

ANNALES 2023

1er CONCOURS EXTERNE

CORPS DES ADJOINTS D'EDUCATION

**DU CADRE
DES PERSONNELS D'EDUCATION
ET DE SURVEILLANCE
DE LA NOUVELLE-CALÉDONIE**

**1^{ER} CONCOURS EXTERNE OUVERT AU TITRE DE L'ANNEE 2023 POUR LE RECRUTEMENT
DANS LE CORPS DES ADJOINTS D'EDUCATION DU CADRE DES PERSONNELS
DE SURVEILLANCE ET D'EDUCATION DE LA NOUVELLE-CALÉDONIE**

**EPREUVE ECRITE D'ADMISSIBILITE : COMPOSITION SUR UN SUJET D'ORDRE GENERAL
RELATIF A L'EDUCATION**

DUREE : 3h00

COEFFICIENT : 2

SUJET

Le projet éducatif de la Nouvelle-Calédonie se donne pour ambition, entre autres, de « favoriser le vivre ensemble... et le respect de l'autre ».

Face aux incivilités entre élèves, quel est, selon vous, le rôle d'un adjoint d'éducation ? Quelles actions peut-il proposer pour les juguler ?

Et quels sont les instances et les partenaires sur lesquels il peut s'appuyer ?

Extrait du Projet Educatif de la Nouvelle-Calédonie - 2016

**1^{ER} CONCOURS EXTERNE OUVERT AU TITRE DE L'ANNEE 2023 POUR LE RECRUTEMENT
DANS LE CORPS DES ADJOINTS D'EDUCATION DU CADRE DES PERSONNELS
DE SURVEILLANCE ET D'EDUCATION DE LA NOUVELLE-CALEDONIE**

**EPREUVE ECRITE D'ADMISSIBILITE : COMPOSITION SUR UN SUJET D'ORDRE GENERAL
RELATIF A L'EDUCATION**

DUREE : 3h00

COEFFICIENT : 2

CORRIGE

Le candidat doit pouvoir évoquer des notions telles que le climat scolaire et le bien-être des élèves, et établir la corrélation entre l'épanouissement individuel et la réussite scolaire.

Il doit également rappeler que l'école est non seulement un lieu d'apprentissage pédagogique, mais également un espace éducatif, espace dans lequel l'adjoint d'éducation se déploie et exerce sa mission éducative.

Il sera important de rappeler l'importance du règlement intérieur, et le fait qu'un adjoint d'éducation soit garant des règles en tant que personnel éducatif.

En outre, le candidat doit pouvoir proposer des actions concrètes et en expliciter leur objectif. Quelques exemples d'actions à mettre en place :

- La médiation,
- Les heures de vie de classe,
- L'animation de séquences liées au civisme et à la citoyenneté,
- La mobilisation des élèves dans les instances représentatives...

Enfin, il est souhaitable que l'adjoint d'éducation démontre sa bonne connaissance du système éducatif en énumérant les instances et les partenaires, au sein comme à l'extérieur de l'établissement, qui peuvent être sollicités pour intervenir sur le champ des incivilités.

Cette énumération ne doit pas constituer un catalogue, mais véritablement avoir du sens et être pertinente par rapport à la problématique exposée.

Proposition d'évaluation :

Plan, orthographe et présentation : 3 points

Connaissance des instances éducatives et des partenaires : 3 points

Réflexion et argumentation : 14 points

**1^{ER} CONCOURS EXTERNE OUVERT AU TITRE DE L'ANNEE 2023 POUR LE RECRUTEMENT
DANS LE CORPS DES ADJOINTS D'EDUCATION DU CADRE DES PERSONNELS
DE SURVEILLANCE ET D'EDUCATION DE LA NOUVELLE-CALÉDONIE**

**EPREUVE ECRITE D'ADMISSIBILITE : REDACTION D'UNE COURTE NOTE DE SYNTHESE
D'UN DOSSIER PORTANT SUR DES PROBLEMES
ECONOMIQUES, SOCIAUX ET CULTURELS DU
MONDE CONTEMPORAIN**

DUREE : 2h00

COEFFICIENT : 2

SUJET

Ce sujet comporte 11 pages y compris la page de garde.

La dépendance des adolescents aux jeux vidéo est un phénomène récent mais qui prend de l'ampleur, particulièrement depuis les confinements liés à la pandémie de la covid-19.

A l'aide des documents joints, vous rédigerez une courte note de synthèse dans laquelle vous présenterez les manifestations de l'addiction des adolescents aux jeux vidéo avant d'exposer les moyens de lutte contre cette addiction.

Liste des documents :

Document 1 : Ces jeunes accros aux jeux vidéo qui ne vont plus à l'école, par Sophie de Tarlé et Paul-Henri Wallet, <https://etudiant.lefigaro.fr/>, 14 avril 2022

Document 2 : Comment lutter contre l'addiction aux jeux vidéo ?, par Marie-Dominique Privé, <https://www.francebleu.fr>, 5 février 2021

Document 3 : Addiction aux jeux vidéo : symptômes, ado, adulte, que faire ?, Par Maude Sebaihi et Dr Juliette Hazart, addictologue, <https://sante.journaldesfemmes.fr>, 9 juin 2021

Document 4 : Addiction aux jeux vidéo : les collectivités aux manettes, par Nathalie Perrier, <https://www.lagazettedescommunes.com>, 4 septembre 2020

Document 1

Ces jeunes accros aux jeux vidéo qui ne vont plus à l'école

Par Sophie de Tarlé et Paul-Henri Wallet, <https://etudiant.lefigaro.fr/>, 14 avril 2022

Ils souffrent d'une dépendance aux jeux vidéo et refusent d'aller à l'école. Quand on leur interdit la console, ils font du chantage au suicide. Une situation difficile pour les familles qui se sentent abandonnées face à cette addiction.

Noé, 13 ans, ne va plus au collège qu'épisodiquement. Il n'a rien contre, n'a même aucun problème scolaire (il a même été diagnostiqué haut potentiel). Mais il n'arrive tout simplement pas à se lever le matin. Sa journée commence souvent vers 14 heures. On imagine mal cet ado avec sa bouille d'enfant, tyranniser ses parents. Devant nous, il est prêt à faire des efforts, rendre son portable à ses parents avant d'aller se coucher et même l'ordinateur. Promis, il retournera à l'école bientôt. Mais il n'en fera rien. Noé ne peut pas s'arracher aux jeux vidéo.

Déscolarisé depuis plusieurs mois, il bénéficie d'un PAI (projet d'accueil individualisé). Ce document détaille les aménagements prescrits par le médecin scolaire pour les enfants « à besoin éducatifs particulier ». En l'occurrence, Noé s'est engagé à venir à l'école, au moins pour le sport. Sans succès non plus. Il voit un psy, mais comme il le reconnaît volontiers lui-même, « cela ne sert à rien ». Ses parents ont déjà essayé de lui prendre son ordinateur et son téléphone, mais face au déchaînement de violence, ils ont finalement cédé. Depuis, ils laissent leur fils à la maison. Noé est suivi dans un centre spécialisé dans les addictions qui a fait une demande d'intégration dans une unité de soins pour adolescents, en vain. « Les listes d'attente sont longues, ils sont submergés de demandes. C'est un vrai parcours du combattant pour trouver une solution adaptée et pour l'instant, nous n'avons pas de solution », se désole sa mère, cadre dans une banque, impuissante.

On les appelle «Nolife» ou Hikikomori au Japon

Noé est loin d'être seul dans son cas. Enfermés dans leurs chambres, ces jeunes jouent en ligne, parfois jusqu'à 70 heures par semaine. Coupés du monde extérieur, ils ont déserté l'école, rompu tous liens avec le monde extérieur. Leurs derniers interlocuteurs sont les parents qui les nourrissent et les joueurs qui partagent leurs parties de Fortnite, Minecraft et autre League of Legend. Ces «Nolife» comme on les appelle, ou Hikikomori au Japon, sont nombreux. Environ 5 à 9% des adolescents sont touchés par une addiction aux jeux vidéo selon une étude d'Emma Boussand et Laelia Benoit. L'écrasante majorité sont des garçons. « Le phénomène est sans doute sous-évalué, car nous avons de plus en plus d'appels, y compris de parents d'enfants en primaire, le confinement imposé par le Covid a sans doute aggravé la situation », note Sandrine Chambaretaud, correspondante de l'association Phobie Scolaire en Île-de-France.

« Tant qu'il joue, l'adolescent s'oublie et ne souffre plus, il ne se sent ni seul, ni nul » Thomas Gaon, psychologue à l'hôpital Marmottan à Paris

Thomas Gaon est spécialiste des addictions sans produit (jeux vidéo, jeux d'argent, sexe...). Dans son cabinet de l'hôpital Marmottan (Paris 17e), ce psychologue reçoit des dizaines de jeunes accros aux jeux vidéo chaque semaine. Pour lui, la première question à se poser n'est pas « pourquoi cet enfant joue aux jeux vidéo? Mais pourquoi cet enfant ne va plus à l'école? ». Harcèlement, phobie scolaire, dépression, timidité extrême, sont autant d'explications au décrochage scolaire. Face à un sentiment d'impuissance et de vulnérabilité extrême, les jeux vidéo semblent un refuge idéal. « Tant qu'il joue, l'adolescent s'oublie et ne souffre plus, il ne se sent ni seul, ni nul », explique Thomas Gaon. Les jeux en ligne peuvent être joués en continu toute la journée et toute la nuit. Ils offrent aux adolescents déprimés un accès facile à un univers parallèle confortable.

« Une assistante sociale est venue à la maison »

Pour Léo, c'est une dépression qui a tout déclenché. Et en fin de 6e, il n'est plus allé à l'école. « Ce n'est pas qu'il ne voulait pas, mais il ne pouvait pas, il était anxieux et souffrait de phobie scolaire », précise sa mère, Stéphanie. Par la suite, ses parents apprendront qu'il a été harcelé à l'école. Aujourd'hui, Léo, 17 ans, suit par intermittence des cours à distance au Cned en classe de première. Enfin, en ce moment il est en « pause », nous dit sa mère qui a bien essayé quand il était plus jeune de supprimer ses jeux, sans succès. Depuis, le jeune garçon joue aux jeux vidéo toute la journée, la nuit aussi, et se lève vers 14 heures, en oubliant parfois de manger. Son absentéisme scolaire a fait l'objet de plusieurs signalements de la part de l'école. « Une assistante sociale est venue à la maison, ils ont parlé ensemble de sa souffrance, elle lui a dit de penser à sa santé avant tout. Si la situation était déjà difficile, la mort accidentelle de son père il y a deux ans, n'a évidemment rien arrangé », soupire Stéphanie, qui poursuit: « C'est d'autant plus dommage, qu'il est intelligent, avec aucune difficulté scolaire, doté d'un QI de 145 ». Elle l'entend rigoler parfois quand il joue, elle qui commence sa journée de travail à 5 heures, à l'hypermarché du coin, où elle a des responsabilités. Elle se console en se disant qu'il s'instruit aussi un peu sur Internet, apprend des langues étrangères, s'intéresse à la géopolitique. Mais elle s'inquiète surtout de son avenir. « Il a peu d'amis, et ne sort qu'une fois par mois au maximum ».

« Au niveau synaptique, le shoot de dopamine engendré par les jeux vidéo est très faible » Thomas Gaon, psychologue à l'hôpital Marmottan

Pourtant, la puissance de l'addiction aux jeux vidéo est assez faible, soyons francs, ce n'est pas du crack. Thomas Gaon le reconnaît volontiers: « Au niveau synaptique, le shoot de dopamine engendré par les jeux vidéo est très faible. Le plaisir immédiat que ressent l'addicte correspond à 1% de celui d'une addicte aux jeux d'argent par exemple », indique Thomas Gaon. Alors pour aider ces jeunes à s'en sortir, le psychologue essaie de diagnostiquer les problèmes de fond. Il cherche ensuite à impliquer la famille dans les solutions qu'il met en place. « L'addiction aux jeux vidéo est un mouvement de refuge, sa cause n'est pas en elle-même mais à l'extérieur », ajoute-t-il.

Certains ont tôt fait de juger les parents: « Il suffit de supprimer l'ordinateur, de confisquer le téléphone et il n'y aura plus de problème ». Pas si simple. Lorsque les jeunes sont contraints par leur famille d'interrompre une partie, le vide de leur existence éclate à nouveau et la détresse refait surface. « Pour continuer à jouer les enfants peuvent se livrer à des colères terribles ou menacer de suicider », confirme Thomas Gaon. Impuissants, les parents cèdent et la situation perdure. La reprise en main est d'autant plus compliquée que le jeune évolue dans une famille désunie ou en conflit. « Souvent ces adolescents vivent avec une mère célibataire. Leurs enfants sont tout ce qu'il leur reste alors elles préfèrent éviter les conflits. On trouve aussi des enfants qui ont souffert de maladie infantile et qui ont été surprotégés dans l'enfance », affirme le psychologue avant d'ajouter: « En grandissant ils développent une peur du risque qui peut les pousser à fuir dans les jeux vidéo ».

« Si certains étaient plus intelligents que la moyenne avant d'arrêter l'école, ils reconnaissent tous qu'aujourd'hui ils se sentent incapables » Thomas Gaon

Au fil du temps, la situation s'aggrave. Tant que l'adolescent passe ses journées à jouer, il cesse complètement de se développer. « Souvent les jeunes qui s'enferment complètement dans les jeux vidéo jusqu'à la déscolarisation ne savent faire que ça. Ce sont des enfants très pauvres en termes de ressources psychosociales », affirme Thomas Gaon. Le psychologue voit parfois des jeunes qui n'ont rien fait d'autre de leurs 12 ans à leurs 20 ans. « Ils n'ont pas fait de crises d'adolescence, ne sont pas sortis, ne connaissent aucune fille et n'ont pas vraiment grandi sur le plan intellectuel », déplore le psychologue. Et d'ajouter, « Si certains étaient plus intelligents que la moyenne avant d'arrêter l'école, ils reconnaissent tous qu'aujourd'hui ils se sentent incapables ».

Beaucoup de parents sont dans le déni

Afin de prévenir l'addiction, Thomas Gaon préconise la mise en place d'une « hygiène numérique ». Selon lui, c'est aux parents de poser un cadre. Il reconnaît pourtant volontiers qu'à une période de dérégulation et de démultiplication des écrans, fixer des règles est très difficile. « L'enfant doit pouvoir jouer mais les parents doivent s'assurer que cela n'empiète ni sur son travail ni sur son temps libre », affirme le psychologue. « Si le jeune se braque et ne veut plus aller à l'école, cela ne sert à rien de le forcer, la violence n'est pas une solution et risque d'aggraver les troubles », prévient Sandrine Chambaretaud, qui poursuit: « Ensuite, il faut mettre en place une prise en charge médicale et psychologique en s'appuyant sur des bilans (troubles dys, troubles de l'attention, troubles du spectre de l'autisme...) ».

Dans leur étude, Emma Boussand et Laelia Benoit, constatent que face à la situation, « les parents ont tendance à assouplir les règles, éviter les conflits dans les pièces communes, au risque de ne pas garder de supervision sur le jeu, et justifient ce relâchement par la souffrance de leur enfant. Les ados eux, se réjouissent de ce cadre qu'ils jugent laxiste. Selon ces enfants, le seul moyen de limiter le temps passé sur les jeux est de confisquer le matériel. Ils pensent ne pas en être capables ». Pour la mère de Léo, beaucoup de parents sont dans le déni, et refusent de voir l'addiction s'installer. Elle veut prévenir les familles. « Quand un enfant passe ses journées et ses nuits à jouer, qu'il en oublie de manger, qu'il ne voit presque plus personne, qu'il a abandonné ses anciennes passions, le sport, c'est une addiction ». Et d'ajouter: « Ce genre d'enfant, très intelligent, si on leur donne la main, ils nous prennent le bras, ils deviennent tyranniques ». Et de regretter: « Nous aurions dû fixer des règles dès le départ, être plus stricts ».

Document 2

Comment lutter contre l'addiction aux jeux vidéo ?

Par Marie-Dominique Privé, <https://www.francebleu.fr>, 5 février 2021

Louis Demeulenaere est chargé de prévention au sein de l'association addictions France, une association fondée en 1872 par Claude Bernard et Louis Pasteur. Son action va de la prévention aux soins, du travail social à la réduction des risques.

Les professionnels de l'association interviennent sur toutes les conduites addictives : alcool, tabac, cannabis, médicaments psychotropes, drogues illicites, pratiques de jeu excessives et autres addictions sans substance. Il y a 80 centres dans toute la France.

L'association traite les addictions avec ou sans produit. Et notamment les addictions aux jeux de hasard et d'argent, PMU, Casino, Paris en ligne et jeux vidéo ! Depuis une 30e d'années, les chargés de prévention se penchent sur cette addiction aux jeux vidéo. Au départ, c'était surtout les jeunes garçons qui jouaient. Maintenant, il y a autant de filles que de garçons qui jouent. La moyenne d'âge est de 34 ans.

L'addiction au jeu vidéo : une maladie

Depuis le 18 juin 2018, l'addiction au jeu vidéo est reconnue comme une maladie à part entière par l'Organisation mondiale de la santé (OMS). Elle porte le nom de « gaming disorder ». L'OMS la définit comme « un comportement lié à la pratique des jeux vidéo ou des jeux numériques qui se caractérise par une perte de contrôle sur le jeu, une priorité accrue accordée au jeu, au point que celui-ci prenne le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités quotidiennes et par la poursuite ou la pratique croissante du jeu en dépit de répercussions dommageables ». Selon l'OMS, ce trouble ne toucherait actuellement qu'une petite partie des joueurs, soit de 0.5% à 4%. Elle concernerait surtout les joueurs de jeux en réseau et notamment les MMORPG (jeux de rôle massivement multi-joueurs).

Cette addiction est fondée sur le principe du plaisir, comme faire du sport, voir des amis, prendre des produits (tabac, alcool, stupéfiants), manger...Plaisir qui produit de la dopamine qui nous rend heureux. Le problème c'est que jouer beaucoup trop aux jeux vidéo ne provoque pas de sensation de satiété ! Les jeux sont de plus en plus complexes, chronophages, demandant beaucoup de compétences. Les passionnés suivent les influenceurs, pensent au jeu tout le temps même quand ils ne jouent pas

Détecter les signes d'une addiction

Une perte de contrôle, un temps important passé à jouer, des conséquences négatives sur la vie quotidienne. A cela se rajoute une durée : le trouble du comportement doit se manifester sur une période de 12 mois minimum. Concrètement, l'addiction au jeu vidéo, chez l'adulte comme chez l'adolescent, peut-être décelée à travers certains signes. Le joueur accro aux jeux en ligne va peu à peu abandonner ses activités, ses relations sociales pour pouvoir consacrer tout son temps au jeu, qui va devenir son unique priorité. Pour les adolescents, une baisse des résultats scolaires sera visible, pour les adultes des difficultés professionnelles apparaîtront. A cela se rajoute une mauvaise alimentation, un mauvais sommeil, de l'anxiété, de l'agressivité, de la tristesse.

Comment lutter contre l'addiction aux jeux vidéo ?

- Intéressez-vous sincèrement à l'univers du joueur, demandez-lui de vous le faire découvrir.
- Posez ensuite des limites à la pratique du jeu vidéo (2 heures maximum par jour en semaine ; 4 heures par jour le week-end)
- Instaurez une véritable dynamique familiale (repas en commun, temps d'échange, activités et projets communs).

Document 3

Addiction aux jeux vidéo : symptômes, ado, adulte, que faire ?

Par Maude Sebaihi et Dr Juliette Hazart, addictologue, <https://sante.journaldesfemmes.fr>, 9 juin 2021

Des heures à jouer sans s'arrêter ? L'addiction aux jeux vidéos peut toucher aussi bien les enfants, ados que les adultes. Quels sont les signes ? Les causes ? Les conséquences sur l'individu, le couple ? Quels traitements possibles ? Réponses avec le Dr Juliette Hazart, addictologue.

Quel est le nom de l'addiction aux jeux vidéo ?

L'OMS (Organisation Mondiale de la Santé) reconnaît l'existence du "trouble du jeu vidéo" ou "gaming disorder" dans sa onzième révision de la classification statistique internationale des maladies et des problèmes connexes (CIM-11) qui entrera en vigueur le 1er janvier 2022, informe le Dr Juliette Hazart, addictologue. "Le qualificatif d'addiction aux jeux vidéo est encore débattu même si l'usage du jeu vidéo comporte certaines caractéristiques similaires à celles observées dans les addictions comportementales."

Qu'est-ce que c'est ?

"Pour parler de trouble du jeu vidéo, la CIM-11 a retenu plusieurs critères dont la perte de contrôle sur le jeu. C'est-à-dire qu'il y a perte du libre arbitre sur la conduite de jeu avec une pratique qui se produit à un moment où ça n'était pas prévu et dure plus longtemps que ce qui était planifié" poursuit l'addictologue. "De plus, la priorité est accordée à l'activité de jeu vidéo en regard d'autres activités quotidiennes et d'autres loisirs qui étaient auparavant investis. On assiste à une poursuite de la pratique malgré les conséquences dommageables directement liées à l'activité de jeu." Ces conséquences se manifestent sur le plan personnel, familial, social, éducatif, professionnel... "L'ensemble de ces manifestations doivent être présentes pendant au moins 12 mois pour considérer qu'il y a un trouble du jeu vidéo."

Quel test pour savoir si on est addict aux jeux vidéo ?

Il y a plusieurs critères qui servent à savoir si vous êtes addict aux jeux vidéo :

S'il y a perte de contrôle sur le jeu.

Si la priorité est accordée à l'activité de jeu vidéo "au dépend d'autres activités quotidiennes et d'autres loisirs qui étaient auparavant investis."

Si la personne continue de jouer malgré les conséquences néfastes : "Il faut toujours s'intéresser à la fonction du jeu dans la vie de la personne pour voir dans quelle mesure l'usage excessif du jeu peut se rapprocher d'un trouble du jeu vidéo. Est-ce par exemple une stratégie mise en place pour faire face à d'autres difficultés comme des troubles émotionnels ou psychiatriques (dépression, troubles anxieux...) ?"

"La fréquence et la durée du jeu ne sont pas de bons indicateurs"

L'ensemble des critères doit être présent pour différencier les addicts aux jeux vidéo des joueurs passionnés et qui jouent beaucoup. "La fréquence et la durée du jeu ne sont pas de bons indicateurs pour considérer qu'il y a un usage problématique. Oui, les personnes ayant un trouble du jeu vidéo jouent souvent de façon intensive mais ça n'est pas toujours le cas" précise la spécialiste. "A contrario, des personnes peuvent jouer plusieurs heures par jour et cela sans retentissement dans leurs activités au quotidien. Elles ont un usage intensif qui n'est pas pathologique."

Quels sont les symptômes chez l'enfant et l'adolescent ?

"Les conséquences d'un usage excessif chez les jeunes enfants ne sont pas toujours visibles à court terme. Pourtant, cela peut altérer leurs capacités mentales, le cerveau se développant jusqu'à environ l'âge de 25 ans" prévient l'addictologue. Chez l'enfant et l'adolescent, les symptômes peuvent être :

Des troubles de l'attention et de la concentration.

Une baisse des performances scolaires.

Des troubles du sommeil.

Des difficultés à communiquer en face à face.

L'enfant ou l'adolescent délaisse souvent ses loisirs habituels et peut réduire ses contacts dans la vie réelle.

Une prise de poids du fait du temps de sédentarité augmentée avec la pratique du jeu vidéo. "Tout comme chez l'adulte, le jeu vidéo peut être une utilisation "refuge" sur des troubles psychiques débutants (dépression, trouble anxieux généralisé...) ou suite à un événement traumatique (divorce, deuil, violence...)."

Attention, jouer à un jeu vidéo ne veut pas dire qu'il y a forcément un trouble du jeu vidéo. "La pratique d'un jeu vidéo, quand elle n'est pas problématique, a des aspects positifs" informe l'addictologue. "Par exemple, à l'adolescence, les jeux vidéo peuvent être une source d'apprentissage, de construction de l'identité et de socialisation qui répond à cette période spécifique de la vie. A tout âge, le jeu vidéo peut renforcer la valorisation et la socialisation dans le cadre de certaines compétences mises en œuvre dans les jeux vidéo en ligne (stratégie, travail d'équipe, compétition...)."

Quelles sont les causes ?

Dans un premier temps, les motivations pour jouer au jeu vidéo sont très variées. On retrouve souvent une recherche de divertissement, d'excitation, de plaisir, d'interaction sociale, d'encouragement ou de reconnaissance. "Les causes du développement d'un trouble du jeu vidéo sont multifactorielles" :

"Chez certaines personnes fragilisées par des éléments psychologiques, sociaux et biologiques, l'usage va devenir problématique avec perte de contrôle."

Le jeu vidéo peut aussi être utilisé comme un refuge face aux problèmes de la vie quotidienne (professionnel, familial, scolaire...) ou aux souffrances psychiques.

Certains jeux vidéo sont plus à risque de conduire à une perte de contrôle : "C'est le cas de certains jeux en ligne qui activent intensément la reconnaissance sociale du joueur, la compétition et la cohésion au groupe."

Quels dangers ?

"Le trouble du jeu vidéo peut conduire à une diminution des interactions sociales voire un isolement social et une diminution des activités physiques. Les troubles du sommeil sont fréquents" informe le Dr Hazart.

Certaines personnes ont des difficultés à distinguer la fiction de la réalité.

"Certains jeux de rôle multijoueurs en ligne comme les MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) conduisent souvent à un sentiment de dépendance au groupe."

Quels sont les traitements chez l'enfant ?

"Les professionnels de santé peuvent accompagner et aider les parents à l'éducation à la régulation du jeu des enfants, c'est-à-dire à fixer des limites dans l'usage des jeux vidéo et plus généralement des écrans" informe l'addictologue. "A mon sens, l'un des premiers conseils à donner aux parents est

de ne pas diaboliser le jeu vidéo, de s'y intéresser avec son enfant. Intégrer l'écran, support du jeu vidéo dans les espaces de vie collective et non dans les chambres mais aussi consacrer des temps sans aucun écran (repas, coucher...) sont aussi des repères importants pour les enfants. La mise en place d'un plan média familial est un bon soutien à une régulation de l'exposition aux jeux vidéo." Il faut aussi penser aux sigles PEGI (Pan European Game Information) avant de choisir un jeu pour son enfant. PEGI est un logo avec un âge inscrit dessus de 3 à 18 ans) qui permet de classer les jeux en fonction de leur violence et de leur réalisme et de ne pas les autoriser sous cette limite d'âge. Ils permettent de savoir quel jeu est adapté à quel public.

Psychologue, spécialiste, association : qui et quand consulter ?

"Il ne faut pas hésiter à consulter son médecin traitant qui pourra dépister les usages à risque et problématiques et orienter si nécessaire vers des structures spécialisées (MDA : Maison des adolescents, CSAPA : Centre de soins, d'Accompagnement et de Prévention en Addictologie...) et des spécialistes (médecins addictologues, psychologues, psychiatres...)." L'addictologue indique qu'il existe différentes approches spécialisées, le plus souvent des programmes ambulatoires suivis d'une psychothérapie d'orientation cognitive et comportementale (TCC). "Un traitement médicamenteux est nécessaire uniquement quand des comorbidités psychiatriques sont associées en particulier dépressives."

Document 4

Addiction aux jeux vidéo : les collectivités aux manettes

Par Nathalie Perrier, <https://www.lagazettedescommunes.com>, 4 septembre 2020

Les jeunes français jouent aux jeux vidéo cinq à sept heures par semaine. Certains, bien plus. Or un usage excessif des écrans peut s'avérer dangereux. Les collectivités développent des actions de prévention auprès des jeunes et de leurs parents, et accompagnent les organismes de lutte contre les addictions.

Ils s'en sont donné à cœur joie. Cloîtrés à la maison, manettes à la main, les adolescents se sont rués sur Fortnite, Animal Crossing, dont Nintendo a vendu 13,41 millions d'exemplaires, ou Warzone, la version Battle Royale ultraréaliste de Call of Duty, vendue à plus de 600 000 exemplaires...

Les jeux vidéo ont bel et bien été les stars du confinement. Selon Santé publique France, les jeunes ont passé 7,7 heures par jour à jouer pendant le confinement contre 5,2 heures précédemment... Trop, beaucoup trop. Car si le jeu vidéo n'a, en lui-même, rien de négatif, une pratique excessive peut s'avérer dangereuse.

L'Organisation mondiale de la santé (OMS) a ainsi officialisé en 2018 l'existence d'un « gaming disorder » (« trouble du jeu vidéo »). « Ce trouble n'est qualifié d'addiction que lorsqu'il conduit à une déscolarisation et à une désocialisation complète depuis plus de douze mois », précise le psychiatre Serge Tisseron, président de l'association 3-6-9-12 : Apprivoiser les écrans et grandir.

Etude sur le sommeil

Si le risque ne concerne qu'une minorité, il est bien réel. Fin juin, la mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives (Mildeca) a tiré la sonnette d'alarme : « Un adolescent sur huit a un usage problématique des jeux vidéo. Pour les enfants et les adolescents, le temps passé devant un écran peut empiéter sur des apprentissages essentiels à leur développement physique, psychique et social. » Fin 2019, déjà, le guide pratique du maire face aux conduites addictives de la Mildeca et de l'Association des maires de France mettait l'accent sur ce problème.

Au plus près des administrés, de plus en plus de collectivités s'emparent de ce sujet difficile. Début 2020, la région Ile-de-France a lancé un plan pluriannuel de prévention contre la surconsommation d'écrans. « Nous avons voulu faire de la santé, notamment celle des jeunes, l'une de nos priorités, bien qu'il ne s'agisse pas d'une compétence obligatoire, explique Farida Adlani, vice-présidente chargée des solidarités et de la santé. Nous avons commandé à l'observatoire régional de santé une étude sur le sommeil des jeunes Franciliens à l'ère numérique. Les résultats, publiés en janvier 2020, ont révélé que 57 % des jeunes âgés de 17 ans passent au moins quatre heures par jour devant un écran et 39 % au moins six heures. Ils déconnectent peu, ce qui a des conséquences dramatiques sur leur temps de sommeil et leur santé. »

Le plan de la région, qui s'appuie sur l'expertise d'Ile-de-France prévention santé sida, l'organisme régional dédié à la santé des jeunes, se traduira à la rentrée par des actions de prévention au sein des lycées et des collèges, un partenariat avec l'association Dix jours sans écrans et un travail avec le conseil régional des jeunes, un organe consultatif de 128 Franciliens âgés de 16 à 26 ans. « Il ne s'agit pas de rejeter en bloc les écrans, mais de sensibiliser les jeunes utilisateurs aux bonnes pratiques », précise Farida Adlani.

Toujours dans une optique de prévention, la région va engager une réflexion avec les éditeurs de jeux vidéo « pour réfléchir à des actions de prévention en amont », ajoute-t-elle.

Des médiateurs dans les collèges

Le département des Hauts-de-Seine entend aussi s'inscrire dans « une vision positive des écrans ». « L'environnement numérique offre une palette de dispositifs favorisant les apprentissages, la créativité et l'ouverture culturelle. Mais la question de l'addiction aux écrans, de l'excès d'usage du numérique est un sujet de santé publique dont le département a la responsabilité de s'emparer », estime Annie Orsoni, cheffe de service des actions éducatives et de la citoyenneté.

Pour favoriser « un usage raisonné et distancié des écrans », le département dépêche chaque année 73 médiateurs dans 65 collèges. « Ils abordent la question de l'impact des écrans sur le sommeil et la concentration, les risques d'une immersion dans le monde virtuel... » détaille Annie Orsoni.

Dans une démarche de coéducation, le département accompagne aussi les parents, en créant des espaces dédiés au sein des collèges, et encourage le partage de moments parents-enfants, par exemple avec le parcours d'éducation artistique et culturelle « Eteignez vos portables – écouter, voir, pratiquer », qui incite les jeunes à fréquenter des lieux culturels. La principale difficulté pour les collectivités étant de parvenir à toucher ce public par définition peu visible dans les lieux publics car « collé » devant son écran dans sa chambre.

La Vendée a également opté pour des interventions en milieu scolaire. Entre 2016 et 2019, 9 600 élèves de 25 collèges publics et privés ont participé au défi « dix jours sans écrans », volet du schéma « enfance famille 2016-2021 ». Concrètement, chaque collégien marquait des points à chaque fois qu'il réussissait à se passer d'écran. Les ados se sont remis à lire, à bricoler, à faire du sport et étaient moins fatigués le lendemain en classe.

Projection de films, conférences-débats

C'est aussi après avoir eu de nombreux retours des parents et des équipes enseignantes que Cluzes (17 100 hab.), en Haute-Savoie, a initié, en 2018, une semaine « prévention écran ». « La problématique a émergé lors des récrés des parents, un dispositif résultant d'un partenariat entre la ville et le réseau d'écoute d'appui et d'accompagnement à la parentalité. Tous rapportaient que les ados accrochés aux jeux, aux écrans, manquaient de sommeil, présentaient parfois des troubles du comportement, etc. », raconte Arnaud Debruyne, directeur général adjoint des services. Projections de films, conférences-débats, pièces de théâtre, goûters enfants, cafés parents...

Pendant une semaine, la ville, avec l'aide de partenaires locaux, multiplie les actions de sensibilisation. « Cette semaine est relayée par des actions dans les collèges. Le maire ne peut pas agir seul. La prévention passe par le partenariat », souligne Arnaud Debruyne.

Toulouse, comme la plupart des collectivités, mise sur le partenariat. La ville, qui a édité un livret repère dès 2016 destiné aux professionnels et au grand public, soutient ainsi le centre de soins, d'accompagnement et de prévention en addictologie portée par l'association Clémence-Isaure qui propose la consultation spécialisée « Joueur pathologique ».

Même démarche du côté de l'Île-de-France, qui va ouvrir dans les prochains mois, avec l'hôpital Saint-Joseph de Paris (14^e), un centre de consultation dédié aux addictions aux écrans. « Les écrans ont prouvé leur utilité pendant le confinement. Mais leur usage doit être maîtrisé, conclut Farida Adlani. C'est une question de santé publique et les collectivités ont leur rôle à jouer. »

Focus

« 15 à 20 % des jeunes sont dans une pratique problématique »

Justine Atlan, directrice générale de l'association e-Enfance

« Certains jeux vidéo, notamment en ligne, peuvent entraîner une consommation excessive chez certains. Seuls 2 % des jeunes sont dans l'addiction comportementale, et 15 à 20 % dans une pratique problématique. C'est aux parents de fixer les limites, sans dénigrer les jeux. Les collectivités ont, elles aussi, un rôle à jouer en matière de prévention, mais pas seulement. Elles peuvent être moteurs, en intégrant les jeux vidéo à leur offre de loisirs, en créant, par exemple, des lieux de pratiques numériques où se réuniraient les communautés de joueurs aidant ainsi les jeunes à créer du lien social. »

Focus

Les maisons de quartier développent des actions de sensibilisation

[Saint-Pol-sur-Mer (Nord) 20 400 hab.] C'est une ancienne commune, aujourd'hui rattachée à Dunkerque, dont la politique avant-gardiste en matière de lutte contre les troubles liés aux écrans est regardée de près par les pouvoirs publics. A Saint-Pol-sur-Mer, tout a commencé il y a cinq ans par un diagnostic sur la parentalité. « La problématique des jeux vidéo et de la surconsommation d'écrans est rapidement apparue comme prioritaire. De là découlaient souvent les autres problèmes : manque de sommeil, mauvaises habitudes alimentaires, décrochage scolaire... » se souvient Angéline Lamie, coordonnatrice du programme de réussite éducative au service de la politique de la ville.

Très vite, la ville décide d'organiser une première conférence « Ecran à cran » dans le cadre de la journée de la parentalité. « Je voulais que nos partenaires s'imprègnent du sujet », explique Angéline Lamie. Les services municipaux et l'association paramunicipale Ville en vie, qui gère les maisons de quartier, entendent le message.

Les mois suivants, elles lancent, dans le cadre de la coordination famille, des actions de prévention dans trois maisons de quartier et avec une classe de 6e et une de CM2. « Ça a tout de suite marché et pris de l'ampleur. L'association a développé des outils pour aider les familles à décrypter les jeux vidéo. Nous avons mis en œuvre un partenariat avec les écoles et les collèges. Depuis deux ans, nous développons aussi des actions avec des maternelles. Les retours sont très positifs et plus de 100 familles ont, à ce jour, été sensibilisées. »

**1^{ER} CONCOURS EXTERNE OUVERT AU TITRE DE L'ANNEE 2023 POUR LE RECRUTEMENT
DANS LE CORPS DES ADJOINTS D'EDUCATION DU CADRE DES PERSONNELS
DE SURVEILLANCE ET D'EDUCATION DE LA NOUVELLE-CALEDONIE**

**EPREUVE ECRITE D'ADMISSIBILITE : REDACTION D'UNE COURTE NOTE DE SYNTHESE
D'UN DOSSIER PORTANT SUR DES PROBLEMES
ECONOMIQUES, SOCIAUX ET CULTURELS DU
MONDE CONTEMPORAIN**

DUREE : 2h00

COEFFICIENT : 2

CORRIGE

Ce sujet comporte 2 pages y compris la page de garde.

La dépendance des adolescents aux jeux vidéo est un phénomène récent mais qui prend de l'ampleur, particulièrement depuis les confinements liés à la pandémie de la covid-19.

A l'aide des documents joints, vous rédigerez une courte note de synthèse dans laquelle vous présenterez les manifestations de l'addiction des adolescents aux jeux vidéo avant d'exposer les moyens de lutte contre cette addiction.

Définie comme une maladie à part entière par l'organisation mondiale de la santé depuis 2018, l'addiction aux jeux vidéo s'est renforcée lors de l'épidémie de la Covid 19, notamment auprès des jeunes joueurs.

Il s'agit d'un « comportement lié à la pratique des jeux vidéo ou des jeux numériques qui se caractérise par une perte de contrôle sur le jeu, une priorité accrue accordée au jeu, au point que celui-ci prenne le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités quotidiennes et par la poursuite ou la pratique croissante du jeu en dépit de répercussions dommageables ».

Après avoir présenté les manifestations de l'addiction des adolescents aux jeux vidéo (I), les moyens de lutte contre cette addiction seront exposés (II).

I. Les manifestations de l'addiction des adolescents aux jeux vidéo

Si l'addiction des adolescents aux jeux vidéo se traduit notamment par un manque de sommeil, de mauvaises habitudes alimentaires ou encore l'abandon de ses activités, les manifestations les plus préoccupantes de cette addiction sont liées à la perte du lien social ainsi qu'à la baisse des performances et au décrochage scolaires.

- A. La perte du lien social
- B. La baisse des performances et le décrochage scolaires

II. Les moyens de lutte contre l'addiction aux jeux vidéo

Les moyens de lutte contre l'addiction des adolescents aux jeux vidéo sont variés. S'il s'agit surtout de ne pas diaboliser l'usage des jeux vidéo, les actions individuelles et des collectivités ont démontré leur intérêt.

- A. L'action individuelle
- B. L'action des collectivités

Conclusion / ouverture :

La frontière entre les adolescents addicts aux jeux vidéo et les joueurs passionnés qui jouent beaucoup n'est pas aisée. Comme pour toutes les addictions, les actions de sensibilisation restent le meilleur moyen de les prévenir.

Barème général :

Une note inférieure à 5 sur 20 pour tout devoir hors sujet ;

Une note inférieure à 10 sur 20 pour tout devoir ne présentant pas de plan matérialisé ;

Une note inférieure à 10 sur 20 pour tout devoir comportant plus de 6 pages ;

A partir de 5 fautes, 2 points seront enlevés à la note sur 20.

**1^{ER} CONCOURS EXTERNE OUVERT AU TITRE DE L'ANNEE 2023 POUR LE RECRUTEMENT
DANS LE CORPS DES ADJOINTS D'EDUCATION DU CADRE DES PERSONNELS
DE SURVEILLANCE ET D'EDUCATION DE LA NOUVELLE-CALÉDONIE**

**EPREUVE ECRITE FACULTATIVE D'ADMISSION : LANGUE REGIONALE MELANESIENNE -
FRANCAIS**

DUREE : 1h00

COEFFICIENT : POINT > 10

SUJET

Traduisez en français le texte ci-dessous.

Histoire d'un vieux de *Öhnyât* et d'un coco germé qui a poussé à *Bahlaba*

Le vieux habitait à l'extrémité nord de l'île dans la tribu de *Öhnyât*. Elle est située au soleil levant. Un jour, il décida de rendre visite à ses proches du côté de *Fayava*. Seulement, il a beaucoup d'empêchement. Comment réaliser son souhait ?

– Ce n'est pas grave, je vais voir quand même.

Le lendemain matin, il quitta la baie de *Saint-Thomas* pour arriver à *Hwadrilla*. Il prit le sentier qui longe la côte ouest de l'île, côté *Cöu*. Sur la route, il s'arrêta pour pêcher à marée basse. Son panier était chargé de différents produits de la mer : une palourde, un petit troca, une loche bleue, un petit turbo et un gros troca.

Arrivé à la tribu de *Wâkatr*, il fut émerveillé par la rayure des clovisses étalées tout au long de la plage au sable blanc.

Il voulut à tout prix les ramasser, mais son panier était déjà bien rempli. Il chercha un moyen pour fabriquer un panier. Il trouva un petit coco germé poussant à côté de la route à *Bahlaba*. Il coupa une feuille pour tresser un petit panier rond. Il ramassa tranquillement ces clovisses trouvées sur le sable pour remplir son panier.

Après un long moment passé au côté de ses proches à *Fayava*, il décida de rejoindre sa tribu à *Öhnyât*. Sur le chemin du retour, il s'étonna de la taille du fameux coco germé. Il était devenu un cocotier géant et chargé de fruits. Lorsqu'on le coupait pour boire, il avait un goût extraordinaire. Le coco germé était très bon à manger. On pouvait aussi utiliser le lait de coco râpé pour la cuisine.

A la tribu de *Lekiny*, les habitants se mirent à ramasser les cocos germés pour les planter dans les terrains situés vers la forêt.

C'est ainsi que le cocotier s'est propagé sur toute l'île d'*Ouvéa*. Un simple coco germé apporté par la mer pour s'installer à *Bahlaba*. Un petit coin de *Wâkatr Wagewe* situé à la limite avec la tribu de *Lekiny*.

Jacob Hmõng WAHEO, *Contes d'laai*, Académie des langues kanak, Nouméa, 2021.

**1^{ER} CONCOURS EXTERNE OUVERT AU TITRE DE L'ANNEE 2023 POUR LE RECRUTEMENT
DANS LE CORPS DES ADJOINTS D'EDUCATION DU CADRE DES PERSONNELS
DE SURVEILLANCE ET D'EDUCATION DE LA NOUVELLE-CALEDONIE**

**EPREUVE ECRITE FACULTATIVE D'ADMISSION : LANGUE REGIONALE MELANESIENNE -
FRANCAIS**

DUREE : 1h00

COEFFICIENT : POINT > 10

CORRIGE

Le corrigé comporte 2 pages y compris la page de garde.

Traduisez en français le texte ci-dessous.

Histoire d'un vieux de *Öhnyât* et d'un coco germé qui a poussé à *Bahlaba*

Le vieux habitait à l'extrémité nord de l'île dans la tribu de *Öhnyât*. Elle est située au soleil levant. Un jour, il décida de rendre visite à ses proches du côté de *Fayava*. Seulement, il a beaucoup d'empêchement. Comment réaliser son souhait ?

– Ce n'est pas grave, je vais voir quand même.

Le lendemain matin, il quitta la baie de *Saint-Thomas* pour arriver à *Hwadrilla*. Il prit le sentier qui longe la côte ouest de l'île, côté *Cöu*. Sur la route, il s'arrêta pour pêcher à marée basse. Son panier était chargé de différents produits de la mer : une palourde, un petit troca, une loche bleue, un petit turbo et un gros troca.

Arrivé à la tribu de *Wâkatr*, il fut émerveillé par la rayure des clovisses étalées tout au long de la plage au sable blanc.

Il voulut à tout prix les ramasser, mais son panier était déjà bien rempli. Il chercha un moyen pour fabriquer un panier. Il trouva un petit coco germé poussant à côté de la route à *Bahlaba*. Il coupa une feuille pour tresser un petit panier rond. Il ramassa tranquillement ces clovisses trouvées sur le sable pour remplir son panier.

Après un long moment passé au côté de ses proches à *Fayava*, il décida de rejoindre sa tribu à *Öhnyât*. Sur le chemin du retour, il s'étonna de la taille du fameux coco germé. Il était devenu un cocotier géant et chargé de fruits. Lorsqu'on le coupait pour boire, il avait un goût extraordinaire. Le coco germé était très bon à manger. On pouvait aussi utiliser le lait de coco râpé pour la cuisine.

A la tribu de *Lekiny*, les habitants se mirent à ramasser les cocos germés pour les planter dans les terrains situés vers la forêt.

C'est ainsi que le cocotier s'est propagé sur toute l'île d'*Ouvéa*. Un simple coco germé apporté par la mer pour s'installer à *Bahlaba*. Un petit coin de *Wâkatr Wagewe* situé à la limite avec la tribu de *Lekiny*.

Jacob Hmõng WAHEO, *Contes d'Iaai*, Académie des langues kanak, Nouméa, 2021.

Barème de notation (/20)

Le travail de traduction du candidat sera évalué sur 20 points après appréciation des quatre critères :

1. La compréhension globale du texte (/4 pts)

2. La fidélité au texte de la langue de départ (/5 pts)

- a. Sur la forme (/2,5 pts)
- b. Sur le fond (/2,5 pts)

3. La capacité à reformuler les énoncés en langue avec des énoncés appropriés en français (/5 pts) en sachant :

- a. Respecter le ton du récit (/2,5 pts)
- b. Transposer l'implicite du message en langue (/2,5 pts)

4. L'évaluation de la grammaire et de l'orthographe en français (/6 pts)

- a. Grammaire (/2 pts)
- b. Lexique : savoir utiliser les correspondances lexicales et sémantiques correctes de la langue au français (/2 pts)
- c. Orthographe (/2 pts)

1^{ER} CONCOURS EXTERNE OUVERT AU TITRE DE L'ANNEE 2023 POUR LE RECRUTEMENT
DANS LE CORPS DES ADJOINTS D'EDUCATION DU CADRE DES PERSONNELS
DE SURVEILLANCE ET D'EDUCATION DE LA NOUVELLE-CALEDONIE

-----□□-----

**EPREUVE ECRITE FACULTATIVE D'ADMISSION : LANGUE REGIONALE MELANESIENNE -
AJIE**

DUREE : 1h00

COEFFICIENT : POINT > 10

SUJET

Pugèwè pèci tò xè ria rö mêtê a' pwâgafa.

Vinimö i rha béâfi xè névâ rö *Öhnyat* mâ rha pumâ ré kani tò névâ rö *Bahlaba*

Na möfu na béâfi-ré rö mèè névâ tö néyi né névâ rö *Öhnyât*. Na tö kaa pwé i mèèxa. Böfi tèi rha nédaa, na tânéxâi êfê na yè vi na ka pwayèfi pâfâ béé-é ré tö névâ rö *Fayava*. Aè, na wii ka pôfö pè rhèwifî-e. Na yè tâi ké yè pè yexèvè vitânéxâi xi-e ?

– Na da waa rha kââ, gö yè dé mâ törhûû.

Böfi tèi gaafa mèlöö, na böfi wê vi xè névâ tö *Saint-Thomas* cèki pwa rö névâ tö *Hwadrilla*. Na böfi pè wêyê ré vi rö kaa luu i mèèxa né néyi, tö ékafaé né névâ tö *Cöu*. Tö wêyê xi-e, na böfi tömâ cèki kwâna rèi maa. Na böfi dö rhâri na kêbö xi-e vèfi ka pôfö êê kwâna mi xè nérhèëmâi na wii : rha yù kafèè, rha dö yù ka yafi, rha gwêêdöö ka kôfö, dèxâ êwâ ré é a'yè turbo mâ rha dö yù ka kau.

Na böfi pwa rö névâ tö *Wâkatr*, na böfi dö viofo waa i ké kafa i pâfâ yù-ré é vâi-fé rö pôfö pwaawîè ka dö mè e na nédââwê rö-i.

Na dö bafi kañi-fé, aè na wê rhâri na kêbö xi-e. Na böfi mèyè ké yè waa-né dèxâ kêbö. Na böfi pwayèfi rha olè pumâ ré kani rö pôfö wêyê rö névâ tö *Bahlaba*. Na böfi yörhefe rha dee-é cèki lè rha olè kêbö ka powéé. Na böfi kañi pâfâ yù ré na pwayèfi-fé rö nédââwê cèki rhâri kêbö xi-e.

Radè ké wê tö vè mwââ xi-e rö pwafa pâfâ béé-é tö névâ rö *Fayava*, na böfi tânéxâi êfê na yè vi tèè na névâ xi-e rö *Öhnyât*. Böfi tö wêyê xi-e, na böfi cêrhö waa ki kau i pumâ-ré. Na wê tö rha pûu nu ka kau mâ ka wii na pâfâ pwêê-é. Na ki gèré ya'-é vèki ké wâyö-é, na dö néé e au. Böfi na dö e au ké yè öi pumâ. Gèré pâfi ké pè bafee nu ka é ii vèki ké uö êêara.

Tö névâ rö *Lekiny*, pâfâ kâmö céfé kañi pâfâ pumâ cèki céfé nâi-fé rö pâfâ kaa tö ré tö léwé néxö.

Na ûfû-ré ké kani vè pôfö i pâfâ pûu nu rö néyi tö névâ rö *Pûûdaa*. Rha pumâ ré pwa vèfi nérhèëmâi cèki kani rö névâ tö *Bahlaba*. Rha kaa tö ka yafi tö névâ rö *Wâkatr Wagewe* ré tö léé névâ vèfi névâ tö *Lekiny*.

Vinimö i Jacob Hmöng WAHEO, *Vinimö xè Pûûdaa*, Académie des langues kanak, Numéa, 2021.

**1^{ER} CONCOURS EXTERNE OUVERT AU TITRE DE L'ANNEE 2023 POUR LE RECRUTEMENT
DANS LE CORPS DES ADJOINTS D'EDUCATION DU CADRE DES PERSONNELS
DE SURVEILLANCE ET D'EDUCATION DE LA NOUVELLE-CALÉDONIE**

**EPREUVE ECRITE FACULTATIVE D'ADMISSION : LANGUE REGIONALE MELANESIENNE -
DREHU**

DUREE : 1h00

COEFFICIENT : POINT > 10

SUJET

Troa qene ujëne koi qene wiwi cahu trekes.

Ifejcatrene la ketre quatre ne Öhnyat me la ketre onocia ka cia e *Bahlaba*

Ame la qatr, ke ka mele nyidrë e kolopi götrane la hunahmi ne Öhnyat ngöne la hna mejë hnei jö. Ame ngöne la ketre drai, hnei nyidrë hna troa ihamë kowe la itre sine i nyidrë e Fayava. Ngo, nyimutre la itre ejolen. Tro jë kuca tune ka la matre eatrëne la mekuna i nyidrë ?

- Nyine u ju hë, eni pe a tro.

Ame elanyi hmakany, hnei nyidrë hna tro qa *Saint-Thomas* a tro *Hwadrilla*. Hnei nyidrë hna xome la neköi gojenyi ka trongëne la götrane kuë ne la hnapet, hna hëne ka hape *Cöu*. E cili gojeny, hnei nyidrë hna pane cile troa song. Ka tiqa la watrenge i nyidrë hnei itre öni ne hmej : paluutr, ca neköi wupalath, neköi ie bulu, ca neköi jama me ca wupalathe ka tru.

Ame la nyidrë traqa e *Wäkatr*, hna amadri nyidrë hnene la itre sula hna thatha hane hune la eqeane la hngöni ka wië.

Hnei nyidrë hna ajane troa hlem, ngo tiqa ha la watrenge i nyidrë. Hnei nyidrë hna thele troa tiithe la ca watreng. Öhne pe hi nyidrë la neköi onocia ka cia ezine la gojenyi e *Bahlaba*. Nyidrëti a thupa jë la ketre drohnu troa tiithe la ca watrenge ka raon. Nyidrë a hleme jë la itre sula me aliene la watrenge i nyidrë.

Thupene la hnei nyidrë hna lapa cememine la itre sine i nyidrë e *Fayava*, hnei nyidrë hna tro hmaca e *Öhnyat*. Ngöne la gojenyi nyidrëti ne bëek, hna asesëkötrë nyidrë hnene la aqane etrune lo onocia. Nu atraqatre hë ej, nge kola waa finifini. Ketre ame la kola sa ime i nyidrë ke ka hnyapa catr. Ketre ame la onocia ke ka hnyapa fe troa xen. Ketre ijije fe tro së xuje la ono göi kuci xen.

Ngöne la hunahmi e *Lekiny*, hnene la itre ka mele e cili hna hleme la itre onocia me traane ngöne la götrane e koho hnënge hnit.

Qane hi lai hna cia la itre nu ngöne la hnapeti e Eaj. Ca onocia hna manije fë qa hnagejë me cia e *Bahlaba*. Neköi götrane ne *Wäkatr Wagewe* kola nyi ifego memine la hunahmi e *Lekiny*.

Hna cinyihane hnei Jacob WAHEO, *Contes d'laai*, hna huliwane me Academie des langues Kanak, e Numea lo macatre 2021.

**1^{ER} CONCOURS EXTERNE OUVERT AU TITRE DE L'ANNEE 2023 POUR LE RECRUTEMENT
DANS LE CORPS DES ADJOINTS D'EDUCATION DU CADRE DES PERSONNELS
DE SURVEILLANCE ET D'EDUCATION DE LA NOUVELLE-CALÉDONIE**

**EPREUVE ECRITE FACULTATIVE D'ADMISSION : LANGUE REGIONALE MELANESIENNE -
NENGONE**

DUREE : 1h00

COEFFICIENT : POINT > 10

SUJET

Traduisez en français le texte ci-dessous.

Wanata no se mohma no *Öhnyat* ne ore kare nu hna puja i *Bahlaba*.

Mohma ci menenge ri gula ro nore wabeti, ri pahnamenenge no *Öhnyat*, melei kore hna kurulo hnei du. Se ran, kedi bone me uanelo ko bone dai hue co sisi rekani bone i *Fayava* ke bone di yara hmaiai ko akedini. Korione ke bone co ayuni ore ace bone ci kace jewe ?

- Deko pengen, dai ulebut.

Orebut, bone canga hue sereti *Saint-Thomas*, ca pina i *Hwadrilla*. Bone hna yose ore walene no gula eak nore wabeti, gula Cöu. Ri len, bone me dai ci sere, ci lae iane ore huede papa. Wacenge bon, cece hnei ia re cele, sa ko palutr, sa ko wakada, sa ko pashawa, sa ko cohuede ka sa kore gara wakada.

Pinalu i hnamenenge no *Wakatr*, bone ci uran ore ta hna sisil nore so wateda, hmulu ri gunine me gada.

Bone ci alane co cicine joko, ke wacenge bone di ha cece, hale bone me ci there ko korione ko bone thuni co kada wacenge yawe. Kedi bone me unilu sa kore guwa kare nu ci puja melei cadra lene i *Bahlaba*. Bone canga kozebut, sa kore guwa adrodronu, bane kadane sa kore cenge hnero kul, hale bone me cicinelo ore so wateda hna sisil, ca me cecelo ko, kore cenge hnero kule bon.

Thubenelo, bone ma nidi hna menenge, neil ore kani bone i *Fayava*, bone me ci uane ko bone ha co yewe yawe i pahnamenenge ni bone i *Öhnyat*. Ri ci yewe yawe, bone ci tijan ore hmaiai kore kare nu, ore wakarenu honad, ha hmajiadra il, ka cece hnei wanu. Ngei eje ma cie bone buti bane kua, ore buruya il. Eje thuni joko co yose ore hnakuanu ni bon, bane ru kodraru.

Ri pahnamenenge no *Lekiny*, buice ci menenge omelei, ci cicine so ore ta kare nu, bane cane di, ri ta so rawa ni buic, acenon ore wocedran.

Inomelei, ko thu hmaiai kore ta nu ri wabeti no *Eal*, lene so ri saso kore wanu, hna thalo sere ri cele, thu co menenge i *Bahlaba*. Se guwa guhne i *Wâkatr Wagewe*, melei ri hna ethewelen no pahnamenenge no *Lekiny*.

Jacob Hmöng WAHEO, *Contes d'laai*, Académie des langues kanak, Nouméa, 2021.

1^{ER} CONCOURS EXTERNE OUVERT AU TITRE DE L'ANNEE 2023 POUR LE RECRUTEMENT
DANS LE CORPS DES ADJOINTS D'EDUCATION DU CADRE DES PERSONNELS
DE SURVEILLANCE ET D'EDUCATION DE LA NOUVELLE-CALEDONIE

**EPREUVE ECRITE FACULTATIVE D'ADMISSION : LANGUE REGIONALE MELANESIENNE -
PAICI**

DUREE : 1h00

COEFFICIENT : POINT > 10

SUJET

Traduisez en français le texte ci-dessous.

Jèkutâ goo pwi jè ijao géé *Öhnyat* mâ i nû puma nâ cipuu wâ *Bahlaba*

É pitââ pwi ijao pwârâgöörö pô, wâ nâpô *Öhnyat*. É tââ nâ éré nâ té mé wêê i töötù. Nâ jè töötù â é nîmîîrî mâ nâ é pâ nâu cai tépa béé-é wâ *Fayava*. Âconâ wâru pitôtâi. É mwââ wênâu târâ pai pa coo é pwinâ nûmêê goo ?

– Câ caa pwa mûûrû naa goo, go mwââ côô wiênâ.

Nâ dëuru kârâ nâ dëuru â é pârà géé nâjawé *Saint-Thomas* pââ nâ *Hwadrilla*. É po wiâ mé Cöu éré dô côwâ kârâ pô. Wii nâigé â é coo târâ tēwé. Jèè wââbéé nâ kébwö kêê goro jèpë, mâ nârî paraga mâ méêa bwùucùrù mâ nârî bwéé mâ jè paraga mâinâ.

É tèèpaa pââ naa nâpô *Wâkatr* â é nyê dau ipwédé goo pai pwârâ kârâ pwaakûû papéécééri wii bërëwië.

Nyê dau nûmêê nâ é töri âconâ jèè wââbéé i nâkébwö kêê. É nyê nûmâ mûdërë cè pwinâ é nâmâ pwa kébwö goo. É pâdari i puuma nâ cipuu bërë nâigé wâ *Bahlaba*. É tépâgë i jè dooronû târâ pëti jii nârî kébwö. É nyê töri pââ i pââ pwaakûû nâ é pâdari göörö mârâwâ â é pwaai i kébwö kêê.

Wërë nâ jèè tēpo göri-é jaa tépa béé-é naa *Fayava* â é nîmîîrî mâ nâ é wâjuwé côwâ naa nâpô kêê naa *Öhnyât*. Unâ é mé wii nâigé â é pwö goo pai mâinâ wërë i nû puuma nâ ia. É jèè podau mâinâ â jèè pwa pwêê-ê. Nâ jè tépâgë i pwêê-ê târâ wâdo â nyê dau wâdé kaa nûmêê. Nyê dau wâdé mwârâ i puumâ nâ, nâ jè uti. Jè pa mwârâ i nûürü nû târâ pwa ilö.

Wâ nâpô *Lekiny*, â nâ rë mé tépa âboro wêê nâu töri i nû puma târâ câmî bërë nâmôtö.

Nyê wërëpwiri kaa pai wâru wërë nû naa göörö pô *Uvéa*. Taapoo géé goo jii caapwi nû puumâ mûûrû tapwùrù kârâ wië tia *Bahlaba*. Jii éré géé *Wâkatr Wagewe* nâ tââ cééré nâpô *Lekiny*.

Jacob Hmöng WAHEO, *Contes d'laai*, Académie des langues kanak, Nouméa, 2021.