

ENTRE GUERRES ET PAIX, STRASBOURG AU CŒUR DE L'HISTOIRE DU XX^E

DURÉE 2

Une visite accueillie
sous la forme d'un
escape Game
pédagogique.
Une immersion
dans l'histoire du
xx^e siècle.

Cette visite s'inscrit dans le cadre du programme d'histoire de la classe de troisième. Les élèves inscrits en LCR et en Allemand comme langue vivante suivront également avec profit ce parcours.

OBJECTIF

Amener les participants, par un questionnement sur les œuvres, à une meilleure analyse de quelques périodes clés de l'histoire de la ville de Strasbourg et à la resituer dans les contextes politique, historique et culturel nationaux et internationaux.
Acquérir des connaissances factuelles et chronologiques de manière autonome à travers une démarche ludique. Poser ainsi quelques jalons du programme d'histoire de troisième ou le conclure en fin d'année.

TRAVAIL PRÉLIMINAIRE AVANT DE VENIR AU MUSÉE

1. Observez attentivement la sculpture puis décrivez :
 - a. Les personnages et l'action représentée (soyez attentifs à leur apparence physique, leur posture, leur gestuelle, etc.) ;
 - b. La composition, c'est à dire la manière dont l'artiste a voulu représenter la scène : la forme du monument, les lignes de force, les inscriptions.
2. Quel sens donnez-vous à cette scène ?
3. À votre avis pourquoi ce monument a-t-il été construit et installé sur la place de la République ? Quelles questions soulève-t-il ?



LE DÉROULEMENT

Après une introduction orale commune présentant les origines de Strasbourg, de l'époque romaine à la Renaissance, un médiateur présente le déroulement de l'escape Game pédagogique, également appelé *serious game*.

Son scénario est organisé à partir d'un message de Marie-Louise Forst, d'une photographie ancienne accompagnée d'un texte posthume. La quête des morceaux du puzzle permettra de comprendre comment ouvrir un mystérieux coffre verrouillé par un cadenas à code.

La classe est divisée en 6 groupes, chaque participant reçoit un document imprimé sous forme de petit livret qui lui servira de carnet de bord afin de prendre des notes tout au long de l'activité. Il permettra de collecter diverses informations (dates et événements marquants, personnages importants) et de réaliser des croquis si besoin. Chacune des énigmes met l'accent sur un moment majeur de l'histoire de la ville tel le rattachement à la France sous Louis XIV, la composition de *La Marseillaise* par Rouget de Lisle, la guerre de 1870, l'époque allemande, etc.

Le premier groupe réussissant à ouvrir le coffre met un terme à l'activité pour la classe. Pour cela, les élèves et étudiants devront à la fois mobiliser leur sens de l'observation des œuvres et des objets exposés, et être attentifs aux cartels et aux textes de salles qui les accompagnent. Des QR codes sont également affichés discrètement afin d'accéder à des informations complémentaires liées aux œuvres ou au contexte historique.

Les médiateur.ices pourront assister les élèves en cas de besoin, mais cela aura un coût : une pénalité de quelques minutes de temps avant de pouvoir tenter d'ouvrir le coffre

COMPÉTENCES

- Identifier et nommer les périodes historiques, les continuités et ruptures chronologiques
- Identifier et expliciter les dates et acteurs clés des grands événements.
- Mettre un événement ou une figure en perspective
- Savoir lire, comprendre et apprécier une carte, un croquis, un document iconographique
- Justifier des choix, une interprétation, une production
- Procéder à l'analyse critique d'un document selon une approche historique
- Formuler des hypothèses et vérifier leur validité
- Collaborer au sein d'une équipe
- Se repérer sur un plan du musée

THÉMATIQUES ABORDÉES

- La Neustadt,
- La guerre de 1870 et l'unité allemande,
- L'annexion de l'Alsace-Moselle
- La Première Guerre mondiale,
- Sortir de la Première Guerre mondiale,
- La question de l'identité des Alsaciens en 1918
- La Seconde Guerre mondiale,
- La construction européenne