

**BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL 2022 - FRANÇAIS**  
**CORRIGÉ ET**  
**HARMONISATION ACADEMIE GUADELOUPE**

- La mention d'une appréciation générale est obligatoire si la note est inférieure à 5.
- Double correction à 7.5/20 et à 9.5/20 par la présidente et les vice présidentes de commission
- Indiquer obligatoirement une marque ou une appréciation en face de chaque réponse.
- Reporter au début de la copie dans la partie supérieure les points attribués pour chaque question (exemple : question 1 : 1/1.5 point -question 2 : 1/1.5 point...).

**Evaluation des compétences de lecture (10 points)**

**Texte n°1 : 4 points**

- Pas de pénalités si l'élève rédige une réponse unique pour les questions 1a et 1b.

**Question n° 1a : *Pour les deux sœurs, que permet la formule « on dirait que » ?***

La formule prononcée par les deux sœurs leur permet d'amorcer un jeu d'imagination : il s'agit de « jouer à faire semblant ». Elles s'en servent donc pour définir les différents rôles qu'elles vont jouer : « Des Indiens. Ou des déesses. Ou des orphelines. Ou des sorcières. » Elles peuvent aussi l'utiliser pour établir une situation fictive qu'elles vont explorer, comme le fait d'être perdues, de traquer les cerfs, de danser avec les fées, de se cacher d'un ours.

- **1 point** sans forcément attendre une justification car celle-ci n'est pas demandée contrairement à la question 1b.
- On pourra valoriser les copies qui perçoivent la dimension de formule magique de cet énoncé qui inaugure l'espace du jeu enfantin ; on pourra également valoriser les copies qui lient cette formule à l'espace de la forêt, puisqu'elle prend fin après « la clairière » où les fillettes « abandonn[ent] leurs vies imaginaires ».

**Question n° 1b : *Les fillettes ont-elles la même image de la forêt que leur mère ? Justifiez votre réponse par une analyse précise du document.***

Les fillettes font de la forêt un espace accueillant sans cesse transfiguré par leur jeu : en effet, la souche devient un « fort », un « château », un « tipi » ou une « chaumière ». C'est un espace inépuisable qui leur offre « tout ce dont [elles] av[aient] besoin » et où « chaque champignon ou fleur ou fougère ou pierre était un cadeau ». Même le « bruit » de la forêt leur permet de jouer et de s'approprier ainsi ce domaine où elles ne croisent que des créatures sauvages, qui ne semblent pas les effrayer. C'est un espace « complètement idyllique ». En revanche, leur mère semble regarder avec inquiétude la forêt : « je vous défends de manger quoi que ce soit de sauvage », car « les plantes sauvages peuvent être mortelles ».

### **Accepter :**

- Point de vue des fillettes : « espace magique, féérique, de conte, idée d'irréel, de surnaturel » /Point de vue de la mère : Mise en garde, inquiétude, peur.
- Point de vue des fillettes (au moins 3 éléments) : **1.5 point**/ point de vue de la mère (au moins 2 éléments) : **1.5 point**.
- Eviter la paraphrase.
- On valorisera les copies qui perçoivent le fait que le regard de la mère évolue au fil du texte puisqu'elle finit par accepter la participation de ses filles à cet espace sauvage : elle les appelle les « nymphes des bois » et rit de leur accoutrement.

### **Texte n°2 : 3 points**

**Question n° 2 : Pourquoi le narrateur choisit-il de jouer sa vie aux dés ? Présentez et développez au moins deux éléments de réponse.**

On attend des copies qu'elles identifient « l'ennui » qui menace le narrateur, qui refuse de « vivre une vie ennuyeuse et moribonde » et de s'enfermer dans des activités inutiles comme l'écriture d'articles « futiles ». Contre cela, il utilise les dés pour ouvrir « des possibilités infinies » dans sa vie : il recherche donc la liberté, la surprise et l'aventure procurées par le hasard.

- Identification et justification du 1<sup>er</sup> élément (autres réponses possibles : ennui, banalité du quotidien, sortir du quotidien, vie nouvelle, être ailleurs, être dans le changement) : **1.5 point**.
- Identification et justification du 2<sup>ème</sup> élément (autres réponses acceptées : inconnu, nouveaux métiers, vie plus attrayante ...) : **1.5 point**.
- **On valorisera** les copies qui perçoivent le fait que la soumission au hasard permet en fait au narrateur de se risquer à faire des choses qu'il n'oseraient pas entreprendre sans cela, voire de transgresser les règles habituelles de la vie : en effet, c'est bien lui qui définit les possibilités entre lesquelles le dé tranche

### **Corpus : 3 points**

**Question n°3 : Ces trois documents évoquent des situations de jeu : quelles sont-elles ? qu'ont-elles en commun ? et en quoi se différencient-elles ?**

- Jeux d'enfants dans l'espace sauvage de la forêt dans le premier texte, jeu de dés qui conduit à jouer sa vie dans le second, jeu de rôle et de déguisement dans un espace social consacré à cela dans l'image.
- Jeu d'imagination dans les trois cas, qui conduit à être quelqu'un d'autre.

- Conséquences très différentes dans les trois cas : évasion et exploration du monde dans le premier cas, aventures/épreuves et risques réels dans le second, constitution d'une communauté de joueurs qui partagent le même imaginaire dans l'image.
- Autre réponse possible pour les différences : ce qui est lié à l'imaginaire, ce qui est lié à l'aventure, la prise de risques.

- Situations de jeux : 3 X 0.5 : **1.5 point**
- Point commun et explication / repérage **d'une différence** et explication : **1.5 point**.
- Si l'élève n'indique qu'un point commun et pas de différence : **0.75 pt**
- Réponse globale possible. Si elle est bien articulée, donner les points.

### **Evaluation des compétences d'écriture (10 points)**

*Peut-on vraiment vivre plusieurs vies par le jeu ? En vous appuyant sur les documents du corpus, vos connaissances et vos lectures de l'année, en particulier celles de l'œuvre du programme, vous répondrez à cette question dans un développement argumenté d'une quarantaine de lignes au moins.*

On attend une réponse nuancée à la question, qui rende compte à la fois de la liberté offerte par les situations de jeu (des jeux de rôle de toutes sortes jusqu'aux avatars du jeu vidéo) et du fait que ces « autres vies » rêvées n'ont pas complètement le même statut que la vie réelle (on valorisera ainsi les copies qui donnent du poids à l'adverbe « vraiment » dans leur compréhension de la question).

Prise en compte des œuvres du programme limitatif :

- Les textes de Balzac, Bégout, Kawabata, Nabokov, Schnitzler et Zweig évoquent les situations de jeu dans des espaces propres, régis par leurs propres règles, qui s'écartent du reste de la vie vécue voire s'y opposent, qu'ils soient refuge ou simple parenthèse dans le temps ordinaire ;
- Les textes de Bégout, Carrère, Dostoïevski, Le Bihan et Zweig montrent que le rêve d'une autre vie est sans cesse relancé par le jeu et nourrit sa recherche obsessive ;
- Kerangal, Zweig et Laclos laissent même penser que quelque chose d'une autre vie devient possible en jouant et qu'ainsi la vie devient la matière même que l'on joue, et qui est transformée par le jeu – parfois au risque de la perdre.

- Réponse attendue : une démonstration convaincante et structurée.
- Le plan délibératif n'est pas obligatoire mais accepté tout comme la démonstration ou la démonstration nuancée.
- Ne pas tenir compte de la longueur.

**Vigilance** : valeurs de la République : si un problème est repéré à ce niveau, apporter la copie au président ou aux vices présidents.

## Compétences de lecture (10 points)

<b>Texte n°1</b>	
<b>Question n° 1a</b>	<b>1 point</b>
<b>Question n° 1b</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Point de vue des fillettes (au moins 3 éléments) : <b>1.5 point</b></li> <li>• Point de vue de la mère (au moins 2 éléments) : <b>1.5 point.</b></li> </ul>
<b>Texte n°2</b>	
<b>Question n° 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identification et justification du 1<sup>er</sup> élément : <b>1.5 point.</b></li> <li>• Identification et justification du 2<sup>ème</sup> élément : <b>1.5 point.</b></li> </ul>
<b>Corpus</b>	
<b>Question n°3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Situations de jeux : <math>3 \times 0.5</math> : <b>1.5 point</b></li> <li>• Point commun et explication / repérage <b>d'une différence</b> et explication : <b>1.5 point.</b></li> </ul> <p>Si l'élève n'indique qu'un point commun et pas de différence : <b>0.75 pt</b></p>

## Compétences d'écriture (10 points)

Critères d'évaluation	Non	Partiellement	Oui
<b>Argumentation / 4 points</b>			
Le propos est construit et développe des arguments pertinents. Ce sont ces arguments qui sont évalués et non la thèse soutenue. On n'hésitera donc pas à accorder la totalité des points à une copie qui développerait de manière pertinente une seule thèse comme à un développement qui choisirait de prendre en compte plusieurs points de vue. <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.			
<b>Le lecteur est convaincu par la cohérence et la pertinence du propos.</b>			<b>/4</b>
<b>Lecture / Connaissances / 3 points</b>			
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.			
<b>Le lecteur identifie les références culturelles et perçoit leur intérêt pour l'argumentation</b>			<b>/3</b>
<b>Expression / 3 points</b>			
La structure des phrases est globalement correcte.			
L'orthographe est globalement correcte.			
Le lexique utilisé est globalement approprié et précis.			
<b>Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficulté.</b>			<b>/3</b>