

BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL

BREVET DES MÉTIERS D'ART

TOUTES SPÉCIALITÉS

ÉPREUVE DE FRANÇAIS

SESSION 2024

*Le sujet compte 6 pages numérotées de 1/6 à 6/6.
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		Page 1/6
Repère de l'épreuve : PF 2409-FHG FR 3		

Programme limitatif : « le jeu : futilité, nécessité »

Document iconographique : Mathieu Le Nain, *Les Tricheurs* (1645-1655)



Texte 1 : Thibault de Saint-Maurice, *Tricher est-ce jouer ou au contraire tuer le jeu ?*, podcast de France Inter, février 2022

Dès lors qu'il y a un jeu, des règles, plusieurs joueurs, la possibilité qu'il y ait de la triche est là. La triche est la doublure du jeu, son envers, son ombre et pour qui aime jouer, la triche est à la fois un scandale et un défi. Un scandale parce que le joueur trahit le pacte de confiance qui se noue dès lors que l'on se met à jouer ensemble. Et puis un défi aussi pour les tricheurs de ne pas se faire prendre et pour les autres joueurs de ne pas se faire piéger. [...]

Ce qui nous paraît moralement condamnable dans la triche ce n'est pas la triche en elle-même, mais ses conséquences : le fait d'avoir été manipulé, le fait que le jeu n'ait pas été égal, le fait que la victoire ait été volée. Mais la tricherie en elle-même n'est pas condamnée. Elle peut même devenir positive : quand on triche pour faire gagner ses enfants par exemple. Ou même plus largement : la politesse est une tricherie sociale, le théâtre ou le cinéma sont des tricheries artistiques, et jusqu'à la séduction qui implique une certaine tricherie avec la réalité pour se présenter sous son meilleur jour...

La tricherie comme production d'une illusion n'est donc pas mauvaise en soi, il y a de bonnes tricheries et de mauvaises tricheries en fonction de leurs conséquences. Parce que nous avons un rapport intéressé à la vérité, au réel comme aux règles des jeux auxquels nous jouons.

Le fait que la triche soit toujours possible doit donc aussi nous apprendre, en retour, à ne pas être trop crédule. À ne pas confondre confiance et crédulité. À ne pas considérer que l'accord sur des règles suffit. À développer son attention à la manière de jouer des autres et à rester sur le qui-vive pour débusquer l'éventuelle tricherie. Bref la triche est une invitation à jouer encore plus sérieusement.

Texte 2 : Prosper Mérimée, *La Partie de trictrac*, 1830

Roger est un lieutenant de marine marié à Gabrielle. Il joue régulièrement au trictrac (un jeu de société) avec un capitaine hollandais..

L'argent du ménage prit le même chemin que son argent de poche. Bientôt Roger fut réduit à jouer ses derniers vingt-cinq napoléons¹. Il s'appliquait horriblement ; aussi la partie fut-elle longue et disputée. Il vint un moment où Roger, tenant le cornet², n'avait plus qu'une chance pour gagner : je crois qu'il lui fallait six - quatre. La nuit était
5 avancée. Un officier qui les avait longtemps regardés jouer avait fini par s'endormir sur un fauteuil. Le Hollandais était fatigué et assoupi ; en outre, il avait bu beaucoup de punch. Roger seul était bien éveillé, et en proie au plus violent désespoir. Ce fut en frémissant qu'il jeta les dés. Il les jeta si rudement sur le damier, que de la secousse une bougie tomba sur le plancher. Le Hollandais tourna la tête d'abord vers la bougie,
10 qui venait de couvrir de cire son pantalon neuf, puis il regarda les dés. — Ils marquaient six et quatre.

Roger, pâle comme la mort, reçut les vingt-cinq napoléons. Ils continuèrent à jouer. La chance devint favorable à mon malheureux ami, qui pourtant faisait écoles sur écoles³, et qui casait⁴ comme s'il avait voulu perdre. Le lieutenant hollandais
15 s'entêta, doubla, décupla les enjeux : il perdit toujours. Je crois le voir encore : c'était un grand blond, flegmatique, dont la figure semblait être de cire. Il se leva enfin, ayant perdu quarante mille francs, qu'il paya sans que sa physionomie décelât la moindre émotion.

Roger lui dit : « Ce que nous avons fait ce soir ne signifie rien, vous dormiez à
20 moitié ; je ne veux pas de votre argent. »

— « Vous plaisantez, » répondit le flegmatique Hollandais ; « j'ai très bien joué, mais les dés ont été contre moi. Je suis sûr de pouvoir toujours vous gagner. Bonsoir ! » Et il le quitta.

Le lendemain nous apprîmes que, désespéré de sa perte, il s'était brûlé la cervelle
25 dans sa chambre après avoir bu un bol de punch.

Les quarante mille francs gagnés par Roger étaient étalés sur une table, et Gabrielle les contemplait avec un sourire de satisfaction. « Nous voilà bien riches, » dit-elle ; « que ferons-nous de tout cet argent ? »

Roger ne répondit rien ; il paraissait comme hébété depuis la mort du Hollandais.
30 « Il faut faire mille folies », continua la Gabrielle : « argent gagné aussi facilement doit se dépenser de même. Achetons une calèche, et narguons le préfet maritime et sa femme. Je veux avoir des diamants, des cachemires. Demande un congé et allons à Paris ; ici, nous ne viendrons jamais à bout de tant d'argent ! » Elle s'arrêta pour observer Roger, qui les yeux fixés sur le plancher, la tête appuyée sur sa main, ne
35 l'avait pas entendue, et semblait rouler dans sa tête les plus sinistres pensées.

- Que diable as-tu, Roger ? s'écria-t-elle en appuyant une main sur son épaule. Tu me fais la moue, je crois ; je ne puis t'arracher une parole.

¹ Napoléons : pièces de monnaie.

² Cornet : gobelet servant à mélanger puis jeter les dés.

³ Faire écoles sur écoles : se tromper dans le décompte des points.

⁴ Caser : déplacer ses pions sur le damier.

- Je suis bien malheureux, dit-il enfin avec un soupir étouffé.

40 - Malheureux ! Dieu me pardonne, n'aurais-tu pas des remords pour avoir plumé
ce gros mynheer⁵ ?

Il releva la tête et la regarda d'un œil hagard.

45 - Qu'importe, poursuivit-elle, qu'importe qu'il ait pris la chose au tragique et qu'il
se soit brûlé ce qu'il avait de cervelle ! Je ne plains pas les joueurs qui perdent ; et
certes son argent est mieux entre nos mains que dans les siennes : il l'aurait dépensé
à boire et à fumer au lieu que nous, nous allons faire mille extravagances toutes plus
élégantes les unes que les autres.

Roger se promenait par la chambre, la tête penchée sur sa poitrine, les yeux à
demi fermés et remplis de larmes. Il vous aurait fait pitié si vous l'aviez vu.

50 - Sais-tu, lui dit Gabrielle, que des gens qui ne connaîtraient pas ta sensibilité
romanesque pourraient bien croire que tu as triché ? »

- Et si cela était vrai ? s'écria-t-il d'une voix sourde en s'arrêtant devant elle.

- Bah ! répondit-elle en souriant, tu n'as pas assez d'esprit pour tricher au jeu.

- Oui, j'ai triché, Gabrielle ; j'ai triché comme un misérable que je suis.

55 Elle comprit à son émotion qu'il ne disait que trop vrai ; elle s'assit sur un canapé
et demeura quelque temps sans parler.

- J'aimerais mieux, dit-elle enfin d'une voix très émue, j'aimerais mieux que tu eusses
tué dix hommes que d'avoir triché au jeu.

60 Il y eut un mortel silence d'une demi-heure. Ils étaient assis tous les deux sur le
même sofa, et ne se regardèrent pas une seule fois. Roger se leva le premier, et lui
dit bonsoir d'une voix assez calme.

- Bonsoir ! lui répondit-elle d'un ton sec et froid.

⁵ Mynheer : traduction de Monsieur.

QUESTIONS

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.

Évaluation des compétences de lecture

(10 points)

Document iconographique (2 points)

1. En vous appuyant sur une analyse précise du tableau, montrez comment chacun des personnages autour de la table intervient dans le jeu.

Texte 1 (2 points)

2. Pourquoi, d'après l'auteur, y a-t-il de « bonnes tricheries et de mauvaises tricheries » ?

Texte 2 (3 points)

3. Quels sentiments successifs traversent Roger dans cet extrait ?

4. Quelles sont les conséquences de cette partie pour chacun des joueurs ?

Corpus (3 points)

5. Choisissez un des deux titres proposés et montrez pourquoi il rend bien compte des points communs et différences entre les documents du corpus.

- **Une seule règle dans la vie : gagner !**
- **Tricher n'est pas jouer.**

Évaluation des compétences d'écriture

(10 points)

Le jeu impose-t-il de respecter des règles ?

En vous appuyant sur les documents du corpus, vos connaissances et vos lectures de l'année, en particulier celle de l'œuvre du programme, vous répondrez à cette question dans un développement argumenté d'une quarantaine de lignes au moins.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art – Toutes spécialités		
Épreuve de Français		Page 6/6
Repère de l'épreuve : PF 2409-FHG FR 3		