

<https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1612>



Région académique  
AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

# Complexité historique et jeu sérieux

- Expérimenter - TRAAM - TRAAM 2022-23 : Jeux sérieux -

Date de mise en ligne : samedi 7 octobre 2023

**SERIOUS GAME – RÉVOLUTIONS FRANCE 1820-1880**  
Expérimenter un outil pédagogique pour apprendre l'histoire politique du XIX<sup>e</sup> siècle

Pendant 6 décennies, royalistes ultra, Orléanistes, Bonapartistes, Républicains et Socialistes s'affrontent et s'affrontent pour imposer leur modèle de société. Vous incarnez les partisans d'une idéologie. La période révolutionnaire (1789-1815) met fin à l'Ancien Régime politique et social. Elle ouvre un large champ des possibles représentés par le plateau de jeu ci-dessous. Vous allez vous affronter sur 3 grands débats de société.

- DÉBAT SUR LA FORME DE L'ÉTAT.**  
**Monarchie** : le pouvoir est incarné par un Roi.  
**Républicain** : le pouvoir est exercé par des représentants et le chef d'État n'est pas héréditaire.  
**Fédéralisme** : le pouvoir est réparti entre un pouvoir central et des pouvoirs locaux.
- DÉBAT SUR LA SOUVERAINÉTÉ DE LA NATION.**  
**Censitaire** : la Nation est souveraine mais seuls les citoyens les plus fortunés peuvent être électeurs ou éligibles.  
**Républicain** : le chef incarne la Nation. Sa légitimité s'appuie régulièrement sur l'avis direct du peuple.  
**Représentative** : la Nation souveraine est représentée par une assemblée élue par le peuple.  
**Directe** : les citoyens participent à une législation directe (assemblée de citoyens, référendum) et exercent un contrôle sur les élus.
- DÉBAT SUR LES DROITS ET LES LIBERTÉS.**  
**Ordre moral** : l'ordre est basé sur l'obéissance, les hiérarchies et les valeurs traditionnelles.  
**Code civil** : l'ordre est basé sur la loi. Le « code Napoléon » consacre les principes de 1789.  
**Libertés individuelles et collectives** : libertés de conscience, d'association politique et syndicale, d'expression.  
**Droits sociaux** : l'égalité garantit la liberté et l'émancipation de tous.
- Le PALAIS ROYAL, la CHAMBRE des députés** où siègent les représentants de la Nation. Si votre faction possède le plus de députés, vous pourrez faire passer votre cause par la réforme législative.
- Le PALAIS DES TULIÈRES** où siège le pouvoir EXÉCUTIF. La faction au gouvernement y réside.
- Les TENSIONS SOCIALES**. Un lien d'affaiblissement essentiel entre les factions. Attirer vous à calmer la population pour stabiliser votre régime ou exacerber sa colère pour tenter une révolution.
- La SOCIÉTÉ FRANÇAISE** est représentée par les 6 zones ci-dessous. Vous serez en concurrence pour les contrôler. Vous développerez votre influence sur des ELECTEURS et des MÉDIAS. Vous les emportez voter pour vous et vous leur forcez les armes sur les barricades des insurrections.

En 1820, la France est une monarchie. La représentation nationale est censitaire. Les droits et libertés sont limités mais le Code civil garantit l'égalité juridique. Deux moyens vous permettront de changer les choses : voter de nouvelles lois ou déclencher une insurrection et remporter la guerre civile.

Copyright © CAN@BAE


Histoire-Géographie -

Tous droits réservés

Les élèves, en équipe, incarnent les partisans d'une idéologie dans un espace temps correspondant à la France du XIX<sup>ème</sup> siècle. Les élèves relatent leurs choix stratégiques et analysent les situations politiques créées dans des vidéos type Gaming. Leurs productions constituent le fil narratif de la séquence. L'histoire simulée fait ensuite l'objet d'une analyse contrefactuelle.

**SERIOUS GAME - RÉVOLUTIONS FRANCE 1820-1890**  
Expérimentez un card pédagogique pour apprendre l'histoire politique du XIX<sup>ème</sup> siècle

Pendant 6 décennies, royalistes ultras, Démocrates, Bonapartistes, Républicains et Socialistes s'affrontent et s'affrontent pour imposer leur modèle de société. Vous incarnez les partisans d'une idéologie. Le principe révolutionnaire (1789-1870) est la France. Règne politique et social. Elle survit en changeant des positions représentées par le plateau de jeu ci-dessous. Vous allez vous affronter sur 3 grands axes de travail.



- 1 DÉBAT SUR LA FORME DE L'ÉTAT.**  
**Monarchie** : le pouvoir est exercé par un Roi. **République** : le pouvoir est exercé par des représentants et le chef d'état n'est pas héréditaire. **Fédéralisme** : le pouvoir est réparti entre un pouvoir central et des pouvoirs locaux.
- 2 DÉBAT SUR LA SOUVERAINÉTÉ DE LA NATION.**  
**Conservateur** : la Nation est souveraine mais seule les citoyens les plus fortunés peuvent être élus. **Philanthrope** : le chef s'occupe la Nation, sa légitimité s'appuie régulièrement sur l'avis direct du peuple. **Représentatif** : la Nation souveraine est représentée par une assemblée élue par le peuple. **Directe** : les citoyens participent à une législature directe (assemblee de citoyens, référendum) et exercent un contrôle sur les élus.
- 3 DÉBAT SUR LES DROITS ET LES LIBERTÉS.**  
Droits moraux : l'ordre est basé sur l'Église, les hiérarchies et les valeurs traditionnelles. **Code civil** : l'ordre est basé sur la loi. Le Code Napoléon a permis la conquête de l'Europe. **Droits Individuels et collectifs** : l'ordre de consensus, d'association politique et répulsive, d'association. **Droits Individuels** : l'ordre garantit la liberté et l'égalité de tous.
- 4 LE PALAIS BOURBOIS, LE CHÂTEAU DES ÉLUS**  
Le Palais Bourbon, le Château des Élus de la Nation. Si votre faction perd le jeu de députés, vous pouvez faire passer leur cause par la réforme de la loi.
- 5 LE PALAIS DES TURCOTTE au siège de l'Assemblée ÉLUE**  
Le Palais des Turcotte au siège de l'Assemblée ÉLUE. Le Palais des Turcotte au siège de l'Assemblée ÉLUE.
- 6 LES TENSIONS SOCIALES.**  
Les tensions sociales entre les factions. Afin d'être équilibré, la population pour travailler comme régime ou travailler au cadre pour rendre une révolution.
- 7 LA SOCIÉTÉ FRANÇAISE est représentée par les 6 axes ci-dessus. Vous serez en concurrence pour les cartes. Vous devez également être influencé par les ÉLUS et les DÉPUTÉS. Vous pouvez voter pour eux et vous pouvez voter les cartes sur les barrières des députés.**

Exemple d'un travail d'élèves : [Les Ultras](#)