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 consulter tous nos sujets d'annales et corrigés du Bac Pro PC, veuillez visiter :
bacpropc.fr/annales-sujets-et-corriges

BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL

BREVET DES MÉTIERS D'ART

TOUTES SPÉCIALITÉS

ÉPREUVE DE FRANÇAIS DU MARDI 14 JUIN

SESSION 2022

———

Ce sujet comporte 6 feuilles numérotées de 1/6 à 6/6.
Dès que le sujet vous est remis, assurez-vous qu'il est complet.

(L'usage du dictionnaire et de la calculatrice est interdit)

Durée totale de l'épreuve : **3 heures - Coefficient : 2,5**

Programme limitatif : « le jeu : futilité, utilité »

Texte 1

Myriam a engagé Louise comme nourrice de ses deux jeunes enfants Mila et Adam.

Myriam admire chez Louise cette capacité à jouer vraiment. Elle joue, animée de cette toute-puissance que seuls les enfants possèdent. Un soir, en rentrant chez elle, Myriam trouve Louise couchée par terre, le visage peinturluré. Sur les joues et le front, de larges traits noirs lui font un masque de guerrière. Elle s'est fabriquée une coiffe indienne en papier crépon. Au milieu du salon, elle a construit un tipi tordu avec un drap, un balai et une chaise. Debout dans l'entrebâillement de la porte, Myriam est troublée. Elle observe Louise qui se tord, qui pousse des cris sauvages et elle en est affreusement gênée. La nounou a l'air soûle. C'est la première pensée qui lui vient. En l'apercevant, Louise se lève, les joues rouges, la démarche titubante. « J'ai des fourmis dans les jambes », s'excuse-t-elle. Adam s'est accroché à son mollet et Louise rit, d'un rire qui appartient encore au pays imaginaire dans lequel ils ont ancré leur jeu.

Peut-être, se rassure Myriam, que Louise est une enfant elle aussi. Elle prend très au sérieux les jeux qu'elle lance avec Mila. Elles s'amusent par exemple au policier et au voleur, et Louise se laisse enfermer derrière des barreaux imaginaires. Parfois, c'est elle qui représente l'ordre et qui court après Mila. À chaque fois, elle invente une géographie précise que Mila doit mémoriser. Elle confectionne des costumes, élabore un scénario plein de rebondissements. Elle prépare le décor avec un soin minutieux. L'enfant parfois se lasse. « Allez, on commence ! » supplie-t-elle.

Myriam ne le sait pas mais ce que Louise préfère, c'est jouer à cache-cache. Sauf que personne ne compte et qu'il n'y a pas de règles. Le jeu repose d'abord sur l'effet de surprise. Sans prévenir, Louise disparaît. Elle se blottit dans un coin et laisse les enfants la chercher. Elle choisit souvent des endroits où, cachée, elle peut continuer à les observer. Elle se glisse sous le lit ou derrière une porte et elle ne bouge pas. Elle retient sa respiration.

Mila comprend alors que le jeu a commencé. Elle crie, comme folle, et elle tape dans ses mains. Adam la suit. Il rit tellement qu'il a du mal à se tenir debout et tombe, plusieurs fois, sur les fesses. Ils l'appellent mais Louise ne répond pas. « Louise ? Où es-tu ? » « Attention Louise, on arrive, on va te trouver. »

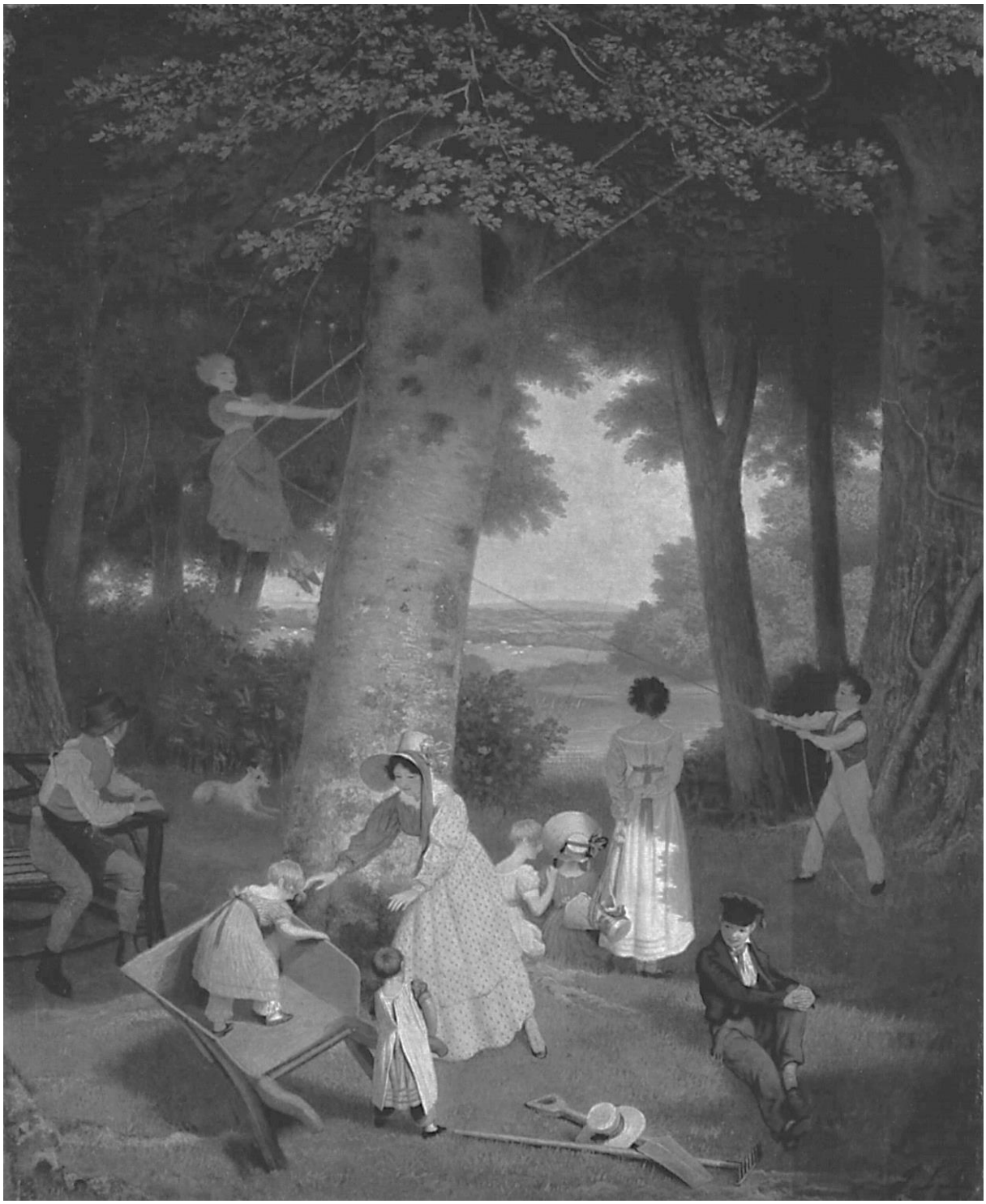
Louise ne dit rien. Elle ne sort pas de sa cachette, même quand ils hurlent, qu'ils pleurent, qu'ils se désespèrent. [...] L'angoisse est insupportable et Mila supplie la nounou. Elle dit : « Louise, c'est pas drôle. Où es-tu ? » L'enfant s'énerve, tape des pieds. Louise attend [...]

Puis Mila s'est mise à découvrir les cachettes. Elle a compris qu'il fallait tirer les portes, soulever les rideaux, se baisser pour regarder sous le sommier. Mais Louise est si menue qu'elle trouve toujours de nouvelles tanières où se réfugier. Elle se glisse dans le panier à linge sale, sous le bureau de Paul ou au fond d'un placard et rabat sur elle une couverture. Il lui est arrivé de se cacher dans la cabine de douche, dans l'obscurité de la salle de bains. Mila, alors, cherche en vain. Elle sanglote et Louise se fige. Le désespoir de l'enfant ne la fait pas plier.

Un jour, Mila ne crie plus. Louise est prise à son propre piège. Mila se tait, tourne autour de la cachette et fait semblant de ne pas découvrir la nounou. Elle s'assoit sur le panier à linge sale et Louise se sent étouffer. « On fait la paix ? » murmure l'enfant.

Leïla Slimani, *Chanson douce*, 2016.

Document iconographique



Jacques-Laurent Agasse, *La Place de jeu*, huile sur toile, 1838, musée Oskar Reinhart, Winterthour.

Texte 2

D. W. Winnicott (1896-1971) est un pédiatre et psychanalyste britannique.

Mais il faut admettre que le jeu est toujours à même de se muer en quelque chose d'effrayant. Et l'on peut tenir les jeux (*games*)[1], avec ce qu'ils comportent d'organisé, comme une tentative de tenir à distance l'aspect effrayant du jeu (*playing*)[1]. Des personnes responsables doivent être disponibles quand les enfants jouent, mais cela ne signifie pas qu'il leur faut entrer dans le jeu des enfants. Quand un organisateur est amené à diriger le jeu, cela implique que l'enfant ou les enfants sont incapables de jouer au sens créatif où je l'entends ici.

Ce qui m'importe avant tout, c'est de montrer que jouer, c'est une expérience : toujours une expérience créative, […] une forme fondamentale de la vie.

Donald Woods Winnicott, *Jeu et réalité*,
traduction C. Monod et J.-B. Pontalis, 1971.

[1] En anglais, on distingue le jeu de règles (*games*) du jeu d'imagination (*playing*).

Évaluation des compétences de lecture (10 points)

Texte 1

Question 1 *(2 points)*
Expliquez ce que veut dire « jouer vraiment » pour Louise.

Question 2 *(3 points)*
Comment évolue la stratégie de Mila au fur et à mesure du jeu de cache-cache ?

Document iconographique

Question 3 *(1 point)*
Analysez l'attitude des adultes dans le tableau.

Textes 1 et 2

Question 4 *(2 points)*

a. Expliquez ce que devrait être le rôle de l'adulte selon Winnicott.

b. Dans le texte 1, la nourrice exerce-t-elle vraiment ce rôle ? Justifiez votre réponse.

Corpus (texte 1, image et texte 2)

Question 5 *(2 points)*
Donnez un titre au corpus. Justifiez-le en identifiant le point commun et en précisant les différences entre le texte 1, le texte 2 et l'image.

Évaluation des compétences d'écriture (10 points)

Selon vous, le jeu est-il toujours ludique ?

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.

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.