



14 18
DANS LES
YVELINES
ET LES
HAUTS-DE-SEINE



**UNE ENQUÊTE HISTORIQUE
SUR LES TRACES D'UN MYSTÉRIEUX POILU**

GUIDE ENSEIGNANT



Yvelines • Hauts-de-Seine

SOMMAIRE

Qu'est-ce que <i>Gueule d'Ange</i> ?.....	3
Un jeu hyperréaliste.....	4
Le parcours pédagogique	5
Découvrir le territoire à l'arrière.....	6
Accompagnement du joueur	6
<i>Gueule d'Ange</i> et le temps scolaire.....	7
En lien avec les programmes	8
Compétences mobilisées.....	9
Projets scolaires.....	10
Prendre contact avec l'équipe éducative des Archives.....	11

Qu'est-ce que *Gueule d'Ange* ?

Il s'agit d'un jeu sérieux conçu dans le cadre des commémorations du centenaire de la Première Guerre mondiale. Outil d'apprentissage original, ce jeu en ligne, labellisé par la Mission Centenaire, constitue une initiation inédite à la recherche et à l'analyse de ressources historiques numériques. Comment retrouver la trace d'un poilu, son parcours, celui de son régiment ? Les traces de sa famille, de la vie à l'arrière ? La galerie de personnages, soldats, infirmières, instituteurs... permet d'aborder tout autant le front que le soutien des civils à cette période.



Une enquête en huit chapitres répartis sur le territoire

Le rôle du joueur consiste à mener une enquête auprès du narrateur, Nicolas Mottin, pour identifier un mystérieux poilu, « Gueule d'Ange », dont le carnet de croquis lui a été remis.



<http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux/cadre-educatif>

<http://centenaire.org/fr/autour-de-la-grande-guerre/web/le-serious-game-gueule-dange-la-recherche-dun-mysterieux-poilu-des>

Fiche pédagogique Eduscol « Comprendre la 1^è Guerre mondiale en 3^è avec Gueule d'Ange »

Un jeu hyperréaliste

Autour d'un scénario aux personnages fictifs, le jeu reproduit des situations de recherche, des problématiques et des documents semblables à la réalité. Alternant phases scénaristiques et phases de jeu, *Gueule d'Ange* permet au joueur de s'immerger au cœur de cette période et d'en découvrir les sources historiques locales. Les fac-similés de documents ont été réalisés à partir de documents conservés aux Archives départementales des Yvelines et au Ministère de la Défense et à partir de documents d'archives privées, rassemblés et numérisés lors des opérations nationales de Grande Collecte 2013 et 2014, une opération invitant les particuliers à faire connaître leurs documents familiaux sur cette période.



Fiches matricules, carnets de poilus, presse ancienne, recensements de population... à la découverte de sources variées conservées aux Archives départementales


Le parcours pédagogique

Le jeu se déroule sur huit chapitres, suivant un parcours pédagogique progressif. A chaque nouveau chapitre, le joueur découvre une ressource différente : documents administratifs militaires, recensements de population, journaux de poilus, photographies, monuments aux morts, presse locale ancienne... (près d'une cinquantaine de fac-similés réalisés). Tous ces documents sont « collectés » sur le compte personnel du joueur et consultables à tout moment, de sorte qu'au fil des énigmes, il puisse comparer et croiser les informations.

Si, dans un premier temps, la démarche consiste à prendre connaissance de la typologie des documents et à se les approprier par des jeux simples, il s'agit ensuite d'aider le joueur à construire et développer son raisonnement à partir de l'analyse des documents, le rendant progressivement plus autonome dans ses stratégies de recherche.

MANTES-LA-JOLIE




CHAPITRE VII - ENIGME I




Avec son numéro de matricule, j'ai retrouvé la fiche de Pierre Dubois. Je voudrais savoir ce qui lui est arrivé à partir du 25 septembre 1916.

Clique sur la zone correspondant à cette information.

MES DOCUMENTS COLLECTÉS



ÉTAT CIVIL		NOM MATRICULE	
Né le:	5 mai 1896	Yves:	Nais
à:	Septain	Cheveux:	Créteil
Centres de:	Septain	Nom:	Ducot
Département:	Seine-et-Marne	Montons:	Sept
Profession:	Ancien agricole	Village:	Sept
Fils de:	Robert	Taille:	1 m 75
et de:	Marthe Cédant	DÉGRÉ D'INSTRUCTION	
Résidant au:	13 rue des papeteries à Septain	5	
Département:	Seine-et-Marne	MATRICULE OU RI- ÉPOQUE	
DÉTAIL DES SERVICES		CORPS D'AFFECTATION	
<p>Engagé à compter du 9 septembre 16, entré au camp le 10 septembre, affecté de Seine-et-Marne à Metz, puis le 26 mars 16 au 216 régiment d'infanterie, puis le 8 octobre 16 au 53^e régiment d'infanterie.</p> <p>Blanc et tannié le 23 janvier 16, allongé un jour (Médan).</p> <p>Revenu de France le 21 septembre 16 et à l'incendie de l'hôpital de Metz le 24 février.</p> <p>Revenu de France le 21 septembre 16 et à l'effacement du 25 septembre 16 (Mousses-Allennes).</p> <p>Revenu de France le 21 septembre 16, puis progressivement réaffecté au bataillon de Septain le 26 mai 17.</p>		<p>211^e régiment d'infanterie</p> <p>53^e régiment d'infanterie</p> <p style="text-align: right; font-weight: bold;">958</p>	
LOCALITÉS SUCCESSIVES HABITÉES			
Dates		COURSES	
CAMPAGNES		ÉPOQUE	
Contexte d'attribution		à LAURELLE L'ÉPOQUE DONT PASSER DANS	
Blessures, citations, décorations, etc.		à LAURELLE L'ÉPOQUE DONT PASSER DANS	
Blanc au pied		à LAURELLE L'ÉPOQUE DONT PASSER DANS	

Découverte de la fiche matricule d'un soldat



Au terme du parcours, le joueur sait où et comment rechercher en ligne des informations sur un poilu à partir des sources suivantes :

<http://archives.yvelines.fr>

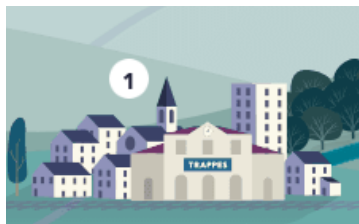
<http://archives.hauts-de-seine.fr/accueil/>

<http://www.memoiredeshommes.sga.defense.gouv.fr/>

<http://www.europeana.eu/portal/fr/collections/world-war-i>

Découvrir le territoire à l'arrière

Chaque chapitre, situé sur une commune différente du territoire des Yvelines, amène aussi le joueur à découvrir des aspects de l'histoire locale, l'impact du conflit sur les populations : ainsi, Bonnières-sur-Seine a-t-elle accueilli une importante communauté de réfugiés belges à cette période ; sans oublier que c'est à Versailles qu'est signé le Traité de paix le 28 juin 1919.



Un parcours sur le territoire des Yvelines : Trappes, Houdan, Bonnières-sur-Seine...

Accompagnement du joueur

Les joueurs peuvent consulter à tout moment l'espace « mon parcours », qui constitue un bureau virtuel rassemblant les documents collectés au fil des énigmes, les vidéos et tutoriels visionnés, les liens indiqués vers les sites ressources. Ils y trouvent aussi un point sur les savoirs acquis dans la rubrique « Maintenant, tu sais... » et, suivant les énigmes, des éclairages sur les sources présentées dans la rubrique « Le vrai du faux ».

Le bureau virtuel du joueur : il y retrouve l'ensemble des documents collectés, les vidéos et les tutos, des précisions sur les documents et le contexte historique

Les « énigmes bonus » proposées à la fin du parcours permettent aux élèves de mobiliser les connaissances acquises durant le jeu en effectuant des recherches en « réel » dans les ressources en ligne

Gueule d'Ange et le temps scolaire

Pendant le temps scolaire : le premier chapitre peut être réalisé directement en classe. Il dure une vingtaine de minutes et permet d'introduire le jeu auprès des élèves et de leur donner envie de poursuivre l'aventure en autonomie.

Il peut également servir d'introduction au cours et de rappel historique sur les événements de la Grande Guerre.

Hors temps scolaire : l'intégralité du jeu peut être réalisée en autonomie. Chez eux ou depuis le CDI de l'établissement, les élèves sont invités à jouer en groupe afin de faciliter leur progression et d'apprendre à travailler de façon collaborative.

En lien avec les programmes

Histoire

* Programme du Cycle IV, classe de 3^{ème}
Civils et militaires dans la Première Guerre mondiale

* Programme du Cycle Terminal, classe de 1^{ère}
La Première Guerre mondiale : l'expérience combattante dans une guerre totale

Education aux médias et à l'information

* Programme du Cycle IV
Utiliser les médias et les outils d'information de manière autonome
Utiliser les genres et les outils d'information à disposition adaptés à ses recherches
Découvrir comment l'information est indexée et hiérarchisée, comprendre les principaux termes techniques associés
Acquérir une méthode de recherche exploratoire d'informations et de leur exploitation par l'utilisation avancée des moteurs de recherche
Adopter progressivement une démarche raisonnée dans la recherche d'informations

Education artistique et culturelle



BO n°28 du 9 juillet 2015

http://www.education.gouv.fr/pid25535/bulletin_officiel.html?cid_bo=91164

« L'éducation artistique et culturelle, [...] nécessite une ouverture de l'école à des partenaires variés, aux compétences reconnues, qui enrichissent les ressources de l'institution scolaire. Elle nécessite aussi une ouverture de l'école sur le territoire de vie des élèves, son patrimoine artistique, ses structures culturelles, qui permet de mieux s'approprier ce territoire, en résonance avec la découverte d'œuvres et d'artistes universels issus d'époques et de cultures diverses ».

« Ce parcours doit s'appuyer sur les apports conjugués de l'institution scolaire et de ses partenaires : collectivités locales, institutions culturelles, associations. Il doit être l'occasion de mettre en place des pratiques pédagogiques coconstruites innovantes et actives, envisageant aussi l'art comme vecteur de connaissances. »

« Au côté des enseignants et en étroite collaboration avec eux, les partenaires apportent leurs compétences propres et leur expérience. »

« La démarche de projet implique une pédagogie active fondée sur la participation et l'implication des élèves, auxquels est attribué un rôle collaboratif. Elle est particulièrement appropriée aux objectifs de l'éducation artistique et culturelle. Les acteurs impliqués dans le projet – enseignants et personnels, élèves, partenaires le cas échéant – agissent dans une interaction continue. La démarche de projet favorise ainsi :

- l'accroissement de l'autonomie et la prise de responsabilité au sein d'un groupe ;
- le recours à l'expérimentation, au tâtonnement ;
- l'observation partagée et la communication ;
- le développement de la créativité par l'émulation ;
- l'engagement, l'implication personnelle, le plaisir à travailler ensemble à un projet commun ;
- le respect des élèves entre eux, en particulier l'égalité entre les filles et les garçons »

Compétences mobilisées



BO n°11 du 26 novembre 2015

http://cache.media.education.gouv.fr/file/MEN_SPE_11/67/3/2015_programmes_cycles234_4_12_ok_508673.pdf

1/ Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

- Situer un fait dans une époque ou une période donnée
- Ordonner des faits les uns par rapport aux autres

Exemple : au chapitre VIII, les joueurs devront ordonner les différents événements historiques découverts pendant le jeu

- Mettre en relation des faits d'une époque ou d'une période donnée

2/ Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués

- Se poser des questions à propos de situations historiques
- Vérifier des données et des sources

3/ S'informer dans le monde du numérique

- Trouver, sélectionner et exploiter des informations
- Utiliser des sites et des réseaux de ressources documentaires
- Vérifier l'origine/la source des informations et leur pertinence

4/ Analyser et comprendre un document

- Comprendre le sens général d'un document
- Identifier le document et son point de vue particulier

Exemple : au chapitre V, les joueurs doivent replacer des documents de différents types (cartes postales, photos, correspondance) sur une carte géographique selon les combats auxquels se réfèrent ces documents

- Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question portant sur un document ou plusieurs documents, les classer, les hiérarchiser

Exemple : au chapitre I, les élèves doivent trouver des informations dans le carnet de guerre d'Alphonse Mottin afin d'identifier sa fiche de décès

5/ Coopérer et mutualiser

- Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances
- Adapter son rythme de travail à celui du groupe
- Discuter, expliquer, confronter ses représentations, argumenter pour défendre ses choix

Projets scolaires

Projets Artistiques et Culturels en Territoire Educatif



Un exemple de travail réalisé autour de *Gueule d'Ange* par le collège Sainte Anne de Montesson :

<https://educarchives.yvelines.fr/article.php?laref=2626&titre=jeu-gueule-d-ange>



Un projet réalisé par l'Ecole de Bures Morainvilliers autour de deux outils en ligne : *Gueule d'Ange* et le *Wiki de la Grande Guerre*

<https://educarchives.yvelines.fr/article.php?laref=2558&titre=peac-2015-2016-aux-archives>

Projets complémentaires

Les Archives départementales des Yvelines proposent aux classes deux projets en ligne en prolongement de la pratique de *Gueule d'Ange* :

Adoptez un poilu ! : retracer le parcours des poilus en annotant leurs fiches matricules :

<http://www.archives.yvelines.fr/article.php?laref=2585&titre=adoptez-un-poilu->

Le Wiki de la Grande Guerre : écrire des articles concernant la période de guerre dans l'ancienne Seine-et-Oise :

<http://wiki1418.yvelines.fr/index.php?title=Accueil>

Prendre contact avec l'équipe éducative des Archives

Archives départementales des Yvelines

Responsable activités éducatives : Sophie BLANCHARD
sblanchard@yvelines.fr / 01.61.37.36.57

Professeurs-relais collèges-lycées : Isabelle ATTARD et Jean-Christophe BLANCHARD
isabelle.attard-aman@ac-versailles.fr
jean-christophe.blanchard@ac-versailles.fr

Archives départementales des Hauts-de-Seine

Chef du Service des Publics : Julien LE MAGUERESSE
jlemagueresse@hauts-de-seine.fr / 01.41.37.11.02

Responsable du Service Educatif : Cécile PAQUETTE
cpaquette@hauts-de-seine.fr / 01.41.37.13.59

Retrouvez *Gueule d'Ange* sur :

gueuledange.yvelines.fr

https://twitter.com/jeu_gueuledange

<https://www.facebook.com/jeu.gueuledange/>