

ÉLÉMENTS DE CORRIGÉ

Ces éléments de corrigé présentent des pistes et sont autant de propositions pour l'évaluation. Tous les éléments mentionnés ne sont pas attendus pour obtenir la totalité des points.

Evaluation des compétences de lecture (10 points)

Texte 1

Question 1 (2 points)

Pour quelles raisons le narrateur est-il amené à jouer ?

Quatre motifs conduisent le narrateur à jouer :

La nécessité du gain (« Les dépenses qu'elles me faisait faire ») ; la vie affective (« cet amour me bouleversait ») ; la soif d'intensité (« j'avais ressenti le besoin de brûler ces moments ») ; le besoin d'un dérivatif (« le jeu détournait pour un moment la fièvre »).

Question 2 (2 points)

Quelles différentes catégories de joueur le narrateur distingue-t-il ?

Le narrateur distingue plusieurs profils : les vainqueurs, les perdants, les voleurs, les tricheurs, les amoureux.

Quatre éléments de réponse sont attendus.

Document iconographique

Question 3 (2 points)

De quelle manière l'affiche met-elle en évidence les dangers des jeux en ligne ?

Le message insiste sur :

- La perte chiffrée de 1.3 milliards pour les parieurs
- Le recours nécessaire à l'aide en ligne, l'appel d'urgence (joueurs- info-service)
- L'échec des paris : « Tout (à savoir les gains) pour la Daronne » se trouve rayé et remplacé par « Retour chez ».
- La perte matérielle : le retour chez la mère » signifie la perte de logement
- L'expression physique de la défaite : la tête baissée exprimant la tristesse, le dépit, ce que l'on retrouve avec les lunettes noires.
- Un univers de désenchantement : les dégoûlinures de peinture, certes marques de l'esthétique urbaine, pointent aussi la dégradation et peuvent produire un effet de mélancolie, de pluie ou de larmes. Il en va de même pour les teintes sombres de l'image

Deux éléments de réponse, dont au moins un élément iconographique, sont attendus.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art Session 2024 – Toutes spécialités			
Épreuve de Français	C AP 2409-FHG FR 3	Corrigé	Page 1/4

Texte 2

Question 4 (2 points)

Enumérez les différentes étapes qui conduisent la joueuse à « piquer une tête » à la fin du poème.

L'expression « *piquer une tête* » s'entend comme une litote pour « se noyer » à la suite de toutes les mésaventures énumérées dans le texte. Rien n'interdit cependant d'y voir une baignade comme dérivatif à tous les soucis.

Le poème égrène de nombreuses péripéties :

Etape 1 – La narratrice joue ses bijoux au lieu de jouer de l'argent. (On comprend qu'elle n'a plus d'argent, ce sont ses derniers biens)

Etape 2 – Elle gagne une fois

Etape 3 – Elle rejoue et perd.

Etape 4 – Elle se fait exclure du casino car elle a tout perdu.

Etape 5 – Elle sombre dans le désespoir à cause du jeu, elle perd pied et devient l'ombre d'elle-même.

Etape 6 – Elle parle de se jeter à l'eau.

Dés lors que le mouvement général est bien compris, le détail de chacune des étapes n'est pas attendu.

Corpus (Texte 1, texte 2 et document iconographique)

Question 5 (2 points)

Proposez un titre à ce corpus et justifiez votre réponse.

Le corpus se rassemble autour de l'idée de l'entraînement passionnel dans le jeu, marqué dès le texte de Dumas, ce qui se trouve repris dans le texte 2. Le document iconographique présuppose une passion dévastatrice dont on tire le bilan (comme dans le texte 2). La passion du jeu est donc fortement marquée comme dévastatrice.

Bien des propositions sont possibles, que les exemples ci-après n'épuisent pas : Le jeu : une passion dévastatrice ; Les dangers des jeux ; Le jeu, un amour malheureux...

On accordera un point à la pertinence du titre proposé et un point à la qualité de la justification.

Évaluation des compétences d'écriture (10 points)

Selon vous, le jeu est-il seulement un divertissement ?

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

L'adverbe « seulement » réclame la prise en considération des deux aspects de la question : le jeu est un divertissement, mais il ne se réduit pas à cette dimension.

Le mot « divertissement » peut être entendu au sens ordinaire d'« amusement », mais il peut aussi signifier un « dérivatif », par exemple à une vie malheureuse. On n'attendra pas des élèves qu'ils fassent une telle distinction.

Le corpus alerte sur les tragédies engendrées par la passion du jeu. Il permet aussi d'envisager le rôle de dérivatif du jeu, comme dans le texte de Dumas où l'intensité de la passion amoureuse réclame un autre feu.

Critères d'évaluation	Non	Partiellement	Oui
Argumentation / 4 points			
Le propos est construit et développe des arguments pertinents. C'est l'argumentation qui est évaluée et non la thèse soutenue. On n'hésitera donc pas à accorder la totalité des points à une copie qui développerait de manière pertinente une seule thèse comme à un développement qui choisirait de prendre en compte plusieurs points de vue. <u>La forme délibérative (en 3 parties) n'est pas attendue</u>			
Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.			
Le lecteur est convaincu par la cohérence et la pertinence du propos.	/4		
Lecture / Connaissances / 3 points			
Les éléments du corpus sont mobilisés.			
Le livre du programme étudié et les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisés.			
La culture personnelle est sollicitée.			
Le lecteur identifie les références culturelles et perçoit leur intérêt pour l'argumentation	/3		
Expression / 3 points			
La structure des phrases est globalement correcte.			
L'orthographe est globalement correcte.			
Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.			
Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficulté.	/3		

Prise en compte des œuvres du programme limitatif :

Dans Hors d'atteinte de Carrère, c'est non pour se divertir mais par désœuvrement, que Frédérique se livre aux plaisirs des jeux du casino et devient très vite addictive. Le jeu n'est jamais un divertissement pour le héros de *La Défense Loujine* de Nabokov : le jeu d'échecs va construire sa vie, devenir un métier, un sacerdoce qui l'amènera à la folie. **Dans *La Peau de chagrin* de Balzac, le jeu n'est pas non plus perçu comme un divertissement. Il est présenté comme un moyen capital pour continuer à vivre. Au début du roman, Raphaël joue sa vie au jeu en misant sa dernière pièce d'or ; plus tard, il accepte le contrat consistant à voir se réduire la vie à mesure qu'elle paraît triompher, malgré le risque de mourir.**

A l'inverse, dans *Zéropolis* de Bégout, le jeu est présenté comme un divertissement pour les individus qui jouent dans les casinos, mais c'est surtout pour eux l'occasion de vivre une expérience de consommation dans tout ce que Las Vegas, appelée « Zéropolis », propose. De même pour Merteuil et Valmont, les personnages principaux des *Liaisons dangereuses* de Laclos : le jeu libertin est pour eux un divertissement et ils prennent plaisir à se défier ainsi qu'à manipuler les autres, victimes de leurs manigances comme la jeune Cécile de Volanges. Aussi le jeu est-il perçu au départ dans *Requiem pour un joueur* de Le Bihan comme un divertissement par Richard, mais au fur et à mesure, le jeu n'en est plus un, il devient une nécessité pour vivre. Richard a perdu son libre arbitre et tout discernement, comme Alexeï dans *Le Joueur* de Dostoïevski pour qui la curiosité cède vite la place à l'addiction.

Le joueur d'échecs de Zweig présente quatre personnages : le narrateur joue pour observer les joueurs et se distraire tandis que Mc Connor et Czentovic sont en quête de reconnaissance. Enfin, pour M. B. le jeu est un divertissement mais qui devient vital puisqu'il lui permet d'échapper à la torture morale infligée par ses geôliers. Au départ, le jeu de cartes est une habitude divertissante pour Kasda, héros des *Dernières cartes* de Schnitzler, mais ce dernier, par la suite, est pris par la fièvre du jeu qui l'endette et le conduit dans une course effrénée contre le temps et la mort.

S'il est divertissant pour les jeunes de plonger, le jeu, dans *Corniche Kennedy* de De Kerangal, représente surtout une transgression de l'autorité et une intégration dans le collectif d'une « bande de jeunes ». Au contraire dans *Le Maître ou le tournoi de go* de Kawabata, le sérieux et la concentration exigés ne laissent pas place au divertissement.