

Chrétientés et
Islam, des mondes
en contact au
Moyen Age.
Conférence de M.
Damien Coulon

Conférence proposée par
l'APHG Alsace





Une proposition
pédagogique sur le thème

La Chrétienté et l'Islam au Moyen-Âge dans les programmes

- **En Cinquième: Chrétientés et islam (VIème-XIIIème siècles), des mondes en contact**

Problématique : comment des empires étroitement liés à une religion se sont-ils affirmés et confrontés ?

On cherchera de manière prioritaire à faire comprendre à l'élève :

- ce qu'est un empire : l'affirmation d'un pouvoir central, une autorité s'exerçant sur des peuples et des territoires divers, ce qui induit une tension entre des facteurs d'unité et des facteurs d'éclatement ;
- que les contacts entre des civilisations et des puissances différentes peuvent être pacifiques ou guerriers ;
- que l'islam et le christianisme sont précocement marqués par la diversité ;
- que le lien entre pouvoir et religion est fort dans le monde médiéval.

La Chrétienté et l'Islam au Moyen-Âge dans les programmes

En Seconde: La Méditerranée médiévale : espaces d'échanges et de conflits à la croisée de trois civilisations

D'après le site d'Eduscol, on pourrait donc s'appuyer sur la problématique suivante : Dans quelle mesure la Méditerranée est-elle un enjeu et un espace spécifiques pour les différents pouvoirs et religions, entre volonté de domination et nécessité de cohabitation ?

Chapitre 2. La Méditerranée médiévale : espace d'échanges et de conflits à la croisée de trois civilisations	
Objectifs du chapitre	<p>Ce chapitre vise à montrer comment des civilisations entrent en contact, nouent des relations et connaissent des conflits dans un espace marqué par les monothéismes juif, chrétien et musulman.</p> <p>On peut mettre en avant :</p> <ul style="list-style-type: none">• l'émergence de grands ensembles de civilisation ;• les contacts et les heurts entre Chrétienté et Islam ;• l'hétérogénéité religieuse et politique entre Rome et Byzance et au sein du monde musulman ;• la persistance de la circulation de biens, d'hommes et d'idées dans cet espace méditerranéen relié à l'Europe du Nord, à l'Asie et l'Afrique.
Points de passage et d'ouverture	<ul style="list-style-type: none">• Bernard de Clairvaux et la deuxième croisade.• Venise, grande puissance maritime et commerciale.

Une piste pédagogique: faire créer aux élèves un jeu collaboratif autour du thème de la Méditerranée médiévale, espace de contacts et d'échanges

- **Objectifs de savoir:**

- Appréhender la Méditerranée médiévale comme un carrefour dynamique où se mêlent coopération et rivalités entre civilisations,
- Mettre en évidence les contacts entre civilisations (chrétienne occidentale, musulmane et byzantine)
- Étudier les échanges commerciaux, culturels et intellectuels (notamment à travers des villes comme Venise ou la Sicile).
- Analyser les conflits religieux et politiques, aussi bien entre chrétienté et islam qu' au sein même de la chrétienté et de l'islam
- S'approprier les notions et le vocabulaire du chapitre

- **Objectifs de savoir-faire:**

- Travailler en binôme et jouer en groupe
- Utiliser des informations extraites de documents ou du manuel afin de les synthétiser
- Choisir une illustration appropriée pour illustrer le travail réalisé

Description du jeu

- **L'objectif est de créer une sorte de jeu de l'oie.**
- Le plateau du jeu correspond à la carte des civilisations bordant la Méditerranée durant la période médiévale.
- Les joueurs sont des pèlerins qui traversent un espace méditerranéen bien mouvementé alors qu'ils veulent atteindre Jérusalem...
- Sur le plateau de jeu figurent des numéros. Le but est de réussir à réaliser un trajet autour de la Méditerranée en empruntant certains de ces numéros en avançant à l'aide d'un dé. Le trajet part de France et y revient.
- Lorsqu'un joueur arrive sur un numéro, le joueur lit à voix haute la carte correspondant au numéro qui lui donne des indications de jeu (avancer d'une case, aucune indication, passer un tour, être définitivement éliminé...) et apporte des connaissances à l'ensemble des joueurs...
- **Ce sont les élèves qui devront réaliser les cartes!!!!**

Description de la démarche:

- **Réaliser un travail de groupe** : Les élèves travaillent en classe en binôme.
- Chaque groupe se voit attribuer la réalisation d'une carte sur un espace, une notion...
- Chaque carte doit être complétée par les élèves avec des connaissances et une illustration de leur choix (dessin, photocopie...). Chaque carte présente un numéro au dos. Ce numéro correspond au même numéro sur la carte, étape de notre jeu. Sur la carte, les éléments qui doivent être définis par les élèves apparaissent en gras.
- La carte peut être réalisée en format numérique ou papier. (dans ce cas, il faudra indiquer les dimensions dans les consignes)
- **Support**: Les élèves utilisent leur manuel et/ou des documents choisis par le professeur.
- Le professeur rédige les mentions relatives au jeu sur certaines des cartes (avance de 3 cases, passez un tour, attendez qu'un autre joueur tombe sur cette case pour vous délivrer...)
- **Quand se déroule la séquence?** Au collège, pour réinvestir les connaissances, au lycée pour les acquérir....

Consignes données aux élèves:

Chapitre: Chrétientés et islam (VIème-XIIIème siècles), des mondes en contact en 5ème et La Méditerranée médiévale : espaces d'échanges et de conflits à la croisée de trois civilisations en Seconde.

Objectif : réaliser une carte du jeu sur la Méditerranée médiévale en travaillant en binôme

Démarche à suivre:

- En utilisant le chapitre de votre manuel sur la Méditerranée et le lexique et/ou les documents indiqués, complétez la carte de jeu que vous devez réaliser. Vous devez apporter des informations sur les espaces, notions... rédigées en gras. Veillez à être informatif et synthétique.
- Au dessus du texte complété, vous choisirez une illustration en lien avec celui-ci. (dessin ou insertion d'une image)

Critères d'évaluation:

- Pertinence des informations apportées
- Choix du document illustratif

Un exemple de carte attendue

Vous voyagez sur la Méditerranée



Vous embarquez avec des **marchands italiens** qui traversent la Méditerranée et échangent de **nombreuses marchandises** : Du XI^{ème} au XIII^{ème} siècle, le commerce est dominé par les villes d'Italie qui installent des comptoirs autour de la Méditerranée, à Constantinople, dans les ports musulmans et dans les Etats latins d'orient. Les marchands italiens y achètent des produits de luxe : soie de Chine, épices indiennes, pierres précieuses d'Asie, or d'Afrique. L'Occident chrétien commence à exporter ses surplus agricoles et sa production artisanale.

Et après la réalisation des cartes et le jeu en classe

Plusieurs options sont possibles selon les classes et le niveau des élèves:

- Au collège, tous les élèves reçoivent toutes les cartes du jeu qui constituent une trace écrite et un moyen de réviser ou d'approfondir le cours.
- Au lycée, le jeu peut représenter la trace écrite majoritaire du cours, mais il faut donner de l'épaisseur historique, inscrire ces connaissances dans le temps et permettre aux élèves de comprendre les évolutions qui ont lieu dans cet espace :

On peut utiliser une chronologie et/ou proposer une courte trace écrite aux élèves.