

## Quelques explications à partir des exposés du Prof. Brusa donnés dans l'atelier 4

### Quelques remarques générales sur l'utilisation du jeu en classe

Le prof. Brusa a souligné les caractéristiques principales qu'un jeu didactique devrait avoir pour une utilisation efficace dans l'enseignement :

- Le jeu doit être bref (environ 2 heures scolaires) car il ne doit pas être interrompu, la phase de débriefing devant également être brève et faisant suite au jeu.
- Le jeu doit être suivi d'une phase de débriefing qui est capitale puisque c'est alors que les fruits de la démarche seront recueillis.
- Le jeu doit être simple pour que ses règles soient comprises rapidement ; une trop longue mise en route entraîne l'ennui et décourage les élèves. En histoire, le jeu doit pouvoir fonctionner avec la culture historique des élèves.
- Si le jeu est simple, il doit pourtant aller à l'essentiel : le concepteur du jeu doit ainsi maîtriser parfaitement la matière sur laquelle porte le jeu.
- Le jeu doit comporter une part de hasard (tout comme le hasard est présent dans l'histoire) afin de ne pas oublier les côtés ludiques et dramatiques du jeu.
- Le jeu doit pouvoir s'intégrer facilement dans le programme ; il doit être lié au sujet traité dans la séquence d'enseignement en cours, car il permet justement une plus grande motivation pour l'apprentissage qui suivra.
- Le jeu ne devrait pas être une séquence didactique totalement exceptionnelle, mais il ne doit pas non plus être répété trop souvent durant l'année scolaire.

Pour terminer ces remarques générales, le prof. Brusa insiste sur le fait que le jeu est un langage qui permet d'aborder une question historique. Ce langage est puissant, mais il ne permet pas de reproduire intégralement l'histoire : l'isomorphisme absolu est impossible. Le jeu n'est qu'un modèle, une réduction de la réalité. De plus, l'enseignant qui désire utiliser le jeu en classe doit penser en didacticien, et non en scientifique : il s'agit d'atteindre des objectifs d'apprentissage à travers le jeu, et non de rejouer fidèlement *la vérité historique*.

### Quelques remarques sur le jeu sur les « traditions » présenté au cours CPS de Rolle

Le jeu élaboré par le prof. Brusa part du constat que la plupart des traditions européennes que l'on invoque aujourd'hui ont été inventées à partir de la fin du 18<sup>ème</sup> siècle seulement (cf. HOBBSAWM Eric et RANGER Terence, *The Invention of Tradition*, Cambridge, Cambridge University Press, 1983). Comme les concepts de « racine », d'« origine », de « culture » ou de « civilisation », l'idée même de « peuple » est, semble-t-il, une invention du 19<sup>ème</sup> siècle qui procède du même phénomène historique que la création des Etats nations (cf. GEARY Patrick, *Quand les nations refont l'histoire : l'invention des origines médiévales de l'Europe*, Paris, Aubier, 2004). La quête « identitaire », et son pendant qu'est la notion d'altérité, ne prennent donc une signification que récemment dans l'histoire des pays occidentaux.

Le jeu de rôle proposé ici a pour objectif de susciter une prise de conscience des élèves quant à la notion relative de « tradition », et par là de créer une réflexion sur leurs rapports aux autres désignés par les stéréotypes traditionnels. Il s'agit donc de montrer l'importance des traditions dans les discours sociaux et politiques, de comprendre que ces traditions ont été inventées et se sont modifiées au cours de l'histoire, puis de montrer quels stéréotypes sont véhiculés et utilisés, pour arriver enfin à démystifier l'Autre. De plus, suivant les traditions choisies, des objectifs de connaissances précis pourront être déterminés, sans oublier les divers objectifs transversaux tels que l'exercice rhétorique ou le travail d'équipe.

Le jeu proposé contient 20 fiches sur diverses traditions, ainsi que 20 fiches qui concernent la critique de chacune de ces traditions. Chaque enseignant est libre d'améliorer et d'ajouter des fiches. Les participants de l'atelier 4 ont ainsi proposé quelques fiches supplémentaires pour adapter le jeu à la situation suisse.

L'enseignant est le maître du jeu et peut donc adapter les règles comme il l'entend, même en cours de partie (par exemple pour favoriser le changement d'orateurs, il peut distribuer des points bonus...). Après la lecture des fiches sur les traditions, c'est à l'enseignant d'imaginer des situations, en lien avec la thématique de sa séquence (la naissance des Etats nations, les origines de la Confédération helvétique, la construction européenne, etc.), qui provoquent un débat où deux positions sont possibles : chaque groupe s'opposera ainsi à l'autre et devra construire un discours politique en invoquant différentes traditions figurant sur les fiches. Des exemples de situations ont été proposés par les participants de l'atelier 4 et peuvent servir de modèles pour la construction du jeu sur d'autres thèmes historiques. Pour inventer ces situations, il est important de décrire à chaque fois un contexte dans lequel l'élève puisse facilement se positionner avec la culture historique dont il dispose. Il est également souhaitable de prévoir, parmi la liste des situations choisies, une question plus exotique ou humoristique afin de renforcer l'aspect ludique de la démarche (exemple : parler de l'absinthe n'est pas essentiel, mais permet de dédramatiser le débat).

Un soin particulier doit être consacré à la mise en scène du jeu. Il s'agit de disposer les tables judicieusement, de mettre en évidence le pupitre des orateurs, de souligner la rigueur des juges, de rendre visible le tableau des résultats, d'apporter éventuellement des objets ou des costumes, etc... En d'autres termes, les élèves doivent réellement se prendre au jeu et c'est à l'enseignant que revient la responsabilité de cette mise en scène !

Après la phase de jeu, il est absolument essentiel de consacrer entre 20 et 30 minutes à une séance de débriefing. C'est durant ce moment capital que les élèves doivent prendre conscience qu'ils ont manipulé les traditions et les stéréotypes, à l'instar des acteurs historiques eux-mêmes. C'est à ce moment que l'enseignant va favoriser le transfert des éléments de la métaphore du jeu à la réalité historique. Quelques stratégies peuvent ainsi être adoptées : le maître demande pourquoi le vainqueur a gagné, le maître peut avoir nommé des observateurs du jeu qui présentent une synthèse, le maître raconte un récit historique et les élèves continuent le récit lorsque le maître s'arrête (faire un lien entre le manuel et le jeu !), etc...