

QUESTIONS

QUESTIONS DE REPÉRAGE

- Question 1 :* Quel a été le nom de la première loterie française en 1757 ? (0,25 point)
- Question 2 :* Au Loto, quel est le pourcentage de joueur qui a gagné le gros lot ? (0,25 point)
- Question 3 :* Quelle est la typologie des jeux proposée par Roger Caillois en 1958 ? (0,5 point)
- Question 4 :* Pourquoi peut-on dire que le jeu est, selon la formule de Paul Guth, « la forme laïque du miracle » ? (0,5 point)
- Question 5 :* Au Loto, il vaut mieux jouer les numéros « en retard » car, « en vertu de la loi des grands nombres, il faudra bien qu'ils se rattrapent ». Pourquoi le statisticien juge-t-il ce conseil inutile ? (1 point)
- Question 6 :* Si dans leurs principes et leurs règles de base, les jeux de hasard n'ont pratiquement pas évolué au cours des âges, il n'en va pas de même des techniques de jeu. À cet égard on peut distinguer plusieurs grandes étapes. Lesquelles ? (1,25 point)

QUESTIONS D'ANALYSE

- Question 7 :* Pourquoi l'État tolère-t-il les jeux d'argent et de hasard ? (1,5 point)
- Question 8 :* Quand le Loto de la Française des jeux a-t-il remplacé le traditionnel billet de la Loterie Nationale ? Quelles ont été les conséquences sur le type de pari et sur les mises des joueurs ? (1,75 point)
- Question 9 :* Le jeu de société est un puissant outil d'éducation. Que permet-il de développer chez l'enfant ? (2 points)

QUESTIONS DE TITRE ET DE PLAN

- Question 10 :* Les illustrations (Illustration 1 à 4) divisent le *dossier de textes* en quatre parties. Résumez sous la forme d'un titre (3 lignes maximum) le contenu de chacune de ces parties. (2 points)
- Question 11 :* Donnez un titre au *dossier de textes*. (1 point)

QUESTION DE SYNTHÈSE

- Question 12 :* En vous aidant des textes du dossier, expliquez les différentes motivations des participants aux communautés de jeu sur Internet. Ces « jeux virtuels » permettent-ils comme les « anciens » jeux, de se socialiser ? Sont-ils susceptibles de comporter les mêmes risques ? (8 points)