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 CRM, veuillez visiter :
bacprocrm.fr/annales-sujets-et-corriges

Épreuve de Français

Session 2022 • Code sujet : **2206-FHG FR 1** • Durée : **3 heures** • Coefficient : **2,5**

Sommaire

Cliquez sur une partie pour y accéder directement

1. Le jeu, l'imaginaire et le rôle des adultes (6 questions) **Page 3**

2. Le jeu est-il toujours ludique ? (1 question) **Page 5**

3. Ce qu'il faut retenir & Questions fréquentes (FAQ) (Synthèse & Q&A Examen) **Page 7**

Sujet officiel (PDF) : https://bacprocrm.fr/assets/annales/bac-pro-crm/E5 - Français, histoire géographie et EMC/2022/Bac Pro CRM - E5 - Français, histoire géographie et EMC - Session 2022 - 1-Sujet.pdf

1. Le jeu, l’imaginaire et le rôle des adultes

Le corpus réunit un extrait de Chanson douce de Leïla Slimani, une peinture de Jacques-Laurent Agasse et un extrait de Jeu et réalité de D. W. Winnicott. Les questions portent sur la manière de jouer de Louise, l’évolution de Mila dans le jeu de cache-cache, l’attitude des adultes dans le tableau et les conceptions du jeu et de l’encadrement adulte.

Texte 1

Question 1. Expliquez ce que veut dire « jouer vraiment » pour Louise.

« Jouer vraiment » signifie, pour Louise, s’immerger entièrement dans l’imaginaire et prendre le jeu au sérieux. Elle se déguise, construit un tipi et invente des scénarios avec Mila. Dans le cache-cache, elle disparaît sans prévenir et reste cachée, même quand les enfants s’inquiètent. Elle partage ainsi leur « pays imaginaire » et joue avec une intensité qui trouble Myriam.

> ✓ **RÉPONSE À RETENIR**
>
> Louise s’investit totalement dans l’imaginaire et vit le jeu comme une expérience créative.

Question 2. Expliquez comment évolue la stratégie de Mila au fur et à mesure du jeu de cache-cache.

D’abord, Mila cherche Louise avec enthousiasme et l’appelle avec Adam. Le silence de la nourrice transforme peu à peu le jeu en angoisse : Mila pleure et la supplie de sortir. Elle apprend ensuite à chercher méthodiquement, en ouvrant les portes et en regardant sous les meubles. Enfin, elle change de stratégie : elle se tait et fait semblant de ne pas trouver Louise. Elle reprend ainsi l’initiative, jusqu’à ce que Louise demande : « On fait la paix ? »

> ✓ **RÉPONSE À RETENIR**
>
> Mila passe de la recherche joyeuse à l’angoisse, puis à une stratégie qui lui permet de reprendre l’initiative.

Document iconographique

Question 3. Analysez l’attitude des adultes dans le tableau de Jacques-Laurent Agasse.

Les adultes sont présents autour des enfants, mais ne participent pas tous directement à leurs jeux. Certains les observent depuis leur siège ; au centre, une femme se penche vers un enfant et semble l’accompagner. Leur attitude mêle donc surveillance et aide ponctuelle : ils laissent les enfants jouer tout en restant à proximité.

> ✓ **RÉPONSE À RETENIR**
>
> Les adultes surveillent les enfants et certains les accompagnent, sans prendre tous part à leurs jeux.

Textes 1 et 2

Question 4.a. Expliquez ce que devrait être le rôle de l'adulte selon Winnicott.

Pour Winnicott, l'adulte responsable doit être disponible pendant que les enfants jouent, sans entrer dans leur jeu ni le diriger. Il leur laisse la liberté d'inventer : le jeu est une expérience créative. Selon lui, si l'adulte doit organiser le jeu, c'est que les enfants ne peuvent pas jouer de manière créative.

> ✓ **RÉPONSE À RETENIR**
>
> L'adulte reste disponible et responsable, mais laisse les enfants inventer et conduire leur jeu.

Question 4.b. Dans le texte 1, dites si la nourrice exerce vraiment ce rôle et justifiez votre réponse.

Louise stimule l'imagination des enfants en inventant des scénarios et en préparant les décors. Mais elle ne tient pas pleinement le rôle décrit par Winnicott : elle entre dans les jeux au lieu de rester seulement disponible. Surtout, pendant le cache-cache, elle ne réagit pas à la détresse de Mila, qui « sanglote » et la supplie. Elle laisse ainsi le jeu devenir effrayant au lieu d'intervenir.

> ✓ **RÉPONSE À RETENIR**
>
> Louise nourrit leur créativité, mais elle entre dans leurs jeux et ne met pas fin au cache-cache lorsque Mila est en détresse.

Corpus : texte 1, image et texte 2

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

Titre proposé : « Jouer, entre plaisir et inquiétude ». Les trois documents abordent le jeu et la place des adultes. Dans le texte de Slimani, Louise joue avec les enfants, mais le cache-cache devient angoissant pour Mila. Winnicott explique que le jeu peut devenir effrayant et que l'adulte doit rester disponible sans diriger. Le tableau d'Agasse représente des enfants qui jouent sous le regard d'adultes présents. Le premier document est un récit, le deuxième une réflexion théorique et le troisième une scène peinte. D'autres titres sont recevables s'ils expriment ce point commun et ces nuances.

> ✓ **RÉPONSE À RETENIR**
>
> Le corpus montre que le jeu stimule l'imaginaire, mais peut aussi inquiéter et nécessite une présence adulte attentive.

2. Le jeu est-il toujours ludique ?

Le sujet invite à réfléchir aux dimensions ludiques ou inquiétantes du jeu à partir des documents du corpus. Il faut aussi mobiliser ses connaissances et ses lectures de l'année, en particulier l'œuvre au programme, dans un développement argumenté d'une quarantaine de lignes au moins.

Question Sujet d'écriture. Répondez à la question « 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. Rédigez un développement argumenté d'une quarantaine de lignes au moins.

Le jeu est souvent associé au rire et au plaisir.
Pourtant, il ne procure pas toujours de la joie.
Il peut aussi faire peur ou faire souffrir.
Je montrerai qu'il est enrichissant si chacun y trouve sa place,
mais qu'il devient inquiétant lorsque les limites ne sont pas respectées.

D'abord, le jeu stimule l'imagination et la créativité.
Dans l'extrait de *Chanson douce*, Louise invente des histoires
de policiers et de voleurs avec Mila.
Elle prépare les costumes, le décor et les rebondissements.
Le jeu transforme alors le quotidien en aventure.
Les enfants rient et partagent un monde imaginaire.
Winnicott affirme que jouer est une « expérience créative ».
Le jeu permet donc d'inventer et de s'exprimer librement.
Il favorise aussi les échanges entre les participants.
Dans le tableau d'Agasse, des enfants jouent dehors,
tandis que des adultes sont présents autour d'eux.
Cette scène évoque un jeu collectif dans un cadre quotidien.

Le jeu peut également apprendre à respecter des règles.
Dans un sport ou un jeu de société,
chacun doit attendre son tour et accepter les règles.
Cette activité apprend à coopérer et à perdre.
Les règles peuvent ainsi protéger les joueurs
et rendre le plaisir commun possible.
Winnicott explique que les jeux organisés peuvent
tenir à distance l'aspect effrayant du jeu imaginatif.
Il ne demande toutefois pas aux adultes
de diriger toutes les activités des enfants.
Ils doivent être disponibles sans étouffer leur créativité.

Mais le jeu cesse d'être ludique si la peur domine.
Winnicott avertit qu'il peut « se muer en quelque chose d'effrayant ».
Le cache-cache de Louise en donne un exemple frappant.
Au début, Mila cherche avec excitation et appelle la nourrice.
Puis Louise reste cachée malgré les cris et les pleurs.
Mila sanglote et son angoisse devient « insupportable ».
Le plaisir n'est alors plus partagé par les deux joueuses.
Louise impose les règles et ignore la détresse de l'enfant.
Dans *Chanson douce*, Mila finit par modifier sa stratégie :
elle se tait et fait semblant de ne pas trouver Louise.

La nourrice, prise à son propre piège, demande la paix.
Cet épisode montre qu'un jeu peut devenir une épreuve
quand un joueur ne peut pas l'interrompre librement.

Il faut donc être attentif aux réactions des autres.
Une plaisanterie peut blesser si elle humilie quelqu'un.
Une compétition peut aussi provoquer une forte frustration.
Le consentement et le respect sont essentiels.
L'adulte doit rester présent et intervenir si nécessaire,
sans prendre systématiquement la direction du jeu.
En conclusion, le jeu n'est pas toujours ludique.
Il nourrit l'imagination et les relations lorsqu'il est partagé.
Mais il devient inquiétant si la peur ou la souffrance s'installe.
Pour rester un plaisir, il doit respecter chacun.

✓ RÉPONSE À RETENIR

Le jeu est créatif et rassembleur lorsqu'il est libre et partagé. Il peut devenir inquiétant si la peur s'installe ou si les limites d'un participant ne sont pas respectées.

SYNTHÈSE DE L'ÉPREUVE & RÉFÉRENTIEL • BAC PRO CRM

Ce qu'il faut retenir de ce sujet (Session 2022)

Bilan de l'épreuve : L'épreuve de Français du baccalauréat professionnel et du Brevet des métiers d'art, session 2022, porte le code 2206-FHG FR 1. D'une durée de trois heures et de coefficient 2,5, elle traite du thème « le jeu : futilité, utilité ». Elle évalue la lecture d'un extrait de Chanson douce, d'une peinture et d'un texte de Winnicott, puis la rédaction d'une argumentation sur le jeu.

Notions-clés, formules & règles à maîtriser

- Le jeu d'imagination peut être créatif, mais aussi devenir inquiétant ou angoissant.
- Winnicott distingue les jeux organisés par des règles (games) du jeu d'imagination (playing).
- Selon Winnicott, l'adulte doit être disponible sans forcément entrer dans le jeu ni le diriger.
- L'analyse d'un corpus consiste à établir les points communs et les différences entre ses documents.

Points de vigilance & attentes du jury

- Appuyez l'interprétation du texte sur des indices précis et suivez les étapes de l'évolution de Mila.
- Pour le tableau, observez les attitudes et interactions visibles avant de les interpréter.
- Pour comparer le corpus, indiquez un point commun et des différences entre les trois documents.
- Dans la rédaction, répondez clairement à la question, argumentez et respectez la longueur minimale.

Questions fréquentes sur cette épreuve (Q&A Examen)

Q : Comment analyser l'évolution de Mila dans le jeu de cache-cache ?

Suivez les étapes du récit : Mila commence par chercher et appeler Louise, apprend à explorer les cachettes, puis se tait et fait semblant de ne pas l'avoir trouvée. Appuyez chaque étape sur des éléments précis du texte.

Q : Comment distinguer games et playing selon Winnicott ?

La note précise que games désigne le jeu de règles, tandis que playing désigne le jeu d'imagination. Pour Winnicott, jouer est une expérience créative, qui ne se réduit pas à une activité organisée ou dirigée par un adulte.

Q : Comment sont répartis les points et le temps entre les exercices ?

Le sujet attribue 10 points aux compétences de lecture et 10 points aux compétences d'écriture, pour une durée totale de trois heures. Il ne fixe pas de durée obligatoire pour chaque partie : organisez votre temps selon les tâches.

Q : Quels critères sont indiqués pour la rédaction ?

Le sujet demande un développement argumenté d'une quarantaine de lignes au moins, mobilisant le corpus, les connaissances et les lectures de l'année, notamment l'œuvre au programme. Il attribue 10 points à l'écriture, sans fournir de grille détaillée.

Sujet officiel associé (PDF) : https://bacprocrm.fr/assets/annales/bac-pro-crm/E5 - Français, histoire géographie et EMC/2022/Bac Pro CRM - E5 - Français, histoire géographie et EMC - Session 2022 - 1-Sujet.pdf

Ressources Bac Pro CRM : Toutes les annales & corrigés • Fiches de révision complètes • Simulateur de notes d'examen

Copyright © 2027 FormaV®. Tous droits réservés.

FormaV® est une marque déposée auprès de l'INPI sous le numéro 5227897.

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.