avec l'amour*, Théâtre Kléber-Méleau, 2015

(Personnages de gauche à droite : Camille, Perdican, Rosette)

QUESTIONS

I - COMPETENCES DE LECTURE (10 points)**TEXTE 1**

Question 1 : Quel sentiment Perdican cherche-t-il à faire naître chez Camille ? De quelle manière ?

2 points

TEXTES 2 et 3

Question 2 : Comment évolue la relation entre Camille et Perdican ?

2 points

TEXTE C

Question 3 : Après avoir entendu le cri de Rosette, quel sentiment éprouve Perdican ? Vous appuyerez votre réponse sur l'étude du lexique, des types de phrases, des temps verbaux et de l'énonciation.

2 points

DOCUMENT

Question 4 : Comment les deux metteurs en scène soulignent-ils le jeu auquel se prêtent les personnages de Camille et de Perdican ? Comment le spectateur pourrait-il qualifier un tel jeu ?

2 points

TEXTES 1, 2 et 3 et DOCUMENT

Question 5 : Dans ces trois scènes, les personnages jouent avec les sentiments des autres. Comment s'y prennent-ils ?

2 points

II - COMPETENCES D'ECRITURE (10 points)

Selon vous, aimer est-ce toujours un jeu dangereux ? Vous répondrez à cette question dans un développement structuré et argumenté d'une quarantaine de lignes minimum en vous aidant des éléments du corpus, de vos lectures, de votre culture et de votre expérience personnelle.

Il sera tenu compte des qualités de la langue (orthographe, syntaxe, lexique...), de la cohérence et de la pertinence du propos, de la justesse des arguments et de la mobilisation des éléments du corpus et des connaissances du candidat.

Évaluation des compétences d'écriture

Argumentation <i>Le lecteur comprend et suit le propos :</i> - Le propos est construit et argumenté. - Le propos est pertinent et cohérent. - Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.	/ 4 points
Lecture / Connaissances <i>L'argumentation tire profit de la mobilisation de références identifiables :</i> - Les éléments du corpus sont mobilisés. - Les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisées. - La culture personnelle est sollicitée.	/ 3 points
Expression <i>Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficultés :</i> - La structure des phrases est globalement correcte. - L'orthographe est globalement correcte. - Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.	/ 3 points

BACCALAUREAT PROFESSIONNEL
Sujet de Français – Durée : 3 heures, coef. 2.5
Thème bisannuel : « le jeu : futilité, nécessité »

TEXTE 1

Robinson Crusoé, rescapé du naufrage de La Virginie (avec Tenn le chien du commandant de bord), échoue sur une île déserte, qu'il baptise Speranza (« Espérance »). Épuisé par la solitude finit par oublier sa condition d'homme et se laisse aller à la nostalgie et aux délires. Ces folies prennent fin le jour où Robinson sauve fortuitement un Indien que ses congénères avaient condamné à mort. Il le nomme Vendredi, d'après le jour de la semaine où il l'a recueilli, car ce nom n'est ni un nom d'objet, ni un nom d'homme. Il considère donc que Vendredi n'a pas tout à fait le statut d'homme, étant donné sa condition de métis. Puis il l'éduque et tous les deux s'approprient.

Pourtant Vendredi trouva moyen d'inventer un autre jeu encore plus passionnant et curieux que celui des deux copies.

Un après-midi, il réveilla assez rudement Robinson qui faisait la sieste sous un eucalyptus. Il s'était fabriqué un déguisement dont Robinson ne comprit pas tout de suite le sens. Il avait enfermé ses jambes dans des guenilles nouées en pantalon. Une courte veste couvrait ses épaules. Il portait un chapeau de paille, ce qui ne l'empêchait pas de s'abriter sous une ombrelle de palmes. Mais surtout, il s'était fait une fausse barbe en se collant des touffes de coton sur les joues.

— Sais-tu qui je suis ? demanda-t-il à Robinson en déambulant majestueusement devant lui.

— Non.

— Je suis Robinson Crusoé, de la ville d'York en Angleterre, le maître du sauvage Vendredi !

— Et moi, alors, qui suis-je ? demanda Robinson stupéfait.

— Devine !

Robinson connaissait trop bien Vendredi pour ne pas comprendre à demi-mot ce qu'il voulait. Il se leva et disparut dans la forêt.

Si Vendredi était Robinson, le Robinson d'autrefois, maître de l'esclave Vendredi, il ne restait à Robinson qu'à devenir Vendredi, le Vendredi esclave d'autrefois. En réalité, il n'avait plus sa barbe carrée et ses cheveux rasés d'avant l'explosion, et il ressemblait tellement à Vendredi qu'il n'avait pas grand-chose à faire pour jouer son rôle. Il se contenta de se frotter la figure et le corps avec du jus de noix pour se brunir et d'attacher autour de ses reins le pagne de cuir des Araucans que portait Vendredi le jour où il débarqua dans l'île. Puis il se présenta à Vendredi et lui dit :

— Voilà, je suis Vendredi !

Alors Vendredi s'efforça de faire de longues phrases dans son meilleur anglais, et Robinson lui répondit avec les quelques mots d'araucan qu'il avait appris du temps que Vendredi ne parlait pas du tout anglais.

— Je t'ai sauvé de tes congénères qui voulaient te sacrifier aux puissances maléfiques, dit Vendredi.

Et Robinson s'agenouilla par terre, il inclina sa tête jusqu'au sol en grommelant des remerciements éperdus. Enfin prenant le pied de Vendredi, il le posa sur sa nuque.

Ils jouèrent souvent à ce jeu. C'était toujours Vendredi qui en donnait le signal. Dès qu'il apparaissait avec son ombrelle et sa fausse barbe, Robinson comprenait qu'il avait en face de lui Robinson, et que lui-même devait jouer le rôle de Vendredi. Ils ne jouaient d'ailleurs jamais des scènes inventées, mais seulement des épisodes de leur vie passée, alors que Vendredi était un esclave apeuré et Robinson un maître sévère. Ils représentaient l'histoire des cactus habillés, celle de la rizière asséchée, celle de la pipe fumée en cachette près de la réserve de poudre. Mais aucune scène ne plaisait autant à Vendredi que celle du début, quand il fuyait les Araucans qui voulaient le sacrifier, et quand Robinson l'avait sauvé. Robinson avait compris que ce jeu faisait du bien à Vendredi parce qu'il le guérissait du mauvais souvenir qu'il avait de sa vie d'esclave. Mais à lui aussi Robinson, ce jeu faisait du bien, parce qu'il avait toujours un peu de remords d'avoir été un maître dur pour Vendredi.

TEXTE 2

Des gens jouaient aux *Lettres*, jeu connu ; il s'agit de former des mots avec des lettres éparpillées ; ces combinaisons excitent l'attention prodigieusement ; l'extrême facilité des petits problèmes à trois ou quatre lettres engage l'esprit dans un travail assez fatigant ; belle occasion d'apprendre les mots techniques et l'orthographe. Ainsi, me disais-je, l'attention de l'enfant est bien facile à prendre ; faites-lui un pont depuis ses jeux jusqu'à vos sciences ; et qu'il se trouve en plein travail sans savoir qu'il travaille ; ensuite, toute sa vie, l'étude sera un repos et une joie, par cette habitude d'enfance ; au lieu que le souvenir des études est comme un supplice pour la plupart. Je suivais donc cette idée charmante en compagnie de Montaigne. Mais l'ombre de Hegel parla plus fort.

L'enfant, dit cette Ombre, n'aime pas ses joies d'enfant autant que vous croyez. Dans sa vie immédiate, oui, il est pleinement enfant, et content d'être enfant, mais pour vous, non pour lui. Par réflexion, il repousse aussitôt son état d'enfant ; il veut faire l'homme ; et en cela il est plus sérieux que vous ; moins enfant que vous, qui faites l'enfant. Car l'état d'homme est beau pour celui qui y va, avec toutes les forces de l'enfance. Le sommeil est un plaisir d'animal, toujours gris et sombre un peu ; mais on s'y perd bientôt ; on y glisse ; on s'y plonge, sans aucun retour sur soi. C'est le mieux. C'est tout le plaisir de la plante et de l'animal, sans doute ; c'est tout le plaisir de l'être qui ne surmonte rien, qui ne se hausse pas au-dessus de lui-même. Mais bercer n'est pas instruire.

Au contraire, dit cette grande Ombre, je veux qu'il y ait comme un fossé entre le jeu et l'étude. Quoi ? Apprendre à lire et à écrire par jeu de lettres ? À compter par noisettes, par activité de singe ? J'aurais plutôt à craindre que ces grands secrets ne paraissent pas assez difficiles, ni assez majestueux. L'idiot s'amuse de tout ; il broute vos belles idées ; il mâchonne ; il ricane. Je crains ce sauvage déguisé en homme.

Alain, *Propos sur l'éducation*, PUF, 1938.

DOCUMENT



Affiche de la campagne du Ministère chargé de l'égalité entre les femmes et les hommes, de la diversité et de l'égalité des chances, 2018

QUESTIONS

I – COMPETENCES DE LECTURE (10 points)

TEXTE 1

Question 1 : L'auteur écrit : « Ils jouèrent souvent à ce jeu. » Quel est ce « jeu » ? Pourquoi fait-il du bien aux deux protagonistes ?

2 points

TEXTE 2

Question 2 : En matière d'éducation et de jeu, quelle est la thèse soutenue par Alain et celle soutenue par Hegel ?

2 points

Question 3 : Expliquez à l'aide du texte la dernière phrase de l'Ombre d'Hegel : « Je crains ce sauvage déguisé en homme. »

2 points

DOCUMENT

Question 4 : En vous appuyant sur une description méthodique, dites sur quel sujet cette affiche attire notre attention.

2 points

TEXTES ET DOCUMENT

Question 5 : Présentez les textes et les documents de ce corpus en montrant la thématique qui les unit et les différences qui les distinguent.

2 points

II – COMPETENCES D'ECRITURE (10 points)

La Déclaration Universelle des Droits de l'Enfant, signés par tous les états du monde affirme dans son article 31 :

« Les Etats parties reconnaissent à l'enfant le droit au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives propres à son âge et de participer librement à la vie culturelle et artistique. »

Partout sur la terre, les enfants jouent, et cette activité tient tant de place dans leur existence que l'on est tenté d'y voir la raison d'être de l'enfance.

Expliquez dans un développement argumenté et illustré d'exemples extraits du corpus, de vos lectures et expériences personnelles, pourquoi, selon vous le jeu est vital dans les premiers âges de notre vie.

Il sera tenu compte des qualités de la langue (orthographe, syntaxe, lexique...), de la cohérence et de la pertinence du propos, de la justesse des arguments et de la mobilisation des éléments du corpus et des connaissances du candidat.

Évaluation des compétences d'écriture

Argumentation <i>Le lecteur comprend et suit le propos :</i> - Le propos est construit et argumenté. - Le propos est pertinent et cohérent. - Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.	/ 4 points
Lecture / Connaissances <i>L'argumentation tire profit de la mobilisation de références identifiables :</i> - Les éléments du corpus sont mobilisés. - Les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisées. - La culture personnelle est sollicitée.	/ 3 points
Expression <i>Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficultés :</i> - La structure des phrases est globalement correcte. - L'orthographe est globalement correcte. - Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.	/ 3 points

TEXTE 1



Guy Carcassonne était un professeur de droit constitutionnel. Grand joueur de poker, en 2011, il signe un article sur les jeux d'argent en ligne dans la revue « Pouvoirs ». Il est membre du cabinet de Michel Rocard lorsque celui-ci est Premier ministre, comme conseiller aux relations avec le Parlement. En juillet 2007, il est nommé au Comité de réflexion sur la modernisation et le rééquilibrage des institutions, mis en place par le président de la République Nicolas Sarkozy.

Peu de temps avant sa mort, dans l'un des rares moments où goutte et maladie mentale lui laissaient un court répit, William Pitt l'Ancien (1708-1778) reçut un jeune admirateur qui lui tint à peu près ce discours : « Pendant des années vous avez exercé un pouvoir considérable au sein d'une grande nation et de l'Europe ; votre rare intégrité vous a apporté la popularité ; on dit que nombre des plus belles femmes du royaume ne se montrèrent pas rétives à votre séduction ; vous avez fait de la littérature ancienne et moderne des jardins familiers. La fortune vous ayant tout offert, y compris la richesse, quel est, de tous ces bonheurs, celui qui vous a procuré le plus de plaisir ? » Réponse : « Gagner au jeu. »

Guy Carcassonne, « De quelques mystères du jeu », in Revue « Pouvoirs », numéro 139, novembre 2011.

TEXTE 2

Peut-on jouer au poker pour des pois chiches, et beaucoup débutèrent ainsi, mais ça lasse assez vite. Quant à regarder une bille tourner dans un cylindre, même avec une sonorité inimitable, ou glisser inlassablement des jetons dans un appareil électronique rutilant, même un insensé ne songerait pas un instant à le faire, n'était l'enjeu qui s'y attache. Il est donc d'argent. Mais pourquoi ? Tout simplement faute de mieux. Tous les joueurs ne le sont pas que d'argent, et pas seulement à la roulette russe. Ian Kershaw a établi, de manière impressionnante, combien Hitler avait conçu Barbarossa comme un terrifiant coup de poker. Il mesurait le risque mais était prêt à le prendre à raison du formidable gain qu'il en espérait. Sur un mode moins terrible, combien d'hommes sont devenus « grands » par un coup de dés réussi quand d'autres sont aujourd'hui oubliés, qui pouvaient avoir plus de mérites, parce que la chance qu'ils avaient également tentée leur avait refusé son sourire ? Ainsi le jeu n'est-il pas confiné aux maisons faites pour cela, ni l'enjeu limité aux seuls gains numéraires. Mais pour ceux qui n'ont heureusement pas en main la destinée des nations ou le mouvement de leurs armées, ils ne peuvent hasarder que ce qu'ils ont. C'est donc ce qu'ils font.

Guy Carcassonne, « De quelques mystères du jeu », in Revue « Pouvoirs », numéro 139, novembre 2011.

TEXTE 3

La troisième idée reçue est celle selon laquelle le joueur cherche d'abord à perdre. Quoi que très répandue, on ne lui connaît pas d'autre source qu'une psychanalyse à la hache. Qu'elle vienne de praticiens tout à fait étrangers au jeu et n'y comprenant rien ou qui, joueurs eux-mêmes, peinent à l'assumer, ou encore d'analystes qui n'ont été confrontés qu'à de vrais malades ou qui se craignent tels, elle est tout simplement absurde. Le joueur accepte de perdre, puisque cela fait partie du jeu, mais imaginer que ce puisse être là sa quête, c'est n'avoir rien saisi du plaisir de jouer, du bonheur de gagner qui seuls expliquent la persistance de l'activité. Le jeu dissout tout, comme les meilleures lectures, les musiques enivrantes, les balades réussies. On ne pense plus à rien d'autre et à peine perçoit-on son voisin. Plus de passé et plus d'avenir car seul existe l'instant présent et, si le sort est favorable, ce présent est celui d'une grâce. Existe-t-il tant d'activités qui puissent offrir à qui y est sujet les mêmes satisfactions, aussi vives ?

Guy Carcassonne, « De quelques mystères du jeu », in Revue « Pouvoirs », numéro 139, novembre 2011.

DOCUMENT

C A S S O U L E T
B R I O L E T

 Ce vendredi, êtes-vous prêts à devenir
Le **029**^{ème} millionnaire LOTO®
de l'année ?

 **SUPER**
DANS VOTRE POINT DE VENTE, SUR MOBILE ET SUR FDJ.FR

*Montant minimum à partager entre les gagnants du 1er rang. Voir règlement - Nombre de personnes ayant gagné un lot d'au moins 1 million d'euros au 04/10/12.

JOUER COMPORTE DES RISQUES : ENDETTEMENT, DEPENDANCE, ...APPELEZ LE 09 74 75 13 13 (appel non surtaxé)

T R A V A I L
N S A T

 Ce vendredi, êtes-vous prêts à devenir
Le **029**^{ème} millionnaire LOTO®
de l'année ?

 **SUPER**
DANS VOTRE POINT DE VENTE ET SUR FDJ.FR

*Montant minimum à partager entre les gagnants du 1er rang. Voir règlement - Nombre de personnes ayant gagné un lot d'au moins 1 million d'euros au 04/10/12.

JOUER COMPORTE DES RISQUES : ENDETTEMENT, DEPENDANCE, ...APPELEZ LE 09 74 75 13 13 (appel non surtaxé)

Affiches pour La Française des Jeux, 2012

QUESTIONS

I – COMPETENCES DE LECTURE (10 points)**TEXTE 1**

Question 1 : Essayez d'expliquer la réponse de Pitt à son admirateur.

2 points

TEXTE 2

Question 2 : « Tous les joueurs ne le sont pas que d'argent ». Qu'est-ce qui est fondamental tout de même pour le vrai joueur ?

2 points

TEXTE 3

Question 3 : Selon l'auteur, qu'est-ce qui répond à la question qu'il pose en fin de texte ?

2 points

DOCUMENT

Question 4 : Comment sont construits les deux messages textuels principaux de ces affiches. Pourquoi ?

2 points

TEXTES 1, 2 et 3 et DOCUMENT

Question 5 : Présentez les textes et les documents de ce corpus en montrant la thématique qui les unit et les différences qui les distinguent.

2 points

II – COMPETENCES D'ECRITURE (10 points)

Milan Kundera écrit en 1970, dans *Risibles amours* : « Dans le jeu on n'est pas libre, pour le joueur le jeu est un piège. »

En quoi les jeux d'argent ou les jeux vidéo représentent un risque pour tout joueur ? Faut-il considérer les jeux de pari comme une véritable addiction ? Vous répondrez à ces deux questions dans un développement argumenté d'au moins quarante lignes, en vous aidant du corpus, de vos lectures et de votre expérience personnelle.

Il sera tenu compte des qualités de la langue (orthographe, syntaxe, lexique...), de la cohérence et de la pertinence du propos, de la justesse des arguments et de la mobilisation des éléments du corpus et des connaissances du candidat.

Évaluation des compétences d'écriture

Argumentation <i>Le lecteur comprend et suit le propos :</i> - Le propos est construit et argumenté. - Le propos est pertinent et cohérent. - Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.	/ 4 points
Lecture / Connaissances <i>L'argumentation tire profit de la mobilisation de références identifiables :</i> - Les éléments du corpus sont mobilisés. - Les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisées. - La culture personnelle est sollicitée.	/ 3 points
Expression <i>Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficultés :</i> - La structure des phrases est globalement correcte. - L'orthographe est globalement correcte. - Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.	/ 3 points

TEXTE 1

Frédérique est professeure de collège. Elle a 36 ans et vit avec son fils Quentin, séparée de son mari Jean-Pierre. Durant les vacances de la Toussaint, elle part quelques jours avec des proches à Trouville. Un soir ils décident d'aller au casino. Frédérique joue pour la première fois de sa vie à la roulette.

« Le 36 », dit-elle d'une voix basse, un peu étranglée, en posant un jeton devant le croupier. Il ne la regarda pas, continua de placer d'autres enjeux, laissant le sien où elle l'avait mis. Elle n'osait répéter, ni reprendre son bien, et songea qu'elle aurait dû choisir un autre numéro, ou un autre croupier car, celui-ci se trouvant en haut de la table, du côté de la roulette, le 36, situé tout en bas du tapis, était hors de sa portée. Mais, sans crier gare, il inséra très naturellement dans la fluide succession de ses gestes celui de lancer le jeton à son homologue de l'autre bout en disant : « le 36 est plein », et le jeton fut placé sur le 36, qui ne sortit pas. Ce fut le 4, tout près d'elle, autour duquel subsistèrent, avant la répartition des gains, quelques numéros chanceux par voisinage, tandis que les râteaux s'affairaient à débayer les autres.

Il fallait insister, décida Frédérique. Tandis qu'on achevait de faire place nette sur le tapis, elle se déplaça vers le bout de la table, pour au moins avoir l'œil sur son numéro, puis donna le même ordre à son nouveau croupier. Le 36 ne sortit pas davantage. Une place se libéra ; elle s'assit, alluma une cigarette, la première, nota-t-elle avec surprise, depuis qu'elle était entrée. « Le 36 encore », dit-elle avec l'espoir, en insistant sur son obstination, d'éveiller une réaction chez le croupier, qui n'en montra aucune. Elle perdit encore, sans se résoudre à changer de numéro, ou de tactique. Mais, pour n'être pas trop tôt obligée de quitter la table, les mains vides, elle résolut de laisser passer un tour. Si le 36 sort, pensa-t-elle, j'en pleurerai.

Comme il ne sortit pas, elle s'abstint encore, au coup suivant. C'était une autre manière de jouer, à laquelle le risque de voir son numéro sortir sans avoir misé dessus donnait assez de piquant pour qu'elle ressentie, chaque fois, un très vif soulagement. Elle se grisait de l'échapper belle, en venait à se dire qu'il serait raisonnable, à présent, de miser et, par défi, attendait le tour suivant. Le 36 persistait à ne pas sortir. Elle jouait avec le feu. Chacun des trente-cinq autres numéros la comblait. Enfin, elle fut certaine qu'il allait sortir : là, tout de suite ; elle misa un jeton de 50. Le 36 sortit.

Elle ne compta pas les jetons que le croupier fit glisser vers elle mais, en les empilant, calcula que 36 fois 50 faisaient 1800 francs. Elle se rappela alors l'usage du pourboire, sans trop savoir combien donner. Elle glissa trois jetons dans la fente ; le croupier la remercia.

Emmanuel Carrère, *Hors d'atteinte*, Gallimard, 1988.

TEXTE 2

Au casino, elle jouait avec parcimonie, donc perdait peu, mais gagnait encore moins. Entrant dès l'ouverture, il arrivait qu'elle ressorte au bout d'une heure ou deux, exaspérée par les vieillards qui, penchés sur les tables, contemplaient les jetons comme s'il s'était agi de dominos. Elle se mit à rêver des salons privés qu'elle savait exister quelque part dans le bâtiment et où se rassemblaient les riches, les célèbres, pour flamber entre soi. Faute d'y avoir accès, elle faisait le long de la corniche des promenades moroses. Un soir, au lieu de jouer, elle alla même au cinéma, ce qu'elle n'avait pas fait depuis six mois, et dans une salle déserte vie un film imbécile. Elle voulut, ne sachant où aller, rester à la séance suivante, mais l'ouvreuse l'expulsa. Elle traîna dans les rues, les jardins publics, pour finir entra à l'hôtel de Paris et s'installa au bar, devant un cocktail dont le goût lui parut amer. Elle observa la clientèle en pensant qu'il faudrait trouver à Noël un remplaçant plus beau, plus généreux, mieux introduit – sinon elle finirait comme Claude l'avait prédit, parmi ces malheureuses au visage flétri qu'on voit rôder autour des tables de roulette pour chiper, faire glisser furtivement dans leur sac des jetons oubliés.

Emmanuel Carrère, *Hors d'atteinte*, Gallimard, 1988.

DOCUMENT



Edvard Munch, *A la table de roulette à Monte Carlo*, 1892, huile sur toile, H : 74 ; L : 116 cm, Musée Munch, Oslo.

QUESTIONS

I - Compétences de lecture (10 points)**TEXTE 1**

Question 1 : Quel jeu découvre Frédérique au casino ? Quelles tactiques met-elle en place pour gagner ?

1 point

TEXTES 1 et 2

Question 2 : Comment évolue le pouvoir exercé par le jeu sur Frédéric ?

2 points

TEXTE 1

Question 3 : Après avoir perdu une première fois, comment Frédérique exprime-t-elle le souhait de gagner ? Vous appuierez votre réponse sur l'étude du lexique, du discours rapporté, du point de vue adopté et des images.

3 points

DOCUMENT

Question 4 : Dites comment Munch traduit dans son tableau la tension autour de la table de jeu. Vous étudierez particulièrement la construction du sujet, le choix des postures représentées, le jeu des lumières.

2 points

TEXTES 1, 2 et DOCUMENT

Question 5 : Vous présenterez ce corpus (Textes et document) en insistant sur ce qui en fait l'unité.

2 points

II - COMPETENCES D'ECRITURE (10 points)

Selon vous, le jeu exerce-t-il réellement un pouvoir sur les individus ? Vous répondrez à cette question dans un développement structuré et argumenté d'une quarantaine de lignes minimum, en vous aidant des éléments du corpus, de vos lectures, de votre culture et de votre expérience personnelle.

Il sera tenu compte des qualités de la langue (orthographe, syntaxe, lexique...), de la cohérence et de la pertinence du propos, de la justesse des arguments et de la mobilisation des éléments du corpus et des connaissances du candidat.

Évaluation des compétences d'écriture

Argumentation <i>Le lecteur comprend et suit le propos :</i> - Le propos est construit et argumenté. - Le propos est pertinent et cohérent. - Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.	/ 4 points
Lecture / Connaissances <i>L'argumentation tire profit de la mobilisation de références identifiables :</i> - Les éléments du corpus sont mobilisés. - Les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisées. - La culture personnelle est sollicitée.	/ 3 points
Expression <i>Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficultés :</i> - La structure des phrases est globalement correcte. - L'orthographe est globalement correcte. - Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.	/ 3 points

TEXTE 1

Ce roman met en scène trois adolescents confrontés à un jeu vidéo qui les téléporte sur les champs de bataille des grandes guerres du XX^e siècle.

Il eut juste le temps de faire signe à l'enfant de rester cachée, gravit quatre à quatre les marches du dernier étage. Le brasier grondait de manière ininterrompue maintenant. Esmond s'arc-bouta sur les dernières marches, tâchant de répéter sa prouesse, mais la chaleur l'obligea à reculer, à se protéger dans le renforcement du mur. La sueur coulait sur son front. Il la balaya de revers de la main, arrachant sans y prendre garde une touffe de cheveux et des lambeaux de peau morte. Il regarda le ciel, pour la dernière fois et vit que le soleil perçait enfin, à travers les nuages. Loin, très loin, il entendit le bruit des combats qui redoublaient d'intensité. Puis les flammes oblitèrent¹ le ciel, envahissant le sommet de la tour, illuminant la cloche de bronze d'un halo rougeâtre. Esmond pivota sur lui-même, surgissant au sommet de l'escalier. A travers les vagues de chaleur qui soudain l'asphyxiaient, il entrevit le visage carré de son adversaire, le béret noir à tête de mort, les yeux farouches, exorbités. Le jet de flammes passa à quelques centimètres de sa hanche. Profitant de la surprise, Esmond saisit le cône métallique du lance-flammes, le repoussa vers le haut. Une douleur intense le traversa comme le métal surchauffé grillait la paume de sa main. Il hurla, et son hurlement se mêla à celui de l'homme en noir, qui, transformé en torche vive, bascula en arrière dans l'escalier. Esmond tomba à terre, sa main calcinée pendant au bout de son bras, inutilisable.

Il dut perdre connaissance, car lorsqu'il rouvrit les yeux, des hommes en armes étaient agenouillés autour de lui, et on bandait sa main. Il entrevit le visage de la fillette penché au-dessus du sien, et comme il ouvrait la bouche pour tenter de parler, un homme lui fit signe de se reposer :

- Vous êtes en de bonnes mains. Les fascistes se sont repliés.
- Mes camarades... demanda Esmond dans un souffle.

L'homme hésita, puis, baissant les yeux, fit non de la tête.

La main droite d'Éric, crispée sur la souris, le lançait. Il la massa sans bien réaliser tout d'abord où il se trouvait. Thierry lui posa la main sur l'épaule, désignant du doigt l'écran, sur lequel s'affichait une série de chiffres, de pourcentages. Éric ferma les yeux, fut pendant encore quelques instants Esmond Romilly, dix-neuf ans, seul survivant de la deuxième section du bataillon de la 12^e Brigade internationale Thaelmann.

- Tu as gagné, répéta Thierry, incrédule. Tu as gagné, et tu as éliminé Andréas...
- Je sais, dit Éric.

Il ouvrit ses yeux brillants de larmes, s'arracha à cette vie qui avait été la sienne, cette vie qui, il en avait l'intuition, se terminerait au-dessus de l'Atlantique en 1942 à bord d'un avion de la Canadian Air Force, et se jura de vivre vieux, en mémoire d'Esmond Romilly, de Tich Adderley et de tous les autres.

Christian Lehmann, *No pasarán, le jeu*, 1996.

¹Oblitérer : faire disparaître, effacer.

TEXTE 2

A bien des égards, la vie est une lutte entre le hasard et la maîtrise. Les êtres vivants s'efforcent de survivre et de prospérer dans un environnement dont les règles ne sont pas toujours connues. Le jeu peut être envisagé comme une métaphore de cette lutte, un microcosme où les joueurs s'efforcent également de survivre et de prospérer. Un des plaisirs du jeu tient au fait que le joueur a la sensation d'avoir une véritable incidence sur son destin, ce qui n'est pas toujours évident dans la vie, surtout au point de vue historique.

L'ordinateur a ajouté une tournure supplémentaire à l'idée du jeu comme métaphore de la vie. Avant l'avènement de l'informatique, la plupart des joueurs, à quelques exceptions près, connaissaient les règles du jeu auquel ils jouaient. Si certains joueurs n'avaient pas saisi toutes les implications de ces règles – connaître les règles des échecs n'implique pas que l'on en comprenne tous les enjeux –, du moins, ils connaissaient ces règles. Aujourd'hui, il n'est pas rare que des joueurs s'embarquent dans des jeux dont ils ne connaissent pas toutes les règles. Désormais, les joueurs doivent parfois s'appliquer à comprendre les règles plutôt que leurs simples conséquences. Souvent, le joueur ne peut même pas espérer parvenir à comprendre toutes les règles : il n'est censé saisir que le minimum pour s'en sortir.

Olivier Lejade et Mathieu Triclot, *La fabrique des jeux vidéo : au cœur du gameplay*, Editions de la Martinière, Paris, 2013.

Document 1 – Affiche du film *Ready Player One*, réalisé par Steven Spielberg, 2018.

DOCUMENT

En 2045, le monde est au bord du chaos. Les êtres humains se réfugient dans l'OASIS, univers virtuel mis au point par le brillant et excentrique James Halliday. Avant de disparaître, celui-ci a décidé de léguer son immense fortune à quiconque découvrira l'œuf de Pâques numérique qu'il a pris soin de dissimuler dans l'OASIS. C'est le début d'une compétition planétaire.



QUESTIONS

I - COMPETENCES DE LECTURE (10 points)**TEXTE 1**

Question 1 : Qui est en réalité Esmond Romilly ? Quel exploit réalise-t-il ?

1 point

Question 2 : Durant son combat, quelle qualité Esmond montre-t-il ? Comment celle-ci est-elle mise en avant ? Vous appuierez votre réponse sur l'étude du lexique, des procédés qui amplifient et des images.

3 points

TEXTE 2

Question 3 : A la lecture du texte, pourquoi peut-on dire que les jeux vidéo sont comparables à la vie réelle ?

2 points

DOCUMENT

Questions 4 : Expliquez comment le monde réel et virtuel sont étroitement mêlés sur cette affiche.

2 points

TEXTES ET DOCUMENT

Question 5 : Faites apparaître les points communs entre les textes et l'affiche.

2 points

II - COMPETENCES D'ECRITURE (10 points)

Selon vous, le jeu n'est-il qu'une activité fictive ? Vous répondrez à cette question dans un développement structuré et argumenté d'une quarantaine de lignes minimum, en vous aidant des éléments du corpus, de vos lectures, de votre culture et de votre expérience personnelle.

Il sera tenu compte des qualités de la langue (orthographe, syntaxe, lexique...), de la cohérence et de la pertinence du propos, de la justesse des arguments et de la mobilisation des éléments du corpus et des connaissances du candidat.

Évaluation des compétences d'écriture

Argumentation <i>Le lecteur comprend et suit le propos :</i> - Le propos est construit et argumenté. - Le propos est pertinent et cohérent. - Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.	/ 4 points
Lecture / Connaissances <i>L'argumentation tire profit de la mobilisation de références identifiables :</i> - Les éléments du corpus sont mobilisés. - Les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisées. - La culture personnelle est sollicitée.	/ 3 points
Expression <i>Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficultés :</i> - La structure des phrases est globalement correcte. - L'orthographe est globalement correcte. - Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.	/ 3 points

TEXTE 1

ACTE III

PREMIER TABLEAU

Il est 9 heures du soir. Dans le petit café, Escartefigue, Panisse, César et M. Brun sont assis autour d'une table. Ils jouent à la manille. Autour d'eux, sur le parquet, deux rangs de bouteilles vides. Au comptoir, le chauffeur du ferry-boat, déguisé en garçon de café, mais aussi sale que jamais.

Scène première

Escartefigue, Panisse. César, M. Brun, Le Chauffeur. Quand le rideau se lève, Escartefigue regarde son jeu intensément et perplexe, se gratte la tête. Tous attendent sa décision.

Panisse, impatient : Eh bien, quoi ? C'est à toi !

Escartefigue : Je le sais bien. Mais J'hésite...

Il se gratte la tête. Un client de la terrasse frappe sur la table de marbre.

César, au chauffeur : Hé, l'extra ! On frappe !

Le chauffeur qui faisait tourner la roue du comptoir tressaille et crie.

Le Chauffeur : Voilà ! Voilà !

Il saisit un plateau vide, jette une serviette sur son épaule et s'élance vers la terrasse.

César, à Escartefigue : Tu ne vas pas hésiter jusqu'à demain !

M. Brun : Allons, capitaine, nous vous attendons !

Escartefigue se décide soudain. Il prend une carte, lève le bras pour la jeter sur le tapis, puis, brusquement, il la remet dans son jeu.

Escartefigue : C'est que la chose est importante ! (**À César**) Ils ont trente-deux et nous, combien nous avons ?

César jette un coup d'œil sur les jetons en os qui sont près de lui, sur le tapis.

César : Trente.

M. Brun, sarcastique : Nous allons en trente-quatre.

Panisse : C'est ce coup-ci que la partie se gagne ou se perd.

Escartefigue : C'est pour ça que je me demande si Panisse coupe à cœur.

César : Si tu avais surveillé le jeu, tu le saurais.

Panisse, outré : Eh bien, dis donc, ne vous gênez plus ! Montre-lui ton jeu puisque tu y es !

César : Je ne lui montre pas mon jeu. Je ne lui ai donné aucun renseignement.

M. Brun : En tout cas, nous jouons à la muette, il est défendu de parler.

Panisse : Et si c'était une partie de championnat, tu serais déjà disqualifié.

César, froid : J'en ai vu souvent des championnats. J'en ai vu plus de dix. Je n'y ai jamais vu une figure comme la tienne.

Panisse : Toi, tu es perdu. Les injures de ton agonie, ne peuvent pas toucher ton vainqueur.

César : Tu es beau. Tu ressembles à la statue de Victor Gelu.

Escartefigue, pensif : Oui, et je me demande toujours s'il coupe à cœur.

À la dérobée. César fait un signe qu'Escartefigue ne voit pas, mais Panisse l'a surpris.

Panisse, furieux : Et je te prie de ne pas lui faire de signes.

César : Moi je lui fais des signes ? Je bats la mesure.

Panisse : Tu ne dois regarder qu'une seule chose : ton jeu. (À Escartefigue) Et toi aussi.

César : Bon.

Il baisse les yeux vers ses cartes.

Panisse, à Escartefigue : Si tu continues à faire des grimaces, je fous les cartes en l'air et je rentre chez moi.

M. Brun : Ne vous fâchez pas, Panisse. Ils sont cuits.

Escartefigue : Moi, Je connais très bien le jeu de la manille et je n'hésiterais pas une seconde si j'avais la certitude que Panisse coupe à cœur.

Panisse : Je t'ai déjà dit qu'on ne doit pas parler, même pour dire bonjour à un ami.

Escartefigue : Je ne dis bonjour à personne. Je réfléchis.

Panisse : Eh bien ! réfléchis en silence... Et ils se font encore des signes ! Monsieur Brun, surveillez Escartefigue. Moi, je surveille César.

César, à Panisse : Tu te rends compte comme c'est humiliant ce que tu fais là ? Tu me surveilles comme un tricheur. Réellement, ce n'est pas bien de ta part. Non, ce n'est pas bien.

Panisse, presque ému : Allons, César, je t'ai fait de la peine ?

César : Quand tu me parles sur ce ton, quand tu m'espinches comme si j'étais un scélérat, eh bien, tu me fends le cœur.

Panisse : Allons, César...

César : Oui, tu me fends le cœur. Pas vrai, Escartefigue ? Il nous fend le cœur.

Escartefigue, ravi : Très bien !

Il jette une carte sur le tapis. Panisse la regarde, regarde César, puis se lève brusquement, plein de fureur.

Panisse : Est-ce que tu me prends pour un imbécile ? Tu as dit : « Il nous fend le cœur » pour lui faire comprendre que je coupe à cœur. Et alors il joue cœur, parbleu !

César : ...

Panisse, il lui jette les cartes au visage : Tiens, les voilà tes cartes, tricheur, hypocrite ! Je ne joue pas avec un Grec ; siou pas plus fade qué tu, sas ! Fooou pas mi prendre per un aoutré ! **(Il se frappe la poitrine)** Siou rnestré Panisse, et siès pas pron fin per m'aganta !

Il sort violemment en criant : « Tu me fends le cœur ! » **En coulisse, une femme crie** : « Le Soleil ! Le Radical ! »

Scène II

Les mêmes, moins Panisse

M. Brun : Cette fois-ci, je crois qu'il est fâché pour de bon.

César : Eh bien, tant pis pour lui, il a tort.

M. Brun : Il a eu tort de se fâcher, mais vous avez eu tort de tricher.

César : Si on ne peut plus tricher avec ses amis, ce n'est plus la peine de jouer aux cartes.

Escartefigue : Surtout que c'était bien trouvé, ce que tu as dit.

Une femme, entrant leur proposer des Journaux : Le Soleil ... Le Radical ...

Marcel Pagnol, Marius, Acte III, scène 1, et début de la scène 2, 1929.

TEXTE 2

Il se met à tripoter son paquet de cartes comme s'il tirait sur un accordéon. Il le frappe, il le pince, il le soufflette, il le caresse, il l'étire, il le referme. Il annonce roi de pique, sept de carreau, trois de cœur, roi de trèfle, dame de cœur, neuf de pique, deux de carreau ; et chaque fois la carte annoncée tombe. [...] Il claque des mains : elles sont toutes là en paquet dans sa paume. Il distribue. Il me dit exactement les cartes qu'il m'a données. Si c'est moi qui donne, il me dit exactement les cartes que je me suis données [...] Il me fait mettre les as au fond. Il coupe. Je donne. Il a les quatre as. Je les fourre séparément dans le jeu. Il coupe. Je donne. Il a encore les quatre as. Je les planque au hasard, sans qu'il regarde. Je coupe. Il donne. Il a encore les quatre as. [...]

Il a trouvé *mieux que le jeu* : il triche. Il n'a jamais de sécurité. Ses gains sont toujours contestables. Il risque constamment sa mise et sa peau ; et la mise ne compte pas puisqu'il triche, qu'il en dispose à son gré, la donne à Pierre ou à Paul pour préparer le gros coup. Ce qui compte, c'est sa peau, c'est ce qu'il risque ; le gros coup ne sert qu'à risquer plus.

Jean Giono, Les Grands chemins, Gallimard, 1951

DOCUMENT 1

A.



***Marius*, mise en scène de Boleslaw Barlog pour le Schlosspark Theater de Berlin, 1946**

B.



***Marius*, Film de Marcel Pagnol, 1931**

C.



Marius, film de Daniel Auteuil, 2013

QUESTIONS

I - COMPÉTENCES DE LECTURE (10 points)**TEXTE 1**

Question 1 : Les joueurs de cette partie de carte semblent très complices. A quels détails peut-on l'affirmer ?

1 points

Question 2 : Qui triche dans cette partie et comment ? Vous vous aiderez des répliques, didascalies et réactions des personnages pour répondre cette question.

3 points

TEXTE 2

Question 3 : Que traduit la syntaxe de ce texte ?

2 points

Question 4 : Pourquoi Jean Giono affirme-t-il : « Il a trouvé *mieux que le jeu* : il triche. » ? A quels risques ?

2 points

TEXTE 1 et DOCUMENT

Question 5 : Un éditeur veut publier une version nouvelle de Marius. Il vous demande de choisir une des trois photographies pour illustrer la couverture. Laquelle retenez-vous et pourquoi ?

2 points

II – COMPÉTENCES D'ÉCRITURE (10 points)

Quelles devraient être, selon vous, les qualités d'un « bon joueur » ? Vous répondrez à cette question dans un développement structuré et argumenté, en vous aidant des documents du corpus, de vos lectures et de votre expérience personnelles.

Il sera tenu compte des qualités de la langue (orthographe, syntaxe, lexique...), de la cohérence et de la pertinence du propos, de la justesse des arguments et de la mobilisation des éléments du corpus et des connaissances du candidat.

Évaluation des compétences d'écriture

Argumentation <i>Le lecteur comprend et suit le propos :</i> - Le propos est construit et argumenté. - Le propos est pertinent et cohérent. - Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.	/ 4 points
Lecture / Connaissances <i>L'argumentation tire profit de la mobilisation de références identifiables :</i> - Les éléments du corpus sont mobilisés. - Les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisées. - La culture personnelle est sollicitée.	/ 3 points
Expression <i>Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficultés :</i> - La structure des phrases est globalement correcte. - L'orthographe est globalement correcte. - Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.	/ 3 points

TEXTE 1 – Amélie Nothomb, *Acide Sulfurique*, Albin Michel, 2005.

Le roman d'Amélie Nothomb propose un jeu télévisé d'un nouveau genre dans lequel on arrête des gens dans les rues, on les enferme dans un camp de concentration, on filme et le public vote...

Aucune qualification n'était nécessaire pour être arrêté. Les rafles se produisaient n'importe où : on emportait tout le monde, sans dérogation possible. Être humain était le critère unique.

Ce matin-là, Pannonique était partie se promener au Jardin des Plantes. Les organisateurs vinrent et passèrent le parc au peigne fin. La jeune fille se retrouva dans un camion.

C'était avant la première émission : les gens ne savaient pas encore ce qui allait leur arriver. Ils s'indignaient. A la gare, on les entassa dans un wagon à bestiaux. Pannonique vit qu'on les filmait : plusieurs caméras les escortaient qui ne perdaient pas une miette de leur angoisse.

Elle comprit alors que leur révolte non seulement ne servirait à rien, mais serait télégénique. Elle resta donc de marbre pendant le long voyage. Autour d'elle pleuraient des enfants, grondaient des adultes, suffoquaient des vieillards.

On les débarqua dans un camp semblable à ceux pas si anciens des déportations nazies, à une notoire exception près : des caméras de surveillance étaient installées partout.

Aucune qualification n'était nécessaire pour être organisateur. Les chefs faisaient défiler les candidats et retenaient ceux qui avaient « les visages les plus significatifs ». Il fallait ensuite répondre à des questionnaires de comportement.

Zdena fut reçue, qui n'avait jamais réussi aucun examen de sa vie. Elle en conçut une grande fierté. Désormais, elle pourrait dire qu'elle travaillait à la télévision. A vingt ans, sans études, un premier emploi : son entourage allait enfin cesser de se moquer d'elle.

On lui expliqua les principes de l'émission. Les responsables lui demandèrent si cela la choquait.

- Non. C'est fort, répondit-elle.

Pensif, le chasseur de têtes lui dit que c'était exactement ça.

- C'est ce que veulent les gens, ajouta-t-il. Le chiqué, le mièvre, c'est fini.

Elle satisfait à d'autres tests où elle prouva qu'elle était capable de frapper des inconnus, de hurler des insultes gratuites, d'imposer son autorité, de ne pas se laisser émouvoir par des plaintes.

- Ce qui compte, c'est le respect du public, dit un responsable. Aucun spectateur ne mérite notre mépris.

Zdena approuva.

Le poste de Kapo lui fut attribué.

TEXTE 2 – Suzanne Collins, *Hunger Games*, Livre de poche, 2008.

La Moisson ne commence pas avant deux heures. Autant dormir jusque-là pour ceux qui le peuvent. Notre maison se trouve presque à la limite de la Veine. Je n'ai que quelques porches à passer pour atteindre le terrain vague qu'on appelle le Pré. Un haut grillage surmonté de barbelés le sépare de la forêt. Il encercle entièrement le district Douze. [...] Le district Douze : on y meurt de faim en toute sécurité, je grommelle. Puis je jette un rapide coup d'œil autour de moi. Même ici, au milieu de nulle part, on s'inquiète constamment à l'idée que quelqu'un nous entende. Quand j'étais plus petite, je terrorisais ma mère par mes propos sur le district Douze, sur les gens qui dirigent nos vies depuis le Capitole, la lointaine capitale de ce pays, Panem. J'ai fini par comprendre que cela ne nous attirerait que des ennuis. J'ai appris à tenir ma langue, à montrer en permanence un masque d'indifférence afin que personne ne puisse jamais deviner mes pensées. À travailler en silence à l'école. À me limiter aux banalités d'usage sur le marché, à ne discuter affaires qu'à la Plaque, le marché noir d'où je tire l'essentiel de mes revenus. Même à la maison, où je suis moins aimable, j'évite d'aborder les sujets sensibles. Comme la Moisson, la disette ou les Hunger Games – les Jeux de la faim. Prim risquerait de répéter mes paroles, et nous serions dans de beaux draps. Quand l'horloge de la ville sonne deux heures, le maire s'avance sur le podium et entame son discours. C'est le même chaque année. Il rappelle l'histoire de Panem, le pays qui s'est relevé des cendres de ce qu'on appelait autrefois l'Amérique du Nord. Il énumère les catastrophes naturelles, sécheresses, ouragans, incendies, la montée des océans qui a englouti une si grande partie des terres, la guerre impitoyable pour les maigres ressources restantes. Voilà d'où vient Panem, un Capitole rayonnant bordé de treize districts, qui a apporté paix et prospérité à ses citoyens. Puis sont venus les jours obscurs, le soulèvement des districts contre le Capitole. Douze ont été vaincus, le treizième a été éliminé. Le traité de la Trahison nous a accordé de nouvelles lois pour garantir la paix et, pour rappeler chaque année que les jours obscurs ne devaient pas se reproduire, il nous a donné les Hunger Games. Les règles des Hunger Games sont simples. Pour les punir du soulèvement, chacun des douze districts est tenu de fournir un garçon et une fille, appelés « tributs ». Les vingt-quatre tributs sont lâchés dans une immense arène naturelle pouvant contenir n'importe quel décor, du désert suffocant à la toundra glaciale. Ils s'affrontent alors jusqu'à la mort durant plusieurs semaines. Le dernier survivant est déclaré vainqueur. Arracher des enfants à leurs districts, les obliger à s'entretuer sous les yeux de la population : c'est ainsi que le Capitole nous rappelle que nous sommes entièrement à sa merci et que nous n'aurions aucune chance de survivre à une nouvelle rébellion. Quelles que soient les paroles, le message est clair : « Regardez, nous prenons vos enfants, nous les sacrifions, et vous n'y pouvez rien. Si vous levez seulement le petit doigt, nous vous éliminerions jusqu'au dernier. Comme nous l'avons fait avec le district Treize. » Pour ajouter l'humiliation à la torture, le Capitole nous impose de considérer les Jeux comme un spectacle, un événement sportif opposant les districts les uns aux autres. Le vainqueur rentre chez lui mener une vie facile, et son district est inondé de cadeaux, principalement sous forme de nourriture. Chaque année, le Capitole nous montre les généreuses allocations de blé et d'huile, parfois même de sucre, attribuées au district vainqueur, tandis que les autres continuent à lutter contre la famine.

DOCUMENT



Le Jeu de la mort est un documentaire écrit par Christophe Nick et coproduit par France Télévision en 2009

Diffusé pour la première fois en mars 2010, il met en scène un faux jeu télévisé (**La Zone Xtrême**) durant lequel un candidat doit envoyer des décharges électriques de plus en plus fortes à un autre candidat, jusqu'à des tensions pouvant entraîner la mort. La mise en scène reproduit l'expérience de Milgram réalisée initialement aux États-Unis dans les années 1960 pour étudier l'influence de l'autorité sur l'obéissance : les décharges électriques sont fictives, un acteur feignant de les subir, et l'objectif est de tester la capacité à désobéir du candidat qui inflige ce traitement et qui n'est pas au courant de l'expérience.

QUESTIONS

I - COMPETENCES DE LECTURE (10 points)

1.TEXTES et DOCUMENT – Sous forme d'un tableau, identifiez les principaux joueurs dans ces trois supports (identité, fonction dans le jeu).

2 points

2.TEXTE 1 – Qu'y a-t-il de « choquant » dans le jeu télévisé ici proposé ? Qu'est-ce qui explique la position des producteurs ?

2 points

3.TEXTE 2 – Qu'est-ce que la « Moisson » ? Quelles sont les principales règles des « Hunger Games » ou « Jeux de la Faim » ?

2 points

4.TEXTE 2 – En vous aidant de l'énonciation, de certaines expressions ou du vocabulaire et du recours à l'ironie, précisez quel est le point de vue de l'héroïne sur ces « Jeux de la Faim ».

2 points

5.TEXTES ET DOCUMENT – Vous présenterez ce corpus (Textes et document) en insistant sur ce qui en fait l'unité.

2 points

II – COMPETENCES D'ECRITURE (10 points)

Les jeux télévisés sont très appréciés des téléspectateurs. Quelles sont, selon vous, les recettes d'un bon jeu et les limites de ces types de jeux télévisés ? Vous répondrez à ces deux questions dans un développement argumenté structuré, en vous aidant des supports du corpus, de vos connaissances et de votre culture personnelle pour illustrer vos propos.

Il sera tenu compte des qualités de la langue (orthographe, syntaxe, lexique...), de la cohérence et de la pertinence du propos, de la justesse des arguments et de la mobilisation des éléments du corpus et des connaissances du candidat.

Évaluation des compétences d'écriture

Argumentation <i>Le lecteur comprend et suit le propos :</i> - Le propos est construit et argumenté. - Le propos est pertinent et cohérent. - Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.	/ 4 points
Lecture / Connaissances <i>L'argumentation tire profit de la mobilisation de références identifiables :</i> - Les éléments du corpus sont mobilisés. - Les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisées. - La culture personnelle est sollicitée.	/ 3 points
Expression <i>Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficultés :</i> - La structure des phrases est globalement correcte. - L'orthographe est globalement correcte. - Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.	/ 3 points

TEXTE 1

– Alors, Mademoiselle la candidate n° 4, pardon, Madame... Vous vous appelez Martine Donelle, vous êtes manucure, mariée et vous n'avez pas d'enfants... pas encore avez-vous dit.

La télé fit entendre le rire énorme d'une salle invisible.

– Vous vous présentez pour la chanson... Voyons, voyons, voyons... si vous êtes aussi calée que belle. Bonne chance, Madame !

La petite Martine tira une carte parmi celles que lui tendait le monsieur affable⁵. Elle était élégante comme un mannequin... Une robe étroite, foncée...

– Donc, Madame, vous serez fort aimable de répondre aux questions qui se trouvent sur le carton que vous avez tiré. « Premièrement : De qui sont les trois chansons suivantes : « Les Parigots », « Que reste-t-il de nos amours ? », « J'attendrai... »⁶ « Deuxièmement : qui sont les interprètes qui les ont rendues célèbres ? » « Troisièmement : vous nous comblerez, si vous vouliez bien gazouiller le refrain de chacune de ces chansons. Maestro *please*. »

Le Maestro apparut sur un petit piédestal, de trois quarts, tourné vers Martine, et dirigeant de son petit bâton un roulement de tambour tout à fait impressionnant... Ensuite, on vit en même temps le meneur de jeu, Martine, et derrière eux l'orchestre. Martine se taisait et le cœur de Daniel⁷ battait très fort.

– Allons, Madame, dit le monsieur gentiment, un petit effort, il ne reste plus que vingt secondes...

– Vandair... Trénet... Goehr⁸...

– Parfait, cria le monsieur, magnifique, exact !...

La salle invisible applaudissait.

– Mais on peut dire que vous ouvrez votre parachute avec retardement, Mademoiselle... Bon, je recommence !... Mademoiselle... Madame, voulais-je dire. Vous nous avez donné chaud. Première manche gagnée... Maestro, *please*, pour la deuxième question.

Le Maestro réapparut, de trois quarts, regardant Martine, l'orchestre se mit à jouer une valse lente...

– Cette valse dure exactement deux minutes et demie... Il faudra, Madame, que vous ayez trouvé d'ici là...

Martine dit : – Oui, Monsieur... – et se tut.

La valse lente allait son bonhomme de chemin.

– Cinquante secondes... trente... Vous n'allez plus nous jouer le tour de ne pas répondre à cette question, bien plus facile que la première... Cinq secondes...

– Maurice Chevalier... Trénet... Claveau⁹...

– Bravo, cria le monsieur joyeusement, exact, parfait, magnifique !...

La salle croulait sous les applaudissements, si bien qu'on jugea bon de la montrer, et en entier, et les visages des premiers rangs, et les mains qui battaient.

– D'après le règlement, la première entièrement bonne réponse, c'est-à-dire bonne trois fois, vous rapporte trois mille francs. La deuxième entièrement bonne réponse, c'est-à-dire trois fois bonne, vous rapporte trois mille francs multipliés par trois... Vous en êtes à neuf mille francs, Madame. Attention ! Voici le troisième devoir : vous allez, Madame, devoir nous gazouiller le refrain de chacune de ces chansons, sans une faute... et vous aurez aussitôt à votre disposition vingt-sept mille francs OK ?

⁵ Très aimable

⁶ Titres de chansons célèbres des années 60

⁷ Prénom du mari de Martine

⁸ Les interprètes de ces chansons

⁹ Autres interprètes

Martine fit oui de la tête. L'orchestre se mit à jouer et elle à chanter de cette petite voix juste, vulgaire, acide... Elle chanta sans fautes les trois refrains.

– Parfait ! Je suis ravi, dit le meneur de jeu. Je vous rappelle le règlement : si vous répondez séance tenante¹⁰ à la question difficile que vous trouverez dans le billet tiré pur vous la deuxième fois, nous multiplierons vos vingt-sept mille francs par cinq ! Mais si vous vous trompez, vous perdez ce que vous avez gagné à la sueur de votre front... On y va pour la quatrième question ?

– On y va... dit Martine.

Bref à la fin de l'émission qu'elle occupa à elle seule, Martine avait gagné cinq cent mille francs... La salle éclata en applaudissements... Et le meneur de jeu dit :

– Bravo, Madame, vous avez beaucoup de connaissances. Si vous reveniez souvent, vous ferez sauter la banque ! Permettez que je vous baise votre main... Et mille choses à votre époux... L'écran se couvrit de zigzags lumineux. C'était la fin de l'émission. Daniel éteignit le poste et resta dans le noir jusqu'à ce qu'il entendit la porte d'entrée s'ouvrir... Martine, grandeur nature, était là.

– Tu as gagné ! dit Daniel. Je te fais crédit¹¹, tu es une fille courageuse...

Elsa TRIOLET, *Roses à crédit*, ©Gallimard, 1959

¹⁰ Tout de suite

¹¹ Je te l'accorde, c'est entendu

TEXTE 2

Beaucoup de gens avaient vu Martine à la télévision. Des clientes, la concierge, des camarades de l'Institut de Beauté. La concierge, toujours aimable avec Martine, si travailleuse, si jolie, si rangée, et que son mari laissait seule, un scandale ! La concierge, était simplement en extase devant elle. Comme Mme Donelle était jolie à l'écran, et comme elle avait bien chanté. Quand on en voit tant d'autres, ah ! là là, on se demande comment elles osent se présenter devant des millions de téléspectateurs. A l'Institut de Beauté, depuis cette émission le prestige de Martine avait grandi démesurément. Elle n'était donc pas simplement belle et habile dans son travail, mais encore savante, intelligente, et musicienne. Bien des clientes l'avaient vue aussi et lui en parlèrent amusées et respectueuses. C'était agréable d'être soudain traitée un peu comme une vedette. Martine dut tenir une véritable conférence de presse pendant le déjeuner au réfectoire. Ginette l'embrassa à l'étouffer. Comment en avait-elle eu l'idée, qui demandait-on, comment s'était-elle décidée à prendre part à cette émission ? Eh bien, elle avait été tout d'abord à l'immeuble de la radio... Il y en avait d'autres comme elle, des hommes et des femmes, et un homme de la télé, très gracieux, les avait reçus, vous savez quelqu'un qui vous met tout de suite à l'aise... Parce que c'est tout de même impressionnant le studio, le monde qui va et vient, des portes épaisses avec « Silence ! » écrit dessus, et des drôles de murs comme pour étouffer les cris, quand c'est le contraire ! et puis soudain, une des portes s'ouvre et on voit une grande pièce, et là-dedans, tout un orchestre et pas d'auditeurs !... Et le jour où elle s'y était rendue, une veine ! Il y avait André Claveau qui passait ! Je l'ai vu comme ça, comme je vous vois... Enfin on les a tous emmenés dans un petit bureau et c'est là que se tenait le monsieur gracieux. Il leur a distribué des questionnaires avec des questions semblables à celles de l'émission et ceux qui ont à peu près bien répondu, on les a invités à prendre part à l'émission publique... Voilà ! Eh bien, s'exclamaient toutes les femmes autour de Martine, c'est vite dit, voilà ! Mais qu'est-ce qu'il lui a fallu comme courage... Toutes ces femmes, avec leurs blouses bleu ciel, les bas d'une finesse extrême et les mules blanches à talons très hauts étaient plaisantes, jolies, ravissantes. Les hommes portaient, eux aussi, des blouses bleu ciel boutonnées sur le côté, avec le col montant, comme les blouses russes. Tous rasés de près, les cheveux lisses brillantins... M. Paul, un très jeune coiffeur, cria : « Martine, une chanson ! » Et tout le monde scanda : « Une chanson ! Une chanson ! » - Martine, sans se faire prier, chanta « La goulante du pauvre Jean¹² » de sa petite voix acide et raide. Il lui fallut en chanter d'autres, chacun en commandait une : elle les connaissait toutes ; avec toutes les paroles ! A deux heures Mme Denise tapa des mains :
– A vos places, Mesdames, Messieurs, il y a du monde dans les salons ! Allez, Martine, ma petite vedette, au travail !...

Elsa TRIOLET, *Roses à crédit*, ©Gallimard, 1959

¹² Chanson célèbre d'Edith Piaf

QUESTIONS

I - COMPETENCES DE LECTURE (10 points)

TEXTE 1

Question 1 – Décrivez, à l'aide d'exemples, les différents procédés sonores et visuels de la mise en scène du spectacle de ce jeu télévisé.

3 points

Question 2 – Montrez comment l'animateur du jeu sait créer du suspense et parvient à faire rire le public.

2 points

TEXTE 2

Question 3 – Montrez en quoi la participation de Martine au jeu change le regard des autres sur elle et bouleverse sa petite vie.

3 points

TEXTES 1 et 2

Question 4 – In fine, quel message Elsa Triolet délivre-t-elle sur notre société à travers ces deux extraits ?

2 points

II - COMPETENCES D'ECRITURE (10 points)

Selon vous, les jeux télévisés et radiophoniques enrichissent-ils culturellement les candidats et le public ? Vous répondrez à cette question dans un développement argumenté et structuré d'une quarantaine de lignes.

Il sera tenu compte des qualités de la langue (orthographe, syntaxe, lexique...), de la cohérence et de la pertinence du propos, de la justesse des arguments et de la mobilisation des éléments du corpus et des connaissances du candidat.

Évaluation des compétences d'écriture

Argumentation <i>Le lecteur comprend et suit le propos :</i> - Le propos est construit et argumenté. - Le propos est pertinent et cohérent. - Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.	/ 4 points
Lecture / Connaissances <i>L'argumentation tire profit de la mobilisation de références identifiables :</i> - Les éléments du corpus sont mobilisés. - Les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisées. - La culture personnelle est sollicitée.	/ 3 points
Expression <i>Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficultés :</i> - La structure des phrases est globalement correcte. - L'orthographe est globalement correcte. - Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.	/ 3 points

TEXTE 1

Je veux donner l'idée d'un divertissement innocent. Il y a si peu d'amusements qui ne soient pas coupables !

Quand vous sortirez le matin avec l'intention décidée de flâner sur les grandes routes, remplissez vos poches de petites inventions à un sol, — telles que le polichinelle plat mû par un seul fil, les forgerons qui battent l'enclume, le cavalier et son cheval dont la queue est un sifflet, — et le long des cabarets, au pied des arbres, faites-en hommage aux enfants inconnus et pauvres que vous rencontrerez. Vous verrez leurs yeux s'agrandir démesurément. D'abord ils n'oseront pas prendre ; ils douteront de leur bonheur. Puis leurs mains agripperont vivement le cadeau, et ils s'enfuiront comme font les chats qui vont manger loin de vous le morceau que vous leur avez donné, ayant appris à se défier de l'homme.

Sur une route, derrière la grille d'un vaste jardin, au bout duquel apparaissait la blancheur d'un joli château frappé par le soleil, se tenait un enfant beau et frais, habillé de ces vêtements de campagne si pleins de coquetterie.

Le luxe, l'insouciance et le spectacle habituel de la richesse, rendent ces enfants-là si jolis, qu'on les croirait faits d'une autre pâte que les enfants de la médiocrité ou de la pauvreté.

À côté de lui, gisait sur l'herbe un joujou splendide, aussi frais que son maître, verni, doré, vêtu d'une robe pourpre, et couvert de plumets et de verroteries. Mais l'enfant ne s'occupait pas de son joujou préféré, et voici ce qu'il regardait :

De l'autre côté de la grille, sur la route, entre les chardons et les orties, il y avait un autre enfant, sale, chétif, fuligineux, un de ces marmots-parias dont un œil impartial découvrirait la beauté, si, comme l'œil du connaisseur devine une peinture idéale sous un vernis de carrossier, il le nettoyait de la répugnante patine de la misère.

À travers ces barreaux symboliques séparant deux mondes, la grande route et le château, l'enfant pauvre montrait à l'enfant riche son propre joujou, que celui-ci examinait avidement comme un objet rare et inconnu. Or, ce joujou, que le petit souillon agaçait, agitait et secouait dans une boîte grillée, c'était un rat vivant ! Les parents, par économie sans doute, avaient tiré le joujou de la vie elle-même.

Et les deux enfants se riaient l'un à l'autre fraternellement, avec des dents d'une égale blancheur.

Charles Baudelaire, *Le Spleen de Paris*, 1869

TEXTE 2

A la suite d'un accident d'avion, un groupe de jeunes garçons britanniques se retrouve sur une île déserte. Ils tentent de survivre. Au début tout est jeu, amusement, mais très vite le groupe se crispe et s'entretue au nom de leur nouveau Dieu, une tête de cochon, Sa Majesté des Mouches.

Un officier de marine se tenait sur le sable et baissait sur Ralph des yeux stupéfaits et méfiants. Derrière lui, deux marins tenaient la proue d'un canot tiré sur la plage. À l'arrière, un autre marin pointait une mitrailleuse. Le hululement vacilla et se tut. L'officier considéra Ralph d'un air perplexe avant de lâcher son revolver.

— Bonjour.

Conscient de son état repoussant, Ralph répondit, tout gêné :

— Bonjour. L'officier eut un signe de tête approuvateur, comme s'il recevait la réponse à une question.

— Y a-t-il des adultes... des grandes personnes avec vous ?

Ralph secoua la tête sans mot dire. Il se détourna légèrement. En demi-cercle, des petits garçons au corps bariolé d'argile teintée, des bâtons aiguisés à la main, se tenaient en silence sur le sable.

— On s'amuse... dit l'officier. Les flammes atteignirent les cocotiers proches de la plage et les engloutirent à grand bruit. Une langue de feu, détachée du reste, s'élança avec une audace acrobatique et s'abattit sur les palmiers du plateau. Le ciel était noir. L'officier eut un sourire encourageant.

— Nous avons vu votre fumée, dit-il à Ralph. Que faisiez-vous ? Vous jouiez à la guerre ? Ralph fit oui de la tête. Le regard de l'officier détaillait ce petit épouvantail. Le gosse avait besoin d'un bain, d'une coupe de cheveux, d'un mouchoir et de beaucoup de pommade sur tout le corps.

— Pas de victimes, j'espère ? Pas de cadavres ?

— Deux seulement. Mais ils ne sont plus là.

L'officier se pencha et plongea son regard dans celui de Ralph.

— Deux ? Tués ?

De nouveau, Ralph baissa la tête en silence. Derrière lui, l'île tout entière vibrait sous les flammes. L'officier ne s'y trompait pas en général ; ce garçon disait la vérité. Il eut un petit sifflement. D'autres garçons arrivaient ; il y en avait de tout petits, bronzés, le ventre ballonné comme de jeunes sauvages. L'un d'eux s'approcha de l'officier et leva la tête vers lui.

— Je m'appelle... je m'appelle... Mais le reste ne voulait pas venir. Percival Wemys Madison se creusait la tête, à la recherche de sa formule magique oubliée. L'officier revint à Ralph.

— On va vous emmener. Combien êtes-vous ?

Ralph secoua la tête en signe d'ignorance. Le regard de l'officier se dirigea par-dessus sa tête vers le groupe de garçons bariolés.

— Qui est le chef ?

— C'est moi, affirma Ralph à haute voix. Un petit garçon roux, coiffé d'un extraordinaire lambeau de casquette noire, une paire de lunettes cassées accrochées à son ceinturon, fit un pas en avant, puis se ravisa et demeura immobile.

— C'est votre fumée qui nous a signalé votre présence. Mais vous ne savez pas combien vous êtes ici ?

— Non, monsieur.

— Il m'aurait semblé, commença l'officier que n'enchantait pas la perspective d'une fouille dans cette île, il m'aurait semblé qu'un groupe de garçons britanniques — car vous êtes tous britanniques, n'est-ce pas ? — aurait réagi de façon plus énergique, enfin je veux dire...

— Oui, c'était comme ça au début, répliqua Ralph, avant que les choses... Il s'interrompit.

— Au début, on s'entendait...

L'officier l'encouragea du menton.

— Oui, je comprends. La belle aventure. Les Robinsons...

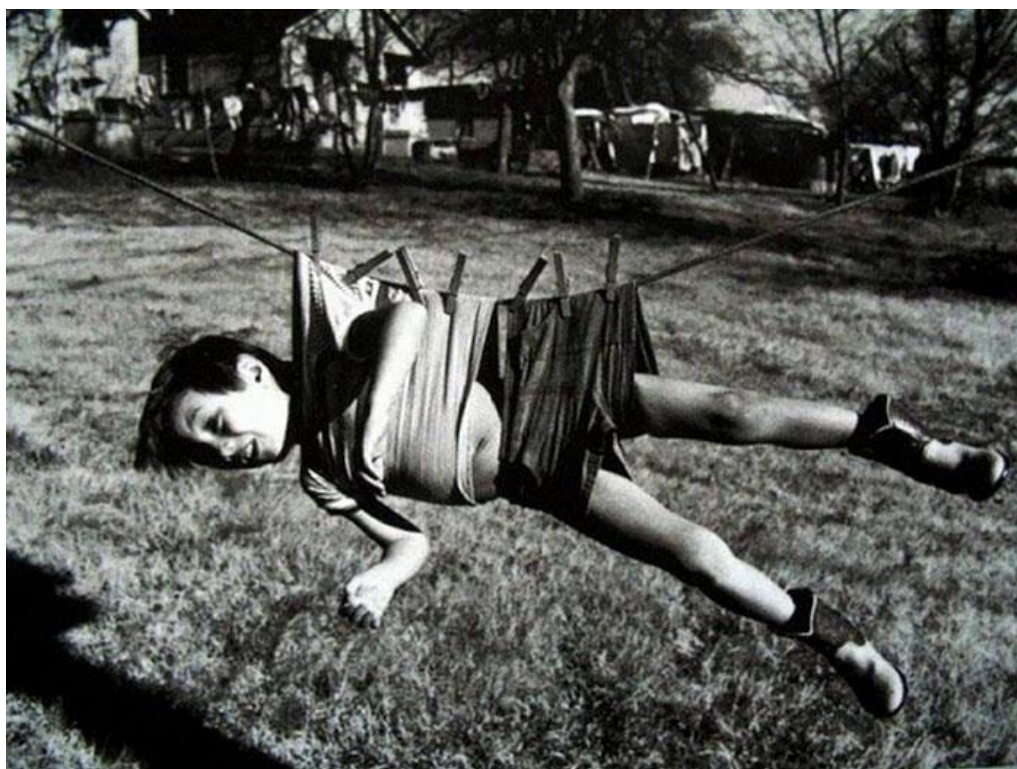
Ralph fixa sur lui des yeux vides.

William Golding, Sa majesté des Mouches, Traduit de l'anglais par Lola Tranec-Dubled, Edition Folio Gallimard, 1954.

DOCUMENTS



Robert Doisneau, *Les pieds au mur*, 1937



Robert Doisneau, *La corde à linge*, 1966

QUESTIONS

I - COMPETENCES DE LECTURE (10 points)**TEXTE 1**

Question 1 : analysez les contrastes et ressemblances dans ce poème en prose.

3 points

TEXTE 2

Question 2 : Quelle est la réaction de Ralph quand il découvre les jeux des enfants sur l'île ? Comment l'expliquez-vous ?

3 points

DOCUMENTS

Question 3 : après avoir précisé le jeu des enfants photographié, qualifiez le regard du photographe porté sur ces jeux.

2 points

TEXTES ET DOCUMENTS

Question 4 : Qu'y a-t-il de beau et de terrifiant dans les jeux enfantins présentés dans les textes et les documents de ce corpus ?

3 points

II – COMPETENCES D'ECRITURE (10 points)

En quoi le jeu est-il si important pour les enfants ? Vous répondrez à cette question dans un développement démonstratif argumenté d'une quarantaine de lignes illustré d'exemples extraits du corpus et de vos lectures personnelles.

Il sera tenu compte des qualités de la langue (orthographe, syntaxe, lexique...), de la cohérence et de la pertinence du propos, de la justesse des arguments et de la mobilisation des éléments du corpus et des connaissances du candidat.

Évaluation des compétences d'écriture

Argumentation <i>Le lecteur comprend et suit le propos :</i> - Le propos est construit et argumenté. - Le propos est pertinent et cohérent. - Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.	/ 4 points
Lecture / Connaissances <i>L'argumentation tire profit de la mobilisation de références identifiables :</i> - Les éléments du corpus sont mobilisés. - Les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisées. - La culture personnelle est sollicitée.	/ 3 points
Expression <i>Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficultés :</i> - La structure des phrases est globalement correcte. - L'orthographe est globalement correcte. - Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.	/ 3 points