Ce document a été mis en ligne par l'organisme FormaV©

Toute reproduction, représentation ou diffusion, même partielle, sans autorisation préalable, est strictement interdite.

Pour en savoir plus sur nos formations disponibles, veuillez visiter :
www.formav.co/explorer

WebPédago
Partagez la connaissance !

BAC PRO 2023
Correction de l'épreuve de Français

Évaluation des compétences de lecture :

Question 1 :
Texte 1. Pourquoi le jeu est-il comparé à une « scène » l.17 ?

Dans cet extrait d'*Ivanhoé* de Walter Scott publié en 1819, plusieurs éléments permettent de comparer ce tournoi à une scène, à un spectacle. Nous pouvons relever :
La présence des hérauts comme un chœur : ces officiers acclament les chevaliers et stimulent le public par des encouragements : « LARGESSE ! LARGESSE ! VAILLANTS CHEVALIERS ! » (l.12)
Les spectateurs sont en liesse : les nobles jettent de l'argent (« une pluie de pièces d'or et d'argent ») et profèrent des acclamations mises en valeur par l'emploi des majuscules. Le « peuple » crie et joue de la trompette pour manifester son impatience et son admiration. Il se comporte en véritable *supporter* des héros qui vont entrer en scène. L'ambiance est très enthousiaste comme lors d'un concert aujourd'hui.
Les chevaliers eux-mêmes apparaissent comme des stars, des acteurs vedettes qui attendent en coulisse. L'auteur stipule qu'ils « brulaient de désir » (l.13) d'entrer en scène.
Le lieu est lui-même comme un espace scénique et un décor de spectacle avec des galeries pour les spectateurs les plus aisés, un parterre pour le public populaire et des lices pour les acteurs de cette performance.
Ainsi, à la ligne 17, le terme « scène » prend deux sens : il s'agit de l'événement qui va se dérouler sous les yeux du lecteur et du spectacle que vont donner les chevaliers devant un public conquis.

Question 2 :
Texte 2 – Quel effet la course de chevaux produit-elle sur le public et sur le narrateur ?

Dans « *La Nuit fantastique* » publiée en 1922, Stefan Zweig décrit une course de chevaux qui galvanise le lecteur et le narrateur.
Le lecteur est véritablement tendu vers la victoire et ressent cette course comme s'il était présent dans les gradins et le narrateur est traversé d'émotions exacerbées décrites de manière très hyperbolique. La focalisation interne renforce notre impression de partager les émotions du narrateur car nous voyons ce qu'il voit, entendons ce qu'il entend et ressentons ce qu'il éprouve.
Tout d'abord il s'agit d'une vive émotion partagée par tous les spectateurs (l.1) et renforcée par les premières acclamations qui jaillissent comme de « brusques fusées » (l.3) et des gestes frénétiques (l.5)
Puis le narrateur ressent de la « rage » (l.7) de sentir la victoire de son cheval menacée par le concurrent « Ravachol ». Nous notons un crescendo dans son agressivité attisée par les acclamations d'un autre spectateur. Cela le conduit à éprouver une « véritable fureur »(l.9) et suscite en lui un effrayant désir de violence.

Le narrateur perd son sang froid et le lecteur lui-même est tendu et tenu en haleine dans sa lecture. Aux lignes 11-12, la gradation « je frémissais de colère, j'avais la fièvre ; à chaque instant, je sentais que j'étais capable de commettre une folie » traduit parfaitement cette perte de contrôle de soi. Son corps et son esprit perdent toute mesure comme le montre le champ lexical de la maladie. Dans le second paragraphe, les acclamations qui s'accélèrent prouvent qu'il est entièrement pris par le désir de voir son cheval gagner. Le lecteur partage ce désir grâce au rythme rapide du récit et à la focalisation interne qui facilite l'identification au narrateur.
Intervient alors un brutal recul physique et mental sur la situation, comme un dédoublement du narrateur qui s'interroge l.22 : « Qui criait ainsi ? » Cette honte de lui-même, cette peur de la folie qui s'empare de son esprit l'amène à retrouver un peu de sang froid, à se « contenir un instant.
Mais cette réserve ne dure pas longtemps et l'enthousiasme le gagne lorsque d'autres voix rejoignent la sienne pour acclamer son cheval Teddy (l.29-30). La voix silencieuse du lecteur se joint à celles des spectateurs. Le narrateur replonge alors au sein de sa « passion » jusqu'à l'explosion « d'allégresse, de désespoir et de colère » qui précède le retour au calme. C'est là l'apogée d'une scène forte en émotions.
Ainsi lecteur et narrateur sont agités d'émotions, de sentiments et de sensations fortes décrites de manière hyperbolique pour nous tenir dans un rythme haletant.

Question 3 :
Texte 3 – Les candidats du jeu de télé-réalité sont-ils les seuls à jouer ?

Dans cet extrait de *Téléréalité*, publié en 2021 par Aurélien Bellanger, Van Dor, producteur néerlandais présente le concept du jeu Big Brother, une émission de téléréalité qu'il a conçue. Il en expose les principes à un animateur nommé David. Dans ce dialogue, nous comprenons que les candidats ne seront pas les seuls à jouer.
Tout d'abord, le public prendra part au jeu par ses votes hebdomadaires : « chaque semaine, le public éliminera un candidat » (l.16). Les téléspectateurs se livreront donc à une cruelle chasse à l'homme pour éliminer le maillon faible.
Mais les concepteurs du jeu et les producteurs seront aussi joueurs puisqu'ils prennent les participants pour « des rats de laboratoire » (l.4) et Van Dor énonce avec cynisme : « à nous de les amener exactement où on veut » (l.10). Ce sont donc véritablement les maîtres du jeu.
Ainsi dans cette émission, les candidats sont davantage des pions que des joueurs et ils sont à la merci du public et des producteurs. Ce qu'ils ont à gagner néanmoins, c'est la célébrité.

Question 4 :
Corpus – Qu'ont en commun les jeux évoqués par les trois textes ? En quoi sont-ils différents ?

En confrontant ces trois textes, nous pouvons repérer des points de rapprochement et des écarts.

<u>Points communs</u> :
Le rôle du public : l'enthousiasme et les acclamations chez Walter Scott et Stefan Zweig, le vote qui vaut approbation ou rejet dans le jeu imaginé par Aurélien Bellanger.

L'enthousiasme : la satisfaction du producteur Van Dor, l'exaltation des hérauts, l'excitation des propriétaires de chevaux.
Le côté spectaculaire et divertissant de la scène : la télévision est un spectacle, les lices sont le cadre d'une véritable représentation, le champ de course est l'objet de tous les regards.

Les différences :
La nature des récompenses obtenues : de l'argent pour les textes 1 et 2, la célébrité pour le 3 (« on va fabriquer douze stars »).
Les valeurs représentées : bravoure et habileté pour les chevaliers médiévaux, puissance et rapidité pour le jockey et sa monture, capacité à « faire le buzz » et prendre le dessus sur autrui pour les candidats du jeu de téléréalité.
Les réactions suscitées : l'admiration dans les deux premiers textes, le voyeurisme dans le troisième.
Les registres littéraires : dans le premier texte le registre est épique et épidictique : il s'agit de valoriser et louer les chevaliers, dans le second, il est dramatique (il s'agit de décrire une action tendue) ; dans le dernier il est satirique.

Des éléments pour conclure :
Points communs et divergences assurent l'unité de ce corpus qui représente le jeu comme un spectacle très mobilisant pour ses acteurs et les lecteurs.
Véritable ressort romanesque par conséquent.
Plaisir du lecteur assuré par cette ambiance galvanisante.

WebPédago
Partagez la connaissance !

Evaluation des compétences d'écriture : Peut-on s'amuser en regardant les autres jouer ?

Voici des éléments de réponse. Votre propos doit être structuré et correctement exprimé.

I. Certes, on peut s'amuser en regardant les autres jouer :

Grâce au **divertissement** (plaisir, distraction, amusement)
Ex : jeux télévisés, texte 1 et 2

Grâce à la **stimulation intellectuelle** (stratégie, calculs, prouesses)
Ex : Nabokov, *La Défense Loujine*, admiration face aux stratégies incroyables de ce joueur d'échecs.
// Série *Le jeu de la dame* de Scott Frank (Netflix, 2020)

Grâce aux **émotions vives** que l'on ressent
Ex : textes 1 et 2

II. Mais le spectacle du jeu peut également entraîner

Du stress, des angoisses, un sentiment d'infériorité
Ex : Texte 2

De l'isolement, un désintéressement pour la réalité
Ex : les gens qui regardent des youtubeurs jouer en ligne pendant des heures et délaissent leurs propres occupations.

Une confusion entre jeu et réalité
Ex : problème d'identification de certains jeunes à des stars de la télé réalité qui pensent que ce qu'ils voient est un idéal ou une norme.

Une diffusion de contre-valeurs : certains jeux flattent le voyeurisme, le cynisme voire la cruauté.
Ex : texte 3, émissions de téléréalité, Love is blind sur Netflix.

III. Mais les plus grands dangers encourus sont certainement ceux des joueurs.

L'addiction
Ex : l'addiction aux jeux vidéos, l'une des principales sources de consultation des psychiatres pour adolescents.
Ex : Emmanuel Carrère, *Hors d'atteinte ?* (1988).
Frédérique est fascinée par le jeu de la roulette, au point d'en étudier les différentes stratégies et de devenir addicte. Elle s'isole petit à petit et s'éloigne de sa famille et de ses proches.

L'isolement
Ex : Vladimir Nabokov, *La Défense Loujine* (1930).
Le roman est inspiré du parcours de Curt von Bardeleben, un grand joueur d'échecs qui s'est suicidé en 1924. Nabokov raconte « l'histoire d'un joueur d'échecs écrasé par son propre génie. » Le jeu d'échecs permet d'apporter au héros de la gloire mais est aussi la cause de sa destruction.
Citation : « *Cependant les échecs étaient sans pitié, il était leur prisonnier et aspiré par eux. Horreur, mais aussi harmonie suprême : qu'y avait-il en effet au monde en dehors des échecs ? Le brouillard, l'inconnu, le non-être*…»

L'illusion, la confusion entre jeu et réalité
Ex : Bruce Bégout, *Zéropolis - L'expérience de Las Vegas* (2002).
Citation **:** P. 48 chapitre « Le double visage de l'utopie » *: « Las Vegas associe en somme, avec un talent consommé pour les faux plaisirs, passion et régulation, opulence et normalisation, pays de cocagne et univers totalitaire. »*

L'obsession du gain
Ex : Erwan Le Bihan, *Requiem pour un joueur* (2017). Ce roman décrit la spirale infernale de la ruine causée par le jeu : mensonge, usurpation, violence, déni, dettes, risque de suicide…

La perte du contrôle de soi, l'agressivité suscitée par la concurrence des autres joueurs
Ex : Texte 2

Copyright © 2026 FormaV. Tous droits réservés.

Ce document a été élaboré par FormaV© avec le plus grand soin afin d'accompagner chaque apprenant vers la réussite de ses examens. Son contenu (textes, graphiques, méthodologies, tableaux, exercices, concepts, mises en forme) constitue une œuvre protégée par le droit d'auteur.

Toute copie, partage, reproduction, diffusion ou mise à disposition, même partielle, gratuite ou payante, est strictement interdite sans accord préalable et écrit de FormaV©, conformément aux articles L.111-1 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. Dans une logique anti-plagiat, FormaV© se réserve le droit de vérifier toute utilisation illicite, y compris sur les plateformes en ligne ou sites tiers.

En utilisant ce document, vous vous engagez à respecter ces règles et à préserver l'intégrité du travail fourni. La consultation de ce document est strictement personnelle.

Merci de respecter le travail accompli afin de permettre la création continue de ressources pédagogiques fiables et accessibles.