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 PROFESSIONNEL
Épreuve de Français

Évaluation des compétences de lecture

1. Ici « jouer vraiment » signifie qu'elle s'investit, qu'elle rentre pleinement dans le jeu qu'elle s'en imprègne sans prendre de distance. Elle y joue « à fond ».

2. Au départ, elle est surprise et crie lorsqu'elle remarque que Louise a commencé à jouer. Et devant la difficulté à la trouver, elle s'énerve : « ils hurlent, ils pleurent, ils se désespèrent ». Puis, elle commence à changer de stratégie et découvre les cachettes possibles de Louise. Un jeu s'installe entre les deux personnages, et Louise trouve des cachettes de plus en plus alambiquées. Mila passe alors des pleurs au silence : « Mila se tait ». Elle « fait semblant de ne pas découvrir la nounou », « Louise est prise à son propre piège ».

3. On remarque que les adultes ont soit une attitude des plus passive, ils observent jouer les enfants sans participer, sur un banc à gauche ou debout à côté d'eux, soit une démarche plus active, une participation, comme on peut le voir avec la jeune femme au premier plan qui à la fois surveille, mais aussi évite les dangers aux enfants.

4.

a. Selon Winnicott, le rôle de l'adulte est d'organiser le jeu, le diriger afin de retirer ce qu'il appelle « l'aspect effrayant » du jeu, c'est-à-dire la manière que l'enfant a de l'appréhender, d'y jouer. Ils servent donc de guide.

b. Dans le texte 1, la nourrice ne sert pas uniquement d'organisateur car elle s'implique (cf question 1), elle prend pleinement part au jeu en y participant. L12 « Louise est une enfant aussi », « ce que Louise préfère, c'est jouer à cache-cache » .

5. On peut trouver en titre : « l'implication de l'adulte dans le jeu » puisque c'est le sujet qui transparaît dans le corpus, ou encore « quelle attitude l'adulte doit-il adopter face au jeu ? ». Les différences se font sur le type de support, on a un texte plus narratif en 1, et un texte plus argumentatif, quasi sociologique en 2. L'image illustre la dichotomie présentée dans le texte 2 et illustrée dans le texte 1.

Évaluation des compétences d'écriture : plan détaillé

Introduction : présenter le sujet en définissant sommairement les termes de « jeu » et de « ludique ».

Reformuler la problématique : un jeu doit-il forcément être amusant, divertissant ?

Développement organisé en trois parties avec trois arguments :

I. Le jeu est par définition récréatif : définir le jeu vu par les enfants, définir son objectif premier, amuser, plaire, se distraire. Les élèves pourront utiliser des textes vus durant l'année qui présentent cet aspect ludique : jeux vidéo, jeux pratiqués à la récréation…

II. Le jeu peut perdre son côté ludique et devenir un métier (joueur professionnel par exemple) notamment, ou encore une addiction qui prive le « joueur » de tout aspect positif, il est « obligé » de jouer. Là encore, on pourra utiliser des exemples vus durant l'année dans des corpus, mais aussi dans l'œuvre intégrale.

III. Ainsi, le côté ludique dépend du joueur, de son âge (on peut reprendre les exemples du corpus de textes), mais aussi de son positionnement face au jeu, de la mise en contexte de celui-ci.

Conclusion : résumer les 3 principaux arguments en les synthétisant.

Ouverture sur un sujet connexe : « L'homme perd-il le caractère ludique du jeu en devenant adulte ? »

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.