

Baccalauréat professionnel "Métiers de la mer"
Baccalauréat professionnel «Cultures marines»

E51 Français

Durée : 3 heures

L'usage de la calculatrice est interdit.

Nota :

Dans le cas où un(e) candidat(e) repère ce qui lui semble être une erreur d'énoncé, il (elle) le signale très lisiblement sur sa copie, propose la correction et poursuit l'épreuve en conséquence. De même, si cela vous conduit à formuler une ou plusieurs hypothèses, il vous est demandé de la (ou les) mentionner explicitement.

La copie que vous rendrez ne devra, conformément au principe d'anonymat, comporter aucun signe distinctif, tel que nom, signature, origine, etc. Si le travail qui vous est demandé comporte notamment la rédaction d'un projet ou d'une note, vous devrez impérativement vous abstenir de signer ou de l'identifier.

Objet d'étude : « Le jeu : futilité, nécessité. »

Document 1 : « Le Joujou du pauvre »

[...] Sur une route, derrière la grille d'un vaste jardin, au bout duquel apparaissait la blancheur d'un joli château frappé par le soleil, se tenait un enfant beau et frais, habillé de ces vêtements de campagne si pleins de coquetterie.

Le luxe, l'insouciance et le spectacle habituel de la richesse rendent ces enfants-là si jolis, qu'on les croirait faits d'une autre pâte que les enfants de la médiocrité ou de la pauvreté.

À côté de lui, gisait sur l'herbe un joujou splendide, aussi frais que son maître, verni, doré, vêtu d'une robe pourpre, et couvert de plumets et de verroterie. Mais l'enfant ne s'occupait pas de son joujou préféré, et voici ce qu'il regardait :

De l'autre côté de la grille, sur la route, entre les chardons et les orties, il y avait un autre enfant, sale, chétif, fuligineux¹, un de ces marmots-parias² dont un œil impartial découvrait la beauté, si, comme l'œil du connaisseur devine la peinture idéale sous un vernis de carrossier, il le nettoyait de la répugnante patine³ de la misère.

À travers ces barreaux symboliques séparant deux mondes, la grande route et le château, l'enfant pauvre montrait à l'enfant riche son propre joujou, que celui-ci examinait avidement comme un objet rare et inconnu. Or, ce joujou, que le petit souillon⁴ agaçait, agitait et secouait dans une boîte grillée, c'était un rat vivant ! Les parents par économie sans doute avaient tiré le joujou de la vie elle-même.

Et les deux enfants se riaient l'un à l'autre fraternellement, avec des dents d'une égale blancheur.

Charles Baudelaire, *Le Spleen de Paris*, 1869 – *Petits Poèmes en Prose*

¹ Qui a les apparences, la couleur noirâtre de la suie.

² Enfants rejetés, indignes de la société.

³ Teinte, coloration, texture que prennent avec le temps certains objets.

⁴ Celui/celle qui salit ses vêtements.

Document 2 : Les Joueurs de skat⁵



Les Joueurs de skat, 1920, Otto Dix (1891- 1969)

Huile sur toile et collages – Galerie Nationale de Berlin

⁵ jeu de cartes populaire en Allemagne.

Document 3 : « Farces fraternelles »

Le narrateur raconte les farces que son frère cadet Paul fait à leur petite sœur.

Dans les fins cheveux frisés, Paul accrochait une poignée de cigales et les insectes captifs vrombissaient autour de la tête enfantine, qui riait, pâle de terreur ; ou bien, il l'installait, à deux mètres du sol, dans la fourche d'un olivier, et feignait ensuite de l'abandonner à son triste sort ; un jour, comme elle avait peur de descendre, elle grimpa jusqu'aux plus hautes branches, et ma mère épouvantée vit de loin ce petit visage au-dessus du feuillage d'argent... Elle courut chercher l'échelle double, et réussit à la capturer, avec l'aide de ma tante Rose, comme font parfois les pompiers pour les petits chats aventureux.

Paul affirma « qu'elle lui avait échappé », et la petite sœur fut désormais considérée comme un singe capable des pires escalades.

D'autres fois, il lui glissait dans le dos de la bourre de « gratte-cul »⁶, qui est la baie de l'églantier⁷, et que l'on nomme ainsi pour de bonnes raisons : elle y gagna la réputation de pleurnicher sans savoir pourquoi.

Il la calmait en la gavant de gomme d'amandier, et lui fit même manger une pastille de réglisse qui ne sortait pas d'une pharmacie, mais d'un lapin. Il me confia cet exploit le soir même, car il craignait de l'avoir empoisonnée.

Je lui avouais alors que je lui avais moi-même offert des olives noires encore tièdes, ramassées dans le sillage d'un troupeau de chèvres et qu'il s'en était fort bien trouvé. Il fut charmé par cet aveu rassurant, et continua sans regret ses farces fraternelles.

Mais, comme le grand Shakespeare⁸ devait me l'enseigner plus tard, *crime will out*, c'est-à-dire que les crimes ne restent jamais ignorés, si bien qu'un soir après la chasse, je le trouvais, dans notre chambre, sanglotant sur son oreiller.

Il avait, en ce jour fatal, inventé un nouveau jeu dont les règles étaient très simples... Il pinçait fortement la fesse dodue de la petite sœur, qui poussait aussitôt des cris perçants. Alors Paul courait, comme éperdu, vers la maison : « Maman ! Viens vite ! une guêpe l'a piquée ! »

Maman accourut deux fois avec du coton et de l'ammoniaque, et chercha à extraire, entre deux ongles, un aiguillon qui n'existait pas, ce qui redoubla les hurlements de la petite sœur, pour la plus grande joie du sensible Paul.

Mais il commit la grande erreur de renouveler une fois de trop sa plaisanterie fraternelle.

⁶ Poil à gratter.

⁷ Arbuste épineux de la famille des rosiers.

⁸ Dramaturge anglais (1564-1616).

Ma Mère, qui avait conçu des doutes, le prit sur le fait : il reçut une gifle magistrale suivie de quelques coups de martinet, qu'il accepta sans broncher : mais la remontrance pathétique⁹ qui suivit lui brisa le cœur, et à sept heures du soir, il en était encore inconsolable. A table, il se priva lui-même de dessert, tandis que la petite sœur martyrisée et reconnaissante lui offrait en pleurant de tendresse sa propre part de crème au caramel.

Marcel Pagnol, *Le Château de ma mère*, Editions de Fallois, 1957.

⁹ Qui suscite une émotion intense (douleur, pitié, tristesse, etc.)

PREMIÈRE PARTIE : Compétences de lecture (valeur = 10)

Analyse et interprétation :

1^{re} QUESTION (valeur = 3)

Document 1

Décrire les deux jouets en vous appuyant sur les procédés littéraires (champs lexicaux, figures de style, termes mélioratifs, etc.). Expliquer en quoi le jouet permet de rapprocher ces enfants issus de deux mondes différents et montrer leur égalité devant le jeu.

2^e QUESTION (valeur = 2)

Document 2

Analyser la composition du tableau : description des personnages, attitudes, décor.
Dégager le message du peintre.

3^e QUESTION (valeur = 2)

Document 3

Montrer comment le jeu permet l'expression des sentiments entre les membres de la famille. Justifier votre réponse.
Préciser la tonalité employée.

4^e QUESTION (valeur = 3)

Confrontation des documents 1, 2 et 3

Confronter en 8 à 10 lignes les documents du corpus en montrant les points communs et les différences.

Préciser les intentions de chaque auteur.

DEUXIÈME PARTIE : Compétences d'écriture (valeur = 10)

Selon vous, le jeu n'a-t-il pour finalité que le divertissement ?

Exprimer votre point de vue dans un développement structuré d'une quarantaine de lignes, en vous appuyant sur les documents du corpus, des lectures de l'année et vos connaissances personnelles.