

2.2. Comprendre les engagements de chacun

Activité
Histoire de guerre

- 3^{ème} de Collège -

Jeu de rôle : « Je m'engage, et toi ? »

Présentation

L'activité consiste à étudier les raisons qui ont poussé les divers « personnages » de la Grande Guerre à s'engager pour les mettre en scène dans le cadre de petits jeux de rôle opposant deux personnages, l'un tentant de convaincre l'autre en présentant ses arguments.

Objectifs :

- ◆ Faciliter l'identification des élèves aux « acteurs » civils et combattants de la Première Guerre Mondiale. (passer de l'indéfini au « je »).
- ◆ Faire comprendre ce qui a pu motiver les divers engagements, sur le front ou à l'arrière.
- ◆ Elaborer un discours argumenté après une phase de documentation.
- ◆ Faire un exercice de théâtralisation et d'expression orale.

Indications pratiques

Durée estimée de l'activité : une séance de 50 minutes (éventuellement renouvelable)

Nombre de participants : l'enseignant et sa classe

Lieu : salle de classe

Matériel nécessaire :

Ouvrages sur la Première Guerre Mondiale, accès à Internet, documents de référence, contenu historique du thème à disposition des élèves



{ Histoire de Guerre }

{ Parcours de Paix }

Consignes

Déroulement

- 1. Première étape :** faire émerger les motivations ou raisons de l'engagement des divers personnages de la Grande Guerre, tant chez les civils que chez les combattants.
 - ◆ A partir du contenu historique présenté, animer une réflexion collective chez les élèves pour faire émerger les motivations et arguments possibles (volontaires ou contraintes) pour les « personnages » civils et combattants de la guerre :
 - ü Jeune homme patriote cherchant à convaincre ses amis de s'engager
 - ü Père demandant à son fils d'accomplir son devoir
 - ü Officier français annonçant à la famille le décès du père soldat
 - ü Industriel voulant recruter des ouvrières pour son usine d'armement
 - ü Soldat du front voulant convaincre ses camarades de lancer une mutinerie
 - ◆ Inscrire leurs réponses au tableau. Compléter si nécessaire.
 - ◆ Rechercher ensuite les arguments à opposer à ces motivations : risques, menaces, avantages, contexte particulier de la guerre, émotions ressenties...
 - ◆ Les inscrire au tableau dans une deuxième colonne.
 - 2. Deuxième étape :** à partir de cette connaissance acquise, interpréter des saynètes entre les différents personnages.
 - ◆ Répartir les élèves en petits groupes (2-3).
 - ◆ Distribuer les rôles des personnages antagonistes à chaque groupe d'élèves (certains cherchent à convaincre les autres, réticents).
 - ◆ Préparation de l'argumentaire en petits groupes.
 - ◆ Faire jouer les élèves, soit en opposant deux personnages selon les dialogues proposés ci-dessus, soit en leur posant directement des questions pour animer l'échange. L'objectif est de parvenir à convaincre l'autre à force d'argumentation. L'enseignant veille à tout moment à recadrer les débats dans le contexte de la Grande Guerre en écartant les arguments anachroniques ou faux (un groupe d'élèves « évaluateurs » peut éventuellement jouer ce rôle en appui de l'enseignant).
- ◆ *Discussion collective finale : quels sont les arguments les plus pertinents ? Quelle est l'importance du contexte dans lequel ces arguments sont avancés ? Quel est le sens de l'engagement ?*
- ◆ *Arriver à la conclusion que l'engagement peut être contraint ou volontaire, qu'il doit être replacé dans son contexte pour être bien compris, qu'il ne peut être jugé qu'avec prudence, qu'il repose sur des valeurs fortes qui sont sources de motivation (pour le meilleur comme pour le pire).*

