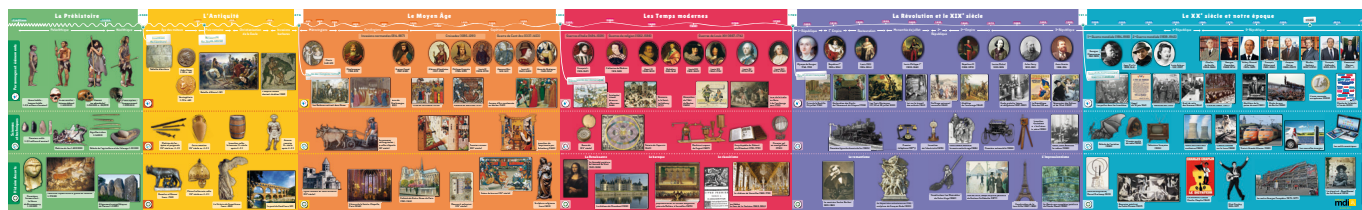


PRÉSENTATION DE LA FRISE ET DU MATÉRIEL



DESCRIPTION DE LA FRISE MURALE

1. Une présentation méthodique et attrayante pour fixer des repères

a. Bandeau « Personnages et évènements »

Les **principaux personnages de l'histoire de France** sont placés dans des médaillons ovales.

Cette ligne de médaillons est une véritable galerie de portraits.

Pour la Préhistoire, sont présentés les différents types d'hommes à l'origine du peuplement de la Terre.

Puis, pour les autres périodes, les portraits sont ceux des grands personnages (rois, chefs de gouvernement, héros nationaux, etc.) qui ont marqué la vie politique de notre pays.

Remarque : Les dates entre parenthèses sont les bornes chronologiques des règnes, des empires et des présidences. Les dates sans parenthèses correspondent aux dates de naissance et de mort des personnages.

Les **évènements symbolisant les dates butoirs de chaque période** sont indiqués par une étiquette reliée au visuel correspondant à l'évènement. Ces repères clairs facilitent ainsi la mémorisation.

Les évènements historiques sont choisis en fonction des points forts indiqués dans les programmes officiels. À ce titre, ils doivent être mémorisés par les élèves. Ils constituent les points d'ancrage de connaissances historiques ultérieures dispensées au collège.

b. Bandeau « Sciences et techniques »

Des réalisations techniques, économiques, culturelles et scientifiques, emblématiques des diverses périodes, sont visualisées sur la frise et donc situées sur un plan chronologique. Une fois mémorisées, elles serviront alors de référent culturel.

c. Bandeau « Histoire des arts »

Cette partie est entièrement dédiée à l'histoire des arts. Les documents choisis illustrent les principaux courants artistiques de chaque période. Ils

couvrent également les six grands domaines de l'histoire des arts proposés dans les programmes officiels de l'école primaire mais aussi du collège : arts visuels, arts du spectacle vivant, arts du son, arts de l'espace, arts du langage, arts du quotidien. Ces documents favorisent la mise en place de repères communs.

2. Une échelle du temps qui varie selon les périodes

D'emblée il est important de faire percevoir aux élèves que le temps historique proche est représenté à grande échelle et que, plus on s'éloigne dans le passé, plus l'échelle de représentation du temps est petite.

Cette contrainte provient de la durée inégale des grandes périodes. Il n'est pas possible de représenter à la même échelle la Préhistoire – qui dure plusieurs millions d'années – et les autres périodes historiques. En effet, pour pouvoir accorder un espace mural suffisant aux périodes contemporaines afin d'y inscrire les principaux faits historiques, il faudrait, en gardant la même échelle, faire plusieurs fois le tour de la classe pour représenter des périodes comme la Préhistoire (avec peu de données à écrire) ou l'Antiquité. Chaque période est donc représentée à une échelle compatible avec l'abondance des connaissances historiques mentionnées par le programme du cycle 3.

Une couleur attribuée à chaque période doit aider à mieux percevoir, donc à mémoriser, la continuité ou les ruptures chronologiques :

- verte pour la Préhistoire ;
- jaune pour l'Antiquité ;
- orange pour le Moyen Âge ;
- rose pour les Temps modernes ;
- violette pour la Révolution et le XIX^e siècle ;
- bleue pour le XX^e siècle et notre époque.

Le problème historique de la détermination des limites des périodes est résolu selon les critères les plus fréquemment retenus, même si ceux-ci font l'objet de nombreuses discussions au sein de la communauté des historiens.

La **ligne du temps** est symbolisée par un fil aux replis très serrés pour les temps préhistoriques et de plus en plus tendus pour les périodes plus récentes. Le fil s'étire progressivement jusqu'à être droit à l'époque contemporaine, très riche en événements à présenter.

C'est l'occasion de rappeler que la précision chronologique s'exprime différemment selon les périodes :

- centaine ou dizaine de milliers d'années pour le Paléolithique (600 000 ans pour la domestication du feu) ;
- millénaires pour le Néolithique ;
- siècles ou années pour l'Antiquité ;
- siècles et/ou années pour le Moyen Âge et les Temps modernes ;
- années, mois et également jours pour la période contemporaine.

3. Un outil facile à utiliser

Sa présentation sur papier fort, plastifié, et des œillets disposés en haut, tout le long de la frise, facilitent l'affichage dans la classe. Ce système permet également de ne présenter que la partie faisant l'objet de l'étude en classe (une ou deux périodes).

Pour des retours en arrière ou pour l'ancrage d'événements mentionnés lors d'activités variées (français ou histoire des arts par exemple), la frise offre la possibilité, par un déroulement rapide, de faire visualiser tout le contexte historique.

■ OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET SUGGESTIONS D'UTILISATION

1. Une frise pour illustrer les nouveaux programmes

Par la périodisation, les événements et les personnages retenus, la frise est avant tout l'illustration en images du programme d'histoire de 2016.

Comme un tableau à double entrée, elle permet une **double lecture** : une lecture horizontale de la **succession chronologique**, jalonnée de dates clés, et une lecture verticale qui renseigne immédiatement sur la **simultanéité**.

Ainsi, les périodes se succèdent avec leurs personnages politiques, leurs événements et leurs apports techniques et artistiques.

2. Plusieurs formes d'utilisation

Divers usages intègrent cette frise murale, tant pour l'enseignant que pour les élèves.

Pour l'enseignant polyvalent, c'est un outil de formation personnelle et continue, un support à la mémorisation, un aide-mémoire et un référent toujours présent dans la classe.

Pour les élèves, c'est le témoin des activités historiques et de leur continuité tout au long du cycle 3. La frise, bien visible dans la classe et bien intégrée aux démarches pédagogiques, prévient l'oubli qui plane en permanence sur l'histoire.

a. Une frise de référence

Pour faire visualiser une période, il suffit de rouler la frise et de ne déployer que la période étudiée : personnages, événements et témoignages culturels de la période sont pleinement visibles.

Pour apprendre à situer les périodes dans l'ordre chronologique, le travail se décompose en deux étapes :

- d'abord dérouler et afficher la totalité de la frise pour faire mémoriser l'ordre des périodes ;
- puis jouer à retrouver la période qui précède ou qui suit une période donnée en enroulant ou déroulant la frise.

Pour retrouver le contexte d'un phénomène passé, la frise apporte des réponses aux questions que l'on se pose (« Qui a vécu au temps des premiers chemins de fer ? », « Que se passait-il au temps des châteaux forts ? ») et contribue à faire revivre une époque.

b. Une banque de données historiques organisées

Les titres en haut (comme, par exemple, les *Capétiens*) nomment une dynastie ou un régime politique qu'illustrent les images environnantes.

Les mises en relation sont donc possibles entre les illustrations des souverains, ou personnages politiques, des événements, ou encore des découvertes techniques et artistiques.

c. Un outil mnémotechnique

La frise est un rappel visuel des périodes déjà étudiées. Cette imprégnation favorise l'acquisition durable de connaissances historiques. Elle peut aussi permettre une sensibilisation avec les périodes qui seront étudiées plus tard et peut aider l'élève, de la même façon qu'un manuel d'histoire, à situer les événements les uns par rapport aux autres.

Cette frise, où l'élève retrouve les principaux repères historiques, reste en permanence à portée de l'enseignant et des élèves soucieux de vérifier, préciser et consolider des connaissances. À chaque occasion de situer dans le passé, la frise est là pour faire immédiatement visualiser les diverses facettes d'une période.

LE JEU DE LA FRISE CHRONOLOGIQUE



● Présentation du jeu

Le **jeu de cartes** proposé en accompagnement de la frise historique cycle 3 a été conçu comme un moyen complémentaire de mémoriser et de s'approprier la chronologie historique de manière ludique et instructive.

Ce jeu se compose de **54 cartes en couleur, réparties en trois rubriques** identiques aux bandeaux de la frise : « Personnages et événements », « Sciences et techniques » et « Histoire des arts ». Chaque rubrique est symbolisée par une couleur (rouge pour « Personnages et événements », bleu pour « Sciences et techniques » et violet pour « Histoire des arts »).

À chaque groupe correspond un nombre de cartes, en rapport avec l'ensemble des périodes historiques :

- « Personnages et événements » : 26 cartes ;
- « Sciences et techniques » : 18 cartes ;
- « Histoire des arts » : 10 cartes.

La plupart des documents représentés dans ce jeu sont issus de la frise historique cycle 3. Quelques autres viennent en complément dans le but d'élargir les représentations historiques des élèves.

Chaque carte du jeu se présente ainsi :

- au recto, on peut voir le titre de la rubrique (par exemple, « Personnages et événements »), le visuel et le titre du document (par exemple, « Lucy l'australopithèque ») ;
- au verso, les informations du recto sont reprises avec également la date correspondante et une légende explicative de quelques lignes.

● Fonctionnement du jeu

Proposition 1 : le jeu se déroule sans regarder la frise.

Proposition 2 : chaque joueur ne peut regarder la frise que trois fois au maximum durant le jeu.

Objectif : être le premier à avoir déposé correctement toutes ses cartes.

Le jeu peut se jouer à 2 ou 3 joueurs.

Chaque joueur reçoit 8 cartes tous bandeaux confondus par distribution aléatoire. Les cartes sont du côté recto, c'est-à-dire « sans date ». La pioche également. *Remarque* : dans un premier temps, il est possible de réduire le jeu à un seul « bandeau », par exemple « Personnages et événements », avant d'élargir aux autres rubriques pour plus de complexité.

Le plus jeune des joueurs débute la partie. Il pioche une carte qu'il place sur la table du côté verso, c'est-à-dire avec la date visible. Puis il choisit une carte dans son jeu qu'il place à gauche ou à droite de la carte piochée précédemment en fonction de l'ordre chronologique qu'il estime juste (à gauche = avant ; à droite = après).

Puis on retourne la carte et on regarde la date indiquée. Il y a deux possibilités :

- soit la carte est bien placée par rapport à la carte de référence et elle reste en place ;
- soit il y a une erreur et la carte est remise dans la pioche. Le joueur s'étant trompé doit reprendre une nouvelle carte.

Remarque : il peut être judicieux de proposer à l'élève de lire les légendes au verso des cartes afin de l'aider à mieux mémoriser la date correspondante.

Puis vient le tour du joueur suivant qui place à son tour une carte de son jeu. Si le premier joueur avait bien placé sa carte, le deuxième joueur a alors le choix entre trois places pour poser l'une de ses cartes : à la gauche des deux cartes déjà posées, à leur droite, ou entre les deux. Si le premier joueur avait mal posé sa carte, le deuxième joueur a alors deux possibilités, à gauche ou à droite, comme le premier joueur auparavant.

Puis, comme au tour précédent, on retourne la carte et on regarde la date indiquée. Il y a deux possibilités :

- soit la carte est bien placée par rapport à la carte de référence et elle reste en place ;
- soit il y a une erreur et la carte est remise dans la pioche. Le joueur s'étant trompé doit reprendre une nouvelle carte.

Et ainsi de suite. Après chaque carte placée, on vérifie si le placement est correct ou pas. Plus il y a de cartes placées, plus cela nécessite de bien connaître/mémoriser l'ordre chronologique entre les différentes cartes.

La pioche est fréquemment mélangée.

Le joueur qui gagne est celui qui n'a plus de carte en main.

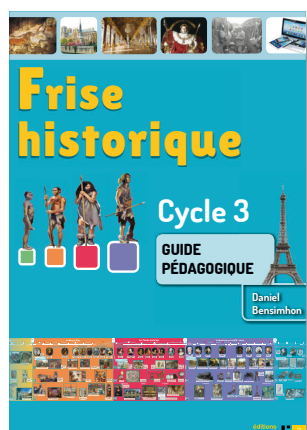
À la fin de la partie, une frise chronologique simplifiée apparaît aux élèves.

Remarque pour l'enseignant : On pourrait imaginer un plateau avec les trois bandeaux représentés comportant les espaces pour les cartes à placer. Trois cartes sont déjà représentées dans chaque bandeau au centre de la frise historique (Temps modernes) :

- Bandeau 1 : Henri IV (1589-1610) ;
- Bandeau 2 : Machine à vapeur (1687) ;
- Bandeau 3 : Versailles 1623.

Il s'agit alors de replacer les autres cartes pour reconstituer la frise.

LE GUIDE PÉDAGOGIQUE ET LE FICHER D'ACTIVITÉS



1. Une aide à la préparation des séances

Le guide propose un commentaire resituant chaque document dans sa période historique.

La vie et l'œuvre des souverains, des hommes et des femmes politiques sont retracées succinctement. Les événements sont resitués dans leur contexte, analysés et expliqués. L'apport technique, artistique et culturel de chaque période est clairement explicité.

Le but de ce guide est d'apporter à l'enseignant des informations qu'il sélectionnera et utilisera en fonction de ses objectifs.



2. Les activités autour de la frise

Pour chaque période, des fiches d'activités réalisées à partir des documents de la frise invitent les élèves à manipuler les repères chronologiques.

Ainsi, ils peuvent prendre conscience de la succession (lecture horizontale), ou de la simultanéité (lecture verticale) des événements. La mobilisation de leur attention pour répondre à des questions simples facilite la mémorisation des premiers grands repères historiques.

Le jeu fréquent sur les diverses échelles du temps (temps long des civilisations et temps court des événements), vise à faire comprendre l'originalité des périodes historiques, aussi bien que l'histoire événementielle.

Les thèmes proposés associent l'acquisition de connaissances et la découverte de la méthodologie disciplinaire.