

## **HISTORIAL DE LA GRANDE GUERRE DE PERONNE**

### **SERVICE EDUCATIF**

#### **PISTES POUR UNE VISITE DES APPRENTIS LECTEURS (CYCLE 2)**

Les pistes que nous vous proposons ici ne sont données qu'à titre indicatif.  
Vous pouvez n'en choisir qu'une seule, en fonction de votre projet de classe.

*Le Service éducatif de l'Historial de la Grande Guerre vous rappelle que le premier mercredi de chaque mois, de 9 à 12 heures, vous avez la possibilité de venir préparer votre visite ou votre projet avec l'enseignant responsable du premier degré ; ne vous en privez pas.*

*Par ailleurs, si vous le souhaitez et en fonction de sa disponibilité, le responsable peut aussi vous accompagner lors de votre visite avec votre classe, il vous suffit de le prévenir lors de votre réservation.*

## LES JOUETS ET JEUX D'ENFANTS

*Démarche proposée :*

### **Avant la visite, en classe :**

- a / Observer des jouets d'aujourd'hui (apportés en classe par les enfants).
- b / Faire parler les enfants :
  - qu'est-ce que c'est ?
  - à quoi ça sert ?
  - ça sert à qui ?
  - qui joue avec ?
  - c'est fait avec quoi ?
- c / Rechercher d'autres jouets dans des catalogues.

### **Au musée :**

Découvrir les jouets, les observer. Reposer les mêmes questions que pour les jouets d'aujourd'hui.

- Les nommer.
- Les décrire.
- Prendre des photos (sans flash SVP).
- Ecriture du maître (de la maîtresse) et sous la dictée des élèves des noms des objets.

### **De retour en classe :**

Ecrire la liste des jouets vus à l'**Historial**.

Comparer avec la liste de référence du musée (voir ci-dessous).

Construire un outil (tableau ou classeur) comprenant :

- Le dessin du jouet du musée ou sa photo et son nom.
- Illustration ou photo du jouet d'aujourd'hui et son nom (catalogue).
- Comparer jouet d'aujourd'hui et jouet du musée.
- Ce jouet existe-t-il encore aujourd'hui ?
- Les matériaux qui n'existaient pas au début du siècle.

### **Liste des objets à observer au musée :**

- L'alliance franco-russe : boîte à musique (salle 1).
- Le débarquement à Madagascar : maquette (salle 1).
- La guerre russo-japonaise : maquette (salle 1).
- Ecole publique, école privée : maisons de poupée (salle 1).
- Le théâtre des opérations : castelet (salle 3).
- Vidéo "l'enfant et la guerre" : borne 31 (salle3).
- Maquette de char (salle 3).
- Jeu de construction en bois : navire de guerre (salle 3).
- Maquette de dirigeable (salle 3).
- Poupée (salle 3).
- Uniforme d'enfant (salle 3).
- Jeux de l'oie (salle 3 et salle 4).

## JEU : L'OBJET ETONNANT

Dans quelques fosses du musée, la présence de certains objets peut sembler incongrue au premier abord (accordéon, gramophone, flûte...). Il s'agit de faire prendre conscience aux élèves de la « muséographie », organisation et présentation des collections d'un musée.

*Démarche proposée*

### Au musée :

- Phase orale

Les enfants nomment les objets de la fosse retenue.

Ils précisent quels objets les étonnent. L'idéal est de photographier (sans flash SVP) chaque objet ainsi que la fosse environnante pour pouvoir exploiter en classe.

- Phase écrite

L'enseignant(e) écrit les propositions. Chaque enfant doit justifier son choix, y compris avec l'aide du goupe. Le maître (la maîtresse) ne refuse aucune proposition.

### De retour en classe :

- Phase orale

A partir des écrits et des photographies rapportés de l'**Historial**, un entretien s'engage. Pourquoi avait-on pris des photographies de ces objets ?

Discussion et argumentation, vérification des hypothèses.

- Phase écrite

Ce que la classe a retenu de l'observation des fosses.

*Ci-dessous, quelques renseignements sur des objets retenus pour leur intérêt.*

### Salle 2 : fosse « le soldat britannique »

**Le service à thé**, présenté sous forme d'une malette, était vendu dans le catalogue de l'armée britannique de 1909. Ce nécessaire pour le "tea time", que les officiers transportaient avec eux, est l'image à du confort dont aime s'entourer le britannique, même à la guerre.

### Salle 2 : fosse « le front allemand »

**L'accordéon** fait partie de ces objets que le soldat, quelque soit sa nationalité d'ailleurs, emportait avec lui à l'armée. Il faut rappeler aux élèves que la guerre n'est pas une suite ininterrompue de combats, mais que bien souvent, les moments d'ennui affectaient le moral des troupes et que la musique était un des moyens employés par le combattant pour tromper cet ennui.

Les objets présentés sur des tringles de métal dans les salles 2 et 3 et qu'on appelle aussi « les parcelles d'humanité » relèvent aussi de ce besoin de s'évader de la guerre, en s'occupant l'esprit par des réalisations faites avec les matériaux entourant le soldat (**instruments de musique, crucifix, pierre sculptée, dessin, avions miniatures ...**).

### Salle 2 : fosse « le front britannique »

**Le gramophone DECCA** : même remarque à faire que pour l'accordéon.

### Salle 3 : fosse « la souffrance des corps »

Parmi les objets chirurgicaux et les prothèses, **une flûte** ; c'est celle de Georges Duhamel, médecin dans l'armée mais également artiste (écrivain, musicien). Il a donné des récitals pour ses malades dans les hôpitaux.

### Salle 3 : fosse « l'aviation, la marine et les tanks »

**La combinaison chauffante d'aviateur français de 1918** est dotée d'une prise électrique qui se branchait sur le tableau de bord de l'appareil. Les conditions climatiques sont rigoureuses en altitude et particulièrement l'hiver (l'avion n'a pas de cabine comme le montre la maquette).

## LES OBJETS DU QUOTIDIEN

Avant la visite, faire expliquer les notions de **civil** et **militaire**.

### **Au musée :**

Se rendre en salle 2 devant une fosse, par exemple celle du soldat français et laisser aux élèves le temps d'en découvrir le contenu.

Nommer les objets dont le soldat a besoin pour se battre.

Nommer les objets dont le soldat a besoin pour se réconforter.

Nommer les objets que le soldat fabrique (liste en fin de page, y compris ceux fabriqués par le soldat allemand et le soldat britannique).

Ces objets sont fixés sur des tringles de métal (à ce sujet, voir la fiche « jeu : l'objet étonnant »).

### **De retour en classe :**

Ne vous est-il pas arrivé de fabriquer des objets à partir de choses rapportées en classe ?

En chercher des exemples dans la classe.

S'acheminer vers la création d'un objet en suivant la démarche artistique appropriée (se référer au livret "éducation artistique à l'école").

### Jeu de lecture pour le CE1 lors de la visite :

Observer la table de présentation des objets devant la fosse et rechercher l'un des objets nommés. Inversement, montrer des objets dans la fosse et demander de retrouver leur nom sur la table de présentation (cet exercice peut se faire avec n'importe quelle fosse).

Dans tous les cas, on exigera de l'enfant la plus grande exactitude dans le choix du vocabulaire.

## PRESENTATION DES OBJETS DETOURNES PAR LES SOLDATS

**1** Instrument de musique construit à partir d'un casque de soldat français (salle 2, fosse « le front allemand »).

**2** Carreau gravé allemand à partir d'un bloc de pierre. Il est écrit dessus : « Dieu avec nous » (salle 2, fosse « le front allemand »).

**3** Instrument de musique « le violon du poilu » (écrit en toutes lettres dessus et que l'on peut faire découvrir par l'élève). Il est fait à partir d'une boîte de masque à gaz (salle 2, fosse « le front français »).

**4** Crucifix fait à partir de balles de fusil (salle 2, "le front français").

**5** Avions de métal des salles 2 et 3 construits à partir de morceaux de cuivre.

On trouvera d'autres exemples d'objets détournés dans les vitrines de la salle 4 (casques peints, pendule en cuivre, douilles d'obus gravées).  
Demander de retrouver les composants de l'objet fabriqué (pour la pendule) ou leur fonction initiale (pour le casque, les douilles).

## **DOCUMENTS ANNEXES**

**1 coupon-réponse**, document indispensable pour réserver votre visite.

**3 poèmes** à lire aux élèves avant, pendant ou après la visite :

- Le dormeur du val (A. Rimbaud)
- Elle avait pris ce pli (V. Hugo)
- Lorsque l'enfant paraît (V. Hugo)

**4 dessins** pour faire comprendre les règles de vie au musée :

- Ne pas crier ou parler trop fort,
- Ne pas courir,
- Ne rien manger (y compris les sucreries),
- Ne pas prendre le musée pour une cour de récréation ou une salle de jeu.

**1 plan de l'Historial**

- Pour figurer l'emplacement des objets vus ou pris en photo,
- Pour se repérer dans le musée,
- Pour se souvenir du cheminement lors de la visite.

**2 photocopies** en noir et blanc des affiches :

- L'emprunt de la paix
- Spartakus