



1. Intitulé

« Jouer la guerre froide :
l'affrontement des blocs »

3^{ème}, cycle 4

2. Rappel : Compétences particulièrement travaillées

Raisonnement, justifier une démarche et les choix effectués
Pratiquer différents langages en histoire et en géographie

3. Hypothèse :

La mise par écrit du raisonnement historique sur le thème de la Guerre froide a tendance à freiner et restreindre le raisonnement des élèves. Leurs travaux se résument très souvent en une reproduction plus ou moins lacunaire de la trace écrite du cours, une accumulation d'événements ou d'anecdotes avec au final une perte de sens global.

Le passage par le jeu (les élèves jouent) devrait permettre aux élèves d'appréhender cette réalité historique, de rendre vivant des événements et de saisir les tensions propres à cette période. La conception d'un jeu simple à embranchements (ou fiction interactive) devrait quand à elle permettre de valider la compréhension des enjeux de la guerre froide par les élèves ainsi que la mise en relation des faits historiques.

4. Méthode : Description pratique de la mise en œuvre

L'un des éléments de l'hypothèse était que l'écrit pouvait constituer un obstacle ou une gêne au raisonnement des élèves. Le scénario a donc été construit autour d'activités ne demandant pas la construction d'écrit et se limitant donc à la prise de notes ou la réalisation de schéma (carte mentale ou logigramme).

Le scénario s'est articulé en 3 temps.

1- Jouer pour découvrir et apprendre

- Une première séance de 2 heures organisée autour de 7 jeux de cartes, commerciaux ou non (13 Minutes, 1961, CIA vs KGB, Iron Curtain, Nuclear War, Space Race, Twilight squabble). Des binômes d'élèves s'affrontent successivement sur 2 à 3 parties en alternant les jeux.
- Pendant la séance, chaque binôme devait remplir une fiche d'observation des jeux autour de 3 critères : les éléments factuels, le système de jeu, le design.
- A la fin de la séance, le corpus documentaire a été partagé aux élèves via l'ENT (Pearltrees) pour la séance suivante.

Pourquoi ce format de jeux (des jeux de cartes) ?

Plusieurs raisons expliquent le choix de ces jeux. Premièrement, il y a eu la décision de recourir à des jeux non-numériques afin de privilégier l'échange, la confrontation avec l'humain, ainsi que la facilité de la mise en oeuvre (pas besoin de réserver une salle informatique, les tables sont disposées en îlots dans une salle de cours habituelle).

Deuxièmement, les jeux de cartes choisis proposent surtout un mode de jeu rapide (13 à 30 minutes), des règles simples à moyennement complexes, quelques éléments de stratégie peu impactant en cas de non maîtrise. Cela doit éviter de se retrouver dans la situation d'une simulation réaliste lourde à mettre en place, très chronophage et qui peut susciter une déception chez des joueurs en cas d'erreur de manipulation / compréhension d'un élément stratégique qui « ruine » la partie.

Enfin, l'objectif étant de faire appréhender aux élèves le côté psychologique de la guerre froide, l'utilisation de jeux propices au duel du genre de « bataille » permet de simuler la logique d'affrontement des blocs.

Quelles thématiques abordent ces jeux ?

La difficulté première a été de rassembler un panel de jeux assez nombreux (pour une classe de 30 élèves, il faut au moins 7-8 jeux où doivent s'affronter 2 binômes) et devaient couvrir un éventail large d'évènements ou de notion de la guerre froide.

Il existe quelques jeux de plateau très bien évalués par des communautés de joueurs pour cette période (Twilight Struggle et 13 Jours), qui ont aussi été déclinés en version plus simple sous forme de jeux de cartes : Twilight Squabble pour **simuler toute la période historique**, 13 minutes pour simuler **la crise de Cuba**. Ensuite on a ajouté un jeu sur le thème de la **lutte d'influence géostratégique** (Iron Certain), un jeu sur le thème de **l'espionnage** (CIA vs KGB), A la suite de recherches, 2 jeux américains et originaux ont été découverts. La première édition de Nuclear War développé par l'ingénieur aérospatial Douglas Malewicky en 1965 qui s'attache au thème de **la guerre nucléaire et de la destruction de masse** et Space Race de 1952 (auteur non crédité) pour **la course à l'espace**. Enfin, on a ajouté un dernier jeu, 1961, plus récent et disponible en PnP (Print and Play) qui vise à simuler de façon globale les mécanismes de la guerre froide (**course à l'espace, menace nucléaire, diplomatie**).

2- Mettre en relation les éléments du jeu et les connaissances historiques

Une deuxième séance de 2 heures qui commencent par un échange rapide sur les impressions des élèves face aux jeux, sur une contextualisation du sujet. Puis les binômes doivent réaliser une carte mentale sur la guerre froide afin de répondre à 5 questions (Pourquoi ? Comment ? Quand ? Où ? Qui ?). Les élèves accèdent au corpus documentaire, à internet via des tablettes (EMI), utilisent le manuel.

3- Construire un jeu pour « jouer la guerre froide »

L'objectif est de concevoir un jeu à embranchements (fiction interactive) à l'aide du logiciel TWINE.

Les élèves travaillent en groupes (et plus forcément en binômes) car la charge de travail est importante.

Une première heure est consacrée à la structuration du scénario du jeu sur papier (utilisation de la notion d'algorithme comme vu en Technologie) à partir des consignes données :

- au début du jeu, le joueur devra pouvoir choisir soit le camp américain, soit le camp soviétique,
- chaque étape devra comporter 1 illustration, 1 courte narration et 1 choix
- un système d'incrémentement doit être mise en place pour les conditions de victoire

Plusieurs séances sont réalisées ensuite en salle informatique pour la prise en main du logiciel, la transposition du scénario du papier au numérique, la mise en place de la programmation (variable, incrémentation).

Les illustrations choisies par les groupes sont stockées en ligne pour être ensuite utilisées dans les jeux.

5. Méthode : Action des élèves - mise en apprentissage de la compétence

Pour raisonner, les élèves doivent tout d'abord se poser des questions. Le premier temps du scénario fait appel à leur curiosité, à leur sensibilité. Il s'agit d'une entrée dans le chapitre par la découverte, aucun pré-réquis de connaissance n'étant exigé. Les élèves sont aussi averti qu'il n'y a pas de travail écrit (ni noté), seule des fiches d'observations doivent être remplies. Il s'agit donc de les faire réfléchir et de construire des hypothèses sur la Guerre Froide et comment les concepteurs des jeux ont essayé de transcrire cette réalité historique.

Dans un deuxième temps, les élèves doivent formaliser leur raisonnement en confrontant leurs hypothèses, leurs observations tirées des jeux au corpus documentaire proposé (ainsi qu'au manuel). La trace écrite demandée (carte mentale) leur permet là encore de faire appel à leur sensibilité, leur créativité sans le frein de la rédaction. Les codes couleurs des jeux, les exemples des cartes ont été intégrés dans les productions.

Dans le troisième temps, les élèves en groupes plus large que leur binôme ont confronté leurs expériences. Certains groupes ont eu du mal à se mettre d'accord sur leur scénario de jeu et la plupart des groupes ont repris la trame du jeu de carte qui leur avait semblé le plus simple ou qui les avait le plus intéressé. Ils ont éprouvé des difficultés à mettre à écrit (logigramme) le cheminement et les interactions des deux adversaires. Ils doivent aussi chercher des illustrations à partir de documents d'archives (photographies) ou des jeux de cartes.

6. Méthode : Action de l'enseignant

Lors de la préparation, il faut veiller à traduire et à simplifier les règles des jeux en anglais, beaucoup d'élèves de 3e ne maîtrisant pas suffisamment l'anglais écrit.

Lors de la première séance où les élèves jouent, l'enseignant doit surtout passer de groupe en groupe pour vérifier la bonne compréhension des règles et les leur expliquer en cas de besoin. Il doit aussi rappeler que les binômes doivent remplir les fiches d'observation des jeux (chose que les élèves ont tendance à oublier) et les relever en fin de séance.

Ensuite, le rôle de l'enseignant est surtout d'accompagner les élèves, de vérifier la bonne logique de leur scénario.

En salle informatique, l'enseignant doit maîtriser le logiciel TWINE, au moins dans ses fonctionnalités de base. Le plus simple est de mettre à disposition des élèves un modèle qui peut ensuite être dupliqué vers chaque groupe.

7. Conseil : Obstacles et modifications possibles

Plusieurs limites ont été observées :

1. Certains élèves sont peu familiarisés avec les jeux de société et les jeux de cartes. Ils ont pu rencontrer des difficultés lors de la lecture et de la compréhension des règles.
2. Certains jeux ont été beaucoup moins attractifs qu'espéré (CIA vs KGB, Iron Curtain et 1961).
3. Le temps de construction du jeu est dépendant de la qualité de préparation du scénario imaginé par les élèves. S'il s'avère trop compliqué, il y a de la frustration à ne pas pouvoir avancer comme ils le souhaitent. La prise en main de Twine est rapide quand il s'agit de transposition de textes et de liens mais plus complexe quand il y a de la programmation (variable, test, etc.)

Quelques aménagements sont possibles :

- D'autres jeux plus complexes peuvent être introduits, en particulier pour une transposition au lycée ou classe euro (anglais)

- Pour les collègues maîtrisant peu la programmation, on peut se contenter d'un jeu narratif (sans variable). Au lycée, la construction du jeu numérique peut se faire en collaboration avec l'enseignement de NSI.
- On pourrait aussi insister sur le travail collaboratif en intégrant des outils de gestion de projets (type kanban) avec des élèves plus autonomes.

8. Complément : Les intérêts du numérique

Malgré l'utilisation de jeu de cartes non numériques, le numérique est au coeur du scénario car l'utilisation d'un logiciel de jeu à embranchements (fiction interactive) permet de matérialiser le raisonnement des élèves, d'exploiter leur recherche documentaire (il faut inclure un document iconographique à chaque étape).

Les possibilités offertes par le logiciel Twine de vérifier facilement le rendu du jeu (langage web) permettent aux élèves de mieux visualiser leur création. Cela permet aussi aux différents groupes de tester leurs jeux.

9. Complément : PIX CRCN

Évaluation possible des compétences :

- 1.1. Mener une recherche et une veille d'information (en particulier pour la recherche d'images)
- 2.2. Partager et publier
- 3.2. Développer des documents multimédia
- 3.4. Programmer

10. Complément : Ressources et outils numériques mobilisés

Corpus documentaire partagé aux élèves via l'ENT et Pearltrees
Logiciel Twine disponible en ligne via <https://twinery.org>

Annexes

Fiche de présentation des 7 jeux de cartes
Fiche synthétique des règles traduites pour les jeux en anglais.
Fichier pdf pour imprimer les jeux non-commerciaux
Fiche d'observation des jeux
Quelques productions d'élèves (fiche observation, carte mentale, logigramme).

Auteur/Autrice

arnaud.lemaitre@ac-montpellier.fr