

# Dossier pédagogique N° 3

## Classes de 3ème



# Les missions du Génie d'hier à aujourd'hui Dossier enseignant

Jean-Charles Gautier,  
professeur référent du musée du Génie

### Sommaire

Introduction	p. 2
Présentation du scénario proposé	p. 3
Préparation de la visite	p. 4
Déroulement de la visite in situ	p. 5
Au retour en classe	p. 6
Plan du musée et présentation des espaces du scénario	p. 8
Exemple de plan d'une unité	p. 9

## Introduction

Le musée du Génie offre aux enseignants une occasion unique pour aborder de manière vivante et concrète les missions de la Défense. Ce thème restera présent dans les nouveaux programmes de la classe de 3<sup>ème</sup>, applicables à la rentrée 2012. Les nouvelles directives précisent que « les approches pédagogiques peuvent être variées : exposés, visites, rencontres, débats. » Le musée du Génie, **entièrement gratuit pour les scolaires**, s'impose donc comme un site incontournable pour étudier ces questions dans l'esprit des nouveaux programmes.

Désireux de faciliter l'utilisation du site par les enseignants, nous présentons ici une sortie presque « clé en main », à destination des classes de 3<sup>ème</sup>. L'idée est de permettre aux élèves de profiter au mieux des ressources du musée à l'occasion d'une sortie scolaire unique et d'un scénario d'exploitation « globale » de la structure. Notre proposition est une étude de cas qui aborde les missions actuelles du Génie, mais aussi son rôle au cours de l'histoire, notamment au travers de sa participation aux deux conflits mondiaux.

Quelques professeurs ont déjà conçu des scénarii de visite sur ces thèmes (Mme Bossard, M. Bossard et Mme Moreau du collège La Madeleine à Angers ; Mme Chevalier du collège Trémolières de Cholet). Vous pourrez prochainement consulter, sur le site Internet du musée du Génie, les parcours qu'ils ont élaborés pour leurs élèves. Leurs travaux sérieux et imaginatifs peuvent également servir d'exemples pour les collègues enseignants. Plusieurs éléments de ces productions ont nourri notre réflexion.

Nous remercions aussi Mme Parreau et M. Battais, enseignants en histoire géographie au collège Paul Eluard de Gennes. Ils ont expérimenté avec leur classe notre proposition. Leur retour d'expérience a permis de préciser cette offre qui, nous l'espérons, pourra être exploitée par d'autres collègues.

Notons par ailleurs que quelques enseignants ont profité de **la possibilité de combiner une visite aux Archives départementales et une visite du musée du Génie** à l'occasion de la même sortie scolaire. Les deux sites sont très proches, gratuits, et se prêtent facilement à l'étude des deux conflits mondiaux. Lorsque des classes viennent de l'extérieur d'Angers, une telle combinaison offre une réelle opportunité d'enrichir la découverte d'une période tout en rentabilisant le transport scolaire.

Le scénario proposé ici ne prétend pas être un modèle. Les collègues pourront l'expérimenter ou le modifier à leur guise en fonction de leur sensibilité personnelle. L'un des objectifs recherchés est de proposer une démarche facile d'accès de manière à ce que les enseignants puissent **entreprendre en autonomie une sortie au musée** avec leurs élèves de 3<sup>ème</sup>. **La consultation de ce dossier ne saurait épargner une visite préalable du musée.** Si cette présentation écrite vous semble complexe, n'hésitez pas à contacter le professeur référent :

[Jean-Charl.Gautier@ac-nantes.fr](mailto:Jean-Charl.Gautier@ac-nantes.fr)

Ce dossier pédagogique se compose de trois documents en pdf :

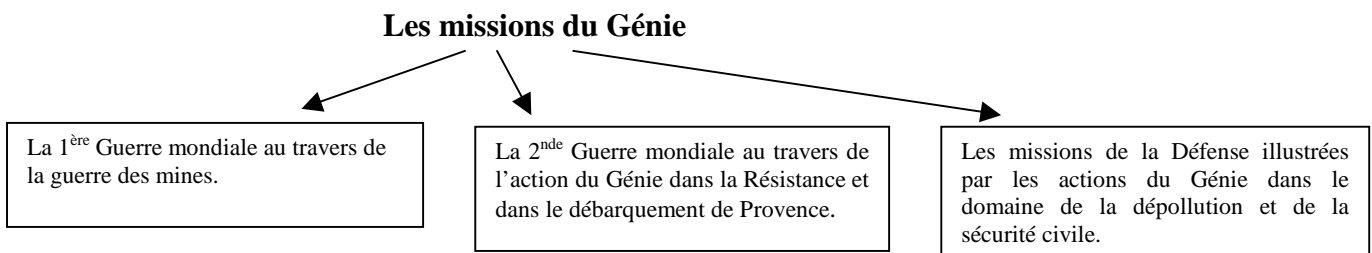
- 1) Les missions du Génie - dossier enseignant
- 2) Les missions du Génie - livret élève
- 3) Les missions du Génie - corrigé du parcours

## Présentation du scénario proposé

### Problématique

« Comment les missions du Génie ont-elles évolué au cours de l'histoire ? »  
ou « Les missions du Génie : continuités et ruptures ».

Une sortie scolaire « globale » au musée du Génie permet d'aborder, via une étude de cas centrée sur les missions du Génie, trois thèmes centraux des programmes de 3<sup>ème</sup> :



### Objectifs méthodologiques

- Se repérer dans un espace muséographique
- Mettre en relation des documents différents
- Coopérer au sein d'une équipe

### Objectifs cognitifs

- Les missions de sécurité civile du Génie
- Les missions de dépollution du Génie
- Vauban, le « père du Génie »
- La guerre des mines pendant la 1<sup>ère</sup> Guerre mondiale
- Le débarquement de Provence

### Présentation générale du déroulement de la visite sur le site

La classe est divisée en 7 unités (ou groupes). Toutes les équipes doivent accomplir 7 missions dans 7 espaces différents du musée (voir le plan p. 8). Toutes les **12/13 minutes**, on effectue une rotation des groupes. Au terme de la visite, toutes les unités ont découvert les 7 espaces. La durée estimée est d'environ 1 h 30 / 2 h 00 sur site.

## **Préparation de la visite**

Pensez à réserver votre demi-journée de sortie en contactant le musée du Génie. Attention, le musée n'est théoriquement pas ouvert à la visite le lundi et le mardi.

### **Préparation de la visite en classe avec les élèves**

**Présentez le scénario aux élèves.** On peut leur expliquer qu'ils vont vivre une sortie culturelle en se mettant dans la peau de militaires du Génie. Comme les hommes du Génie, les élèves auront des missions à accomplir lors de leur sortie au musée.

Un débat peut alors s'engager avec les élèves :

« Quelles qualités peut-on attendre de soldats en mission ? »

- sens du travail en équipe et de la solidarité
- sens de la rigueur (respect de la lettre de la mission )
- respect des règles de comportement (notamment par rapport autres personnes qui seront dans le musée)
- souci de répondre à l'objectif proposé (respect de l'esprit de la mission)
- discrétion sur le site

**Divisez la classe en 7 groupes** ou équipes que nous appellerons des unités. Expliquez aux élèves que pour profiter au maximum des vidéos et des espaces du musée, la constitution en groupes est idéale. Ce sera d'ailleurs l'occasion de vivre cette visite comme un challenge.

Dans chaque espace, les unités auront des recherches à effectuer et peuvent marquer des points. Le score maximum est de 70 points (niveau élite !). Les équipes seront donc en concurrence : d'où la nécessité de faire les déplacements et les recherches avec discrétion. Il ne faut pas qu'un groupe entende les réponses d'un autre groupe. Cette atmosphère de discrétion est aussi utile si d'autres visiteurs sont présents dans le musée à ce moment.

**Donnez un nom à chaque unité. Proposition d'une séance de recherches préalables en salle multimédia.**

A l'occasion de la préparation de la sortie au musée, il est possible de faire en salle multimédia une recherche sur les théâtres d'opérations extérieures de l'armée française. Une carte des OPEX (Opérations Extérieures) est disponible sur le site

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

Cette activité permet de bien cerner la dimension internationale des missions de l'armée française. En outre, les noms des pays où la France est actuellement en mission peuvent donner les noms des différents groupes. S'il y a moins de 7 pays différents au moment de votre sortie, il est possible de compléter la liste des noms des équipes par des noms de batailles célèbres de l'histoire de France.

Notons que ce site propose aussi une actualité vidéo, *Le journal de la Défense*, qui permet éventuellement de préparer un petit questionnaire complémentaire.

### **Préparation des livrets élèves par le professeur**

Imprimez les 7 livrets des missions pour les élèves (un par unité). Prévoir éventuellement 2 livrets pour les accompagnateurs.

Le livret élève est identique pour tous les groupes. Seul le plan dispose de cercles vides, à compléter en fonction de l'ordre de passage des différentes unités dans chaque espace.

Comment remplir le plan de chaque unité ? Au début de la visite, chaque unité doit se situer dans son espace de mission N°1. Dans le présent dossier (voir p. 9), nous avons complété le plan de l'unité « XX » qui commence sa visite par la mission « Immersion » (dans son espace N°1). Au même moment, l'unité « YY » débute sa visite par la mission « A l'origine du Génie » (qui est pour elle dans son espace N°1). Au bout de **12/13 minutes**, l'unité « XX » passera à sa deuxième mission « A l'origine du Génie » (dans l'espace indiqué N° 2 sur son livret des missions) ; l'unité « YY » passera à la mission « Guerre des mines » (qui est pour elle dans son espace N° 2), etc.

### **Matériel à prévoir pour la visite sur place**

- Il est conseillé aux accompagnateurs d'avoir une montre pour avertir de la rotation des unités toutes les 12/ 13 minutes.
- **Seuls les crayons bois sont autorisés** lors de la visite au musée.
- Prévoir quelques supports rigides pour que les équipes puissent renseigner leur livret. Notons que le musée dispose d'un jeu de tablettes qui peuvent être prêtées aux enseignants.
- Demandez à l'accueil les **7 présentoirs** des différentes missions à placer sur le parcours (voir parcours de repérage des espaces avec les élèves p. 6).

### **Déroulement de la visite in situ**

#### **Prévoir un temps de mise en contexte de la visite**

Il nous semble important dès l'arrivée au musée de prévoir un temps de présentation et de contextualisation du site.

Dans l'espace d'accueil, une présentation du musée peut être réalisée par un homme du Génie (à évoquer lors de votre réservation). En cas d'indisponibilité des personnels de l'armée, l'enseignant doit présenter en quelques minutes la spécificité du lieu (un musée militaire), la proximité de l'école du Génie, les particularités cette arme (sans en dire trop puisque ce sera l'un des objectifs des recherches à effectuer dans le musée.)

#### **Distribution des livrets des missions et présentation du travail**

A l'arrivée au musée les élèves doivent savoir dans quelle équipe ils sont. Rappelez aussi que les unités sont en concurrence. Chaque mission est affectée d'un certain nombre de points. A la fin de la visite, l'enseignant récupèrera les 7 livrets des différentes unités. L'unité victorieuse est celle qui aura totalisé le meilleur score.

Indiquez aussi aux équipes qu'elles ne seront jamais au même moment dans la même mission. En effet, chaque équipe reçoit avec son livret un plan du musée avec un ordre de passage dans les différents espaces où les missions doivent être effectuées. Comme nous l'avons évoqué précédemment, les unités changent d'espace (et de mission) toutes les 12 minutes environ. Expliquez que cette rotation est obligatoire. Même si une unité n'a pas tous les renseignements au bout des 12/13 minutes, elle doit aller à l'espace suivant.

## **Parcours de repérage des espaces dans le musée et lancement de l'activité**

Par expérience, il nous apparaît important, avant de lancer la phase de recherche par équipes, d'effectuer tranquillement un parcours du musée en classe entière pour indiquer à tous l'emplacement des différents espaces.

Pendant le parcours, demandez aux élèves s'ils ont bien compris que chaque espace était affecté d'un numéro différent selon les équipes. Au moment de ce repérage **placez de manière visible les petits présentoirs (disponibles à l'accueil)** qui indiquent les espaces précis où se déroulent les missions.

Au terme de ce parcours de repérage, demandez aux unités de rejoindre leur espace N°1 pour le début des recherches.

Lorsque l'activité est lancée, les enseignants ont la possibilité d'aider les groupes en difficulté en naviguant dans le musée. L'équipe pédagogique peut aussi choisir de n'apporter aucune aide. Dans le plan du scénario nous proposons deux emplacements qui nous semblent idéaux pour encadrer le groupe, donner des indications directionnelles (en interdisant l'accès aux espaces qui ne sont pas exploités), et indiquer les moments de rotation (voir le plan p. 8).

## **Au retour en classe**

### **Un temps de mise en commun**

Au retour en classe, il est possible de revenir sur les différentes missions qui étaient confiées aux élèves pour faire une synthèse écrite (à partir des éléments que les groupes auront retenus et des ajouts du professeur).

### **Solliciter une intervention de l'AFDH dans votre établissement**

L'AFDH est l'Agence Française pour le Déminage Humanitaire (association de soutien du Centre National de Déminage Humanitaire – CNDH de l'école du Génie d'Angers). Cet organisme, implanté à Angers, s'investit notamment dans la sensibilisation au danger des munitions et l'éducation au risque. N'hésitez pas à consulter le site de l'AFDH et la rubrique « Education au risque » :

<http://www.cndh-a.org/>

Des professionnels très impliqués peuvent intervenir dans votre établissement pour sensibiliser les élèves. Ils disposent d'outils pédagogiques adaptés. Signalons la BD *Mille et une Mines*, traduite en 14 langues et utilisée pour sensibiliser les jeunes du monde entier aux risques liés aux munitions en général et aux mines en particulier.

Jombart, L., *Mille et une Mines*, ESAG d'Angers, 2005.

Vous pouvez consulter en ligne cette BD :

<http://www.calameo.com/read/00030155401468de1ddcf>

Pour contacter l'équipe de l'AFDH :

[contact-afdh@laposte.net](mailto:contact-afdh@laposte.net)

et 06 31 88 68 35

### **Pour aller plus loin**

Pour approfondir les sujets abordés au musée sur les deux conflits mondiaux, nous vous renvoyons au dossier pédagogique N° 2 du musée du Génie, *Les deux guerres mondiales au musée du Génie*.

Pour découvrir d'autres propositions de parcours, les fiches de la thématique, consultez le site Internet du musée :

<http://www.musee-du-genie-angers.fr/>

Sur le thème de la Défense, un petit ouvrage collectif très utile :

Ministère de la Défense, *La défense au XXI<sup>e</sup> s : anticiper, prévenir, dissuader, intervenir*, Paris, Editions Autrement, 2010, 63 p.

Cet ouvrage est parfaitement accessible aux collégiens. Il présente les grands principes stratégiques actuels (comme la notion de « Défense globale » et de « résilience »), les opérations extérieures, les métiers de la Défense, les femmes et l'activité militaire, etc.

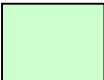
# Plan du musée et présentation des espaces du scénario


Les espaces avec l'intitulé des missions :

-  « Immersion »
-  « A l'origine du Génie »
-  « Guerre des mines »
-  « Résistance »
-  « Débarquement de Provence »
-  « Dépollution »
-  « Secours »




**ESPACE THEMATIQUE**

 Espace pour la présentation du musée.

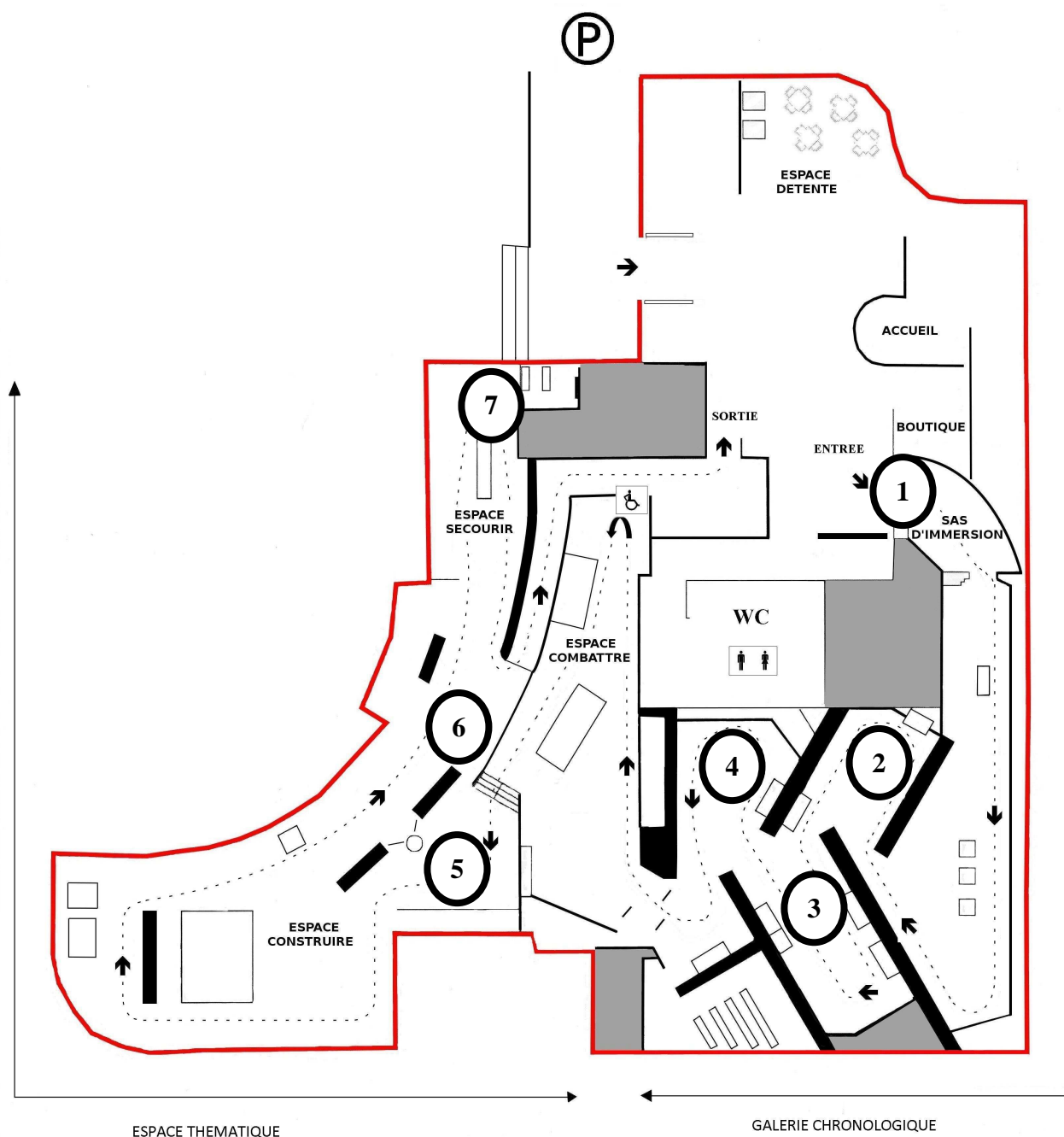
 Espace exclu du scénario

**GALERIE CHRONOLOGIQUE**

 Emplacement conseillé pour les accompagnateurs



## Plan du musée Unité « XX »



Mission « Immersion » : N° 1  
 Mission « A l'origine du Génie » : N° 2  
 Mission « Guerre des mines » : N° 3  
 Mission « Résistance » : N° 4

Mission : « Débarquement de Provence » : N° 5  
 Mission : « Dépollution » : N° 6  
 Mission : « Secours » : N° 7