

Fiche pédagogique pratique pour le cours

• HISTOIRE •



Sujet : Le traité de Versailles

Cette activité est une introduction à ce traité. Il n'y sera ainsi question que des conséquences économiques, territoriale et de la création de la Société des Nations.

Classe : Sixième année

Prérequis : Connaissance de la première guerre mondiale

Matériel nécessaire : Les 5 feuilles de personnages ci-dessous, deux tables et cinq chaises

Temps requis : 30 minutes en tout (5 minutes d'introduction, 15 minutes de jeu, 10 minutes de débriefing)

Consignes : Les élèves incarnant les 5 puissances vont devoir discuter de différents points et se mettre d'accord sur leur application :

Les dommages de guerre : qui payera les dommages de guerre ?

Le territoire allemand : Le territoire allemand doit-il être morcelé ? Comment ? Qui se l'appropriera ?

Sureté supranationale : Plus jamais ça! Que mettre en œuvre pour éviter le déclenchement d'une autre grande guerre ?

Analyse de la situation : La négociation devrait, normalement, bien se passer. L'interrogation des élèves sur le pourquoi de cette «réussite» leur permettra de comprendre les conséquences de l'absence de l'Allemagne aux négociations.

Selon le jeu obtenu, il pourra aussi être intéressant d'analyser les conflits des forces alliées et de l'interroger sur l'absence de la Russie à cette réunion alors qu'elle fait partie des vainqueurs.



Contexte : Après 4 années de guerre, l'Allemagne est incapable d'effectuer encore des offensives et l'armistice est envisagé. Cinq grandes puissances se sont réunies à Paris pour négocier la paix : L'Angleterre, la Serbie, la France, l'Italie et les Etats-Unis. Plusieurs points devront être traités : La réparation des dégâts de la guerre, le partage du territoire et les moyens mis en œuvre pour éviter qu'un pareil conflit ne se reproduise.

Ton personnage :

David Lloyd,
premier ministre britannique

Membre du parti libéral, Lloyd tient avant tout aux intérêts de l'Angleterre. Il veut que justice soit faite et punir l'Allemagne économiquement et politiquement pour son invasion. Il ne désire cependant pas humilier l'Allemagne outre mesure.

Objectifs :

- ◇ Obtenir une compensation financière importante pour la Grande Bretagne.
- ◇ Veiller à ce que l'Allemagne soit punie et ne puisse plus redébuter une guerre.



Contexte : Après 4 années de guerre, l'Allemagne est incapable d'effectuer encore des offensives et l'armistice est envisagé. Cinq grandes puissances se sont réunies à Paris pour négocier la paix : L'Angleterre, la Serbie, la France, l'Italie et les Etats-Unis. Plusieurs points devront être traités : La réparation des dégâts de la guerre, le partage du territoire et les moyens mis en œuvre pour éviter qu'un pareil conflit ne se reproduise.

Ton personnage :

Milenko Vesnik,
ministre Serbe

La Serbie a payé un lourd tribut pour la guerre et s'est battue vaillamment aux côtés des français. Milenko Vesnik espère bien que cette attitude et les nombreux sacrifices consentis par les serbes ne seront pas oubliés durant la négociation. Les dommages subis par la Serbie sont très importants et il serait injuste qu'elle ne reçoive pas une aide importante ainsi qu'une reconnaissance.

Objectifs :

- ◇ Bénéficier d'une compensation financière pour la reconstruction de la Serbie
- ◇ Obtenir des territoires à l'Est de l'Allemagne pour la création d'un état souverain pour les peuples slaves appelé Yougoslavie

Contexte : Après 4 années de guerre, l'Allemagne est incapable d'effectuer encore des offensives et l'armistice est envisagé. Cinq grandes puissances se sont réunies à Paris pour négocier la paix : L'Angleterre, la Serbie, la France, l'Italie et les Etats-Unis. Plusieurs points devront être traités : La réparation des dégâts de la guerre, le partage du territoire et les moyens mis en œuvre pour éviter qu'un pareil conflit ne se reproduise.

Ton personnage :

Georges Clémenceau,
chef du gouvernement et ministre de la guerre

La France a payé un lourd tribut à la guerre et l'Allemagne seule est responsable. En tant que tête des pays civilisés, la France se doit d'être inflexible dans ses demandes. Elle doit protéger les états les plus faibles, récompenser ses alliés et punir ses ennemis.

Objectifs :

- ◇ Récupérer l'Alsace-Lorraine dans le giron de la France
- ◇ Assurer la sécurité de la France contre une nouvelle agression de l'Allemagne en veillant à la démilitarisation complète de l'Allemagne.
- ◇ Obtenir des dédommagements financiers pour la France et la Belgique (votre allié fut le pays ayant subi le plus de dommage sur sa population civile).



Contexte : Après 4 années de guerre, l'Allemagne est incapable d'effectuer encore des offensives et l'armistice est envisagé. Cinq grandes puissances se sont réunies à Paris pour négocier la paix : L'Angleterre, la Serbie, la France, l'Italie et les Etats-Unis. Plusieurs points devront être traités : La réparation des dégâts de la guerre, le partage du territoire et les moyens mis en œuvre pour éviter qu'un pareil conflit ne se reproduise.

Ton personnage :

Victor Emmanuel Orlando,
ministre de la justice italienne

L'Italie aimerait obtenir quelques territoires mais ne dispose pas de beaucoup d'arguments pour l'obtenir. L'Italie aimerait aussi qu'une structure pan-européenne soit créée pour que pareille guerre ne se produise plus jamais.

Objectifs :

- ◇ Obtenir quelques territoires frontaliers
- ◇ Veiller à la création d'un organisme supérieur aux états, une sorte de fédération capable d'éviter de nouvelles guerres et d'améliorer la qualité de vie globale des habitants.

Contexte : Après 4 années de guerre, l'Allemagne est incapable d'effectuer encore des offensives et l'armistice est envisagé. Cinq grandes puissances se sont réunies à Paris pour négocier la paix : L'Angleterre, la Serbie, la France, l'Italie et les Etats-Unis. Plusieurs points devront être traités : La réparation des dégâts de la guerre, le partage du territoire et les moyens mis en œuvre pour éviter qu'un pareil conflit ne se reproduise.

Ton personnage :

Woodrow Wilson,
président des Etats-Unis

Les Etats-Unis ont voulu s'imposer comme les médiateurs de cette réunion mais leur autorité n'est pas reconnue par l'Allemagne ni la France. Les USA n'ont pas subi énormément de dommage lors de la guerre et leur première préoccupation est de préserver la paix à tout prix.

Objectifs :

- ◇ Veiller à la création d'un organisme supérieur aux états, une sorte de fédération capable d'éviter de nouvelles guerres et d'améliorer la qualité de vie globale des habitants.
- ◇ Veiller à supprimer les velléités de l'Allemagne de manière durable.

Fiche pédagogique pratique pour le cours

• FRANÇAIS •



Sujet : Le Classicisme et le Romantisme dans la littérature française

Classe : Sixième année

Prérequis : La connaissance du Siècle des Lumières

Matériel nécessaire : Les 3 feuilles de personnages ci-dessous, trois tables et trois chaises minimum. Les 3 « personnages » peuvent être incarnés chacun par plusieurs élèves.

Un texte emblématique du Classicisme comme « L'art Poétique » (Nicolas Boileau) ou « Les Caractères » (La Bruyère) + un texte emblématique du Romantisme comme « Le Lac » (Lamartine) ou « Les feuilles d'Automne » (Hugo)

Temps requis : 35 minutes en tout (5 minutes d'introduction, 20 minutes de jeu et 10 minutes de conclusion)

Consignes : Les 3 élèves (ou 3 groupes d'élèves) se réunissent pour élire le courant littéraire de la 1ère moitié du XIXe siècle. Lors de ce débat, il conviendra de :

Pointer les caractéristiques du Classicisme et du Romantisme et de comprendre en quoi ces deux courants s'opposent

Amener les élèves à argumenter leur position à partir d'un support textuel

Convaincre l'Académie de conserver leur courant respectif

Analyse de la situation : L'objectif de l'activité est de mettre en avant l'argumentation de chacune des parties. Le courant vainqueur sera élu en fonction de la qualité de ces arguments. Les élèves travailleront ainsi leur esprit critique et leur capacité d'analyse. Il est important de mentionner que le procès est fictif.



Contexte : 1832, à Paris, deux courants littéraires (le Classicisme et le Romantisme) se réunissent devant l'Académie Française. Le président de l'Académie, pour une question budgétaire, doit licencier un courant et n'en conserver qu'un. La Révolution populaire est encore récente, la monarchie de juillet avec le roi Louis-Philippe est au pouvoir et s'est installée depuis 1830. Au niveau économique, la révolution industrielle bat son plein et les progrès techniques et scientifiques sont majestueux. D'un autre côté, les conditions de vie sont mauvaises et les lois sociales sont remises en cause par une majorité des classes populaires et moyennes.

Ton personnage :
Le Romantisme

Poète et/ou romancier romantique, souvent mélancolique, tu es à fleur de peau. Tu ne t'es d'ailleurs toujours pas remis de la perte d'êtres proches que tu as aimés jadis. Selon toi, contrairement à ton opposant, les règles n'ont pas lieu d'être : tu écris pour toi et sur tes sentiments et c'est ce qui compte. Tu défends l'individualisme et ne parle d'ailleurs qu'en « je ». Tu n'hésites pas non plus à utiliser des métaphores car, pour toi, l'imaginaire prime sur la raison. Le monde ne tourne de toute façon pas rond (injustices sociales et politiques) et ce qui t'importe surtout, c'est de trouver un potentiel bonheur dans ton imagination ou dans la nature. C'est pourquoi, tu aimes la nuit car elle te permet de rêver sans avoir à vivre dans ce monde que tu qualifies de misérable. Pour défendre ta pensée, tu prends appui sur ta poésie phare dont tu vantais le lyrisme.

Objectifs :

- ◇ Conserver ta place en tant que littéraire romantique en évinçant les classiques et leur style beaucoup trop formel
- ◇ Défendre la liberté en vantant l'importance des sentiments et les faiblesses de l'Homme



Contexte : 1832, à Paris, deux courants littéraires (le Classicisme et le Romantisme) se réunissent devant l'Académie Française. Le président de l'Académie, pour une question budgétaire, doit licencier un courant et n'en conserver qu'un. La Révolution populaire est encore récente, la monarchie de juillet avec le roi Louis-Philippe est au pouvoir et s'est installée depuis 1830. Au niveau économique, la révolution industrielle bat son plein et les progrès techniques et scientifiques sont majestueux. D'un autre côté, les conditions de vie sont mauvaises et les lois sociales sont remises en cause par une majorité des classes populaires et moyennes.

Ton personnage :
Le Classicisme

Poète et/ou romancier du Siècle des Lumières, tu défends le Classicisme et le style formel qui le caractérisent. Ayant vécu jadis sous la monarchie absolue, tu es très à cheval sur les règles et ton objectif est de conserver une seule et unique image de l'Homme : l'honnête homme dont les défauts ne doivent pas transparaître. La liberté repose, selon toi, dans le savoir et l'intelligence. Voilà pourquoi tu as dans ta bibliothèque L'Encyclopédie des Lumières. Tu as un esprit très rationnel et tes histoires se basent essentiellement sur la bien-pensance et la vraisemblance. Le lyrisme, les métaphores et les allégories, c'est très peu pour toi. Pour défendre ton courant, tu t'appuies sur l'un des textes emblématiques du Classicisme dont tu vantais la forme simple.

Objectifs :

- ◇ Faire revivre à la littérature le succès du Classicisme en valorisant la sobriété de ton courant et le superflu de celui du Romantisme
- ◇ Défendre la raison et définir l'idéal humain comme l'honnête homme par excellence

Contexte : 1832, à Paris, deux courants littéraires (le Classicisme et le Romantisme) se réunissent devant l'Académie Française. Le président de l'Académie, pour une question budgétaire, doit licencier un courant et n'en conserver qu'un. La Révolution populaire est encore récente, la monarchie de juillet avec le roi Louis-Philippe est au pouvoir et s'est installée depuis 1830. Au niveau économique, la révolution industrielle bat son plein et les progrès techniques et scientifiques sont majestueux. D'un autre côté, les conditions de vie sont mauvaises et les lois sociales sont remises en cause par une majorité des classes populaires et moyennes.

Ton personnage :

L'Académie Française

Tu es le responsable des courants littéraires en France. Tous les siècles, tu t'assures que les styles littéraires sont conformes à l'époque dans laquelle ils évoluent. Le XIXe siècle te donne du fil à retordre à cause de la restriction budgétaire que tu dois gérer. Tu es neutre et ta principale fonction est d'écouter les arguments de chaque courant pour rendre ton verdict. C'est toi qui seras chargé d'élire le courant de cette moitié de siècle.

Objectifs :

- ◇ Animer le débat : présenter la situation finale, donner la parole aux représentants...
- ◇ Choisir le courant qui illustrera la première moitié du XIXe siècle

Fiche pédagogique pratique pour le cours

• EPC •



Sujet : La démocratie

Afin d'intégrer de manière efficace le concept de démocratie, nous proposons aux élèves de se plonger dans la peau d'une tribu d'êtres fantastiques sans pour autant leur énoncer le sujet de la leçon.

Pour cela, pas de costume ; juste un peu d'imagination et quelques consignes.

Classe : Du primaire au secondaire.

Prérequis : Aucun.

Matériel nécessaire : Un signe distinctif pour le chef (chapeau, casque, foulard,...)

Temps requis : De 30 à 120 min en tout (10 minutes d'introduction, 10-50 minutes de jeu, 10-60 minutes de débriefing)

Consignes :

Remarque préliminaire: il est important de préciser aux enfants qu'ils vont jouer un rôle ; ils ne seront donc «plus eux- mêmes» et les actions ou paroles qu'ils pourront avoir appartiendront au personnage.

De même, interagissez avec les élèves uniquement en utilisant les paramètres du jeu. Cela peut s'avérer trivial par moment mais il est primordial de ne pas interrompre le jeu.

Si un élève agit mal hors-jeu, utilisez votre rôle à votre avantage en jeu.

N'hésitez pas à changer de voix pour les plonger plus facilement dans l'ambiance.

Les élèves incarnent une tribu d'Orcs, une race de créatures fantastiques possédant certaines caractéristiques à énoncer. Ces dernières sont assez importantes étant donné qu'elles serviront de base pour la cohérence du jeu et le développement de ce dernier. Cependant, il n'y a pas d'inquiétude à avoir si un élève s'en éloigne quelque peu par moment.

Les orcs sont violents, stupides et aiment se battre (ces éléments sont uniquement utilisés comme propos et jamais mis en application) ce qui les amène à devoir trouver des solutions pour tout et n'importe quoi.

Quoi qu'il en soit, chaque orc pensera toujours avoir LA solution et le meilleur plan.

Les orcs sont friands de plans et votent souvent (pour tout et n'importe quoi).

Dans le système de société des orcs, tout le monde donne son avis et personne ne peut interrompre un orc qui parle (sauf le chef). Le vote face à une décision est toujours respecté et accepté de tous.

Déroulement:

- Donner les explications ci-dessus.
- Demander aux élèves de se trouver un nom d'Orcs ou proposez-leur une liste de prénom Orcs.
- Générateur disponible ici: <http://www.nomsdefantasy.com/orc/short/>

Dra'nazg	Durbru	Krimdan
Drauf	Hargog	Rokbolg
Sharkmur	Guhrish	Thulhúr
Lukbolck	jugash	Ubu
Rumduz	Ogzhul	Thugkrimgoth
Liklúrtzdan	Glugbad	Dorgrum
Garzock	Drakga	Kalúrtz
Luktul	Gratbu	Danrog
Orkju	Noshorz	Ahdrak
Uzgluk	Hurtz	Hedthrod
Ongnag	Snarlgul	Gulmuz
Garmdrag	Branack	Bramog
Uzun	Dra	Nákhbolck

- Sortez de la classe. Lorsque vous entrerez dans la classe le jeu commencera et ils devront vous acclamer comme un chef orc ! Vous pouvez sortir, vous asseoir en rond et utiliser l'espace comme bon vous semble.
- Exposer aux élèves la situation: Vous organisez un conseil de village pour discuter d'une ou plusieurs problématique(s) orc ! Chacun à leur tour, (tous) les orcs sont interrogés pour connaître leurs propres plans ou idées.

Comment améliorer le village (ses pièges, bâtiments,...)

La nourriture se fait rare et l'hiver approche.

Il «faut» attaquer un village voisin pour qu'un des orcs prenne la place du chef de ce village. Comment faire ?

- Voici quelques pistes non-exhaustives. Dans tous les cas, laissez les enfants être imaginatifs et rebondissez sur leurs idées.
- Compilez les idées et triez-les. Eventuellement selon plusieurs axes si cela s'y prête (la défense du village, la nourriture,...).
- Réaliser un premier tour de vote: l'idée la plus farfelue, la «moins bonne», la plus audacieuse et choisissez un nombre restreint d'idées.
- Rediscutez des idées restantes, étoffez les, votez ! N'hésitez pas de temps à autres à orienter la discussion selon les idées qui vous arrangent le plus ou qui vous paraissent les plus intéressantes.
- Clôturez le jeu et discutez avec les élèves de leur ressenti. Par la suite énoncez le thème de l'activité et créez le lien avec la matière enseignée.

Analyse de la situation :

Les élèves en jouant s'amuse et ne voient pas tout de suite le sens caché de la leçon. Cet apprentissage ludique et caché facilite l'intégration et la compréhension des concepts. Au-delà du personnage d'orc, il y a une personne qui ne peut que comparer à la réalité qu'il connaît la situation qu'il vient de vivre et ainsi faire des liens avec le monde qui l'entoure.

Les joueurs, en se rencontrant dans une structure possédant ses propres codes, s'y plient naturellement ou en assumant les conséquences en jeu. Ils apprennent également à prendre la parole et à exprimer leurs idées en exploitant des sujets fictifs pour lesquels aucun enjeu réel n'influence leur réponse.

Les autres joueurs apprennent parmi tant d'autres choses aussi à écouter les idées des autres, à les respecter, à accepter un vote, à faire des choix,...