

VADEMECUM LETTRES
OBJET D'ÉTUDE, PROGRAMME LIMITATIF, RESSOURCES LOCALES
ET ÉPREUVE PONCTUELLE CERTIFICATIVE
TERMINALE BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL

SOMMAIRE

I- Objet d'étude de la classe terminale

« Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique »

BO spécial n°1 du 6 février 2020

II- Programme limitatif « Le jeu : futilité, nécessité »

BO n°5 du 4 février 2021

(Années scolaires 2021-2022 et 2022-2023)

III- Ressources locales (Guyane, Antilles)

Programme limitatif « Le jeu : futilité, nécessité ».

(Années scolaires 2021-2022 et 2022-2023)

IV- Définition de la sous-épreuve de français au Baccalauréat Professionnel

Arrêté du 17/06/2020

I- Objet d'étude de la classe terminale :

« **Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique** »

BO spécial n°1 du 6 février 2020

Finalités et enjeux

- Découvrir ce que la littérature et les arts apportent à la connaissance du monde contemporain.
- Construire un raisonnement personnel en organisant ses connaissances et en confrontant des points de vue.
- Formuler sa pensée et l'exprimer de manière appropriée pour prendre part à un débat d'idées.

Pour « vivre aujourd'hui », il convient de questionner le monde actuel, ses continuités et ses bouleversements, d'interroger la manière dont l'humanité s'y inscrit et s'y projette. Il convient aussi de faire preuve de recul et de saisir comment les questions les plus actuelles ont été abordées naguère comme jadis, ici comme ailleurs.

En classe terminale, les élèves sont donc invités à étudier des **œuvres littéraires et artistiques** qui proposent des **clés de compréhension de la condition humaine**. Dans cette perspective, **la littérature d'idées** constitue une entrée privilégiée.

La lecture de textes appartenant au champ de la littérature comme à celui des sciences humaines favorise la **pratique de l'écriture réflexive**, qui constitue l'autre visée de l'objet d'étude. Développer à l'écrit un raisonnement, structurer sa pensée, sélectionner, hiérarchiser des connaissances, mobiliser des références, allier esprit de synthèse et développement d'une discussion forment autant de capacités essentielles.

Références

Dans la bibliographie accompagnant le programme limitatif, le professeur retient l'un des ouvrages et construit, pour l'autre séquence, un corpus de son choix. La littérature d'idées dans laquelle s'inscriront les propositions d'œuvres à étudier est entendue au sens large (essais, romans, théâtre, récits allégoriques, apologues, fables, utopies et dystopies...).

Mise en œuvre

Le traitement de l'objet d'étude s'organise autour de **deux séquences**. L'une s'appuie sur la lecture d'une **œuvre littéraire**; l'autre porte sur l'analyse d'un **groupement de textes, d'œuvres artistiques et/ou de documents de natures et de supports variés**. L'ordre des séquences est laissé au choix du professeur.

Le thème proposé par le programme limitatif favorise l'approfondissement : la réflexion se construit ainsi à partir de connaissances précises, répondant à une perspective bien définie. Les deux séquences doivent rendre les élèves capables, à la fin de la classe terminale, d'appréhender des textes et des œuvres de manière réfléchie, de trier, d'organiser et de synthétiser les informations qu'ils reçoivent, de construire un raisonnement pour le confronter à celui des autres.

Les travaux d'écriture doivent permettre aux élèves d'ordonner leur pensée, de soutenir un point de vue, de le justifier par des arguments variés, de le nuancer et d'envisager des arguments contraires et, enfin, de construire l'ensemble sous forme de démonstration. Les élèves apprennent ainsi à mobiliser des connaissances, à en tirer profit, à passer de l'idée au fait comme du fait à l'idée.

Confrontés par leurs lectures aux spécificités de la littérature d'idées, **les élèves apprennent à distinguer thème et thèse, à analyser la progression et la cohérence du propos, à extraire et à**

reformuler les idées essentielles qui jalonnent le cheminement de la réflexion et de l'argumentation du texte. La séquence tire ainsi profit des interactions entre lecture et écriture.

Ces activités privilégient l'étude de certaines caractéristiques du texte d'idées, telles que :

- la syntaxe (notamment les subordonnées hypothétiques et concessives, les discours, direct et indirects) ;
- les modes et modalités ;
- la cohérence textuelle, les reprises anaphoriques et l'expression des liens logiques ;
- le lexique de l'abstraction.

À ces **notions grammaticales** s'ajoute **l'apprentissage du vocabulaire lié au thème du programme limitatif.**

Progression et interdisciplinarité

Dès la classe de seconde, les élèves ont appris, dans le cadre du cours de français, à travailler en plusieurs étapes les activités d'expression et à les reprendre pour les améliorer. En classe de première, ils ont été invités à se démarquer de l'expression immédiate ou d'une expérience essentiellement personnelle pour regarder le monde au prisme d'un personnage ou de la vision d'un auteur. **En classe terminale, il s'agit désormais de découvrir une littérature plus abstraite qui apprend au lecteur à comprendre d'abord le point de vue d'un autre avant d'émettre son propre avis, pour passer du registre de l'opinion à celui du jugement.**

Ce travail trouve son accomplissement dans **l'exercice du raisonnement, tant à l'écrit qu'à l'oral**, qui réclame exigence de syntaxe, progression des idées et précision du lexique. Le français contribue ainsi à **l'enseignement du débat démocratique** en enseignement moral et civique (« S'engager et débattre en démocratie autour des défis de société », classe terminale). Il peut entrer en **résonance avec le programme de géographie** (« Les hommes face aux changements globaux », classe terminale).

II- Programme limitatif « Le jeu : futilité, nécessité »

Années scolaires 2021-2022 et 2022-2023-BO n°5 du 4 février 2021

Le programme renouvelable vise à déterminer une entrée qui permette d'aborder les enjeux de l'objet d'étude selon une perspective précise. **Le thème du jeu rencontre tant le titre de l'objet d'étude de la classe terminale (« vivre aujourd'hui ») que les substantifs qui en circonscrivent l'empan :** activité humaine, décisive pour la construction personnelle de l'enfant, le jeu implique un **rapport au monde**, et dépend, dans ses variations concrètes, du monde dans lequel il s'exerce et auquel il prépare. **Les jeux varient enfin selon l'état de la technique** des sociétés qui les inventent.

Fondateur et sans doute constructeur de l'humanité, si l'on croit en sa nécessité au moins durant l'enfance, le jeu est également une **pratique déterminée historiquement**. « **Vivre aujourd'hui** », c'est encore et toujours jouer, mais **jouer autrement et sur d'autres supports qu'autrefois**. Le jeu invite ainsi à **penser le rapport de l'homme au monde ; il interroge aussi le rapport à la technique** et ce que propose - et quelquefois impose - le **monde scientifique et technologique** dans lequel l'humanité s'invente et se construit.

Mots clés

- Les joies du jeu : plaisir, amusement, connivence, risque, règles, compétition, défi, feinte, tricherie, avatar, gain, perte, hasard, stratégie, badinage, séduction.
- Les formes du jeu : jeu de société, collectifs, individuels, imaginaires, vidéos, langage, jeu sérieux, jeu d'évasion (*escape game*).
- L'esthétique de jeu : jeu dramatique, farce, jeux de langage, jeux littéraires, jeux d'esprit.
- Les rituels du jeu : carnaval, jeux télévisés, casinos, parc d'attractions, catharsis.
- Les jeux de société, la société du jeu : socialisation, addiction, bizutage, rites, mythes, interprétation, ludification (*gamification*), pouvoir, ludothérapie.

Problématique

Activité qui concerne l'ensemble de l'humanité à tous les âges, **le jeu recouvre de multiples acceptions : compétition sportive, divertissement ou exutoire collectifs, source de plaisir ou remède à l'ennui, apprentissage et initiation, instrument du pouvoir politique et économique mondialisé qui crée de nouvelles mythologies et de nouveaux rites sociaux.**

La réflexion sur le jeu distingue **jeu de règles et jeu d'imagination** (selon les auteurs, *ludus* et *jocus*, *game* et *playing*). **Dans le premier cas, le jeu se définit par ses objets et ses règles.** Le *game* définit un espace (terrain de football, plateau, univers virtuel, etc.) qui impose des règles. L'univers référentiel du jeu est alors imposé au joueur et le contraint à s'adapter en développant une stratégie, et ce respect de la règle ne va pas sans enjeux moraux. **Dans le deuxième cas, lorsque le jeu est inventé par le joueur, c'est lui qui détermine ses propres règles** et confère à des objets un rôle qui peut d'ailleurs s'arrêter avec l'activité elle-même : les cailloux redeviennent des cailloux quand ils ne sont plus insérés par libre décision du joueur dans un jeu.

Comme les enfants, les adultes ont toujours joué et engagé quelquefois leur destin dans des jeux. L'histoire, la sociologie, la psychologie, la littérature et les arts aident à penser les paradoxes du jeu : une activité apparemment détachée des intérêts immédiats, mais qui met en jeu le joueur, sa vie sociale et affective ; une vocation à la liberté, mais qui peut aussi constituer une aliénation ; un plaisir, mais dont la littérature et les arts ont souvent révélé aussi bien les dangers que les abîmes tragiques ; une oscillation entre hasard et stratégie ; une activité qui détermine aussi les jeux des êtres dans le théâtre du monde. Ce sont ces grandes tensions qui permettent, dans le temps imparti à la formation en classe terminale, **d'arpenter la question du jeu, un mot dont les extensions métaphoriques peuvent être exploitées sans constituer cependant le centre d'une thématique qui gagnera à ne pas trop s'écarter du jeu et des jeux au sens le plus concret du terme.** En effet, le jeu est un terme aux multiples acceptions et emplois ; son usage dans la langue atteste ainsi de la façon dont il sert à dire l'action humaine, voire certains rapports au monde :

jouer à ; se jouer de ; jouer sa vie ; cacher son jeu ; dévoiler son jeu ; se refaire au jeu ; jouer un jeu dangereux ; jouer avec le feu, avec la vie ; jouer sa réputation ; alea jacta est ; sur un coup de dé ; game over ; jouer à qui perd gagne ; jouer sur les mots ; jeux de mains, jeux de vilains ; jouer serré ; hors-jeu ; enjoué ; vieux jeu ; jeu d'écritures comptables ; jeu de clés ; avoir du jeu ; jeu de scène ; jeu de lumières ; se prêter au jeu ; un jeu d'orgue ; mettre en jeu ; double jeu ; soufflé n'est pas joué ; jouet ; joujou ; joute ; c'est un jeu d'enfant ; entrer en jeu ; tirer son épingle du jeu ; d'entrée de jeu ; le jeu n'en vaut pas la chandelle ; abattre son jeu ; mettre quelqu'un/quelque chose en jeu ; entrer dans le jeu de quelqu'un ; à ce petit jeu ; heureux au jeu, malheureux en amour ; le démon du jeu ; faire jouer la clé dans la serrure ; jouer dans la cour des grands ; pouce ! ; jouer des tours ; jouer de malchance ; jouer de son influence ; jouer sur le cours de l'or ; jouer des jambes, de la prune ; jouer la belle ; c'est joué d'avance ; jouer gros ; ma mémoire me joue un tour ; ce spectacle se joue ; petit joueur ; avoir beau jeu, faites vos jeux, les jeux sont faits ; bien joué !...

Si le jeu est inhérent à la construction humaine, il est inscrit dans des époques, et **la révolution numérique a considérablement transformé non seulement les jeux, mais les pratiques.** Les technologies modifient l'espace et le temps du jeu : on peut jouer partout et tout le temps (jeux sur les

smartphones utilisés dans les transports en commun, jeux en réseaux, jeux utilisant la réalité augmentée, par exemple).

Ce thème conduit donc à **s'interroger sur le caractère à la fois nécessaire et futile du jeu**, sur ce qu'il implique dans la construction individuelle et collective de l'être humain, sur sa dimension culturelle, éthique, sociale et économique.

Pourquoi l'homme a-t-il besoin de jouer ? En quoi la règle est-elle intrinsèque au jeu ? Mais pourquoi un tel espace de liberté et d'expérimentation peut-il conduire à l'aliénation ? Comment en définitive comprendre la place du jeu dans notre vie personnelle et sociale ?

Œuvres au choix

Les professeurs choisiront l'une des œuvres suivantes à travailler avec les élèves :

- ✓ Honoré de Balzac, *La Peau de chagrin* (1831).
- ✓ Bruce Bégout, *Zéropolis - L'expérience de Las Vegas* (2002).
- ✓ Emmanuel Carrère, *Hors d'atteinte ?* (1988).
- ✓ Feodor Doïstoeïevski, *Le Joueur* (1866).
- ✓ Yasunari Kawabata, *Le Maître ou le tournoi de go* (1954).
- ✓ Maylis de Kerangal, *Corniche Kennedy* (2008).
- ✓ Choderlos de Laclos, *Les Liaisons dangereuses* (1782).
- ✓ Erwan Le Bihan, *Requiem pour un joueur* (2017).
- ✓ Vladimir Nabokov, *La Défense Loujine* (1930).
- ✓ Arthur Schnitzler, *Les Dernières Cartes* (1926).
- ✓ Stefan Zweig, *Le Joueur d'échecs* (1943).

Pour la construction de leur problématique, les professeurs pourront notamment appuyer leur réflexion sur les travaux suivants :

Michel Picard, *La Lecture comme jeu*, tout particulièrement le chapitre 1 : « Le jeu et sa fonction », (1986).

Pierre-Jean Benghozi et Philippe Chantepie, *Jeux vidéo, l'industrie culturelle du XXIe siècle ?* (2017).

L'Usine digitale Interview, « L'omniprésence du jeu dans la société contemporaine est le signe qu'elle se transforme », interview d'Aurélien Fouillet (26/01/2016) : <https://www.usine-digitale.fr/article/l-omnipresence-du-jeu-dans-la-societe-contemporaine-est-le-signe-qu-elle-se-transforme.N375518>.

Colas Duflo, « Approche philosophique du jeu » (2008) : <https://journals.openedition.org/lectures/5906>.

Johan Huizinga, *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu* [notamment le 1er chapitre] (1951).

Serge Tisseron avec la collaboration d'Isabelle Gravillon, *Qui a peur des jeux vidéo ?* (2008).

Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo* (2011). Un compte rendu de cet ouvrage par Fanny Berbabé (« Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo* », 2011) est disponible à l'adresse suivante : <https://journals.openedition.org/lectures/5906>.

Pistes complémentaires

Les professeurs peuvent s'inspirer de ces références pour la construction de leur groupement, pour la conduite des lectures cursives ou pour l'approfondissement de la réflexion. Les propositions qui suivent sont indicatives ; elles ne visent pas à l'exhaustivité et peuvent être à loisir complétées.

Références bibliographiques

Essais

- ✓ Gilles Brougère, *Jeu et éducation* (1995).
- ✓ Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes* (1967 [1958]).
- ✓ Claire Garcia, Jean-Louis Martinez, « Cas 8. The game », dans *10 cas de marketing* (2017).
- ✓ Georges Vigarello, *Du jeu ancien au show sportif : la naissance d'un mythe* (2002).

Théâtre

- ✓ Samuel Becket, *En attendant Godot* (1952).
- ✓ Roland Dubillard, *La Maison d'os* (1966), *Les Diablogues* (1975).
- ✓ Marivaux, *L'Heureux Stratagème* (1733), *La Double Inconstance* (1723).
- ✓ Molière, *Dom Juan* (1665).

Romans, nouvelles, anthologie

- ✓ *Faites vos jeux ! Les jeux en littérature*, collectif, folio (2013).
- ✓ Louis Aragon, *Les Beaux quartiers* (1936), *Les Voyageurs de l'impériale* (1942).
- ✓ Jules Barbey d'Aurevilly, « Le Dessous de table d'une partie de whist », dans *Les Diaboliques* (1874).
- ✓ Lewis Carrol, *Alice au pays des merveilles* (1869 [1865]).
- ✓ Agatha Christie, *Cartes sur table* (1939 [1936]).
- ✓ Philippe Claudel, *Trois petites histoires de jouets* (2004).
- ✓ Christophe Donner, *À quoi jouent les hommes* (2012).
- ✓ Maxence Fermine, *Billard blues* (2003).
- ✓ Julien Green, *Le Visionnaire* (1934).
- ✓ Côme Martin-Karl, « Une nuit en Normandie » dans la revue en ligne *Antidote* (2014).
- ✓ Raphaël Meltz, *Jeu nouveau* (2018).
- ✓ Prosper Mérimée, *La Partie de trictrac* (1830).
- ✓ Arturo Perez-Reverte, *Le Tableau du Maître flamand* (1993 [1990]).
- ✓ Alexandre Pouchkine, *La Dame de pique* (1852 [1834]).
- ✓ Raymond Queneau, *Pierrot mon ami* (1942).
- ✓ Luke Rhinehart, *L'Homme-dé* (1973 [1971]).
- ✓ Shan Sa, *La Joueuse de Go* (2001).
- ✓ Vikas Swarup, *Les fabuleuses aventures d'un Indien malchanceux qui devint milliardaire* (2006 [2005]).
- ✓ Trevanian, *Shibumi* (1979).
- ✓ Auguste de Villiers de l'Isle-Adam, « L'Enjeu », dans *Nouveaux contes cruels* (1888).
- ✓ Stefan Zweig, *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme* (1927).

Poésie

- ✓ Charles Baudelaire, « Le joujou du pauvre » dans *Le Spleen de Paris* (1869) ; « Le jeu » dans *Les Fleurs du Mal* (1857).
- ✓ Jorge Luis Borges, « Échecs » dans *La Proximité de la mer* (2010).
- ✓ Henri Michaux, « Le grand combat » dans *Qui je fus* (1927) ; « Intervention » dans *La Nuit remue* (1935).
- ✓ Raymond Queneau, *Cent mille milliards de poèmes* (1961).
- ✓ Jacques Roubaud, *€* (1967).
- ✓ Jean Tardieu, *Monsieur Monsieur* (1951).

Ressources audiovisuelles, plastiques et numériques

Le visionnement d'un film ou la lecture d'une bande dessinée ne se substitue pas à la lecture d'une œuvre intégrale. Certains extraits brefs des films, séries et podcasts peuvent être étudiés au sein du groupement de textes et œuvres artistiques fondant la deuxième séquence. Pour tout ou partie, films, séries, récits graphiques et podcasts peuvent aussi être proposés aux élèves en-dehors du temps scolaire.

- Cinéma, séries
 - ✓ David Cronenberg, *eXistenZ* (1999).
 - ✓ Julien Duvivier, *La Belle Équipe* (1936).
 - ✓ Scott Frank et Allan Scott, *Le Jeu de la dame* (2020).
 - ✓ Patrice Leconte, *Ridicule* (1996).
 - ✓ Joseph L. Mankiewicz, *Le Limier* (1972).
 - ✓ François Ozon, *8 femmes* (2002).
 - ✓ Jean Renoir, *La Règle du jeu* (1939).
 - ✓ Robert Rossen, *L'Arnaqueur* (1961).
 - ✓ Gary Ross et Francis Lawrence, *Hunger games* (tétralogie - 2012-2015).
 - ✓ Martin Scorsese, *Casino* (1995).
 - ✓ Steven Spielberg, *Ready Player One* (2018).

- Musique
 - ✓ Rameau, *Platée* (1745).
 - ✓ Tchaïkovski, *La Dame de pique* (1911).

- Peinture
 - ✓ Banksy, *Bubble girl* (2008).
 - ✓ Jérôme Bosch, *L'Escamoteur* (c. 1475-1505).
 - ✓ Pieter Brueghel l'Ancien, *Les Jeux d'enfants* (1560).
 - ✓ Caravage, *Les Tricheurs* (vers 1594).
 - ✓ Paul Cézanne, *Les Joueurs de cartes* (1892-1895).
 - ✓ Georges de La Tour, *Le Tricheur à l'as de carreau* (1636-1638).
 - ✓ Edouard Manet, *Partie de croquet* (1873).
 - ✓ Henri Matisse, *La danse* (1909-1910).

- Photographie
- Bande dessinée
- Articles, magazines, revues

Le 1 hebdo, « Quand les jeux vidéo prennent le pouvoir », n° 275, décembre 2019.

BNF, Anthologie autour du jeu d'échec.

<http://classes.bnf.fr/echecs/pedago/anthologie.htm>

Balises, « Dossier jeu et apprentissage », webmagazine de la Bibliothèque Publique d'Information du 02/01/2019.

<https://balises.bpi.fr/dossier/jeu-et-apprentissage/>

Pouvoirs, « Les jeux d'argent », n° 139, novembre 2011.

<https://revue-pouvoirs.fr/-139-Les-jeux-d-argent-.html>

□ Podcasts

Entendez-vous l'éco, « Faites vos jeux » par Tiphaine de Rocquigny. Une série de quatre épisodes de 58 minutes (1. Une histoire de la console ; 2. Du Monopoly à GTA, l'idéologie derrière le jeu ; 3. Jeu d'argent : la passion du hasard ; 4. La gamification du travail).
<https://www.franceculture.fr/emissions/series/les-jeux-du-capitalisme>

Entendez-vous l'éco, « L'économie du jeu et du hasard », par Tiphaine de Rocquigny. Une série de quatre épisodes de 58 minutes (1. Aux origines du pari ; 2. Le calcul du hasard ; 3. Jeux d'argent en fiction ; 4. La maîtrise du destin).
<https://www.franceculture.fr/emissions/series/leconomie-du-jeu-et-du-hasard-0>

Les chemins de la philosophie par Adèle Van Reeth. Une série de quatre épisodes de 59 minutes (1. De l'Antiquité à nos jours ; 2. À quoi tu joues ? ; 3. Du réel au virtuel ; 4. L'histoire dont vous êtes le héros).
<https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/philosophie-des-jeux-video>

Concordance des temps, « Le jeu, une longue assuétude », par Jean-Noël Jeanneney, 06/04/2019, 58 min.
<https://www.franceculture.fr/emissions/concordance-des-temps/le-jeu-une-longue-assuetude>

Les nouvelles vagues « Le jeu » Épisode 1 : Le parc d'attraction, architecture d'un rêve ». <https://www.franceculture.fr/emissions/les-nouvelles-vagues/le-jeu-15-le-parc-dattraction-architecture-dun-reve>

III-Ressources locales du programme limitatif « Le jeu : futilité, nécessité »

(Années scolaires 2021-2022 et 2022-2023)

AVANT PROPOS

Les ressources locales (références bibliographiques, numériques, audiovisuelles et iconographiques) proposées ci-dessous sont issues d'un travail de recherche collectif effectué par des professeurs Lettres-HGEMC de l'académie de Guyane, ainsi que par des spécialistes de la question du carnaval.

Leur exploitation dans le cadre d'un corpus documentaire est une possibilité et non une obligation.

Le référentiel du programme limitatif est très riche ; y figurent ainsi de nombreuses références nationales et internationales dont vous pouvez vous saisir en priorité. En outre, le corpus construit peut associer des références locales et d'autres plus générales, du moment que celles-ci rejoignent un même thème.

Attention : la séquence sur l'œuvre intégrale doit obligatoirement porter sur l'une des œuvres listées dans le programme limitatif publié au BO n°5 du 4 février 2021.

La majorité des références locales proposées ci-après sont liées au thème du carnaval ; quelques ressources évoquent cependant d'autres jeux typiques de la Guyane ou des pays proches (pikolet, borlette, domino, jeux Kalina...).

Certains ouvrages, notamment les romans, sont proposés de manière globale. Les pages concernées par le carnaval ou les autres jeux restent à identifier.

En tout état de cause, **le corpus de documents doit comporter des ressources qui répondent aux attendus croisés du programme limitatif et de l'objet d'étude global.**

Autrement dit, vous veillerez à ce que les problématiques essentielles énoncées dans le programme limitatif « **Le jeu, futilité, nécessité** » d'une part, et dans l'objet d'étude « **Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique** » d'autre part, puissent être conjointement analysées, en tout ou partie, au regard du texte ou autre document choisi.

Malgré la difficulté, vous conserverez cet objectif croisé, tout en restant naturellement à la portée des apprenants.

NB- Ces recommandations valent d'ailleurs pour l'ensemble des ressources, locales ou pas.

Références bibliographiques

- **Essais**

Carnaval

AGIER Michel, 2000, *Anthropologie du carnaval. La ville, la fête et l'Afrique à Bahia*. Éd. Parenthèses.

BELFORT Aline, 2012, *Carnaval et dérision dans la vie socioculturelle guyanaise de 1800 à 1950 - Une forme d'expression pour les chansonniers Sully Iqui et Léon Mongayard*, éd. du Conseil général de Guyane.

BELFORT-CHANOL Aline, 1999, *Le bal paré-masqué, un aspect du carnaval de la Guyane française*, éd. Ibis Rouge, col. Guyane Découverte.

BELFORT-CHANOL Aline, 2005, *Du Touloulou au Tololo - Le bal paré-masqué : son évolution*, éd. Ibis rouge.

BLÉRALD Monique, 2011, *Traversée littéraire du carnaval guyanais*, Ed. Nestor.

BLÉRALD Monique, DANGLADES Mylène (sous la direction), 2020, *Actes du colloque international : Bals masqués de Guyane et d'ailleurs - Identités et imaginaires carnavalesques en question*, éd. Orphie.

CONTOUT Auxence, 2000, *Vaval, l'histoire du carnaval de la Guyane française*, éd. Ibis Rouge, col. Guyane Découverte.

HIDAIR Armand, *Carnaval en Guyane*, 1990, éd. Guy Delabergerie.

HIDAIR Isabelle, 2005, *Anthropologie du carnaval guyanais, une représentation en réduction de la société créole cayennaise*, éd. Publibook.

LÉON Patrick, 2009, *Approche historique du dancing dans le carnaval à Cayenne : de la mascarade improvisée aux bals masqués chez "Nana"*, éd. Conseil général.

MAUFFRET Blodwenn, 2005, *Le Carnaval de Cayenne - Le jeu carnavalesque : une esthétique de proximité*, éd. Ibis Rouge.

NDAGANO Biringanine (sous la direction), 2010, *Penser le carnaval - Variations, discours et représentations*, éd. Karthala. Col. Hommes et sociétés.

POIRIER-NKPA Florence, GRIG Gérard, 2006, *Touloulou...devine qui je suis ?* ed. CRDP Guyane.

Autres

NDAGANO Biringanine, *Nègre tricolore - Littérature et domination en pays créole*, 2000, éd. Maisonneuve & Larose.

PRICE Sally, PRICE Richard, 2005, « L'art de jouer » (chap. 7), in *Les Arts des Marrons*, éd. Vents d'ailleurs.

- **Articles, magazines, revues**

Carnaval

BELFORT-CHANOL Aline, 2010. « Le mythe du touloulou dans le carnaval guyanais » in *Penser le carnaval*, éd. Karthala.

CÉCILE Christian, « Les groupes " anciens " du carnaval de Cayenne ou la fin d'un cycle » (chap. 2), in *Penser le carnaval - Variations, discours et représentations*, éd. Karthala.

DÉTIS Elisabeth, 1990, « Le bal masqué, espace de liberté... surveillée », in *XVII - XVIII Revue de la Société d'études anglo-américaines des XVIIe et XVIIIe siècles*.

Accessible sur : https://www.persee.fr/doc/xvii_0291-3798_1990_num_30_1_1186

LAM Dennis, 2010, « Le carnaval en 1910 », in *Une saison en Guyane*, n°4.

MIGEREL Hélène, sept 1985, « Chez Nana : un aspect de l'émancipation féminine en Guyane », in *Les Temps modernes n° 470*, éd. Gallimard.

NDAGANO Biringanine, 2010. « Rituel d'un bal paré-masqué carnavalesque – Bal-touloulou et bal-tololo », in *Penser le carnaval*, éd. Karthala.

SAMUELIAN Clara, 2011, « Natural Tribal », in *Une saison en Guyane*, n°7.

STEVENSON Élie, 2010, « Le carnaval guyanais - Évolution ou substitution ? », in *Penser le carnaval*, éd. Khartala

Autres

COLLECTIF, « **Jeux kalinas** », 2019, in *Une saison en Guyane, Awala-Yalimapo*, Hors-Série n°6.

- **Romans, nouvelles, anthologie**

ALEXIS Jacques Stephen, 1955, *Compère Général Soleil*, éd. Gallimard.

BAISE Jean-Claude, 2011, *Au carnaval des espérances*, éd. Les presses du Midi.

BLASSE Edward, 2014, *Le bois du serpent noir*, éd. Edilivre.

BLÉRALD Monique, 2011, *Carnaval : une anthologie des plus beaux textes de la littérature guyanaise*, MKT éd.

CONFIANT Raphaël, 2010, *Citoyens au-dessus de tout soupçon...*, Caraïbéditions.

CONTRANT Jacques, 2008, *Un hamac pour linceul*, éd. Orphie.

HERMINE Micheline, 1987, *Les iguanes du temps*, éd. caribéennes.

JAMES LOE-MIE Françoise, 2003, *Voile de misère sur les filles de Cham*, , éd. Ibis Rouge.

JUMINER Bertène, 1961, *Les Bâtards*, éd. Présence Africaine.

LAMA Catherine, 2017, *De peur que la vie ne lui échappe*, éd. Orphie.

LÉOTIN Georges-Henry, (2005), *Mango vêt*, éd. Dézafi François.

MOUREN-LASCAUX Patrice, 1994, *Canal Laussat*, éd. L'Harmattan.

PARÉPOU Alfred, 2016 (1^{ère} édition en 1885), *Atipa*, éd. L'Harmattan.

RODRIGUE Valérie, 2006, *Fanta, fleur et martyre*, éd. Ramsay.

STANLEY Lyne-Marie, 1996, *La saison des abattis*, , éd. Ibis Rouge.

TAUBIRA Christiane, 2020, *Gran Balan*, éd. Plon.

THEBIA Marie-George, 2010, « Le cadavre dans l'abattis », in *Bois d'Ebène et autres nouvelles de Guyane*, éd. L'Harmattan.

THÉBIA Marie Georges, 2011, « La solitude du touloulou », in *Bois d'ébène et autres nouvelles de Guyane*, éd. L'Harmattan.

VAYABOURY Sylviane, 2010, *La crique*, éd. L'Harmattan.

Autres

GAYOT Marc, 2011, « 2041, Aller simple pour St-Lo », in *Une saison en Guyane*, n°7(Concours de pikolet, carnaval).

LOHIER Michel, 1980, « Le tigre, la tortue et le cabri » in *Légendes et contes folkloriques de Guyane*, éditions Caribéennes. (Jeux de cartes).

- **Théâtre**

PEDRO LÉAL Odile, 1997, *La chanson de philibert ou les gens simples*, éd. L'Harmattan, col. Théâtre des cinq continent.

- **Poésie**

Carnaval

ALFRIDE Anatole Dominique, 2012, *Dans la peau d'un Touloulou*, éd. Société des écrivains.

CUPIDON Antoine, 1963, « Vidé », in *Poèmes d'Équinoxe*, Subervie impr.

DANAHO Raoul-Philippe, 1987, « Carnaval à Cayenne », in *Spasmes*, éd. Saint-Germain-Des-Prés.

DAMAS Léon Gontran, 1976-77, « Point trop n'en faut » , in *Mine de riens*, inédit.

Accessible sur <https://montraykreyol.org/article/point-trop-nen-faut>

PATIENT Serge, 2001, « Il y avait le carnaval » , in *Le Nègre du Gouverneur*, éd. Ibis rouge.

Accessible sur <http://ekladata.com/0smYWO9O6q7czoB3DueHX5AOhE8.pdf>

STRONE, 1990, *Carnaval de Guyane 1890-1990*, éd. Matoury La Dynamique.

Autres

DAMAS Léon Gontran, 2012, *Hommage : L'année Léon Gontran DAMAS*.
Accessible sur http://www.potomitan.info/ki_nov/guiyan/damas_2012.php

FITTE-DUVAL Georges Gabriel, 1998, *Environnements, tropiques rayonnants, ouverture : poèmes*, Société d'Imprimerie Martiniquaise.

PATIENT Serge, 1990, *Guyane pour tout dire*, éd. Caribéennes.

STEPHENSON Elie, 1978, *Poèmes négro-indiens aux enfants de Guyane*, éd. Comité de l'Année de l'enfant.

- **Bande dessinée**

Autres

CASTOR Tyseka et LAMAISON Dennis, 2020, *Atipa*, (d'après le roman d'Alfred Parépou), éd. Atelier Aymara. Présentation de la B.D. sur :
<https://www.une-saison-en-guyane.com/breves/notre-actualite/decouvrez-atipa-ladaptation-en-bd-manga-du-roman-de-alfred-parepou-par-atelier-aymara/> **Bals, jeux et activités ludiques**

GARANCHER Laure, 2019, *Picolette*, éd. Delcourt.

<u>Ressources numériques (Textes, audio, vidéo, photos, ...)</u>

- **Articles, magazines, revues**

Carnaval

BLÉRALD Monique, 2017, *Fiche d'inventaire du patrimoine culturel immatériel - Le carnaval de Guyane avec le Touloulou du bal paré-masqué*, (fiche n° 2017_67717_INV_PCI_FRANCE_00389)
Accessible sur : <https://www.culture.gouv.fr/Media/Thematiques/Patrimoine-culturel-immateriel/Files/Fiches-inventaire-du-PCI/Le-carnaval-de-Cayenne-avec-le-touloulou-du-bal-pare-masque>

DUBOIS Jacques, 1979, « Carnaval : fête, révolte, spectacle - Pour une histoire », in *Etudes françaises*,
Accessible sur erudit.org : <https://doi.org/10.7202/036678ar>

GAUDET Aurélie, 2019, « Le carnaval comme observatoire social », in *Agir pour la culture*, n°60,
Accessible sur : <https://www.agirparlaculture.be/le-carnaval-comme-observatoire-social/>

HIDAIK-KRIVSKY Isabelle, 12 janvier 2020, « Et si le carnaval de Guyane était un peu plus inclusif ? », in *The Conversation*.
<https://theconversation.com/et-si-le-carnaval-de-guyane-etait-un-peu-plus-inclusif-128681>

JOLIVET Marie-José, (1994), « Créolisation et intégration dans le carnaval de Guyane », in *Cahiers des Sciences Humaines - Incertitudes identitaires*, vol.30 (3),
Accessible en pdf sur : <http://www.documentation.ird.fr/hor/fdi:40680>

PEDRO LÉAL Odile, automne 2000, « La geste de FemTouloulou dans le carnaval créole de la Guyane française : un théâtre caché-montré », in *Théâtres antillais et guyanais : perspectives actuelles* Numéro 28.

<https://www.erudit.org/fr/revues/annuaire/2000-n28-annuaire3674/041436ar.pdf>

SAMUELIAN Clara, « Carnaval guyanais – Focus sur Natural Tribal », in *Une saison en Guyane*, <https://www.une-saison-en-guyane.com/article/culture/groupe-carnavalesque-natural-tribal/>

Touloulou Magazine, ed.2020

https://issuu.com/touloulou.com/docs/touloulou_mag_25e_2020

Touloulou magazine, ed.2014 :

<https://fr.calameo.com/books/003086451aa7f9d053055>

Autres

AUBERTIN Guillaume, 2011, « **Jeux Kalina** 2011 : l'art et la manière amérindienne », in *Une saison en Guyane*.

<https://www.une-saison-en-guyane.com/article/culture/jeux-kalina-2011-lart-et-la-maniere-kalina/>

DAUNAR Corinne, « Les **dominos** dans le folklore antillais », in *Maisons créoles*.

<https://maisonscreoles.net/patrimoine/patrimoine-martinique/les-dominos-dans-le-folklore-antillais>

NADIN Sylvie, 2019, « La passion des **pikolèt** » in *Boukan, Une saison en Guyane*.

<https://www.une-saison-en-guyane.com/article/culture/la-passion-des-pikolèt/>

ROSELÉ Sébastien, article du 28 mars 2014, « **Bòlèt** : plus d'un million d'euros de bénéfices », in *France Guyane*,

<https://www.franceguyane.fr/actualite/faitsdivers/bolet-plus-d-un-million-d-euros-de-benefices-192522.php>

- **Cinéma, séries, documentaires...**

Carnaval

BARRAT Marc, *Meurtre à Cayenne* (sur fond carnavalesque), diffusé le 14/11/2020 sur FR3.
CAMUS Marcel, 1959, *Orfeu negro*, (film).

CISSÉ-BERTHELOT Apsita, 1995, *Masques*, film-documentaire, Paris, Production Terre rouge.

Archive INA, *Le carnaval de Cayenne*, sur You tube.

https://youtu.be/IB_eKhb2pfU

Diderot TV, Université de Paris, *Le mystère Touloulou*, (conférences)

<https://diderot-tv.u-paris.fr/pare-masque-la-guyane-et-le-mystere-touloulou>

Guyane-Amazonie.fr, *Le carnaval dans tous ses états*,

<https://www.guyane-amazonie.fr/le-carnaval-dans-tous-ses-etats>

Guyane-Amazonie.fr, *Personnages et costumes du carnaval guyanais*,

<https://www.guyane-amazonie.fr/personnages-et-costumes-du-carnaval-guyanais>

« Au royaume des touloulous », sur You Tube.

<https://www.youtube.com/watch?v=k5shJNnhWuo>

(Présentation de l'exposition : CHATREFOU Laure, *Superchimère Projet « Au royaume des Touloulous »*,

http://www.superchimere.com/projets/Au_royaume_des_touloulous#1

<https://www.youtube.com/watch?v=k5shJNnhWuo>)

Guyane la 1^{ère}, *Carnaval : si vous voulez tout savoir du carnaval en Guadeloupe, en Martinique, en Guyane, et à Paris...*

<https://la1ere.francetvinfo.fr/culture/carnaval?r=guyane>

Guyane la 1^{ère}, *La navette des touloulous*, (you tube),

www.youtube.com/watch?v=YmUlp95nYGg

Guyane la 1^{ère}, *La renaissance du groupe Manaré*,

<https://youtu.be/at2oeGVdlsW>

Guyane la 1^{ère}, *Le bal paré masqué, d'hier à aujourd'hui*,

<https://la1ere.francetvinfo.fr/guyane/bal-pare-masque-hier-aujourd-hui-559119.html>

Guyane la 1^{ère}, *Le carnaval de Cayenne glisse dans la violence*,

<https://la1ere.francetvinfo.fr/guyane/dossier-carnaval-cayenne-glisse-violence-436467.html>

Guyane la 1^{ère}, *Les tololos entrent dans la danse*,

<https://la1ere.francetvinfo.fr/guyane/guyane-tololos-entrent-danse-678075.html>

Guyane la 1^{ère}, *Un jour en fête, le carnaval de Guyane (You Tube)*

https://www.youtube.com/watch?v=Dw26E_hYGZI

Guyane la 1^{ère}, *Unesco : le touloulou en quête de reconnaissance*,

<https://la1ere.francetvinfo.fr/guyane/unesco-le-toulou-en-quete-de-reconnaissance-400851.html>

Autres

MALINE Alain, 1990, *Jean Galmot, aventurier*, film avec Christophe Malavoy, Roger Hanin, Desiree Nosbusch.

MALINE Alain, 1987, *Cayenne Palace*, film avec Richard Berry, Jean Yanne, Xavier Deluc.

Guyane la 1^{ère}, *Coup de filet dans le milieu de la Bolet*,

<https://la1ere.francetvinfo.fr/guyane/coup-filet-milieu-bolet-kourou-485301.html>

Guyane la 1^{ère}, *Jeux Kali'nas*, 2018,

<https://www.youtube.com/watch?v=VbxS2ebOzWo>

Guyane la 1^{ère}, *jeux Kali'nas 2019*,

<https://www.youtube.com/watch?v=hiBZdJOgCW4>

Guyane la 1^{ère} : *Le double meurtre au village chinois de Cayenne sur fond de « Borlette »*,

<https://la1ere.francetvinfo.fr/guyane/le-double-meurtre-au-village-chinois-de-cayenne-sur-fond-de-borlette-354571.html>

Guyane la 1^{ère}, *Le retour des concours de chants de pikolettes*, (you tube),

<https://www.youtube.com/watch?v=vLi1vbWkWpk>

Guyane la 1^{ère}, **Pikolet**, vers une réglementation adaptée, (you tube),
https://www.youtube.com/watch?v=8ktEA8W5_6o

- **Musique**

Carnaval

SÉNÉLIS Christian (chanson), *Tradition carnaval*,
http://www.redris973.fr/HTML/tradition_carnaval.html

Les mécènes, *madou, bay mo mang, Piké djouk, dragueur à fond la caisse*,
<https://youtu.be/EgZ9Qe89IaU>

Les Mécènes, live 2014, *Mété sa dan sa*,
<https://www.youtube.com/watch?v=y970qirHuT8>

Vidé au carnaval de Kourou,
www.youtube.com/watch?v=ay2gtSKZE94

Autres

Tonton Jo (**domino**), zouk rétro:
<https://www.youtube.com/watch?v=a2hSMKVx-lk>

MAYO de Kaw, jeux d'antan :
<https://www.youtube.com/watch?v=RGB4>

- **Autres arts : gravures , sculptures, objets, costumes...**

Carnaval

France Guyane, 18 janvier 2020, *Vaval 2020 selon Abel Adonai*.
<https://www.franceguyane.fr/actualite/culture-et-patrimoine/carnaval-de-guyane-2020/vaval-2020-selon-abel-adonai-465636.php>

- **Photographie**

Carnaval

CHATREFOU Laure, *Superchimère Projet « Au royaume des Touloulous »*,
http://www.superchimere.com/projets/Au_royaume_des_touloulous#1
<https://www.youtube.com/watch?v=k5shJNnhWuo>

GRIFFIT Henri, *Carnaval (Photographies)*
https://www.google.com/search?q=henri+griffit+carnaval&client=safari&rls=en&sxsrf=ALeKk00jKvixjUs3YEhIFC7Bxjl_D_Ou-Q:1615767500086&source=lnms&tbm=isch&biw=1122&bih=920

JAY Pierre-Olivier, « Natural Tribal – Parade de Cayenne », in *Une saison en Guyane (Portfolio)*
<https://www.une-saison-en-guyane.com/article/culture/natural-tribal-parade-de-cayenne-2013/>

« Léa Magnien, Quentin Chantrel, sales gosses de Guyane », 2020, in *Libération*.
https://www.liberation.fr/photographie/2020/08/06/lea-magnien-et-quentin-chantrel-sales-gosses-de-guyane_1795957/

Trace.tv, *article et photos touloulou tololo*,

<https://fr.trace.tv/trace-tropical/carnaval-de-guyane-differences-entre-touloulou-tololo/>

Photos de carnaval

<https://www.guyaweb.com/category/actualites/news/carnaval-2018/>

Autres

Porfolio des **Jeux Kali'na** 2011 :

<https://www.une-saison-en-guyane.com/article/culture/jeux-kalina-2011-lart-et-la-maniere-kalina/>

- **Podcasts**

Carnaval

CHATREFOU Laure, *Au royaume des touloulous*,

https://www.arteradio.com/son/61660907/au_royaume_des_touloulous

- **Sites internet**

Carnaval

Lexique du Carnaval de Guyane, site de la ville de Cayenne,

<http://www.ville-cayenne.fr/lexique-sur-le-carnaval-de-guyane/>

Personnages et costumes du carnaval guyanais, sur le site Guyane-Amazonie,

<https://www.guyane-amazonie.fr/personnages-et-costumes-du-carnaval-guyanais>

Site du carnaval de Guyane,

<https://carnavalguyane.fr/>

Blog aircaraïbes, *Carnaval pimento*,

<https://blog.aircaraibes.com/guyane-carnaval-pimento/>

« Carnaval de Guyane » sur *Image Plus*,

https://www.imagesplus.fr/CARNAVAL-DE-GUYANE_a24.html

IV-Définition de la sous-épreuve de français au Baccalauréat Professionnel

Arrêté du 17/06/2020- Annexe I - Coefficient 2,5

1. Objectifs de la sous-épreuve

La sous-épreuve de français permet de vérifier les compétences du candidat à :

- maîtriser l'échange écrit : lire, analyser, écrire ;
- adapter son expression écrite selon les situations et les destinataires ;
- maîtriser la lecture et exercer son esprit critique ;
- adapter sa lecture à la diversité des textes ;
- mettre en perspective des connaissances et des expériences.

Le candidat est amené à communiquer à l'écrit dans un contexte social et professionnel en mobilisant des références culturelles.

2. Critères d'évaluation

L'évaluation porte notamment sur :

- la qualité de la compréhension du texte ou du corpus de textes par l'identification des enjeux et une mise en perspective ;
- la pertinence de la prise en compte des contraintes d'écriture fournies par le texte ou le corpus d'appui ainsi que par les consignes d'écriture selon les situations et les destinataires ;
- la cohérence et pertinence d'un discours construit, argumenté et personnel faisant appel des connaissances et expériences et faisant preuve d'esprit critique ;
- la qualité de la langue : prise en compte des normes orthographiques, grammaticales, typographiques et lexicales.

3. Modalités d'évaluation

a) Contrôle en cours de formation (CCF)...

b) Epreuve ponctuelle - durée : 3 heures

L'évaluation se déroule au cours d'une épreuve écrite d'une durée de trois heures. **Cette sous-épreuve, en deux parties, porte pour les connaissances sur le programme de français de la classe de terminale, à savoir l'objet d'étude « Vivre aujourd'hui : l'humanité, le monde, les sciences et la technique » et sa déclinaison dans le programme limitatif renouvelable tous les deux ans.** Elle évalue les compétences terminales de lecture et d'écriture. L'évaluation se déroule en fin de l'année de terminale.

Une proposition de note sur 20 est établie.

A partir d'un **corpus constitué d'un ou plusieurs textes et éventuellement d'images**, et qui permet une **réflexion sur le thème du programme limitatif**, le candidat est invité à répondre à des questions de compréhension et d'interprétation, puis à produire un écrit argumentatif répondant à une consigne formulée dans le sujet.

Première partie : compétences de lecture (10 points)

Le candidat répond à des **questions qui cheminent de la compréhension et de l'interprétation vers la confrontation des différents éléments du corpus.**

Deuxième partie : compétences d'écriture (10 points)

Le candidat produit, en lien avec le sujet donné, un **écrit argumentatif d'une quarantaine de lignes** au moins qui mobilise le corpus et les connaissances acquises durant l'année, qu'il peut enrichir de sa culture personnelle.

L'évaluation tient 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.