

DOCUMENT DE TRAVAIL

Baccalauréat professionnel
Épreuve de Français – sujet 0

Programme limitatif : « Le jeu : futilité, nécessité »

Proposition n° 1

Des attendus sont précisés après chaque question.

Image : Pieter Brueghel l'Ancien, *Les Jeux d'enfants*, huile sur panneau de bois, 1560, Kunsthistorisches Museum à Vienne, 116 x 161 cm [détail du panneau].



Texte n°1 : Albert Camus, *Le Premier Homme*, 1994.

Dans son roman Le Premier Homme, Albert Camus raconte son enfance en Algérie dans les années 1920. Il s'est représenté dans le personnage de Jacques et évoque les jeux qu'il partage avec ses camarades Pierre, Joseph et Jean.

Puis, toujours courant, dans la chaleur et la poussière qui couvraient d'une même couche grise leurs pieds et leurs sandales, ils volaient vers le champ vert. C'était une sorte de terrain vague derrière une tonnellerie où, entre des cercles de fer rouillé et de vieux fonds de tonneau pourrissant, des touffes d'herbes anémiques poussaient entre des plaques de tuf. Là, avec de grands cris, ils traçaient un cercle dans le tuf. L'un d'eux s'installait, raquette en main, à l'intérieur du cercle, et les autres, chacun à leur tour, lançaient le cigare de bois vers le cercle. Si le cigare atterrissait dans le cercle, le lanceur prenait la raquette et défendait le cercle à son tour. Les plus adroits attrapaient le cigare à la volée et le renvoyaient très loin.

Dans ce cas, ils avaient le droit de se rendre à l'endroit où il était tombé et, frappant du tranchant de la raquette sur l'extrémité du cigare qui s'élevait alors dans les airs, ils le rattrapaient pour le renvoyer plus loin, et ainsi de suite jusqu'à ce que, manquant leur coup ou que les autres attrapent le cigare à la volée, ils revenaient rapidement en arrière pour défendre à nouveau le cercle contre le cigare rapidement et adroitement expédié par l'adversaire. Ce tennis du pauvre, avec quelques règles plus compliquées, occupait toute l'après-midi. Pierre était le plus adroit, plus mince que Jacques, plus petit aussi, presque frêle, blond autant qu'il était brun et jusqu'aux cils entre lesquels son regard bleu et droit s'offrait alors sans défense, un peu blessé, étonné, apparemment gauche d'allure, il était dans l'action d'une adresse précise et constante. Jacques, lui, réussissait des parades impossibles et manquait des revers tout faits. À cause des premières, et des réussites qui soulevaient l'admiration des camarades, il se croyait le meilleur et fanfaronnait souvent. En réalité, Pierre le battait constamment et n'en disait jamais rien. Mais, après le jeu, il se redressait, sans perdre un centimètre de sa taille, et souriait en silence en écoutant les autres.

Texte n° 2 : Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes*, 1958.

Les jeux sont innombrables et de multiples espèces : jeux de société, d'adresse, de hasard, jeux de plein air, de patience, de construction, etc. Malgré cette diversité presque infinie et avec une remarquable constance, le mot jeu appelle les mêmes idées d'aisance, de risque ou d'habileté. Surtout, il entraîne inmanquablement une atmosphère de délasserment ou de divertissement. Il repose et il amuse. Il évoque une activité sans contrainte, mais aussi sans conséquence pour la vie réelle. Il s'oppose au sérieux de celle-ci et se voit ainsi qualifié de frivole. Il s'oppose d'autre part au travail comme le temps perdu au temps bien employé. En effet, le jeu ne produit rien : ni biens ni œuvres. Il est essentiellement stérile. À chaque nouvelle partie, et joueraient-ils toute leur vie, les joueurs se retrouvent à zéro et dans les mêmes conditions qu'au premier début. Les jeux d'argent, paris ou loteries, ne font pas exception : ils ne créent pas de richesses, ils les déplacent seulement.

Cette gratuité fondamentale du jeu est bien ce qui le discrédite le plus. C'est elle aussi qui permet qu'on s'y livre avec insouciance et qui le maintient isolé des activités fécondes. Chacun, dès l'abord, se persuade de cette manière que le jeu n'est rien que fantaisie agréable et distraction vaine, quels que soient le soin qu'on y apporte, les facultés qu'il mobilise, la rigueur qu'on exige. [...]

Dans ces conditions, il semble d'autant plus significatif que des historiens éminents, après enquêtes approfondies, que des psychologues scrupuleux, après des observations répétées et systématiques aient cru devoir faire de l'esprit de jeu un des ressorts principaux, pour les sociétés, du développement des plus hautes manifestations de leur culture, pour l'individu, de son éducation morale et de son progrès intellectuel. [...]

Les jeux de compétition aboutissent aux sports, les jeux d'imitation et d'illusion préfigurent les actes du spectacle. Les jeux de hasard et de combinaison ont été à l'origine de maints¹ développements des mathématiques, du calcul des probabilités à la topologie. On le voit : le panorama de la fécondité culturelle des jeux ne laisse pas d'être impressionnant. Leur contribution au niveau de l'individu n'est pas moindre. Les psychologues leur reconnaissent un rôle capital dans l'histoire de l'affirmation de soi chez l'enfant et dans la formation de son caractère. Jeux de force, d'adresse, de calcul, ils sont exercice et entraînement. Ils rendent le corps plus vigoureux, plus souple et plus résistant, la vue plus perçante, le toucher plus subtil, l'esprit plus méthodique ou plus ingénieux. Chaque jeu renforce, aiguise quelque pouvoir physique ou intellectuel.

¹ Maints : beaucoup de.

Évaluation des compétences de lecture (10 points)

Texte 1 et image

1. Quelles caractéristiques communes des jeux d'enfants ces deux documents présentent-ils ? (3 points)

On attend au moins deux éléments de réponse référés directement au texte et à la description du tableau parmi les suivants.

- Le fait que les enfants jouent à plusieurs et donc le caractère collectif des jeux évoqués dans le texte et le tableau :

- dans le texte 1, un groupe de jeunes garçons se retrouve régulièrement pour jouer au « tennis du pauvre », autour de règles conçues ensemble ou du moins acceptées par tous ;*
- dans le tableau, les enfants forment de petits groupes unis autour d'un même jeu : saute-mouton, chaise humaine, colin-maillard...*

- Le caractère physique de jeux qui supposent adresse, rapidité (Camus), mais aussi souplesse et équilibre (Brueghel), tout ce qui permet de mettre le corps à l'épreuve et de développer ses capacités physiques

- L'existence de règles, (explicites dans le texte de Camus qui les expose, implicites dans le cas des jeux représentés dans le tableau).

- On peut aussi remarquer que les enfants ont besoin de peu de choses pour jouer : une raquette et un « cigare » de bois, des baguettes, des bouts de tissu, voire aucun accessoire pour certains des jeux du tableau.

Texte 2

2. (3 points)

a) Dans les deux premiers paragraphes, quel est le reproche principal qui est fait au jeu ?

b) Pour répondre à ce reproche, Roger Caillois présente les qualités que développe le jeu en particulier au niveau de l'individu. Présentez et développez deux de ces qualités en précisant le gain que chacun peut en retirer.

- pour le reproche principal, on attend que le candidat formule l'idée selon laquelle le jeu ne produit rien ; il peut s'appuyer pour ce faire sur les citations suivantes, qui ne sont pas exigées : il est « essentiellement stérile », « sans conséquence pour la vie réelle », « frivole », « temps perdu », « ne produit rien : ni biens, ni œuvres », « stérile », « à zéro », « ne créent pas », « isolé des activités fécondes » ;

- pour les qualités que développe le jeu, les candidats peuvent choisir la force, l'adresse, l'aptitude à calculer, ou distinguer d'une part les qualités physiques (les jeux exercent le corps, le fortifient, l'assouplissent et aiguisent les sensations), d'autre part les aptitudes intellectuelles (aptitude à calculer, à réfléchir, à faire preuve d'ingéniosité) ;

- pour les gains, le fait de prendre confiance en soi et en ses capacités, le développement de ses capacités physiques et intellectuelles.

Corpus

3. Quels liens pouvez-vous établir entre le texte d'Albert Camus, celui de Roger Caillois et l'image de Brueghel en ce qui concerne le rôle du jeu dans la vie sociale ? (4 points)

On attend une réponse qui fasse la synthèse des différents éléments du corpus :

- l'importance du jeu pour apprendre à vivre en société : c'est notamment par le jeu que les enfants se sociabilisent, qu'ils apprennent à évoluer dans un groupe régi par des règles qu'ils inventent parfois eux-mêmes en adaptant des règles existantes ou par mimétisme du monde adulte. Le jeu permet ainsi à l'enfant de se construire par rapport aux autres et de construire sa relation aux autres ;

- le jeu comme révélateur des caractères et de la place de chacun dans le groupe ;

- le caractère essentiel du jeu dans la formation des individus pour le développement de leurs capacités. À force de s'entraîner, les enfants deviennent performants au tennis comme au cerceau ou aux échasses et, dans d'autres jeux, ils aiguisent aussi leur imagination et leurs capacités de raisonnement ;

- le rôle du jeu dans le développement culturel des sociétés : le jeu à l'origine du sport, de certaines formes de spectacles ou de certaines parties des mathématiques ;

- le jeu comme un loisir, un divertissement, une façon de se défaire de certaines contraintes.

Évaluation des compétences d'écriture (10 points)

Ne joue-t-on que pour gagner ?

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.

Pour la correction

Critères d'évaluation	Non	Partiellement	Oui
Argumentation / 4 points			
Le propos est construit et développe des arguments pertinents : - il démontre effectivement qu'on ne joue que pour gagner ou que le gain est la finalité principale du jeu OU - il exprime un point de vue nuancé en envisageant d'autres finalités du jeu ou distingue les jeux de gain des jeux qui s'opposent à l'idée de gain ou de victoire <i>La forme délibérative (en 3 parties) n'est pas attendue</i>			
Le candidat fait preuve de réflexion et d'esprit critique au regard du thème du programme limitatif.			
Le lecteur est convaincu par la cohérence et la pertinence du propos.	/4		
Lecture / Connaissances / 3 points			
Les éléments du corpus sont mobilisés.			
L'œuvre du programme limitatif est mobilisée ainsi que les connaissances acquises durant l'année de terminale.			
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 difficultés.	/3		