

## INTRODUCTION

Face à la disparition des témoins directs, comment former de nouveaux « passeurs de mémoire » sans simplifier la complexité de l'Histoire (Bravo et al., 2026) ? À l'école, le jeu permet aux élèves de s'approprier des événements historiques, lointains et parfois déconnectés du vécu de ceux-ci en expériences concrètes. Toutefois, il ne s'agit pas de « jouer à la guerre », mais de **jouer pour comprendre la guerre**. Le cadre ludique offre un **espace** où l'élève peut expérimenter, échouer et recommencer sans risque réel (Alvarez et al., 2016 ; Duquesnoy et al., 2019 ; Triclot, 2017). Pour éviter toute banalisation ou héroïsation, le jeu doit rester un **détour pédagogique**. Par un **débriefing**, l'enseignant permet aux élèves de prendre du recul et de relier leur vécu aux savoirs historiques (Damourette, 2020 ; Duquesnoy et al., 2019 ; Tremblay, 2007).

## MÉTHODOLOGIE

**Objectifs** : concevoir des activités ludiques sur la Première et la Deuxième Guerres mondiales, en vue de l'acquisition d'éléments historiques favorisant l'éducation au travail de mémoire.

Revue de la littérature scientifique (gamification)

Recherche théorie sur les deux guerres

Analyse des dispositifs existants

Création de nouveaux jeux pédagogiques

Création du dossier pédagogique

## RECHERCHES ET CRÉATIONS

### JEUX EXISTANTS



#### Les enfants de la Résistance : jeu de plateau

Jeu de plateau coopératif où les joueurs luttent ensemble contre l'occupant. Chaque personnage possède son propre pouvoir spécial afin d'accomplir des objectifs spécifiques comme récupérer une imprimerie, distribuer des tracts...

#### Monopoly 14-18 / Ardennes 44 / D-Day

Adaptations du jeu classique en détournant le plateau de jeu en carte historique pour parcourir les lieux stratégiques et les villages meurtris des guerres mondiales.



### JEUX CRÉÉS

#### De l'engrenage à l'injustice

Ce jeu est divisé en 3 parties : le jeu des engrenages inspiré de la mécanique du jeu *Loups-Garous* (puissances européennes, alliances, décisions politiques, perte du contrôle...) ; des ateliers thématiques (explorer les diverses facettes de la guerre) ; et un jeu d'injustice volontairement déséquilibré (expérimenter le sentiment d'injustice lié au traité de Versailles).



#### D-Day Stories – Escape game



Basé sur le manga *D-Day Stories*. Les élèves débütent l'aventure en « se réveillant » dans un ancien bunker abandonné. Pour sortir, ils doivent avancer à travers diverses « salles » en résolvant des énigmes. Une fois sortis, les élèves deviennent de passeurs de mémoire et ils doivent imaginer comment raconter le Débarquement à quelqu'un qui ne le connaît pas.

#### Les enfants de la Résistance – Stop motion

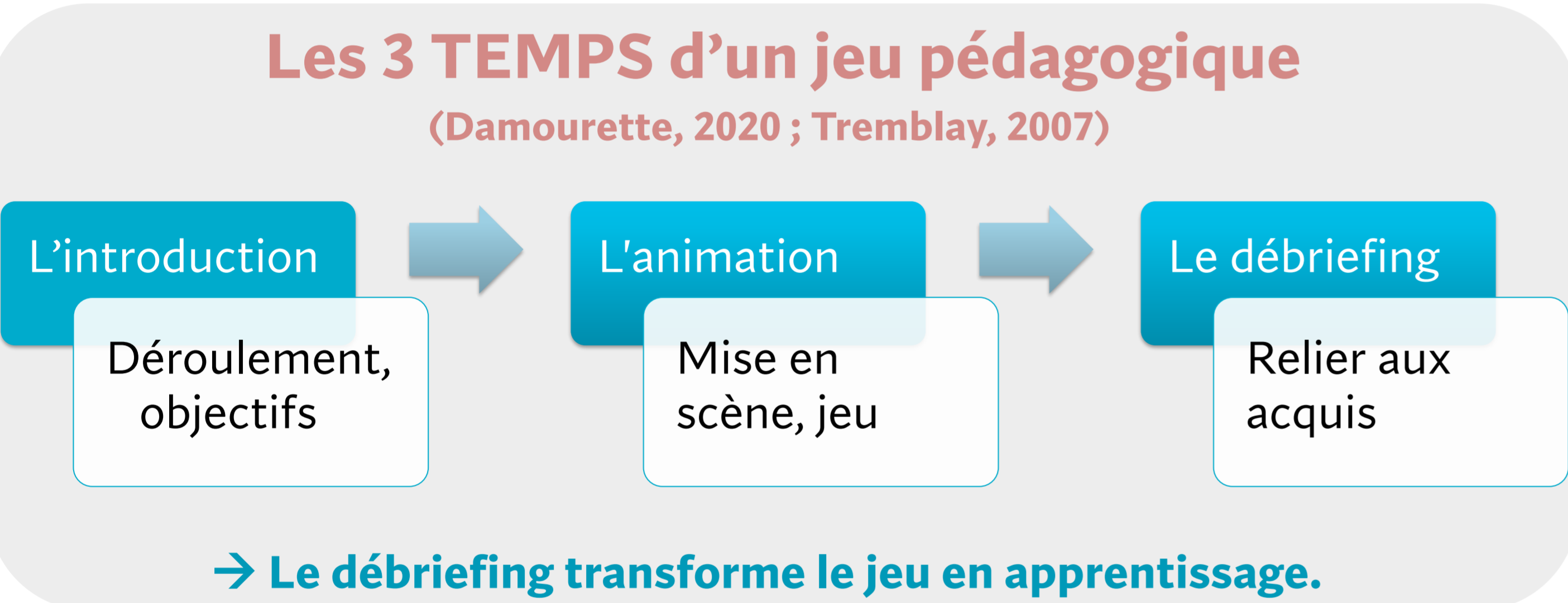
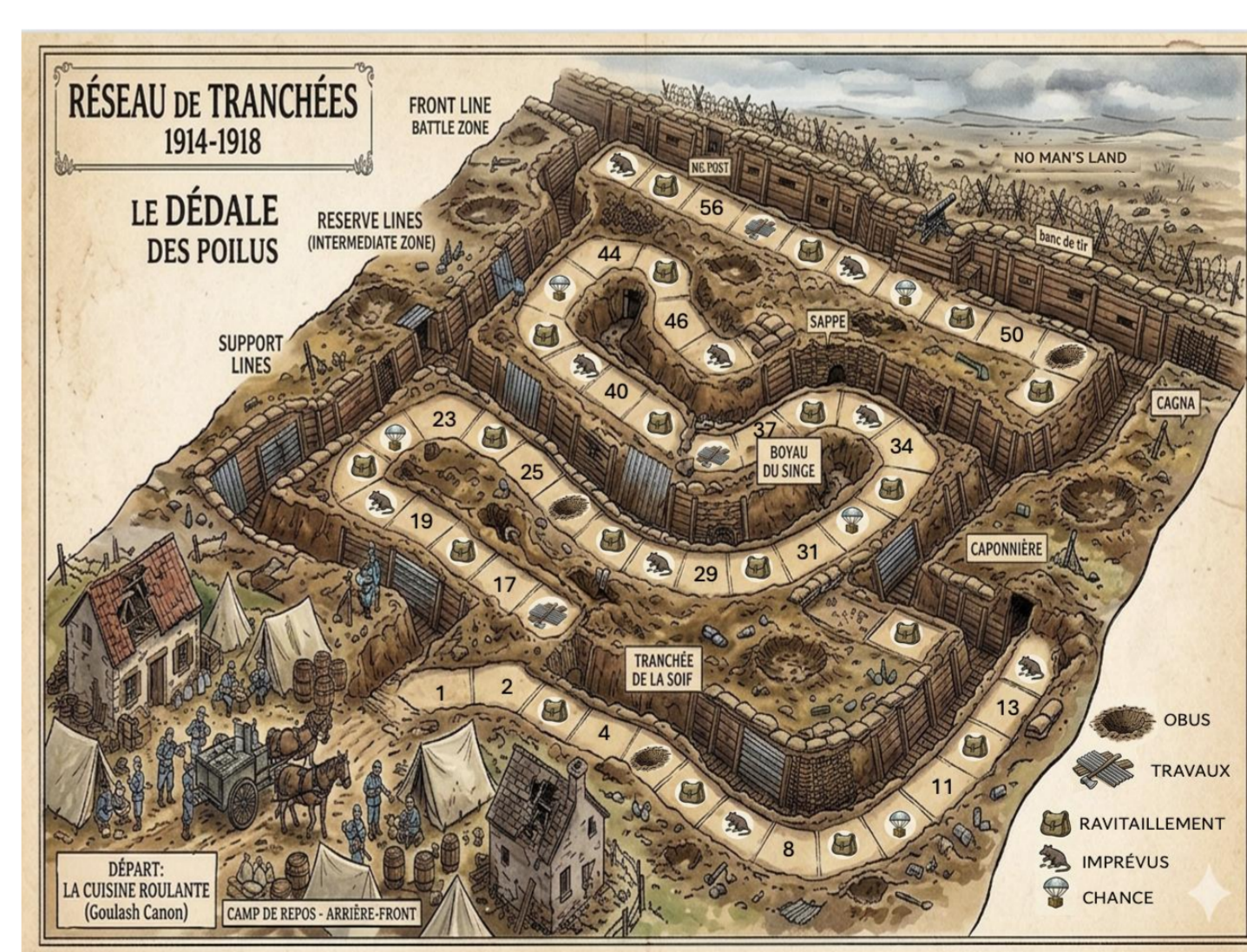
Cette activité est divisée en trois parties : le visionnage du film en analysant les différentes émotions des héros ; un jeu de rôles en groupe sur base de scènes du film retenues lors du visionnage pour ressentir les émotions des acteurs ; et la réalisation d'un Stop motion de ces mêmes scènes.



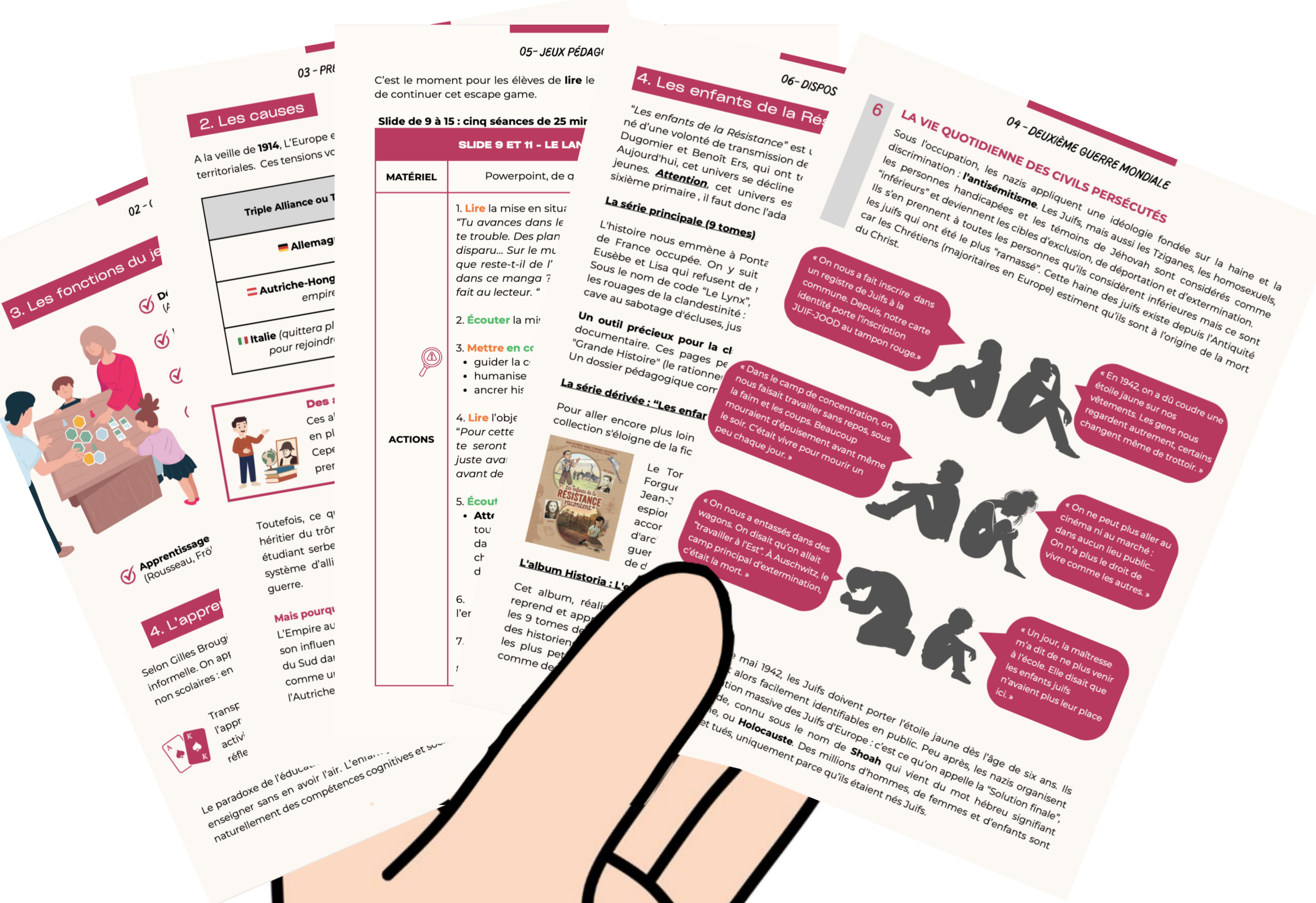
#### Ateliers sur la Première Guerre mondiale



Le dossier pédagogique propose 7 ateliers sur la Première Guerre mondiale. Chaque atelier explore les dimensions spécifiques (nourriture, armes, conséquences, vie quotidienne, génocide des Arméniens...) de la guerre. Chaque atelier débouche sur un prolongement pédagogique ou un débat.



## DOSSIER PÉDAGOGIQUE



## CONCLUSION

Parler des guerres mondiales en classe, c'est raconter des histoires marquées par la violence, les pertes et les injustices... mais aussi parler de courage, de solidarité et d'humanité. En offrant un **espace** où l'action n'a pas de conséquence sur la réalité, le jeu permet au joueur d'expérimenter, d'échouer et de s'approprier les événements historiques. L'idée n'est pas de « jouer la guerre » mais de la concrétiser sans la banaliser (Duquesnoy, 2019 ; Triclot, 2017). L'apprenant devient ainsi **acteur** de son savoir. Toutefois, pour que ce dispositif soit efficace, il ne faut pas mettre de côté le rôle de l'animateur. C'est en étant un bon **maître du jeu**, surtout lors de la phase du **débriefing**, que l'expérience vécue devient un apprentissage et se transforme en savoirs durables (Damourette, 2020 ; Tremblay, 2007). Ces apprenants deviennent alors des « passeurs de mémoire » dotés d'un esprit critique, capables de comprendre le passé pour mieux appréhender le présent (Bravo et al., 2026 ; FO'J, 2023).

### Références

