



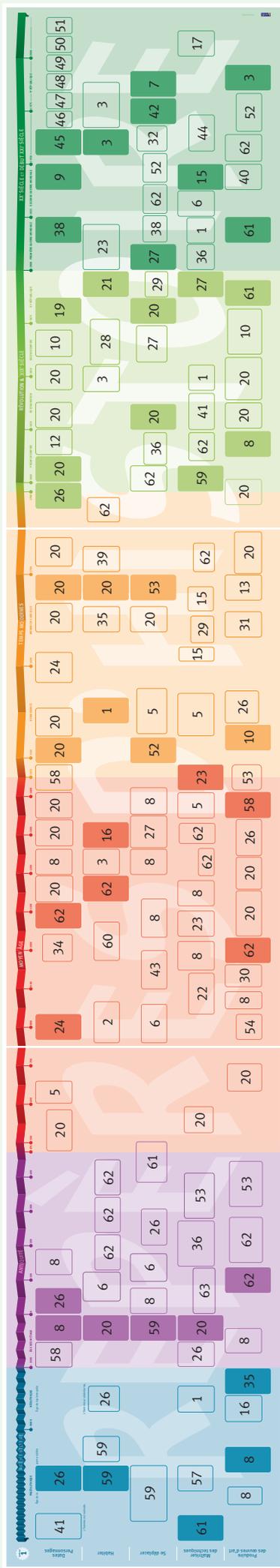
LES REPÈRES DE CE2

| | PRÉHISTOIRE | ANTIQUITÉ | MOYEN ÂGE | TEMPS MODERNES | RÉVOLUTION XIX ^E SIÈCLE | XX ^E SIÈCLE |
|---------------------------------|--|---|--|--|---|---|
| Dates Personnages | 1 L'homme de Cro-Magnon | 2 -52 - La bataille d'Alésia 3 Un Romain - Jules César | 4 800 - Charlemagne empereur 5 Le chevalier | 6 1492 - La découverte de l'Amérique 7 Louis XIV | 8 14 juillet 1789 - La prise de la Bastille 9 1792 - La naissance de la République 10 Jules Ferry | 11 11 novembre 1918 - L'armistice de la Première guerre mondiale 12 8 mai 1945 - La fin de la Seconde guerre mondiale 13 Charles de Gaulle - 1 ^{er} président de la V ^e République |
| Habiter | 14 La caverne préhistorique | 15 La maison gauloise | 16 La maison du Moyen Âge 17 Le château fort | 18 Chambord, un château de la Renaissance 19 Le château de Versailles | 20 La cité ouvrière | 21 Les barres d'immeubles |
| Se déplacer | | 22 Le char gaulois | | 23 La caravelle 24 Le carrosse | 25 Le premier train à vapeur 26 La première automobile | 27 Le premier avion 28 La fusée Ariane 29 Le TGV |
| Maîtriser des techniques | 30 Le feu | 31 Les armes gauloises | | 32 L'invention de l'imprimerie | 33 La machine vapeur 34 Une des premières usines | 35 Le premier ordinateur |
| Produire des œuvres d'art | 36 Les peintures de Lascaux 37 Le menhir | 38 Les arènes | 39 L'église romane 40 La cathédrale gothique | 41 La Joconde | 42 Le sacre de Napoléon 43 La tour Eiffel | 44 Le monument aux morts 45 La pyramide du Louvre |



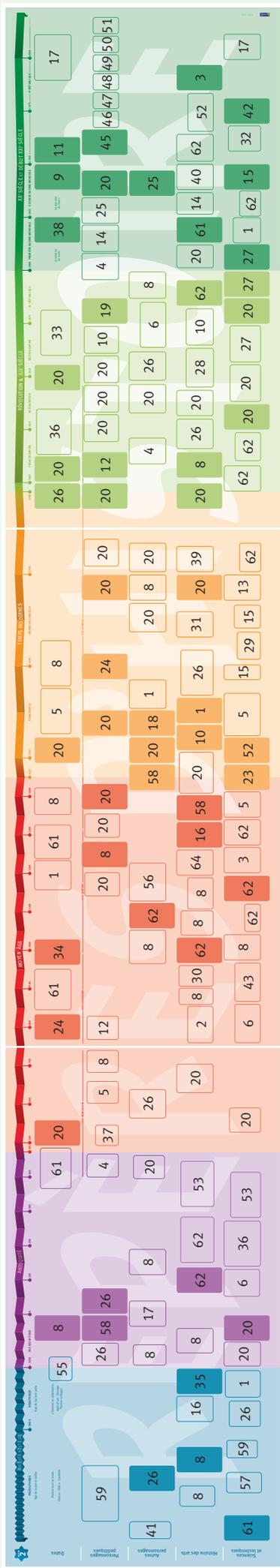
LES REPÈRES DE CM1/CM2

| | PRÉHISTOIRE | ANTIQUITÉ | MOYEN ÂGE | TEMPS MODERNES | RÉVOLUTION XIX ^E SIÈCLE | XX ^E SIÈCLE |
|---------------------------|--|---|---|--|---|---|
| Dates | | 1 -52 - La bataille d'Alésia | 2 496 - Le baptême de Clovis 3 800 - Charlemagne empereur 4 987 - Hugues Capet élu roi | 5 1492 - La découverte de l'Amérique | 6 14 juillet 1789 - La prise de la Bastille 7 1792 - La naissance de la République 8 1848 - La fin de l'esclavage | 9 11 novembre 1918 - L'armistice de la Première guerre mondiale 10 8 mai 1945 - La fin de la Seconde guerre mondiale 11 1957 - Le traité de Rome |
| Personnages politiques | | 12 Un Gaulois - Vercingétorix 13 Un Romain - Jules César | 14 Louis IX dit Saint Louis 15 Jeanne d'Arc | 16 François I ^{er} 17 Henri IV 18 Louis XIV | 19 Louis XVI 20 Napoléon I ^{er} 21 Jules Ferry | 22 Jean Moulin 23 Charles de Gaulle - 1 ^{er} président de la V ^e République |
| Autres personnages | 24 L'homme de Cro-Magnon | | 25 Le chevalier | 26 Gutenberg 27 Christophe Colomb 28 Léonard de Vinci | | 29 Anne Frank |
| Histoire des arts | 30 Les peintures de Lascaux 31 Le menhir | 32 Les arènes | 33 L'église romane 34 Le château fort 35 La cathédrale gothique | 36 La Joconde 37 Chambord, un château de la Renaissance 38 Le château de Versailles | 39 Le serment du jeu de paume 40 Le sacre de Napoléon 41 La tour Eiffel | 42 Le monument aux morts 43 La pyramide du Louvre |
| Sciences et techniques | 44 Le feu | 45 Les armes gauloises | 46 La maison du Moyen Âge | 47 L'invention de l'imprimerie 48 La caravelle | 49 Le premier train à vapeur 50 La première automobile 51 Le premier grand magasin | 52 Le premier avion 53 Le premier ordinateur 54 La fusée Ariane |



CRÉDITS ICONOGRAPHIQUES

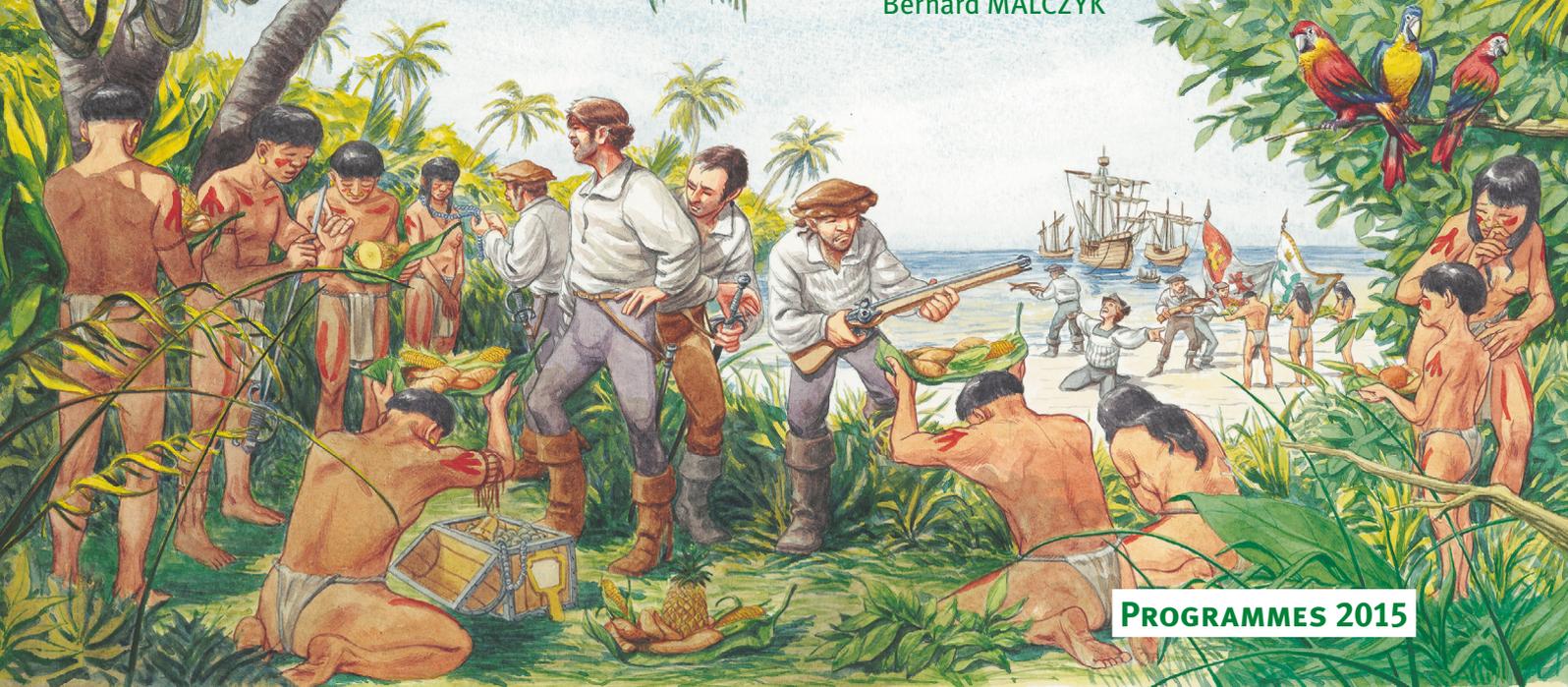
- 1 © Aisa / Leemage • 2 © Giorgio Albertini / Leemage • 3 © Artedia / Leemage • 4 © Bianchetti / Leemage • 5 © The British Library Board / Leemage • 6 © Costa / Leemage • 7 © Creon / Leemage • 8 © De Agostini / Leemage • 9 © Delius / Leemage • 10 © Electa / Leemage • 11 © Farabola / Leemage • 12 © FineArtImages / Leemage • 13 © Godong / Leemage • 14 © Gusman / Leemage • 15 © Heritages Images / Leemage • 16 © VIARD M. / Horizon Features / Leemage • 17 © Imagebroker / Leemage • 18 © Immagina / Leemage • 19 © Jean Bernard / Leemage • 20 © Photo losse / Leemage • 21 © Lux-in-Fine / Leemage • 22 © Prioli / Leemage • 23 © Prisma Archivio / Leemage • 24 © Raffael / Leemage • 25 © Photo-Re-Public / Leemage • 26 © Luisa Ricciarini / Leemage • 27 © Selva / Leemage • 28 © Collection Sirot-Angel / Leemage • 29 © SSPL / Leemage • 30 © Superstock / Leemage • 31 © Youngtae / Leemage • 32 © Leemage • 33 © Whiteimages / Leemage • 34 © Lee / Leemage
- 35 © De Noyelle / Godong akg-images • 36 © akg-images • 37 © akg-images / Gilles Mermet • 38 © Collection Dupondt / akg-images • 39 © akg-images / CDA / Guillemot • 40 akg / Archivio Cameraphoto Epoche • 41 © akg / Science Photo Library • 42 © akg-images / ESA • 43 © akg-images / Album / The Weinstein Company / Outlander Prod.
- 44 © Suddeutschezeitung / Rue des Archives • 45 © La Documentation française. Photo Jean-Marie Marcel • 46 © La Documentation française. Photo François Pagès / Paris-Match • 47 © La Documentation française. Photo Jacques-Henri Lartigue • 48 © La Documentation française. Photo Bettina Rheims • 49 © La Documentation française. Photo Philippe Warrin • 50 © La Documentation française. Photo Raymond Depardon • 51 © iStock • 52 © Fotoia • 53 © Fotolia • 54 © BPK, Berlin, Dist.RMN-Grand Palais / Karin März • 55 © RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Franck Raux • 56 © BnF • 57 © Isabelle Evrard-Manceau / ACCES Éditions • 58 © Cihan Serdaroglu / ACCES Éditions • 59 © Mathias Gally / ACCES Éditions • 60 © Icoptair • 61 © ACCES Éditions • 62 © Bernard Malczyk / ACCES Éditions • 63 © Collection Musées gaumais, Virton (B) et © Institut archéologique du Luxembourg, Arlon / ACCES Éditions • 64 © RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Jean-Gilles Berizzi



REPÈRES D'HISTOIRE

8 À 12 ANS

Bernard MALCZYK



PROGRAMMES 2015

Depuis de nombreuses années, les programmes d'Histoire mettent l'accent sur les repères historiques. Les nouveaux textes (BO spécial n°11 du 26.11.2015) insistent encore davantage sur ces points. La perception du temps long se construit **progressivement**. La représentation du temps doit faire l'objet d'un travail **régulier et quotidien** dans la classe.

Or, force est de constater qu'aujourd'hui, l'objectif ambitieux du législateur de faire de ces repères la base d'une culture commune est loin d'être atteint. Tout enseignant expérimenté sait que l'élève peine à remettre de l'ordre dans tous ces repères. Les raisons sont connues : la frise historique est encore trop peu présente dans les classes. Lorsqu'elle existe, il s'agit la plupart du temps d'un support définitif qui laisse peu de place aux interactions et qui se réduit souvent au seul rôle d'illustration. La frise devient vite un support installé qu'on oublie rapidement.

L'approche proposée dans **Repères d'Histoire 8 à 12 ans** permet à l'enseignant de

- placer **toute la classe** en réelle situation d'activités sur la frise selon deux approches : travail de groupes et travail collectif oral,
- d'instaurer **une progressivité** du CE2 au CM2,
- de travailler dans **la régularité** tout au long de l'année.

Cette approche permet aux élèves de **caractériser simplement les périodes** à partir d'activités ludiques, de tâtonner, de manipuler les repères, de travailler en autonomie avec autocorrection.

COMPOSITION DE REPÈRES D'HISTOIRE 8 À 12 ANS

- **Une frise de classe** livrée en 3 panneaux. Recto niveau 1 (CE2), verso niveau 2 (CM1/CM2). Des emplacements sont réservés aux cartes repères à mettre en place lors de la phase collective.
- **5 tapis de mise en activités** (recto niveau 1, verso niveau 2) pour le travail en groupes. Des emplacements numérotés matérialisent les cartes repères à placer dans la bonne période historique.
- **6 jeux de 63 cartes repères et 9 cartes vierges** (5 jeux pour l'activité en groupes, 1 jeu pour l'activité collective).
Le niveau 1 utilise 45 de ces cartes marquées au verso d'une étoile ★.
Le niveau 2 utilise 54 cartes marquées d'une étoile ★.
36 cartes sont communes aux deux niveaux.
9 cartes vierges sont proposées à l'enseignant afin d'installer des repères locaux.

Installation de la frise de classe

La frise de classe se fixe au choix avec des punaises, des aimants, des bandes adhésives. Les cartes repères tiendront sur la frise à l'aide d'un ou deux points de Patafix®.

Remerciements

L'auteur, Bernard Malczyk, remercie chaleureusement Madame Carole Carrigand et sa classe de CM2 de l'école Justin Guiot à Hélesmes (59) pour les séances d'expérimentation.

COMMENT UTILISER

ACTIVITÉS PAR GROUPES

L'activité par groupes est préparatoire à l'approche collective orale. La mise en activités est présentée par l'enseignant sous la forme d'un jeu d'entraînement. Les élèves sont placés en configuration groupes : six élèves par groupe au maximum.

COMPÉTENCES (SAVOIRS, SAVOIR-FAIRE, SAVOIR-ÊTRE)

- Connaître les principaux repères permettant de caractériser une période historique.
- Associer les repères à une période historique.
- Associer les repères entre eux.
- Prendre connaissance des indices proposés au recto des cartes, les mémoriser afin de les réutiliser dans le cadre de l'approche collective.
- Respecter des règles au sein d'un groupe, respecter l'autre.

FRÉQUENCE D'UTILISATION ET DURÉE

- Au moins une fois par mois, des séances de 30 à 45 minutes.

MATÉRIEL

- 5 tapis de jeu. Face à choisir selon le niveau de classe : niveau 1 🟢 pour le CE2 et niveau 2 🟡 pour les CM1 ou CM2.
- 5 jeux de cartes repères. Cartes à trier suivant le niveau indiqué au verso de la carte : 45 cartes pour le CE2, 54 cartes pour les CM1 ou CM2.

→ DÉROULEMENT

- Positionner chaque tapis face aux joueurs, du côté correspondant au niveau de la classe.
- Distribuer 5 cartes par élève côté illustration. Dans un premier temps, il est interdit de retourner les cartes et de visualiser le verso. L'excédent de cartes constitue la pioche.
- Le premier joueur choisit une carte de son jeu, énonce le repère à l'intention des autres joueurs (*Exemple La cathédrale gothique*) ainsi que le thème (*Arts*) qui détermine la ligne où poser la carte. Il nomme la période historique qu'il pense correspondre au repère (*Moyen Âge*) et, en conséquence, propose où positionner la carte sur le tapis : il peut y avoir entre un et trois emplacements matérialisés.
- Le joueur peut maintenant retourner la carte afin de visualiser le verso. Des étoiles numérotées, différentes selon le niveau, indiquent les positionnements **acceptables** sur le tapis (maximum 3). L'étoile noire indique la place **définitive** de la carte sur le tapis.
- Si le joueur a fait une bonne proposition, **il lit les trois indices** présents au verso qui seront utiles lors de la phase collective. Il pose la carte sur sa place définitive (étoile noire) et le joueur présent à sa gauche peut maintenant jouer.
- Si le joueur s'est trompé, il lit les trois indices et positionne la carte à la bonne place. **Comme il a échoué, il pioche une nouvelle carte.**
- Le gagnant est le joueur qui est parvenu à placer toutes ses cartes sur le tapis, après avoir laissé terminer le tour de table afin que chacun ait joué le même nombre de fois. Il se peut alors qu'il y ait deux, voire davantage, de gagnants.

EXEMPLE

La carte repère *La cathédrale gothique* porte au verso les étoiles 39, 40 pour le niveau 1, 33, 34, 35 pour le niveau 2.

- **Si l'activité est pratiquée au niveau 1,** le joueur peut proposer de placer la carte repère *La cathédrale gothique* sur le tapis en position 39 ou 40 : dans les deux cas, sa réponse est correcte. Mais la carte prendra finalement place sur la case 40, comme l'indique l'étoile noire au verso de la carte.
- **Si l'activité est pratiquée au niveau 2,** le joueur peut proposer de placer la carte repère *La cathédrale gothique* sur le tapis en position 33, 34 ou 35 : dans les trois cas, sa réponse est correcte. Mais la carte prendra finalement place sur la case 35, comme l'indique l'étoile noire au verso de la carte.

Informations enseignant

Les élèves sont autonomes. Le rôle de l'enseignant se limite à superviser le jeu et à s'assurer que les règles mises en place sont respectées.

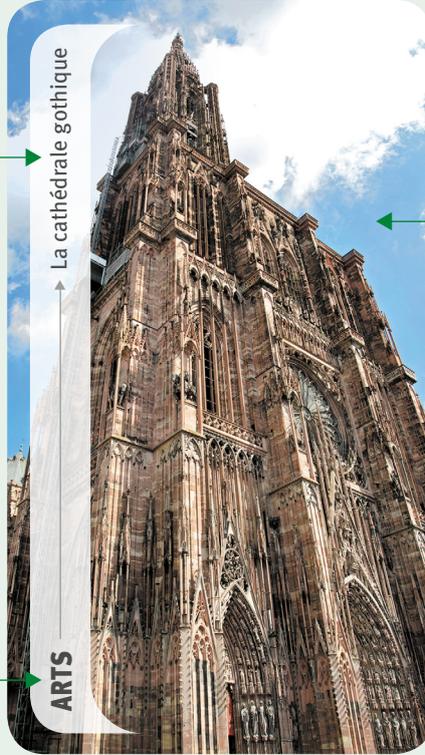
Il n'est pas nécessaire d'attendre d'avoir traité les leçons en classe avant de mettre les élèves en activités. C'est aussi en jouant que les élèves apprennent.

L'enseignant peut interrompre l'activité à tout moment : il laisse le temps à tous les groupes de finir un tour de table. C'est alors l'élève qui possède le moins de cartes en main qui gagne la partie.

Au fur et à mesure que les élèves progressent, le nombre de cartes distribuées au début de la partie peut augmenter.

S E R R E P È R E S D ' H I S T O I R

Nom du repère



Indice visuel du repère historique

Thème permettant à l'élève de positionner sa carte repère sur la bonne ligne

Indices donnés progressivement par l'enseignant dans le cadre de l'approche collective orale

- A** Les innombrables sculptures extérieures de cet édifice enseignent l'accès au paradis.
- B** Élançée, cette église dépasse 100 mètres de hauteur.
- C** Propres à ce style, d'énormes rosaces en façade et de grands vitraux colorés éclairent l'intérieur.

Thème de la carte

Positions possibles de la carte sur le tapis ou sur la frise de niveau 1. En noir , positionnement définitif.

NIVEAU 1

NIVEAU 2

Positions possibles de la carte sur le tapis ou sur la frise de niveau 2. En noir , positionnement définitif.

APPROCHE COLLECTIVE ORALE

Cette approche exploite le travail par groupes engagé précédemment qui permet aux élèves de s'entraîner plusieurs fois. Cette activité présentée sous forme de compétition filée engage cette fois toute la classe : l'enseignant peut interrompre le jeu à sa convenance et le reprendre en l'état quand il le souhaite. L'activité peut être mise en place dans un créneau horaire déterminé ou constituer une récompense de fin de journée, pour les élèves qui, de toutes façons, y prendront plaisir. Un seul impératif : pratiquer régulièrement.

COMPÉTENCES (SAVOIRS, SAVOIR-FAIRE, SAVOIR-ÊTRE)

- Identifier les principaux repères historiques.
- Faire appel à ses connaissances et prendre en compte des indices permettant de découvrir un repère historique.
- Prendre des informations sur les éléments déjà positionnés afin de placer correctement les nouveaux repères.
- Percevoir la notion de temps long.
- Échanger, argumenter avec ses camarades avant de proposer une réponse.

FRÉQUENCE D'UTILISATION ET DURÉE

- Souhaitable au moins une fois par semaine que l'on ait 30, 20 ou seulement 10 minutes disponibles.

MATÉRIEL

- Possibilité d'utiliser 1, 2 ou les 3 panneaux de la frise selon le choix de l'enseignant.
- 1 jeu de cartes repères ou une partie du jeu. Cartes à trier suivant le niveau indiqué au verso de la carte.

EXEMPLE SIMULATION POUR UNE CLASSE DE CM2 DIVISÉE EN 2 ÉQUIPES.

L'enseignant a tiré la carte repère **La cathédrale gothique** pour le niveau 2 et annonce :

- Nous cherchons une œuvre d'art. Voici l'indice A pour l'équipe 1 : **les innombrables sculptures extérieures de cet édifice enseignent l'accès au paradis.**
- (Équipe 1) Les arènes.
- Non. Équipe 2, connaissez-vous cet édifice ?
- (Équipe 2) Le château de Versailles.
- Non. Voici l'indice B pour l'équipe 1 : **élançée, cette église dépasse 100 mètres de hauteur.**
- (Équipe 1) L'église romane.
- Non. Équipe 2, que proposez-vous ?
- (Équipe 2) **La cathédrale gothique.**
- Bien, équipe 2 ! Vous marquez un point. Où placez-vous la carte ?
- (Équipe 2) En position **42**.
- Non. Ce n'est pas une œuvre du XIX^e siècle ! Équipe 1, réfléchissez. À quelle période les premières cathédrales sont-elles construites ?
- (Équipe 1) Au Moyen Âge. C'est donc **33**, **34** ou **35**.
- Bravo, équipe 1. Vous marquez un point. Nous mettons **La cathédrale gothique** en **35**, comme nous l'indique l'étoile noire au dos de sa carte repère. Nous confirmons avec l'indice C : **propres à ce style, d'énormes rosaces en façade et de grands vitraux colorés éclairent l'intérieur.**

→ DÉROULEMENT

- L'enseignant place l'ensemble de ses cartes (ou celles qu'il a sélectionnées) dans une boîte.
- La classe est divisée en équipes qui peuvent ou non être constituées des cinq groupes précédents. L'enseignant peut aussi constituer trois équipes qui correspondent aux trois rangées de la classe.
- L'enseignant tire une carte au hasard dans la boîte, ne la montre pas, spécifie le thème (Arts, Techniques, Personnage, Date, Se déplacer...) et lit l'indice A. Dans un premier temps, seule l'équipe 1 peut répondre. Si elle énonce le bon repère, elle marque un point. Si elle parvient en plus à le positionner correctement sur la frise de classe, elle marque un point de plus. Si elle ne parvient pas à énoncer le bon repère, l'équipe 2 peut se prononcer et peut ainsi marquer un ou deux points. Si l'équipe 2 échoue, l'équipe 3 se prononce... En l'absence de bonne réponse, l'enseignant passe à l'indice B... puis à l'indice C si nécessaire.
- La carte suivante s'adresse en priorité à l'équipe 2, celle d'après à l'équipe 3 et ainsi de suite.
- Un élève est chargé de compter les points. L'enseignant peut arrêter l'activité à tout moment, après le même nombre de passages de chaque équipe. La frise reste en l'état jusqu'à la séance suivante. L'équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus de points lorsqu'il n'y aura plus de cartes dans la boîte et lorsque la frise sera terminée. Un nouveau cycle de jeu pourra alors être repris.

Informations enseignant

Les indices sont proposés dans un ordre de difficulté décroissante.

9 cartes vierges permettent à l'enseignant d'installer des repères locaux conformément aux programmes de 2015.

L'important est que l'élève parvienne à associer un repère et une période, par exemple **Christophe Colomb** et **Temps modernes**. Par contre, il est accessoire au cycle 3 que l'élève parvienne à ordonner plusieurs éléments d'une même thématique, par exemple Christophe Colomb, Léonard de Vinci et Gutenberg. Comme proposé dans l'approche par groupes, l'enseignant comptera donc comme *bonne* toute réponse qui associe le bon repère à la bonne période.