

Enseignante : Mme Disch-Muller

SUJET D'ENTRAÎNEMENT BACCALAURÉAT

NOM élève :

PRENOM
élève :

CLASSE élève :

OE : « Le jeu : futilité ou nécessité »

Durée de l'épreuve : 3h

L'usage de la calculatrice et du dictionnaire n'est pas autorisé. Dès que ce sujet vous est remis, assurez-vous qu'il est complet (7 pages sur 7).

Répartition des points

Compétence de lecture : 10 points

Compétence d'écriture : 10 points

TEXTE 1 : Extrait de l'essai de Francine Ferland, *Le Modèle ludique*, Presses de l'Université de Montréal, 2003.

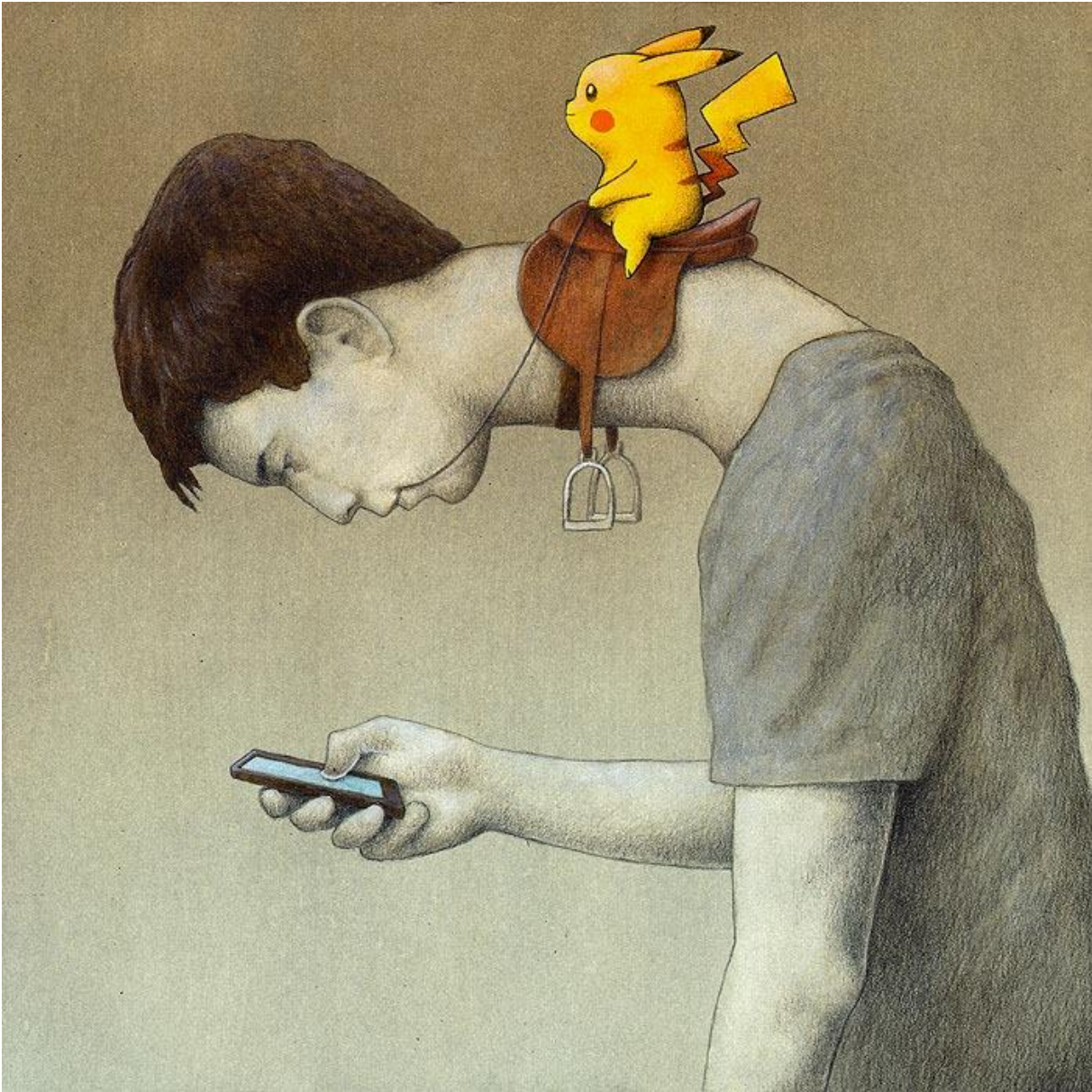
	<p><i>Dans son ouvrage, Francine Ferland s'intéresse au rôle du jeu dans le développement d'enfants en difficulté. Elle élabore un « modèle ludique » dans lequel le plaisir est moteur de l'apprentissage et de l'épanouissement.</i></p>
1	Quand on pense « jeu », la première caractéristique qui nous vient à l'esprit est fort probablement l'aspect plaisant de cette activité. Avec raison d'ailleurs, puisque le plaisir est une composante essentielle du jeu. Sans le plaisir, le jeu n'existe pas. Cette caractéristique est l'une des seules qui fassent l'unanimité
5	5 dans les différentes théories tentant de cerner le phénomène du jeu. Comme l'affirme Epstein-Zau (1996), le plaisir est le moteur de toute action ludique, alors que le déplaisir entraîne d'emblée une autocensure de l'exploration et freine l'activité de l'enfant. Parce que le plaisir est présent dans le jeu, l'enfant se trouve incité à poursuivre son activité et même à y mettre davantage
10	10 d'effort. Selon Ellis (1973), ce plaisir associé au jeu tire sa source de certaines caractéristiques propres à la situation ludique : la nouveauté, l'incertitude et le défi, défi qui doit cependant être considéré comme surmontable par l'enfant. Attiré par la nouveauté, l'enfant découvre grâce au jeu le plaisir de braver l'incertitude et de relever le défi. Dans le jeu, tout peut arriver puisque rien
15	15 n'est réglé à l'avance ; la curiosité est éveillée et entraîne l'enfant vers la découverte du plaisir intrinsèque du jeu.
	Le jeu permet à l'enfant de donner un sens à une situation et d'approfondir la compréhension qu'il en a. Cette découverte du monde par le jeu a des effets évidents sur l'évolution des habiletés de l'enfant. Comme le mentionne Reilly
20	20 (1974), l'enfant y développe un savoir-faire expérientiel ¹ qu'il pourra utiliser dans la vie quotidienne. Il y découvre quels sont les objets, les personnes, les événements qui l'entourent et quels rapports ils entretiennent entre eux. À partir de cette connaissance des règles qui régissent son monde environnant, il pourra développer des stratégies d'action – les siennes – lui permettant de
25	25 composer avec l'inconnu et avec les diverses situations de la vie. Il apprend alors à interagir avec les objets et les personnes. Sanders, Sayer et Goodale (1999) ont aussi démontré qu'en jouant l'enfant acquiert des habiletés qui l'aideront à composer avec les situations qui se présentent, jetant ainsi les bases d'un comportement adaptatif qui lui sera utile sa vie durant. Ainsi, par le
30	30 jeu, l'enfant découvre le monde dans le plaisir et il développe ses stratégies d'action et d'adaptation.

¹ Lié à l'expérience

TEXTE 2 : Extrait du roman d'Emmanuel Carrère, *Hors d'atteinte*, Gallimard, 1988.

	<p><i>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.</i></p>
1	<p>« 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.</p>
5	<p>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</p>
10	<p>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 déblayer les autres. Il fallait insister, décida Frédérique.</p>
15	<p>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</p>
20	<p>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.</p>
25	<p>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 ressente, 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</p>
30	<p>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.</p>
35	<p>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.</p>

Document iconographique : illustration de Pawel Kuczynski, *Control*, 2016.



Questions

Partie 1 : Compétence de lecture (10 points)

Texte 1 :

Question 1 : Selon Francine Ferland, d'où vient le plaisir du jeu ?

Question 2 : Selon cette chercheuse, pourquoi le jeu est-il nécessaire à l'enfant ? Justifiez votre réponse.

Texte 2 :

Question 3 : Quelles réactions montrent que le jeu est pris au sérieux par Frédérique ? Justifiez votre réponse en vous appuyant sur des procédés d'écriture. *3 éléments attendus.*

Document iconographique :

Question 4 : Trouvez un autre titre à cette illustration.

Question 5 : Décrivez l'illustration de façon structurée et expliquez quel est, selon vous, le message qu'elle transmet.

Les trois documents :

Question 6 : Quels liens pouvez-vous établir entre les quatre documents : quelles sont leurs ressemblances et leurs différences ainsi que leur thème général commun ?

Partie 2 : Compétence d'écriture (10 points)

Selon vous, dans quelle mesure jouer peut-il influencer notre vie que l'on soit enfant ou adulte, et est-ce toujours sans conséquences ?

Vous répondrez à cette question dans un développement structuré et argumenté d'une quarantaine de lignes au moins, en vous aidant du corpus, de références culturelles 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.

<i>Critères de réussite de cette compétence d'écriture :</i>	
Argumentation Le lecteur comprend et suit le propos : - 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 L'argumentation tire profit de la mobilisation de références identifiables : - Les éléments du corpus sont mobilisés. - Les connaissances acquises durant la classe de terminale sont utilisées. - La culture personnelle est sollicitée.	3 points
Expression Le lecteur comprend le texte du candidat sans difficultés : - La structure des phrases est globalement correcte. - L'orthographe est globalement correcte. - Le lexique utilisé est globalement approprié et précis	3 points

Trois capacités principales évaluées lors de ce baccalauréat blanc

- ✓ Comprendre le sens global d'un corpus documentaire et savoir exprimer ses liens.
- ✓ Savoir analyser, interpréter un document par rapport à un questionnement précis.
- ✓ Savoir rédiger un texte de façon organisée et argumentée en répondant à des consignes données.