



## HISTOIRE 4ème - SERIOUS GAME "J'ai vécu la Révolution française"

### Identifiant

AP1734

Partageable sur les réseaux sociaux

### Repères pour éduquer enseigner et apprendre dans un environnement numérique

**Repère principal** Evaluer les acquis de l'élève

### Parcours et axes

**S'inscrit dans un parcours** Aucun parcours associé  
**Axe(s) associé(s)** Lecture, écriture et oralisation

### Domaines d'enseignement et public visé

**Domaines d'enseignement** 2D-Arts et humanités / Histoire - Géographie  
**Public visé** Cycle 4 / 4e

### Description de l'activité

**Niveau de pratique numérique de l'élève** Débutant  
**Pratiques numériques de l'élève** Aucune  
**Outils numériques utilisés par l'élève** Internet et services en ligne / Accès à internet  
Matériel / Tablette  
Matériel / Ordinateur portable  
**Durée de l'activité** Quelques minutes  
**Nature du travail pédagogique de l'élève** Autres (préciser)  
**Modalité d'utilisation** En autonomie  
**Lieu de l'activité** En classe entière  
**Logiciels en local** Navigateur  
**Transférabilité de l'activité** dans le domaine d'enseignement seulement  
**Compétence**

## Résumé de l'activité

Une version numérique du mythique jeu de rôle "J'ai vécu la Révolution française" créé au début des années 2000 par le réseau Ludus (académie de Caen), pour étudier la Révolution française en 4ème

## Scénario

### Origine du jeu

Pendant plusieurs années, l'académie de Caen a mis en place des stages sur l'utilisation du jeu en cours d'histoire-géographie et éducation civique, au sein du [réseau Ludus](#). Parmi les productions ludo-pédagogiques figure le jeu « [J'ai vécu la révolution](#) », créé par Yvan Hochet. Les élèves construisent un personnage en 1789 et traversent la révolution en le faisant réagir aux événements qui parsèment les 25 années suivantes.

Cette démarche originale et stimulante n'en répond pas moins aux exigences des programmes de 4ème en histoire. Elle permet en plus d'être en prise directe avec la recherche historique telle qu'elle se pratique en plaçant l'évènement, l'individu et sa sensibilité au centre d'une meilleure compréhension de la période révolutionnaire. Sur ce sujet, on pourra notamment consulter [un article de A. de Baëcq](#) sur l'historiographie de la Terreur paru dans les *Annales* en 2002 et l'excellent [numéro de la documentation photographique](#) que Jean-Clément Martin a consacré à la Révolution en 2006.

Le jeu repose sur 5 attitudes qui représentent les opinions des protagonistes de la Révolution et de l'Empire :

- les **Conservateurs** (Chouans, contre-révolutionnaires) qui représentent le parti de la Reine, du Comte d'Artois et des immigrants.
- les **Modérés** : en 1789, on peut les assimiler au parti de Lafayette, favorable aux réformes et à une monarchie parlementaire ; puis au cours de la Terreur, ils vont se retrouver plus proche des Conservateurs ; l'arrivée de Napoléon est souvent vécu par eux comme une aubaine et ils regroupent alors l'ancienne noblesse libérale et la nouvelle élite impériale.
- les **Républicains** (tendance girondine) : leur idéal, c'est la DDHC ! Leur modèle, c'est l'Amérique ! Un temps tenté par Napoléon, mais déçus par ses déviances autoritaires, ils défendent les libertés et une République modérée.
- les **Enragés** : un seul maître, Robespierre ! Une seule maîtresse, la guillotine ! Ils enragent de tout ce qui peut ressembler à un privilégié, noble ou clerc. Ils veulent une République des égaux.
- les **Prudents** sont sûrement les plus silencieux, mais aussi les plus nombreux. Cette opinion repose sur l'idée que la majorité des Français a plus subi qu'autre chose la Révolution et ses débats qui les dépassaient.

Comme tout jeu, ces opinions peuvent paraître un brin caricaturales. Elles sont tout de même corroborées par les positions de Jean-Clément Martin qui considère que la Révolution est un théâtre où s'affronte, s'allie et se délie les protagonistes partageant les quatre premières opinions, suivant les périodes.

### Comment j'utilise le jeu en classe

Pendant longtemps, j'utilisais la version papier du jeu que les élèves complétaient par la rédaction d'articles sur un blog ([version 2011](#) ... l'ultime en raison des changements de programmes).

Cette année, j'ai décidé de réutiliser le jeu et de le mettre sous forme de QCM, réalisés avec



Auteur : Sebastien Peigne

Dernière modification : 11 janvier 2018

<http://creativecommons.fr/licences/>

**Google Forms.** Chaque questionnaire correspond à une opinion ; à chaque question, l'élève doit choisir la réponse qui correspond à l'opinion du questionnaire.

*un exemple de questionnaire pour les Enragés (1789-1791)*

Les programmes 2016 insistent sur la nécessaire chronologie pour étudier la Révolution. Pour chacune des trois périodes (classiques) de la Révolution et de l'Empire, après une présentation en cours magistral des événements, les élèves sont d'abord évalués sur leur mémorisation des événements.

Puis le jeu permet d'évaluer leur compréhension des événements et des opinions qui parcourent la Révolution. Selon le niveau de lecture, un questionnaire dure entre 15 et 30 minutes. Les élèves les plus rapides peuvent le refaire en prenant une autre opinion.

*l'ensemble des questionnaires (vous pouvez les utiliser avec vos élèves ; ce sont des copies)*

*SERIOUS GAME - J'ai vécu la Révolution, par speigne*

## Analyse

Le jeu induit une certaine **différenciation** :

- Il est difficile pour des élèves en grande difficulté de lecture (ici, en éducation prioritaire). Ils décrochent au bout de quelques questions. Je leur réserve l'opinion *Prudent*.
- Les opinions extrémistes *Conservateurs* et *Enragés* sont bien réussies (ce qui est assez terrifiant ...).
- Par contre, les opinions *Modérées* (républicaines et monarchistes) posent plus de difficultés. Je la donne aux élèves qui ont le mieux réussi l'évaluation de connaissances.

Les élèves apprécient (et le correcteur aussi) l'**immediate feedback**. Certains élèves, rares quand même, ont effectués tous les questionnaires à la maison.

## Pièges à éviter

Au départ, j'avais composé des binômes pour répondre aux questions, pensant susciter de l'émulation (et aussi pour gérer les outils numériques). Mais je me suis vite rendu compte que certains se "partageaient" les questions ! Je les ai séparés et, pour les derniers questionnaires, j'ai demandé un **travail individuel**, plus efficace pour évaluer la compréhension personnelle.

Je pense que cette activité peut être un bon **atelier** que l'élève vient faire individuellement en **autonomie**.



Auteur : Sebastien Peigne

Dernière modification : 11 janvier 2018

<http://creativecommons.fr/licences/>