



« Jubiläum 80 Jahre Frieden-80 ans de paix » : et si la salle de classe devenait un musée de la Paix ?

publié le 22/01/2025

Descriptif :

Pour célébrer la Journée franco-allemande 2025 et marquer les 80 ans de réconciliation entre la France et l'Allemagne, un musée virtuel interactif a été conçu. Ce projet prend la forme d'un escape game culturel et linguistique : le musée est organisé en quatre salles thématiques et offre une immersion captivante à travers des œuvres variées et des défis motivants. Accessible en version numérique ou papier, le jeu est adapté pour des élèves du second degré, qu'ils apprennent l'allemand ou le français.

Sommaire :

- Présentation
- Objectifs
- Präsentation
- Ziele
- Fazit

Pour célébrer la Journée franco-allemande 2025 et marquer les 80 ans de réconciliation entre la France et l'Allemagne, un musée virtuel interactif a été conçu par Madame Bernadette Gall (chargée de mission DRAREIC de l'Académie de Strasbourg) et Madame Alexandra Latorse (chargée de mission SRAREIC de l'Académie de Poitiers). Ce projet prend la forme d'un escape game culturel et linguistique : le musée est organisé en quatre salles thématiques et offre une immersion captivante à travers des œuvres variées et des défis motivants. Accessible en version numérique ou papier, le jeu est adapté pour des élèves du second degré, qu'ils apprennent l'allemand ou le français. Il est également conçu pour favoriser des rencontres transfrontalières et des projets en classe bilingue.

● Présentation

○ Musée virtuel interactif :

Dans chaque salle les élèves découvrent au moins quatre œuvres (peintures, sculptures, fresques ou créations musicales). Ces œuvres, accessibles via des QR codes, permettent une exploration directe des ressources muséales en ligne.

○ Défis ludiques et éducatifs :

Pour pouvoir progresser et entrer dans l'espace suivant, les élèves doivent relever un défi : décoder un message avec une roue de César, résoudre un domino associant des expressions liées à la paix, ou résoudre des énigmes.

○ Un support double :

- Une version papier est prête à imprimer, pour le plaisir de la manipulation physique des indices.
- Pour les adeptes du tout numérique, son équivalent en présentation interactive a été développée.
- L'ensemble des ressources du projet, avec les réponses aux énigmes, est accessible à l'adresse suivante :

<https://digipad.app/p/864753/b5a5f5e683526> ou <https://tinyurl.com/80ansdepaix>. Une version de secours existe en cas de souci : <https://padlet.com/bbbgall/paix> (pad de secours) ou <https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/3kZeW6XoTGmfQWJ> (lien direct vers les documents)

- Flexibilité/adaptabilité : Le jeu peut être utilisé en classe entière, par petits groupes ou en autonomie, selon les besoins et le niveau des élèves.

● Objectifs

- Sensibiliser les élèves à la thématique de la paix et à son importance historique et actuelle.
- Enrichir le parcours d'éducation artistique et culturelle des élèves grâce à l'étude d'œuvres variées (connaissances), mais aussi à la rencontre (par vidéos interposées) avec deux des artistes présents dans le musée. La dernière salle, vide en début de projet, invite les élèves à la pratique artistique, à devenir acteurs de la paix.
- Encourager l'apprentissage de la langue du voisin (français ou allemand) dans un contexte motivant et interactif. Pour chaque œuvre et chaque défi, un bref cartel a été rédigé, dans les deux langues.
- Proposer une activité ludique pour renforcer l'intérêt des élèves pour la Journée franco-allemande.
- Dynamiser les échanges dans le cadre d'un partenariat franco-allemand, que ce soit lors de rencontres en présence ou à distance.
- Développer des compétences transversales : travail en groupe, résolution de problèmes, compréhension interculturelle.

Ce musée virtuel de la paix « Jubiläum 80 Jahre Frieden-80 ans de paix » offre une activité clé en main, facile à mettre en œuvre par les enseignants. Sa flexibilité permet de l'adapter à différents niveaux, configurations de classe ou contextes d'échange. Pour les élèves, il s'agit bien plus qu'un jeu : c'est une invitation à réfléchir aux valeurs de paix, de dialogue et de coopération, tout en apprenant et en s'amusant. Une ressource qui s'inscrit pleinement dans l'esprit de la Journée franco-allemande, célébrant 80 ans d'amitié et de réconciliation.

Zur Feier des Deutsch-Französischen Tags 2025 und des 80-jährigen Jubiläums der Versöhnung zwischen Frankreich und Deutschland wurde ein interaktives virtuelles Museum entwickelt. Dieses Projekt nimmt die Form eines kulturellen und sprachlichen Escape Games an : Das Museum ist in vier thematische Räume unterteilt und bietet eine spannende Reise durch verschiedene Kunstwerke und motivierende Herausforderungen. Der Zugang ist sowohl in digitaler Form als auch auf Papier möglich, und das Spiel wurde für Schüler*innen der Sekundarstufe konzipiert, die entweder Deutsch oder Französisch lernen. Es ist außerdem darauf ausgelegt, grenzüberschreitende Begegnungen und bilinguale Klassenprojekte zu fördern.

● Präsentation

○ Interaktives virtuelles Museum :

In jedem Raum entdecken die Schüler*innen mindestens vier Kunstwerke (Gemälde, Skulpturen, Wandgemälde oder musikalische Kreationen). Diese Werke sind über QR-Codes zugänglich, die eine direkte Erkundung der Online-Museumressourcen ermöglichen.

○ Spielerische und lehrreiche Herausforderungen :

Um weiterzukommen und den nächsten Raum zu betreten, müssen die Schüler*innen eine Aufgabe lösen : z. B. eine Nachricht mit einer Caesar-Scheibe entschlüsseln, ein Domino mit Friedensbegriffen zusammensetzen oder Rätsel lösen.

○ Zweifaches Format :

- Eine Druckversion ermöglicht die physische Manipulation der Texte und Aufgaben.
- Für Fans des Digitalen gibt es eine interaktive Präsentation als Alternative.
- Alle Projektressourcen, einschließlich der Lösungen, sind hier zugänglich : Digipad oder TinyURL.
- Eine Backup-Version ist hier verfügbar : Padlet oder direkt die Dokumente.
- Flexibilität und Anpassungsfähigkeit :
- Das Spiel kann je nach Bedarf und Niveau der Schüler*innen im Klassenverband, in Kleingruppen oder auch autonom genutzt werden.

● Ziele

- Sensibilisierung : Die Schüler*innen sollen sich mit der Bedeutung des Friedens in der Vergangenheit und Gegenwart auseinandersetzen.
- Kulturelle Bildung : Das Projekt bereichert den künstlerisch-kulturellen Bildungsweg der Schülerinnen durch die Betrachtung vielseitiger Werke (Wissensaufbau) und Begegnungen (per Video) mit zwei der im Museum vertretenen Künstler. Der letzte Raum, der zu Beginn leer ist, lädt die Schülerinnen dazu ein, selbst kreativ zu werden und Friedensbotschafter*innen zu sein.
- Sprachförderung : Die Schüler*innen lernen die Sprache des Nachbarn (Französisch oder Deutsch) in einem motivierenden und interaktiven Kontext. Jedes Kunstwerk und jede Aufgabe wird durch zweisprachige kurze Texte begleitet.
- Motivation : Das Projekt bietet eine spielerische Aktivität, um das Interesse der Schüler*innen am Deutsch-Französischen Tag zu stärken.
- Förderung der Zusammenarbeit : Das Spiel unterstützt den Austausch in deutsch-französischen Partnerschaften – sowohl bei persönlichen Treffen als auch online.
- Kompetenzentwicklung : Teamarbeit, Problemlösung und interkulturelles Verständnis werden gezielt gefördert.

● Fazit

Das virtuelle Friedensmuseum „Jubiläum 80 Jahre Frieden – 80 ans de paix“ bietet eine schlüsselfertige Aktivität, die Lehrkräften eine einfache Umsetzung ermöglicht. Dank seiner Flexibilität ist das Projekt an verschiedene Niveaus, Klassengrößen und Austauschkontexte anpassbar. Für die Schüler*innen ist es mehr als nur ein Spiel – es ist eine Einladung, über Werte wie Frieden, Dialog und Zusammenarbeit nachzudenken, während sie lernen und Spaß haben. Eine Ressource, die perfekt den Geist des Deutsch-Französischen Tags einfängt und 80 Jahre Freundschaft und Versöhnung feiert.