

BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL

BREVET DES MÉTIERS D'ART

TOUTES SPÉCIALITÉS

ÉPREUVE DE FRANÇAIS DU MARDI 18 JUIN

SESSION 2024

*Ce sujet comporte 5 pages numérotées de 1/5 à 5/5.
Dès que le sujet vous est remis, assurez-vous qu'il est complet.*

(L'usage du dictionnaire et de la calculatrice est interdit)

Durée totale de l'épreuve : **3 heures - Coefficient : 2,5**

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	SUJET
Repère de l'épreuve : 2406-FHG FR 1	Page 1/5

Programme limitatif : « le jeu : futilité, nécessité »

Texte 1

Nous, les enfants de la plage, nous nous déplaçons vite et tournons, comme des derviches¹, d'une activité à une autre. Munis de nos épuisettes, nous pêchons des crabes, des étoiles de mer, des hippocampes. Les crevettes passent entre les mailles, ce n'est pas grave. [...]

5 Les enfants venus d'ailleurs ne savent rien de tout cela.

[...] Notre mépris est encore plus écrasant quand les enfants venus d'ailleurs sont en colonie de vacances. Ils vont en rangs et en chantant. Nous aurions presque pitié. Il est inscrit que nous ne jouerons jamais avec eux. Ce n'est pas vrai pour les autres enfants estivants². En réalité, la plupart bronzent et se dégourdissent
10 rapidement. Ils apprennent plus vite que progresse l'été. Et, souvent, leurs questions extravagantes nous donnent des idées. Dans les bandes qui se font et se défont, on oublie qui vient d'où et pour combien de temps. On expédie les formalités de nom et d'âge pour s'activer ensemble. Nous construisons des châteaux de sable avec créneaux et tourelles, fossés et ponts-levis. Les fossés à sec sont inefficaces. Mais la
15 marée montante en fait de redoutables défenses. Le château est invulnérable. Ça ne dure pas longtemps. Cette même eau qui le protégeait des ennemis se change en son pire ennemi. Elle envahit ses soubassements (les oubliettes où croupissaient des traîtres ?), gagne ses murailles. Par vagues courtes et régulières la mer nivelle les fossés, sape créneaux et tourelles. Les failles s'aggravent. Des blocs se détachent
20 d'un coup. Le superbe château vire au tas de sable. Miné, il s'écroule par pans entiers. Les bâtisseurs dans l'âme souffrent à l'admettre. Tandis qu'appliquée et pleine d'espoir, je colmate une faille avec de l'écume, les garçons se démènent, rétablissent une toiture, jouent de l'aplat de leur pelle³. Il faudrait, dit l'un deux, pour sauver le château construire un barrage. Je n'y crois pas. Il est trop tard. J'abandonne l'écume,
25 je déserte le domaine des bâtisseurs et m'associe à l'activité modeste de jumelles qui moulent des galettes de sable mouillé. Les deux petites filles sont absolument identiques, comme leurs galettes.

Le château continue de crouler. Vous auriez dû le construire dans le sable sec, là où la marée ne monte pas, pontifie⁴ un père qui ignore l'attrait des causes perdues
30 et l'empire des ruines. C'est parce que le château s'écroule, c'est dans l'intervalle où, quoique délabré, il garde des traces de sa gloire passée, que soudain il s'anime et devient *habité*. Il est traversé de voix, on entend des appels au secours, des histoires se nouent – et une grande tristesse *nous* abat. Car j'ai quitté les jumelles pâtissières et leur série de moules. J'ai rejoint la troupe des bâtisseurs vaincus.

Chantal Thomas, *Souvenirs de la marée basse*, 2017.

¹ Religieux musulmans qui pratiquent une danse rituelle où ils tournent sur eux-mêmes.

² Vacanciers durant l'été.

³ Aplatisent le sable avec leur pelle.

⁴ Parle avec prétention.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	SUJET
Repère de l'épreuve : 2406-FHG FR 1	Page 2/5

Texte 2

[...] Les jeux en ligne, fréquentés par des millions de joueurs à la fois, offrent une foule de spectateurs potentiels aux actions du joueur. Certaines quêtes – vaincre le nécromancien¹ habitant un château hanté, récupérer un objet rare aux mains d'un terrible pirate, affronter un dragon millénaire, etc. – doivent être accomplies en groupe
5 dans des aventures pouvant exiger des séances de jeu de plusieurs heures. Au fil des quêtes en groupe et des victoires partagées, des amitiés naissent et grandissent. On se donnera désormais rendez-vous en ligne, on se saluera, on fera des quêtes en commun, on échangera des objets trouvés. Lentement même, on en viendra à donner des objets rares, voire de l'argent, pour aider son compagnon de jeu dans sa
10 progression. On ne fait donc pas que jouer, on socialise, on entretient des amitiés. Celles-ci pallient² la distance physique entre les joueurs par une proximité symbolique : le partage d'une passion. Plonger dans les univers en ligne, c'est ainsi retrouver une communauté de sensibilité.

Certes, les joueurs ne proviennent pas tous du même pays, ils n'ont souvent pas
15 la même langue maternelle, ni le même âge, ils ne partagent pas nécessairement les mêmes opinions politiques, mais ils se retrouvent en raison d'une affection commune pour les univers merveilleux. Ils souhaitent prendre part à cette communauté virtuelle car ils ont quelque envie de fuir le monde réel. La présence des autres joueurs donne une certaine légitimité à la fréquentation du jeu ; elle permet d'un simple clic de souris
20 d'entrer dans un monde où cette passion est reconnue, où est reconnue aussi la volonté d'y investir de larges pans de son temps libre. Personne, là, pour remettre en question le choix de jouer, bien au contraire. Je prendrai quelques minutes pour féliciter un partenaire de jeu venant mettre la main sur un objet rare et recherché – cette pièce d'armure magique qui seule permet la victoire sur un ennemi terrible, cette
25 amulette fort complexe à fabriquer – ; il soulignera de même l'une de mes réussites. Nous contribuerons à faire du monde en ligne un lieu où il fait bon vivre.

**Justine Canonne, « Les jeux vidéo, passion ou addiction »,
Sciences humaines n°229, septembre 2011.**

¹ Sorcier qui parle avec les morts.

² Compensent.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	SUJET
Repère de l'épreuve : 2406-FHG FR 1	Page 3/5

Image



Photogramme de la saison 1 de la série *Stranger Things*, 2016.

Un groupe d'amis se rassemble dans le sous-sol de l'un d'entre eux pour jouer à « Donjons et dragons ». Ce jeu de rôle médiéval et fantastique sur table est l'un des premiers créés dans les années 1970 aux États-Unis. Les joueurs sont immergés dans un même monde imaginaire organisé par des règles. Ils doivent collaborer pour accomplir une quête sous la direction d'un maître du jeu.

Évaluation des compétences de lecture

(10 points)

Après avoir lu attentivement les textes du corpus, vous répondrez aux questions qui suivent. Toutes les réponses doivent être rédigées et justifiées. Vous veillerez au soin apporté à la langue et à votre copie.

Texte 1

Question 1 : (2 points)

Comment le jeu du château de sable évolue-t-il selon les états de la marée ? Justifiez vos réponses.

Question 2 : (2 points)

Quel groupe de joueurs la narratrice rejoint-elle finalement ? Expliquez sa motivation.

Texte 2

Question 3 : (2 points)

Expliquez ce qui lie les joueurs malgré leurs différences. Justifiez votre réponse en vous appuyant sur des éléments du texte.

Image

Question 4 : (1 point)

Analysez l'image : que révèle l'attitude de chaque joueur sur son implication dans le jeu ?

Corpus (textes et image)

Question 5 : (3 points)

Choisissez l'un de ces trois titres :

- Des partenaires de jeu
- Jouer c'est imaginer
- La beauté du jeu

Justifiez votre choix en montrant pourquoi ce titre rend bien compte des points communs et des différences entre le texte 1, le texte 2 et l'image.

Évaluation des compétences d'écriture

(10 points)

Le jeu permet-il toujours de créer des liens solides ?

Dans un développement organisé et argumenté d'une quarantaine de lignes, vous exprimerez votre point de vue personnel en vous aidant du corpus et des connaissances acquises durant vos lectures de l'année, en particulier celle de l'œuvre littéraire étudiée dans le cadre du programme. Vous pourrez aussi mobiliser votre culture personnelle.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités	
Épreuve de Français	SUJET
Repère de l'épreuve : 2406-FHG FR 1	Page 5/5