

Le jeu de l'oie pour apprendre l'Histoire

Maria-Alice Médioni

Article publié dans la revue *OUVERTURES LANGUES* du GFEN,
n° 3, 1986 (pp. 38-41)
augmenté des Annexes (jeu de l'oie et règle du jeu)

Pendant l'année scolaire 84-85, nous avons réalisé en classe de 5^{ème} LV1 Espagnol, un PAE ¹ "Echanges avec le Collège Hispano-Français de Lyon" (cf *Ouvertures* 2). Cela nous avait permis d'avoir un destinataire vrai pour nos travaux (correspondance, spectacle). En 85-86, dans cette même classe de 5^{ème} se retrouvent 4 élèves de l'année précédente : ils ont gardé un bon souvenir de l'expérience et en parlent à leurs nouveaux camarades ; on décide tous de reconduire le projet.

Première réunion avec les enseignants du Collège Hispano-Français : les collègues espagnols sont assez contents de l'expérience mais font remarquer, avec raison que si nous, au Collège Paul Eluard, nous tirons un profit certain d'un tel travail, eux n'y trouvent pas vraiment leur compte : leurs élèves disposent, évidemment, de moyens linguistiques bien supérieurs à ceux des élèves de Paul Eluard. Ils demandent donc à travailler sur un thème bien précis et, de préférence, autour du thème de l'année. Leurs propositions : le Cid et don Quichotte... Nos propositions à nous étaient bien différentes : travailler sur la découverte et la conquête de l'Amérique (programme de 5^{ème}). Mais nous n'avons pas bien le choix : c'est nous qui sommes demandeurs après tout...

De retour en classe nous dégageons deux objectifs à atteindre :

- être utiles à nos correspondants, répondre à leur demande ;
- apprendre de l'espagnol, faire de l'espagnol, parler espagnol, trouver tout de même notre intérêt dans l'affaire.

Nous nous acheminons donc vers un compromis. Il faut que ce soit tout de même le projet des élèves. Après bien des échanges, l'idée de réaliser un jeu apparaît, et puisqu'il faut tenir compte des exigences des correspondants, on décide de réaliser un jeu sur l'histoire de l'Espagne, et plus précisément un jeu de l'oie.

Petit à petit le projet prend corps : dans chaque case du jeu il y aura une question d'histoire. Il faut aussi de la variété et de la couleur. Le souci esthétique apparaît très vite et on décide d'utiliser les kilos de dépliants touristiques dont on dispose en classe : ils sont bourrés de photos de monuments, de paysages, d'objets et de reproductions d'art. C'est une véritable mine ! D'autre part, nous décidons que pour les cases-pièges, sans lesquelles il ne saurait y avoir de jeu de l'oie digne de ce nom, nous ferons appel à notre imagination, à nos talents de dessinateurs, mais en tenant compte, toujours, de la période historique (oubliettes, souterrain, donjon...). Je me procure également auprès de ma collègue espagnole un manuel d'histoire de *séptimo* (5^{ème} chez nous). Les élèves travaillent sur les leçons d'histoire des Espagnols. Il faut poser des questions : travail de lecture-compréhension des textes, questionnement, emploi des temps du passé...

¹ PAE : Projet d'action éducative. Depuis 1981, dans les Instructions officielles.

On essaie de travailler sur les apprentissages lexicaux et grammaticaux à partir du matériau utilisé pour le projet. Les élèves sélectionnent des questions qu'ils posent à leurs camarades, ceux-ci doivent à leur tour y répondre : auto-correction et correction collective au niveau linguistique mais aussi travail sur l'intérêt, la pertinence des questions : on ne peut pas poser des questions sur tout, il ne faut donc retenir que ce qui est important pour avoir une vision claire de la période et éliminer ce qui est trop anecdotique et les détails inutiles pour notre projet (dates trop nombreuses, par exemple). Le choix des illustrations appropriées donnent lieu également à une discussion et à des commentaires oraux.

Au fur et à mesure, d'autres idées apparaissent : il ne faut pas poser des questions seulement sur les événements mais aussi sur les personnages, les périodes, les monuments. L'aide du professeur d'Histoire de la classe nous est précieuse. D'ailleurs nous apprenons qu'en décembre a lieu une exposition à Lyon : "L'Espagne des trois cultures" : préparation avec la collègue d'un questionnaire-guide pour les élèves lors de la visite ; cet événement sera largement exploité. De même, en cours de Français, les élèves travaillent sur le thème du héros. En accord avec la collègue, nous préparons en classe d'espagnol un exposé oral (en espagnol) sur le Cid : le personnage historique (à partir des manuels et des encyclopédies), le personnage légendaire (à partir d'une BD prise dans un journal scolaire : *Hoy día*, 4, 1985) et deux scènes de théâtre jouées par les élèves en espagnol Guillén de Castro, *Las mocedades del Cid*, Jornada I, Escena III : "Rodrigo : Conde / Conde : ¿Quién es?") et en français (Corneille, *Le Cid*, Acte II, Scène III : "Rodrigue : a moi, comte, deux mots"). Cet exposé est présenté par les hispanisants au reste de la classe, cette fois-ci en français.

Ce travail interdisciplinaire a été très important: la visite de l'exposition a permis aux élèves d'appréhender toute l'importance des aspects culturels en Histoire et le côté esthétique dans la réalisation d'un projet (l'exposition "L'Espagne des trois cultures" — un PAE également — était magnifique) ; d'autre part, le travail démystificateur sur le héros a permis de jeter un regard différent sur les personnages historiques et sur l'Histoire traditionnelle, et d'avancer dans le choix de nos thèmes.

Au bout du compte, un travail long (sur tout l'année), prenant, rigoureux. Il fallait donc que le résultat soit à la mesure de l'effort fourni. Nous avons donc utilisé toute la subvention accordée au titre du PAE (et même plus) pour que la production finale soit éclatante : photocopie couleur du montage original, contrecollé sur un carton fort, plié en deux... pour que cela ressemble tout à fait à un jeu éducatif. Avec, à la clé, une règle du jeu² et un jeu de cartes-réponses tricolore, correspondant aux trois types de questions posées : secteur chrétien (jaune) secteur musulman et juif (bleu), secteur artistique (vert). Les joueurs qui ne sauraient pas répondre à une question passeraient leur tour, le temps de chercher dans le paquet de cartes-réponses (exercice de lecture rapide, encore une fois). Le résultat a dépassé nos espérances : le jeu terminé est très beau. Et c'est très important: on en a assez des productions scolaires qui, faute de moyens, ont un petit air tristounet, aisément pardonné, bien sûr, par des gens conscients du travail que cela représente. Mais il y a toujours un peu de déception. Cette fois-ci, les élèves peuvent présenter un objet intéressant mais également beau (comme dans le commerce !!!), soigné et... valorisant.

Et c'est bien tout cela qui est en jeu dans notre enseignement. Travailler en classe pour quoi faire ? Pour produire une réponse ou faire des exercices dont seul le professeur est destinataire, qu'il lira seul, corrigera, sanctionnera ? Ou bien pour réaliser une production socialement utile, à soi et aux autres, se fixer des objectifs, remplir un contrat, apprendre pour réaliser le projet qu'on s'est fixé, construire un objet qui servira à apprendre, apprendre des

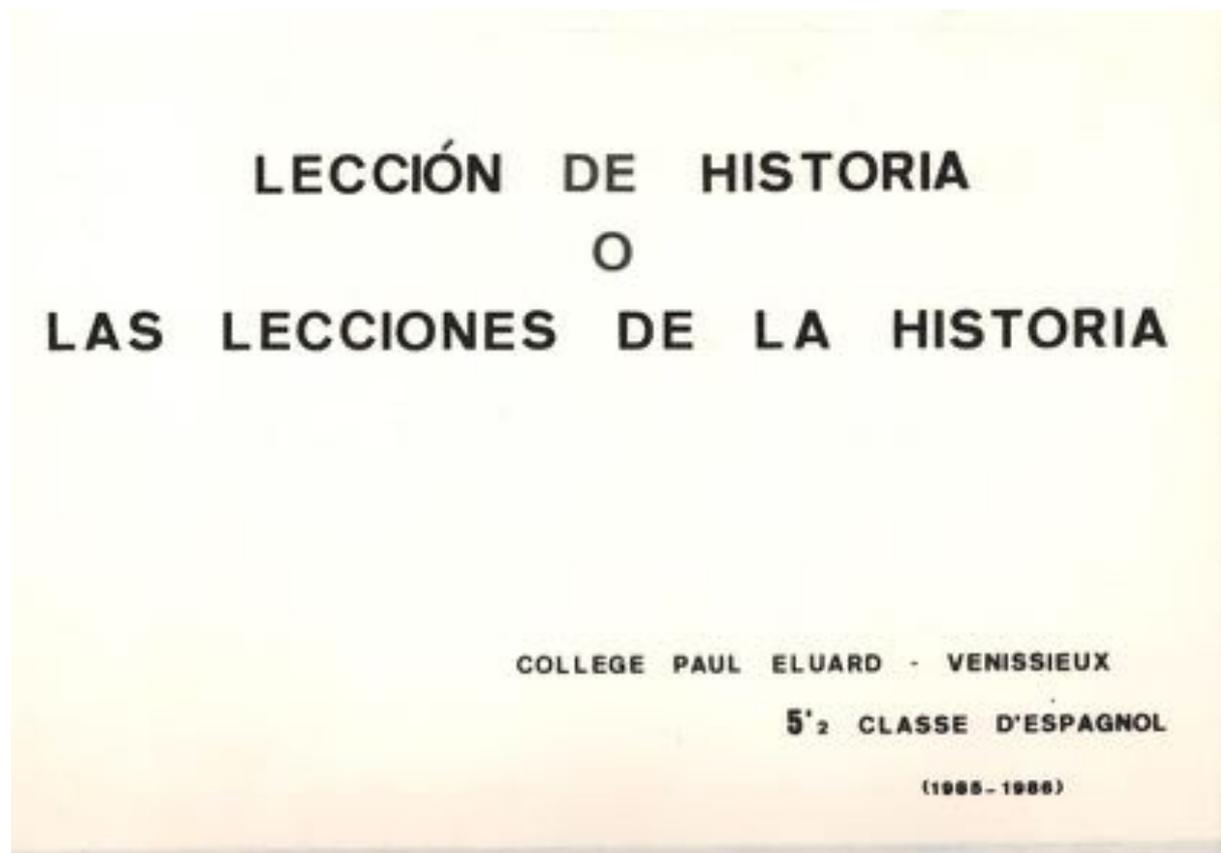
² Voir Annexe : la règle du jeu

choses pas forcément liées au programme mais réinvestissables dans n'importe quel autre domaine (choix et pertinence des questions, différence entre personnage historique, légendaire, littéraire, démythification du héros...).

Nous n'avons pas pu, hélas, offrir le jeu de l'oie à nos correspondants avec l'extrême fin de l'année. Le contrat a tout de même été rempli même si ce n'est qu'à la dernière minute. Ils n'ont pu vraiment l'exploiter que depuis cette rentrée scolaire 1986. Nous ne nous sommes pas revus non plus, à l'occasion d'une petite fête, comme cela avait été prévu. Le jeu a eu un immense succès. Il a fallu en faire plusieurs re-tirages pour les élèves, les collègues espagnols mais aussi pour des collègues français.

En résumé, un travail utile, valorisant, socialisable, une production tout à fait satisfaisante mais un projet amorcé sur des bases peu claires (objectifs très différents chez les différents partenaires, demande des collègues espagnols), qui se modifie entièrement en cours de route, pratiquement pas d'échanges avec nos correspondants (malgré le titre du PAE). En fait le projet abouti a en quelque sorte court-circuité l'objectif initial. Faut-il voir là quelque chose de négatif ou alors l'imprévu contenu dans tout projet dynamique ? Sans doute les deux.

Annexes



¿Qué es un alcázar?

Un alcázar es un castillo una fortaleza o un palacio real. Los más famosos son los de Segovia, Sevilla y Córdoba. Es una palabra de origen árabe (al-ksar : la ciudadela).

¿Quién era Tarik?

De qué origen era?

Tarik era un capitán berebere que conquistó la Península en 711. Los bereberes eran los primeros pobladores de África del Norte. Fueron sometidos por los conquistadores árabes que los convirtieron al Islam.

¿Qué llevaban los peregrinos que iban a Santiago?

Los peregrinos que iban a Santiago llevaban una concha. A través de los diferentes caminos santiagueses seguidos por los peregrinos, se produce la comunicación entre las diversas regiones europeas.

Instrucciones para el juego

Pueden jugar dos o más jugadores, con dos dados.

Cada jugador tira los dados cuando le toca y avanza el número que le ha tocado. El primer jugador que llegue a la última casilla habrá ganado el juego.

En cada casilla tendrás que contestar a la pregunta indicada para poder continuar el juego. Si no sabes contestar, tendrás que esperar una vuelta y buscar entre las cartas, la contestación a la pregunta. En el juego encontrarás tres juegos de cartas :

- cartas amarillas : los cristianos ;
- cartas azules : los musulmanes y los judíos ;
- cartas verdes : los monumentos, la arquitectura.

Cuando llegues a uno de los **Pobladores de la Península** (situados en cada esquina del juego), vuelve a contar el mismo número que te ha salido.

Si llegas a una trampa, tendrás que cumplir la prueba indicada :

- nº 14 : Encuentras un **pasillo subterráneo**. Te metes por él y avanzas cuatro números ;
- nº 21 : Sube a las murallas. Es de noche. **Los murciélagos** salen y vienen a morderte y tirarte del pelo. Tienes que defenderte. Espera dos vueltas ;
- nº 36 : En la batalla, **las catapultas** tiran piedras enormes... Tienes que huir y retroceder tres números ;
- nº 43 : Estás en **el torreón** del castillo. Ahí vive un monstruo. Tienes que esperar que otra persona venga a salvarte ;
- nº 52 : Al salir del castillo, te pierdes en **el bosque**, de noche. Tienes que esperar una vuelta hasta que amanezca ;
- nº 64 : Has caído en **el calabozo**. Tienes que esperar a que te salga un cuatro o un seis para poder escaparte ;
- nº 73 : Tienes sed. Vas a beber a **la fuente**. Pero una bruja ha envenenado el agua. Estás muy enfermo. Necesitas mucho reposo. Espera dos vueltas tranquilamente ;
- nº 83 : Tropiezas con **un dragón** que escupe fuego. Huyes pitando y avanzas cinco números ;
- nº 99 : Detrás de una puerta del castillo, te topas con **una serpiente**. Te asustas y retrocedes tres números ;
- nº 105 : Te has caído en **el pozo**. Espera a que vengan a salvarte (dos vueltas).

Si durante el juego, caes en una casilla con trampa, ocupada ya por otro jugador, tendrás que ocupar su sitio y liberarlo.

Si en la última jugada, no puedes contar el número, tienes que retroceder hasta terminar de contarlo.