

LES GARDOIS DANS LA 1^{ÈRE} GUERRE MONDIALE

Jeu sérieux numérique		Fiche explicative/enseignant	
Thème : Les gardois dans la 1 ^{ère} guerre mondiale autour de 2 exemples : la vie du soldat et la vie à l'arrière			
Niveau => cycles 3 et 4		Durée moyenne : 1h30/2h00	
Où trouver les jeux sur internet	=> https://view.genial.ly/61406a04335bc10dda537c4b/interactive-content-pgm1intro => sur le site des Archives		
Conception	Service éducatif des Archives départementales du Gard et Canopé - 2022		
Objectifs pédagogiques	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser une approche plus interactive pour travailler sur le thème de la guerre 14-18 - Permettre aux élèves d'avoir un premier contact avec des documents d'archives 		
Matériel	- Tablettes ou ordinateurs		
Déroulement	<p>Le principe est de laisser les élèves chercher, l'absence de consignes précises est voulue. Ce jeu sérieux doit être accompagné d'un support papier pour relever différentes informations (mots mystère, mots de passe...). Il peut aussi être décidé de laisser les élèves en autonomie et de faire une mise en commun à la fin de l'activité. La présentation ci-dessous vous permettra de guider les élèves et de les conseiller s'ils se trouvent bloqués face à une activité.</p> <p>Après une première activité générale présentant le contexte historique, un choix de thématique doit être fait : soit les élèves, soit l'enseignant vont choisir entre deux activités aux thématiques différentes : « La vie du soldat » ou « la vie à l'arrière ». Environ 1h30 par activité, d'où la nécessité de faire un choix.</p>		
Éléments pédagogiques de contexte	<p>La première activité permet de mobiliser des connaissances sur le déroulement de la 1^{ère} guerre mondiale.</p> <p>L'activité peut servir d'étude de cas, d'accroche à une séance sur ce conflit ou d'approfondissement une fois le sujet traité en classe.</p>		
Trucs et astuces	<p>Il est possible de mettre en plein écran en cliquant sur les points de suspension à droite.</p> <p>Pour passer d'une diapo à une autre : utiliser les flèches marrons en bas à droite ou à gauche de la diapo.</p> <p>Possibilité de faire seul ou par binôme sur une tablette</p>		
Pour commencer	<p>Page d'introduction : les gardois dans la première guerre mondiale (à savoir que le document présenté concerne la caserne de Nîmes située sur la route d'Uzès).</p> <p>Cliquer sur la flèche marron en bas à droite pour débiter l'activité.</p>		
Etape 1	<p>Lecture des consignes : 4 pictogrammes qui donnent des indications lorsque l'on clique sur chacun d'eux (observer, fouiller, noter, rentrer des codes secrets).</p> <p>Passer à la page suivante en cliquant sur la flèche marron.</p>		
Etape 2	<p>Description de l'enquête à résoudre. Passer à la page suivante après lecture.</p>		
Etape 3	<p>Affiche de mobilisation</p> <p>Possibilité en cliquant dessus de l'agrandir pour un confort de lecture sur pc. Sur tablette, il suffit d'agrandir l'image. Cliquer n'importe où, hors de l'affiche pour revenir à la taille initiale.</p> <p>Cliquer sur l'épingle rouge située entre les 2 drapeaux pour ouvrir l'activité.</p> <p>L'activité consiste à répondre à 3 questions liées à l'affiche.</p> <p>Question 1 : date d'édition de l'affiche (réponse tout en bas de l'affiche). Réponse : 1904</p> <p>Cliquer sur la flèche bleue pour passer à la question 2</p> <p>Question 2 : quel corps d'armée n'est pas représenté ? Réponse : armée de l'air.</p> <p>Question 3 : Qui part à la guerre ? Réponse : Tous les hommes, les services auxiliaires, les inscrits maritimes, les troupes coloniales, les armuriers de la marine.</p>		

	Cliquer sur terminer et fermer cette page pour passer à la suivante en cliquant sur la flèche marron en bas à droite.
Etape 4	Page qui indique la réussite à l'exercice et qui donne un mot de passe à noter : triangle Fermer cette page en cliquant sur la croix en haut à droite.
Etape 5	Indiquer le mot de passe : triangle (en minuscules).
Etape 6	Activité frise chronologique : déplacer les étiquettes afin de les disposer dans l'ordre chronologique. Une fois cette action réalisée, noter les couleurs des étiquettes afin de pouvoir résoudre l'énigme de la page suivante. Réponse : guerre franco-allemande, assassinat de l'archiduc, ordre de mobilisation, bataille de Verdun, armistice. Code couleur : gris, orange, vert, bleu, jaune. Très souvent, l'élève n'aura pas pensé à noter les couleurs, il devra refaire cette activité (très rapide à refaire). Quand la frise est ordonnée, cliquer sur vérifier, puis sur la flèche marron en bas à droite.
Etape 7	Des pavés de couleurs apparaissent, la solution est de cliquer sur les blocs : gris, orange, vert, bleu, jaune
Etape 8	Apparition du mot de passe à noter : losange . Cliquer sur la flèche marron en bas à droite pour passer à la page suivante.
Etape 9	Rentrer le mot de passe : losange (en minuscule).
Etape 10	Une carte apparaît dans laquelle il va falloir cliquer sur les pays de la Triple Alliance : Empire austro-Hongrois, Italie, Allemagne. Si l'élève se trompe, il réessaie. Un mot à tour apparaît, il faut le noter : _t_i_e Cliquer sur la flèche marron en bas à droite pour passer à l'activité suivante.
Etape 11	Une carte apparaît dans laquelle il va falloir cliquer sur les pays de la Triple Entente : France, Royaume-Uni, Empire Russe. Si l'élève se trompe, il réessaie. Un mot à tour apparaît, il faut le noter : é_o_l_ La combinaison de ces 2 mots à trous donne le mot de passe : étoile
Etape 12	Une série de 9 trousseaux de clés apparaît. Sur chacun des trousseaux, il y a 3 symboles. L'élève va trouver la solution en relisant ses notes car les 3 derniers mots de passes notés sont : triangle, losange, étoile. Le bon trousseau à sélectionner afin de détenir la clé d'une valise est donc le trousseau comportant ces 3 symboles (1 ^{ère} ligne, 4 ^{ème} trousseau de clé en partant de la gauche).
Etape 13	La page qui s'affiche représente un grenier dans lequel l'élève va devoir chercher l'élément qui va lui permettre de passer à l'étape suivante. En l'occurrence, il dispose d'un trousseau de clés qui va lui permettre d'ouvrir une des valises situées sur la droite. Il faut donc cliquer sur les valises.
Etape 14	Cette étape est celle où le choix d'activité doit être fait. Soit celui-ci a été défini en amont par l'enseignant, soit les élèves votent car ils devront tous faire la même activité en même temps afin de pouvoir s'entraider et surtout que le contenu pédagogique et les documents d'archives étudiés soient sur la même thématique.
Etape 15	Choix 1 : la vie du soldat
Activité 1	Cliquer sur la carte postale correspondante
Etape 16	L'activité débute par une photographie représentant un groupe de soldats posant dans la commune de Sernhac. Cela permet une médiation à l'oral sur l'enregistrement des conscrits, l'uniforme, etc. Cliquer sur la flèche en bas à gauche pour débiter l'activité suivante.
Etape 17	Lecture ou explication orale sur l'uniforme du soldat au début du conflit. Cliquer sur la flèche en bas à gauche.
Etape 18	Activité uniforme du soldat : placer les différents éléments constituant l'uniforme du soldat au bon endroit (faire glisser les mots). La flèche pour passer à la page suivante n'apparaît que lorsque l'activité est terminée.
Etape 19	Activité fiches de matricule. Lorsque l'on ouvre la 1 ^{ère} fiche (soldat Montet), on trouve une explication de lecture (où trouver les renseignements liés à l'état civil, la description physique, le parcours militaire, les différentes affectations). Cet apprentissage de lecture va permettre de répondre aux questions sur le soldat Louvier (2 ^{ème} fiche matricule). Cliquer sur la fiche Louvier pour l'agrandir. Cliquer sur la flèche en bas à droite pour ouvrir la page suivante.

Etape 20	<p>Consigne donnée de lire attentivement la fiche Louvier pour pouvoir répondre aux différentes questions (questions avec réponses à choix multiple).</p> <p>Réponses : Auguste Louvier est né le 19 juillet 1890 à Aumessas. Cheveux châains noirs, yeux marron foncé. Il mesure 1m66. Il est cultivateur. Il n'intègre pas l'armée active en 1911 pour mauvaise denture. Il rejoint le 163^e régiment d'infanterie. Son numéro matricule est le 1974. Il décède le 17 avril 1917 à Moronvilliers alors qu'il établissait une ligne téléphonique.</p> <p>Après vérification, l'élève obtient le mot de passe matricule.</p> <p>Cliquer sur la flèche en bas à droite pour aller à la page suivante.</p>
Etape 21	<p>Entrer le mot de passe : matricule</p>
Etape 22	<p>2 documents :</p> <p>Photographie d'Auguste Louvier dans une tranchée / plusieurs soldats dans une tranchée avec présence de boue.</p> <p>A l'oral, parler de la notion de photo prise pour être envoyée à la famille => uniforme propre, médaille, chaussures et bandelettes aux mollets (différence par rapport aux bottes des soldats allemands), etc. / vie dans les tranchées => boue, ennui, désespoir, etc.</p> <p>Cliquer sur la flèche en bas à droite pour passer à la page suivante.</p>
Etape 23	<p>4 documents dont un seul est authentique, les autres sont factices.</p> <p>L'activité va porter sur la carte postale des soldats. L'élève va devoir fouiller, déplacer les documents pour s'apercevoir qu'il y a dans le fond d'écran des grilles avec des lettres.</p> <p>Il va donc s'agir de trouver par quel système ces grilles vont permettre de déchiffrer le code secret indiqué sur la carte postale. Pour cela, il faut observer les différents symboles, exemple :</p> <p>> = T (parce que le T dans la grille est au centre de cette forme)</p> <p>Γ = R (parce que le R est censé se trouver au centre de cette forme)</p> <p>Sachant que les lettres sont dans l'ordre alphabétique.</p> <p>Ainsi le code à trouver est tirailleurs sénégalais</p> <p>Cliquer sur la flèche pour passer à la page suivante.</p>
Etape 24	<p>Indiquer le mot de passe : tirailleurs (seul le 1^{er} des deux mots)</p>
Etape 25	<p>Explication sur les conditions de vie de ces soldats.</p> <p>Cliquer sur la flèche en bas à droite pour passer à l'activité suivante.</p>
Etape 26	<p>Plusieurs documents présentés sur le thème des pigeons voyageurs ainsi que texte explicatif. En déplaçant les documents, l'élève va trouver en fond d'écran, 4 questions auxquelles il va pouvoir répondre après une lecture attentive. Attention, il est nécessaire de cliquer sur vérifier à chacune des réponses, car cela donne un mot clé pour l'activité suivante.</p> <p>Réponse à la question 1 : les aériens du Gard. Mots-clés : Départ de Verdun</p> <p>Réponse à la question 2 : les messages transportés sont appelés les colombogrammes. Mots-clés : escale à Reims.</p> <p>Réponse à la question 3 : les personnels réunis sont les colombophiles et télégraphistes (avec les accents). Mots-clés : Arrêt rapide à Paris</p> <p>Réponse à la question 4 : les pigeons voyageurs sont considérés comme de vrais combattants.</p> <p>Mots-clés : Arrivée à Nîmes</p> <p>Cliquer sur la flèche en bas à droite pour passer à l'activité suivante.</p>
Etape 27	<p>Activité trajet du pigeon voyageur</p> <p>Il faut cliquer sur les différentes villes parcourues par le pigeon en suivant les mots-clés obtenus lors de l'activité précédente.</p> <p>Si l'on se trompe et que le message « erreur de parcours, recommence » apparaît, il suffit de recliquer sur le pigeon pour pouvoir recommencer l'activité.</p> <p>Départ de Verdun, puis Reims, Paris et Nîmes.</p> <p>L'élève arrive alors sur une page où le message indiqué est : « Bien arrivés à Nîmes, nous tenons toujours », ainsi qu'une plaque commémorative en l'honneur des pigeons morts pour la France.</p>
	<p>L'activité « la vie du soldat est terminée, en cliquant sur le symbole maison, en haut à droite, l'élève retourne à la page du choix des activités.</p>

Etape 15 Activité 2	Choix 2 : la vie à l'arrière Cliquer sur la carte postale correspondante
Etape 16	Plusieurs documents sont présentés ainsi qu'un court texte. L'élève va devoir lire, observer, déplacer les documents. Le seul document qui ne peut pas bouger est la carte postale du quai de gare. Il va être le sujet de l'activité suivante. Il suffit donc de cliquer dessus.
Etape 17	Activité d'observation concernant certains éléments surprenant. Le but est d'amener à une réflexion sur la notion de propagande et de joie malgré le contexte. Ainsi, l'élève peut repérer que le monsieur âgé au 1 ^{er} plan est souriant. Au centre de l'image, une dame avec un chapeau blanc a plutôt l'air endimanché. La légende indique que le départ est « enthousiaste ». Ces 3 éléments sont repérables en passant le doigt ou la souris sur personnages ou sur le mot enthousiaste. La notion de propagande sera expliquée à l'oral. Une fois ces 3 éléments repérés (dans l'ordre indiqué plus haut), une flèche apparaît, sur laquelle il faut cliquer pour passer à l'activité suivante.
Etape 18	Lecture d'une carte postale. L'élève lit le texte attentivement et au-delà de la notion que la situation décrite est joyeuse, il va s'apercevoir que certaines lettres sont en caractère gras. En réunissant ces lettres, il obtient le mot propagande . Cliquer sur la flèche en bas à gauche pour passer à l'activité suivante.
Etape 19	Indiquer le mot de passe : propagande .
Etape 20	Présentation de documents photographiques, d'une composition française manuscrite, cartes postales, etc. L'élève va déplacer ces différents éléments et trouver vers l'arrière une photo miniature. En passant dessus, la mention « cette photo est vraiment petite » apparaît. Il va donc falloir trouver la solution pour voir en grand cette photo. Pour cela, il suffit de cliquer sur la loupe.
Etape 21	Une page noire avec un cercle apparaît. L'élève va devoir déplacer le cercle pour trouver ce qui est représenté sur la photographie. En parcourant le document, il va ainsi trouver des morceaux de mots : MA / EU / IN / D'O / VRE. Après avoir trouvé la signification de la photo et avoir noté les différentes lettres, cliquer sur la flèche située en bas à droite de l'image.
Etape 22	L'élève en associant les différentes lettres de l'activité précédente, doit avoir trouvé le mot de passe : main d'œuvre .
Etape 23	Texte à compléter concernant la photo précédente. Réponses : Sur cette photo, les femmes travaillent dans une usine de fabrication d'obus. Elles représentent la principale main d'œuvre. Cliquer sur la flèche en bas à droite pour passer à l'activité suivante.
Etape 24	Le document qui apparaît au 1 ^{er} plan concerne le nombre d'ouvrier d'origine étrangère, la localité dans laquelle il réside, leur profession, etc. Derrière ce document, l'élève trouvera une grille « mots cachés » sur laquelle il doit cliquer.
Etape 25	Activité mots cachés. Pas de mots en diagonale. Il suffit de passer le doigt ou la souris sur le mot trouver pour qu'il s'affiche sur le côté droit de la page. Tous les mots ont un rapport avec la photo précédente. Réponses horizontales : menuiserie / caisse / artillerie / munitions / forge Réponses verticales : obus / tranchées Un message de félicitation apparaît avec la mention ECONOMIE DE GUERRE à retenir. Cliquer sur ok, puis sur la flèche en bas à droite pour passer à l'activité suivante.
Etape 26	Présentation de 3 documents : une carte individuelle d'alimentation (recto verso), un carnet de pain, l'état de la distribution de pain dans la commune de Flaux (oct. 1914). Il faut observer ces documents puis cliquer sur la flèche en bas à droite pour passer à l'activité.
Etape 27	Ainsi, une fenêtre s'ouvre. Il va falloir répondre à 3 questions liées à la lecture des documents. Réponse 1 : nombre de pain distribués le 8 octobre : 20 Réponse 2 : Si l'on utilise une carte de rationnement ne nous appartenant pas, on risque jusqu'à 2000 francs d'amendes et 2 mois de prison. Réponse 3 : Les personnes pouvant bénéficier de plus de farine sont les enfants de moins de 3 ans. Cliquer sur terminer pour obtenir un mot de passe : RATION Cliquer sur la flèche en bas à droite pour passer à l'activité suivante.
Etape 28	Indiquer le mot de passe : RATION .

Etape 29	Activité puzzle à partir d'une affiche concernant l'emprunt : Versez votre or. Il suffit de faire glisser les différentes pièces vers la gauche de la page pour reconstituer le puzzle. Une fois ce dernier terminé, la flèche pour passer à l'étape suivante apparaît. L'élève doit retenir la phrase L'or combat pour la France.
Etape 30	Texte explicatif sur l'effort de guerre et les campagnes d'emprunt. Cliquer sur la flèche en bas à droite pour passer à la page suivante.
Etape 31	Mot de passe L'or combat pour la victoire qui est la phrase qui est inscrite sous l'affiche de l'activité puzzle (étape 29).
Etape 32	Texte concernant les marchandises réquisitionnées dans une boulangerie à Flaux en 1914. L'élève va devoir lire le texte et faire glisser les différents éléments dans la partie gauche ou droite en fonction de leur caractéristique « réquisitionné » ou « non réquisitionné ». Après vérification et rectification si besoin, une fenêtre apparaît avec le REQUISITION . Cliquer sur la flèche en bas à droite pour passer à la page suivante.
Etape 33	Activité mots croisés. Il suffit de cliquer sur une des ligne ou colonne et une définition va apparaitre. Réponse : Définition 1 : PROPAGANDE Définition 2 : REQUISITION Définition 3 : ECONOMIE DE GUERRE Définition 4 : EMPRUNT Définition 5 : MAIN D'ŒUVRE Définition 6 : RATIONNEMENT Cliquer sur le bouton vérifier et corriger si besoin. Au fur et à mesure de l'exercice, le mot ARCHIVES s'inscrit en bas de l'écran (mot à retenir). Cliquer sur la flèche en bas à gauche pour passer à l'activité suivante.
Etape 34	Mot de passe : ARCHIVES
Etape 35	Fin de l'activité : par une boite de dossiers sur lesquels on trouve tous les mots-clés liés à la vie à l'arrière. Ces mots clés étaient également les différents mots de passe nécessaires à la progression dans l'activité. Cliquer sur le symbole « Maison », pour revenir à la page choix des activités.