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 MM, veuillez visiter :
bacpromm.fr/annales-sujets-et-corriges

BAC PRO MM • CORRIGÉ DÉTAILLÉ

Bac Pro MM

Épreuve de Français

Session 2023 • Code sujet : **2306-FHG FR 1** • Durée : **3 heures** • Coefficient : **2,5**

Sommaire

Cliquez sur une partie pour y accéder directement

1. Analyse comparée de trois jeux (4 questions) **Page 3**

2. Le plaisir de regarder les autres jouer (1 question) **Page 5**

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

Sujet officiel (PDF) : https://bacpromm.fr/assets/annales/bac-pro-mm/E5 - Français, histoire géographie et EMC/2023/Bac Pro MM - E5 - Français, histoire géographie et EMC - Session 2023 - 1-Sujet.pdf

1. Analyse comparée de trois jeux

Le corpus réunit un extrait d'Ivanhoé de Walter Scott consacré à un tournoi, un récit de Stefan Zweig sur une course de chevaux et un extrait de Téléréalité d'Aurélien Bellanger sur un jeu télévisé. Les questions évaluent l'analyse des textes et la comparaison des jeux représentés.

Texte 1

Question 1. Pourquoi le jeu est-il comparé à une « scène » (ligne 17) ? Justifiez votre réponse en vous appuyant sur l'ensemble des éléments qui composent ce jeu dans les deux premiers paragraphes. (3 points)

Le tournoi est présenté comme un spectacle organisé pour des spectateurs. Dans le premier paragraphe, les hérauts annoncent l'événement, les nobles lancent des pièces, le peuple acclame les chevaliers et les trompettes retentissent. Dans le deuxième, les galeries sont pleines de curieux ; les casques, les armes, les banderoles et les panaches composent un décor animé. Enfin, les cavaliers entrent dans la lice au son de la musique et montrent « la grâce de leur allure et l'adresse des cavaliers ». Participants, décor, musique et public font donc de la lice une scène.

> **✓ RÉPONSE À RETENIR**
>
> Le tournoi est un spectacle : les chevaliers évoluent dans un décor animé, au son des acclamations et de la musique, devant un public nombreux.

Texte 2

Question 2. Quel effet la course de chevaux produit-elle sur le public et sur le narrateur ? Justifiez votre réponse. (2 points)

La course provoque une forte excitation collective et bouleverse le narrateur, qui s'identifie à son cheval favori.

- Les spectateurs crient les noms des chevaux ; l'émotion devient un « seul cri » mêlant « allégresse, […] désespoir et […] colère ».
- Le narrateur éprouve d'abord de la rage contre Ravachol, puis espère que Teddy va gagner. Il avoue avoir « la fièvre » et se surprend à crier lui-même « Teddy ! Teddy ! ». Sa passion l'emporte sur sa volonté de se maîtriser et lui fait même honte.

> **✓ RÉPONSE À RETENIR**
>
> La course déchaîne les émotions du public et entraîne le narrateur dans une passion faite de colère, d'espoir et de honte.

Texte 3

Question 3. Les candidats du jeu de télé-réalité sont-ils les seuls à jouer ? (2 points)

Non, les candidats ne sont pas les seuls à jouer. Le public participe en éliminant un candidat chaque semaine et suit le spectacle, sans connaître le dispositif de surveillance caché.

Van Dor joue lui aussi : il conçoit l'émission, surveille les candidats à leur insu et veut les « amener exactement où on veut ». Il cherche à fabriquer des stars et contrôle la mise en scène. Les candidats luttent pour rester dans le jeu, tandis que le public et le producteur y prennent part de façons différentes.

> ✓ **RÉPONSE À RETENIR**
>
> Non : candidats, public et producteur participent au jeu, mais Van Dor en contrôle les règles et la mise en scène.

Corpus (textes 1, 2 et 3)

Question 4. Qu'ont en commun les jeux évoqués par les trois textes ? En quoi sont-ils différents ? (3 points)

Éléments	Tournoi	Course	Téléréalité
Participants	Chevaliers	Jockeys et chevaux	Candidats anonymes
Rôle du public	Assiste et acclame	Encourage ses favoris	Élimine un candidat
Enjeu	Combattre	Gagner la course	Rester et devenir célèbre

Dans les trois textes, des participants s'affrontent sous le regard d'un public, dont les réactions montrent que le jeu suscite un vif intérêt. Les jeux diffèrent par leur forme et leurs enjeux : le tournoi est une joute chevaleresque où les champions courent un danger ; la course oppose des chevaux et entraîne les spectateurs dans l'espoir de voir gagner leur favori. La téléréalité est conçue et surveillée par un producteur, et le public y élimine les candidats.

> ✓ **RÉPONSE À RETENIR**
>
> Les trois jeux mettent en scène une compétition suivie par un public. Ils diffèrent par leurs participants, leurs règles et leurs enjeux : tournoi chevaleresque, course hippique et téléréalité contrôlée par un producteur.

2. Le plaisir de regarder les autres jouer

Le corpus présente un tournoi médiéval, une course de chevaux et un jeu de téléréalité. Le candidat doit développer une réflexion argumentée sur le fait de s'amuser en regardant les autres jouer, en mobilisant le corpus, ses connaissances et ses lectures de l'année.

Développement argumenté

Question Sujet. « Peut-on s'amuser en regardant les autres jouer ? » Répondez à cette question 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. (10 points)

Regarder les autres jouer peut procurer un véritable plaisir. Le spectateur suit une action, espère un résultat et partage les émotions des participants. Pourtant, ce plaisir n'est pas toujours innocent : il peut aussi reposer sur le danger, la souffrance ou l'humiliation. Les textes du corpus montrent donc à la fois l'attrait du spectacle et ses limites.

Dans l'extrait d'*Ivanhoé* de Walter Scott, le tournoi est organisé comme une représentation. Les hérauts annoncent les combats, les nobles lancent des pièces, le peuple acclame les chevaliers et des trompettes accompagnent leur entrée. Les armures, les chevaux, les lances, les banderoles et la musique composent un spectacle impressionnant. La foule observe les combattants depuis les galeries. Elle ne cherche pas seulement à admirer leur adresse : certains spectateurs sont déçus lorsqu'ils apprennent qu'ils ont choisi des armes courtoises. Le texte explique qu'ils s'intéressent au tournoi en raison du danger couru par les champions. Le plaisir peut donc venir de l'émotion et du suspense, mais aussi d'une attirance inquiétante pour la violence.

La course de chevaux de Stefan Zweig montre combien un spectateur peut être emporté par le jeu. Le narrateur ne maîtrise pas la course, mais il ressent la colère lorsque Ravachol semble gagner, puis l'espoir quand Teddy se rapproche. Il finit par crier lui-même « Teddy ! Teddy ! ». Les cris des personnes autour de lui renforcent son excitation. À l'arrivée, la foule exprime à la fois « allégresse, désespoir et colère ». Le spectacle rassemble ainsi les spectateurs et leur fait vivre intensément une compétition à laquelle ils ne participent pas directement.

Le jeu de téléréalité décrit par Aurélien Bellanger suscite lui aussi la curiosité. Le public suit les candidats, attend les éliminations et peut voter. Cependant, le divertissement est construit au détriment de leur intimité : ils sont filmés « vingt-quatre heures sur vingt-quatre », jusque dans les chambres, et le producteur veut les amener « exactement où on veut ». Il ne se contente pas d'observer un jeu spontané : il organise les conditions pour que les candidats craquent. Le plaisir du public devient alors discutable, puisque la détresse et la vie privée des participants sont transformées en spectacle.

On peut aussi prendre plaisir à regarder une partie ou une compétition amicale. On admire l'habileté des joueurs, on apprend en observant leurs stratégies et l'on partage la joie d'une victoire. Encourager son équipe ou suivre une finale crée des émotions communes, sans que le spectateur ait besoin de souhaiter du mal à l'adversaire. Une œuvre de fiction peut également captiver par ses jeux et ses défis : le lecteur s'inquiète pour les personnages, tout en sachant qu'il assiste à une histoire construite.

Il faut donc distinguer le suspense d'un jeu respectueux de l'exploitation réelle des participants. Dans le tournoi, la course et la téléréalité, le public est attiré par l'incertitude du résultat et par les émotions fortes. Mais lorsque le spectacle cherche la souffrance ou expose sans limites l'intimité des joueurs, le plaisir devient moralement contestable. Oui, on peut s'amuser en regardant les autres jouer, à condition de ne pas oublier leur dignité et de garder un regard critique sur les règles du spectacle.

✓ RÉPONSE À RETENIR

Oui, si le spectacle procure suspense et émotions sans exploiter la souffrance ni l’intimité des joueurs.

SYNTHÈSE DE L'ÉPREUVE & RÉFÉRENTIEL • BAC PRO MM

Ce qu'il faut retenir de ce sujet (Session 2023)

Bilan de l'épreuve : L'épreuve de Français du baccalauréat professionnel et du Brevet des Métiers d'Art, session 2023, porte le repère 2306-FHG FR 1. Elle dure trois heures, coefficient 2,5, et s'inscrit dans le programme « le jeu : futilité, nécessité ». Le corpus réunit un tournoi médiéval, une course hippique et un jeu de téléréalité. L'épreuve évalue compréhension, justification, comparaison et argumentation écrite.

Notions-clés, formules & règles à maîtriser

- Pour analyser un texte, appuyez chaque interprétation sur des indices précis et expliquez leur effet.
- Comparer des textes suppose de dégager leurs points communs et leurs différences à partir du corpus.
- Un développement argumenté associe une réponse claire, des arguments organisés et des exemples pertinents.
- Le point de vue narratif et le vocabulaire des émotions éclairent les réactions des spectateurs.

Points de vigilance & attentes du jury

- Rédigez des réponses complètes et justifiées, comme le demande la consigne générale.
- Pour la comparaison, mobilisez les trois textes et ne vous limitez pas à résumer un seul document.
- Dans le devoir d'écriture, mobilisez le corpus, vos connaissances et vos lectures de l'année, dont l'œuvre du programme.
- Respectez la longueur minimale d'une quarantaine de lignes et soignez la langue et la copie.

Questions fréquentes sur cette épreuve (Q&A Examen)

Q : Comment justifier une réponse d'analyse de texte ?

Formulez d'abord une réponse claire, puis relevez des mots, images ou actions précis du texte. Expliquez en quoi ces indices soutiennent votre interprétation au lieu de les juxtaposer.

Q : Comment comparer les jeux présentés dans le corpus ?

Repérez d'abord les caractéristiques communes aux trois jeux, puis comparez leurs formes, les rôles des participants et la place du public. Appuyez chaque constat sur des éléments précis des textes.

Q : Comment organiser le temps pendant cette épreuve ?

L'épreuve dure trois heures et comporte dix points en lecture et dix points en écriture. Prévoyez du temps pour les quatre questions, la préparation du plan, la rédaction et une relecture finale.

Q : Quelles exigences sont indiquées pour les réponses et le devoir d'écriture ?

Les réponses de lecture doivent être rédigées et justifiées, avec une langue et une copie soignées. Le devoir d'écriture doit compter au moins une quarantaine de lignes et s'appuyer sur le corpus, les connaissances et les lectures de l'année.

Sujet officiel associé (PDF) : https://bacpromm.fr/assets/annales/bac-pro-mm/E5 - Français, histoire géographie et EMC/2023/Bac Pro MM - E5 - Français, histoire géographie et EMC - Session 2023 - 1-Sujet.pdf

Ressources Bac Pro MM : 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.