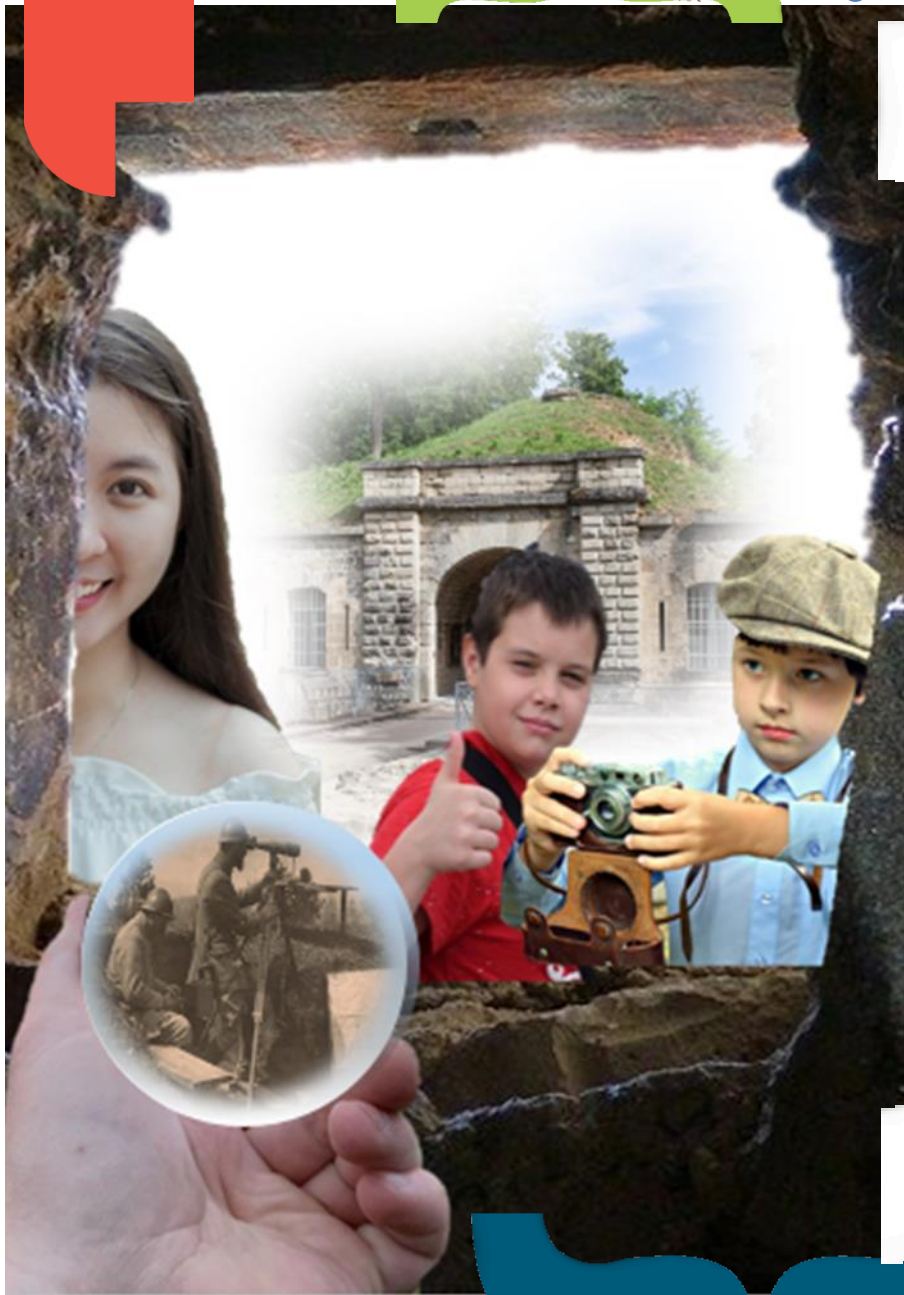


Dossier enseignants



SOMMAIRE



P. 2 INTRODUCTION

P. 3 PRESENTATION DU FORT – PLAN

P. 3 PRÉSENTATION DES ESPACES

P. 3 ORGANISATION DE LA VISITE

P. 3 OUTILS PEDAGOGIQUES

P. 3 INFORMATIONS PRATIQUES

INTRODUCTION

Ce dossier vous permettra de préparer la visite de votre classe au fort de Condé et de tirer le meilleur parti des espaces et activités qui y sont proposés.

Vous y trouverez :

- Une présentation des différents espaces visibles du site et un contenu détaillé des ateliers et outils disponibles sur place.
- Des propositions d'organisation pour votre venue avec votre classe.

Mais aussi :

- Des pistes d'exploitation en classe en lien avec les programmes scolaires de l'Éducation Nationale.
- Une sélection de références bibliographiques ou internet pour préparer la sortie, ou aller plus loin après la visite.



PRESENTATION DU FORT

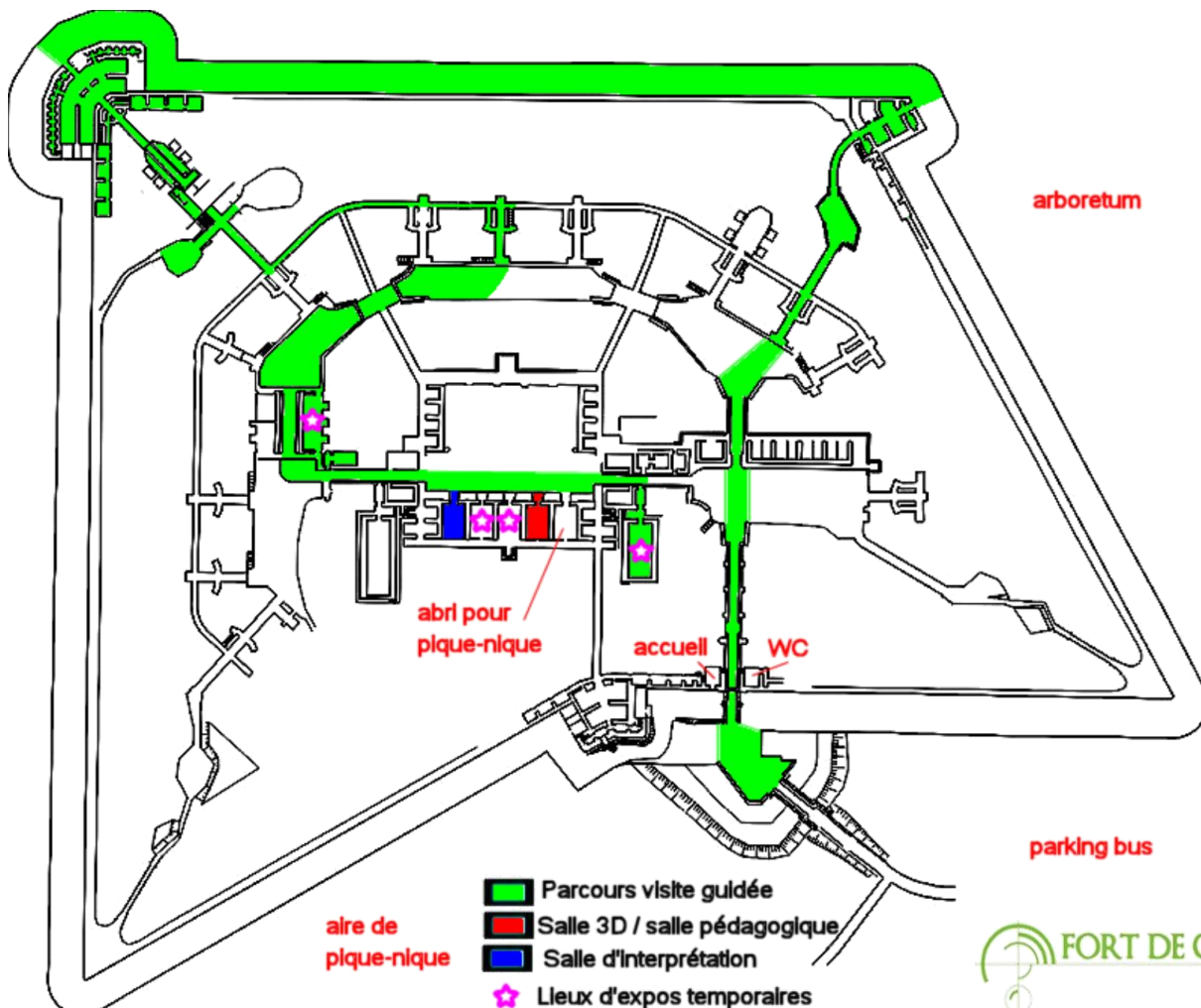
Situé à proximité du Chemin des Dames, le fort de Condé est représentatif du système de défense du Général Séré de Rivières datant de la fin du 19ème siècle.

Après avoir souffert des destructions pendant la Première Guerre Mondiale, il a été restauré avec passion depuis une trentaine d'années. Joyau du patrimoine Soissonnais au cœur de la nature, son architecture surprend d'emblée l'amateur d'histoire, le promeneur en quête d'un havre de paix.

Le fort est idéalement placé à proximité immédiate de son arboretum, ses parcours de randonnées, son aire de pique-nique. Depuis 2003, il propose des visites libres ou guidées, des visites ludiques sous forme de jeux de pistes et accueille également expositions, spectacles et autres manifestations.

C'est un pôle dynamique qui contribue à l'effort de mémoire, de sauvegarde et de mise en valeur de notre patrimoine. Avec environ 12 000 visiteurs par an le fort est un des monuments les plus visités du département de l'Aisne.

Le site est labellisé Tourisme & Handicap pour la partie extérieure et la plus grande partie du circuit de visite est accessible aux personnes en situation de handicap.



PRÉSENTATION DES ESPACES

Le parcours de visite guidée

Long de 1,2 km, il amène à voir et comprendre tous les organes du fort, d'en saisir l'organisation générale et de se confronter à la vie du soldat de la garnison.

Les différents points de vue présents sur le parcours permettent de faire le lien avec les événements historiques, et en particulier la première guerre.

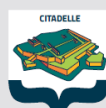
Ce parcours est également accessible en visite libre, audio-guidée ou non. Différents jeux de pistes permettent d'explorer le fort de manière ludique.

Mission impossible

Prêt pour une course contre la montre ? 45 minutes pour sauver le fort.

1886 – votre première affectation comme jeune capitaine est le fort de Condé. Le commandant a reçu un message codé du fort voisin mais il manque un mot. Vous disposez de 45 minutes pour le retrouver. Les militaires du fort vous attendent sur votre parcours. Ne vous perdez pas et cherchez les indices...

Le support jeu sera remis le jour de la visite, vous pouvez dès à présent découvrir le contenu de la mission ici : <https://www.fortdeconde.com/en-famille/>



La salle

d'interprétation

En libre accès, elle constitue un complément intéressant à la visite du fort en proposant des focus sur l'architecture, l'histoire, ou encore la vie du fort. Elle peut être exploitée en complémentarité avec la salle pédagogique.

On y trouve :



Une maquette du fort

avec explications des différents éléments architecturaux.



Des écorchés sur différents organes du fort

poste de télégraphe optique, plateforme de tir, casemate cuirassée, flanquement du fossé, pont à bascule, poudrière.

Des panneaux illustrés sur différents thèmes

- Le général Séré de Rivières : *sa biographie, son œuvre, sa destinée*
- Historique du fort de Condé : *sa conception, sa construction, ses rôles (militaires et après-guerres), son inscription dans le patrimoine*
- La vie quotidienne du soldat au fort : *service militaire, équipement, alimentation, hygiène, temps de guerre*
- La place du fort sur le front en 14-18 : *évolutions de la ligne de front, batailles locales, rôle du fort pendant le conflit*
- La restauration du fort : *nécessité, étapes, acteurs, financeurs, continuité et défis*

La vie du soldat au fort

650 soldats
c'est la capacité totale du fort

De la mise en service du fort en 1862 jusqu'en 1914, le fort est utilisé comme casernement et terrain d'exercice pour le 67^{ème} Régiment d'Infanterie de Soissons.

Le fort est équipé pour assurer tout le nécessaire du soldat, son alimentation, son hygiène et son repos pendant 6 mois.

Outre le commandant d'infanterie qui est le plus haut gradé présent sur les lieux, l'autre personnage important du fort est le gardien de batterie. Il dirige sur le site, c'est la responsabilité du fort, de son artillerie et de son intendance.

- Le jeune Français de 20 ans, s'il est jugé apte, doit servir 5 ans dans l'armée d'active (2 ans en 1906, 3 ans en 1913). Les soldats du 67^{ème} RI se résident au fort de Condé tous les 3 à 6 mois.
- La presse de l'époque nous montre que la vie de la troupe n'allait pas toujours sans soucis : abus dans la distribution des vivres, problèmes dans la qualité de l'eau...

UN TERRAIN D'EXERCICE POUR LE 67^e R.I. DE SOISSONS

Des vitrines

exposant des objets de collection : uniformes, armes, ...

Des cartes et des plans historiques

Des écrans de projection

diffusant films historiques, diaporamas et documentaires

La salle 3D

Salle d'exposition entièrement numérique, elle propose d'explorer de nombreux témoignages laissés par des soldats de toutes nationalités dans les carrières locales pendant la première guerre mondiale.

Inscriptions, gravures, sculptures nous rappellent leur nom, leur régiment, leur amour des femmes, leur humour malgré la guerre, leur attachement à leur cheval ou à leur animal de compagnie.

Ces traces fragiles disparaissent progressivement et les carrières privées et trop dangereuses ne permet pas au public d'y pénétrer. La numérisation 3D de ces témoignages en permet l'étude et la conservation.

On y trouve :

5 écrans

vous expliquant le contexte

- Présentation de l'exposition / les traces laissées par les soldats / un patrimoine en danger
- Origine des carrières / extraction de la pierre / particularité de notre territoire : plateaux calcaires
- Contexte historique : 1ère guerre mondiale / Soldats dans les carrières / organisation de la vie sous terre
- Techniques utilisées : Inscriptions, gravures, sculptures, noir de fumée, crayon, ...
- Pour aller plus loin : visitez des carrières !

A lire et explorer pour comprendre le contexte et la raison du travail réalisé autour de cette salle.

5

tablettes interactives

regroupant le catalogue des gravures du territoire

scannées et photographiées par thèmes :

- Les signes militaires, noms et représentations de soldats
- Les femmes et la famille
- La religion
- Les animaux
- Les inclassables

Faites glisser vos doigts sur les écrans pour parcourir chaque thème, cliquez sur les vignettes 3d pour afficher une vue en relief manipulable. Les vignettes avec loupe correspondent à des vues photos, cliquez dessus pour les agrandir et accéder à d'autres infos. Vous avez à gauche sur les écrans tactiles des boutons pour faciliter votre navigation.



1

hologramme interactif

présentant les plus belles gravures en 3D à explorer sous toutes leurs coutures.

Placez la main au-dessus du capteur et bougez-la calmement pour naviguer et « manipuler » les vues 3D, fermer le poing pour « cliquer », « moulinez » votre index pointé pour zoomer. Vous pouvez aussi utiliser le trackball qui se manie comme une souris (la boule contrôle le défilement), vous disposez également d'une souris classique.

Cette salle est placée volontairement dans la pénombre pour l'efficacité de l'hologramme.

Merci de faire respecter le matériel, d'éviter les bousculades et de signaler tout dysfonctionnement à l'accueil du fort.

Un livret jeu permet une exploration guidée de la salle. Il sera remis aux élèves le jour de la visite.

La salle

pédagogique

Située autour de la salle 3D (les 2 salles communiquent), elle est dédiée uniquement aux groupes scolaires. Elle comprend **des panneaux illustrés** qui aideront les élèves à réaliser **les ateliers** qui leur sont proposés dans cet espace :

Les panneaux :

- Evolution des moyens d'attaque
- Evolution de la fortification
 - Architecture Séré de Rivières : conception
 - Architecture Séré de Rivières : les techniques
 - Module : plateforme de tir
 - Module : casemate cuirassée
 - Module : caponnière
 - Module : entrée et pont
 - Module : casernement
 - Module : poudrière
- Evolution des communications
 - Le télégraphe optique

Les ateliers :

L'historien

L'histoire est faite d'inventions et d'innovations, saurez-vous les resituer dans le temps ?

Une frise représente le temps de l'an 1000 à nos jours. Il y figure quelques éléments qui peuvent servir de point de repère aux élèves : régimes politiques, conflits, personnages clés.

Les panneaux d'informations de la salle sont une source d'informations complémentaire.

Les élèves doivent positionner des magnets figuratifs sur les trois bandes du bas de la frise de manière chronologique et par catégorie :

- évolution des moyens de destruction,
- évolution des moyens de fortification,
- évolution des moyens de communication

Le messager

Le fort de Condé est en danger ! Vous devez d'urgence transmettre un SOS aux forts voisins afin qu'ils vous envoient du renfort au plus vite...

Les élèves doivent ici composer un message lumineux en morse simple : SOS.

Devant se trouve une boîte permettant de simuler ce message à l'aide d'éléments à placer sur un plateau circulaire de manière à masquer ou laisser passer la lumière à des intervalles permettant de faire des flashes longs ou courts. Pour les aider, l'alphabet morse est affiché dans la salle.

La difficulté est de gérer les intervalles et de penser à masquer la lumière durant tout le cycle pour ne pas produire de flash parasite.

Le bâtisseur

Les techniques de maçonnerie les plus anciennes nous réservent bien des surprises. Venez percer les mystères de la construction d'une voûte.

Le but est ici de construire une voûte en assemblant des blocs de pierre sur un gabarit en arc de cercle en bois (le cintre). La voûte doit tenir après enlèvement du gabarit.

La poudrière

La poudrière est le lieu où l'on stockait la poudre à canon et les munitions militaires. Saurez-vous protéger le fort contre tout risque d'explosion ?

Ici les élèves ont devant eux une boîte représentant la poudrière qui se compose de plusieurs espaces distincts et des cubes figuratifs à brancher dessus. Tous les éléments doivent être mis en place en tenant compte des règles énoncées (sécurité, conservation des poudres...) Les élèves peuvent se référer au panneau de la poudrière pour en comprendre le fonctionnement.

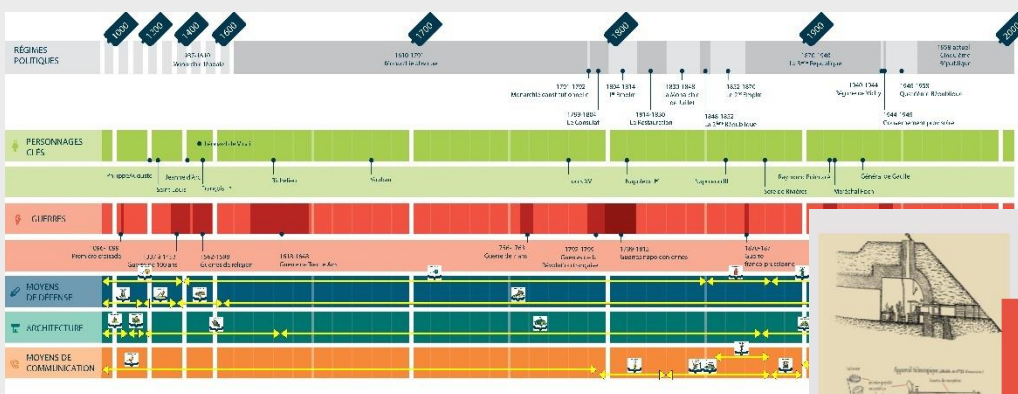
Le capitaine

Le rôle d'un fort Séré de Rivière était de freiner ou d'empêcher une offensive ennemie et de faciliter la vie et le déplacement des troupes en cas d'attaque. Mettez-vous dans la peau du capitaine et construisez votre fort.

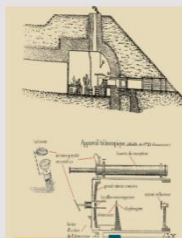
Ici les élèves doivent se mettre dans la peau du capitaine qui était en charge de l'implantation et de la construction du fort. Pour cela ils doivent s'adapter au terrain, représenté par une maquette, et à la mission demandée.

Il leur faut donc choisir une forme de fort pouvant répondre à ces attentes, y mettre de l'artillerie, les casernements et les caponnières. Plusieurs configurations sont possibles. Si toutes les conditions sont réunies, l'implantation est bonne !

Un livret complet avec les consignes et les réponses vous sera remis le jour de la visite.



LE TÉLÉGRAPHE OPTIQUE



La télégraphie optique, inventée en 1792 par Jean-Baptiste Borda, permettait de communiquer sans besoin de lignes sur de longues distances. C'est l'abbé Chappe qui lui donna simplicité et rapidité.

Son utilisation en télégraphie optique était simple : des émetteurs installés sur des points et des récepteurs sur des lignes.

Deux sources lumineuses étaient utilisées :

- le jour : un miroir tournant sur son axe
- la nuit : un feu à pétrole ou à acétylène (de nuit)

120

UNE TECHNOLOGIE... LUMINEUSE !

Dans les forts, les postes étaient aménagés dans des casemates spéciales. Des miroirs et lentilles permettaient d'envoyer ces signaux sur de longues distances. Un observateur, placé entre les lentilles et le réflecteur, était actionné par une manivelle. Une lunette servait à recevoir les réponses, l'opérateur les dictait au décodeur qui les prenait en notes.

ORGANISATION DE LA VISITE

Immersion au

fort de Condé



Le parcours clés-en-main du fort de Condé comprend :

- Une découverte du fort par une visite ludique : la mission impossible et un passage par la salle d'interprétation avec maquette et écorchés pour bien visualiser
- Une visite de la salle 3D « Gravures de soldats » (écrans, tablettes tactiles et hologramme interactif) avec un livret-jeu
- Des ateliers dans la salle pédagogique pour mieux comprendre les forts Séré de Rivières grâce à des ateliers concrets où chacun peut mener ses propres expériences : refaites l'histoire, prenez des risques dans la poudrière, glissez-vous dans la peau d'un ingénieur des communications et construisez votre propre stratégie pour bâtir un fort solide et imprenable !

Proposition 1 : Journée complète

9h45 - 10h : Accueil de la classe par un guide du Fort

10h - 11h30 et 13h - 14h30 :

En ½ classe / 1 adulte pour accompagner

- Visite ludique du fort en autonomie : jeu « mission impossible » audioguide
Durée : 1 heure
- Echange et réponse aux questions du groupe avec un guide du Fort
Durée : 30 minutes

En ½ classe / 1 ou 2 adultes pour accompagner

- Visite de la salle 3D – livret jeu à compléter en autonomie
En ½ groupe / durée : 45 minutes
- Visite de la salle Pédagogique – ateliers ludiques à réaliser en autonomie
En ½ groupe / durée : 45 minutes

11h30 - 13h : Pique-nique

En cas de beau temps : une aire est aménagée aux abords du fort

En cas de pluie : des salles sont aménagées et équipées de tables

14h30 - 14h45 : Départ de la classe

Proposition 2 : Demi-journée

8h15 - 8h30 : Accueil de la classe par un guide du Fort

8h30 - 11h30 (inversion des groupes à 10h) :

En ½ classe / 1 adulte pour accompagner

- Visite ludique du fort en autonomie : jeu « mission impossible » audioguide
Durée : 1 heure
- Echange et réponse aux questions du groupe avec un guide du Fort
Durée : 30 minutes

En ½ classe / 1 ou 2 adultes pour accompagner

- Visite de la salle 3D – livret jeu à compléter en autonomie
En ½ groupe / durée : 45 minutes
- Visite de la salle Péda – ateliers ludiques à réaliser en autonomie
En ½ groupe / durée : 45 minutes

11h30-11h40 : Départ de la classe

Les conditions d'accès :

Pour une meilleure approche, nous vous proposons de scinder votre classe en deux groupes.

Prévoir de venir à deux adultes au minimum, 3 pour plus de confort.

Tarif classe : 60 €. *Le tarif comprend l'accompagnement par un guide du fort, les supports jeux et audioguides, une visite offerte à l'enseignant pour préparer la visite en amont.*

Le tarif ne comprend pas : le pique-nique et le transport.

Le parcours clé en main est proposé tout au long de l'année scolaire (sur réservation)

Programmes proposés à titre indicatif, toute demande de modifications d'horaires et de contenu peut être examinée.

OUTILS PEDAGOGIQUES

Pistes pédagogiques (non exhaustives)

Histoire-Géographie

- La chronologie (frise papier / numérique)
- L'histoire de son territoire
- La guerre sur le territoire, dans les alentours ou dans le monde
- Les signes religieux dans l'histoire (architecture, symboles)
- Recherches autour de gravures ou sculptures (histoire, date, auteur, sujet)
- Localisation et connaissance géographiques de son territoire dans le passé et actuel (situer les carrières, les forts, les lieux patrimoniaux, ...)
- Exploration de cartes et plans

Parcours citoyen

- Préserver son patrimoine : pourquoi ? comment ?
- Mémoire collective, héritage partagé
- Les archives : les lieux (archives papier), les sites internet (archives numériques)
- Les traces de l'histoire dans l'environnement des élèves : traces symboliques et mémorielles

Sciences et technologie

- Evolution technologiques : découvertes et innovations (3D, hologramme, système de communication, lampe, chauffage, électricité, moyens de déplacement, ...)
- La 3D : fonctionnement d'un scanner 3D, impression 3D, films 3D
- Le numérique comme outils de conservation des œuvres : lien salle 3D du fort avec d'autres lieux (exemple : Lascaux)

Espace et géométrie

- Se repérer dans l'espace sur un plan ou sur une carte
- Reproduire, construire, représenter des figures simples ou complexes : maquettes ou dessins

Arts plastiques

- Rôle de l'art : l'art pour laisser une trace, marquer son passage, l'art comme outil au service des historiens
- Le sujet dans l'art (contenu des tablettes) en lien avec le contexte historique (géopolitique)
- Les formes et les matières

Mise en réseau

Carrière et traces de soldats :

Ouvrages

- Le graffiti des tranchées, Hervé Vattel, Michel Boitiaux – Ed. Soissonnais 14-18, 2008
- Les creutes du Chemin des dames et du Soissonnais, Lachaux, Gérard.

Référencement bibliographique

- http://souterrains.vestiges.free.fr/spip.php?page=imprimer_articulo&id_article=23

Sites web

- « La Grande Guerre : traces, gravures, graffitis » : <http://crdp.ac-amiens.fr/traces1418/>
- « Inventorier les graffitis des soldats » : <http://soissonnais14-18.net/articles.php?lng=fr&pg=2500>

Sorties / découvertes

- Carrière de Confrécourt, à proximité du Vic-sur-Aisne, sur la commune de Nouvron-Vingré : office de tourisme Retz-en-Valois, contact au 03 23 96 55 10, <http://www.musee-territoire-1418.fr/Decouvrir-les-sites/Les-carrieres/Carrieres-de-Confrecourt>, http://soissonnais14-18.net/articles.php?lng=fr&pg=32&mnu_modecol=W
- Chemin des dames : <https://www.chemindesdames.fr/fr>
- INRAP Soissons : <https://www.inrap.fr/communes/soissons>

Photographies

- <http://canope.ac-amiens.fr/idp/chivres-val-fort-conde-02/>

Fort de Condé et fortifications :

Médias

- France 3 Hauts-de-France : <https://www.youtube.com/watch?v=3v7Y4JdmDPw>
- Le Fort de Condé vu du ciel, FL Production : <http://www.dailymotion.com/video/x53d5if>
- « Soissons, le grand livre de pierre », France 3 mars 2016 : <https://www.pourquoichercherplusloin.fr/episode/soissons-le-grand-livre-de-pierre/>

Sites web

- Site web du fort de Condé : www.fortdeconde.com
- Fortification Séré de Rivières : <http://www.fortiffsere.fr/forts/index.htm>
- Atlas de la fortification : <http://lpracht.free.fr/sdr0.htm>
- Informations sur les systèmes de fortification : <http://www.cheminsdememoire.gouv.fr/fr/le-systeme-sere-de-rivieres-0>
<http://www.chemindememoire.gouv.fr/fr/la-periode-vauban>

Les moyens de communication :

- <http://blogpeda.ac-poitiers.fr/techno3groupe4/files/2016/01/evolution-de-la-communication.pdf>
- Projet TPE – classe de 1^{ère} S 4 du lycée Van Gogh : <http://tpe-mcsi.e-monsite.com/pages/evolution-des-differents-moyens-de-communication.html>

- FabLab – 3D, numérisation, les nouvelles technologies au service de l'histoire Soissons : <http://fablab-soissons.fr/>
Château-Thierry : <http://fablab02.org/>
- Atelier Canopé à Laon : <https://www.reseau-canope.fr/academie-damiens/atelier-canope-02-laon/actualites/article/le-fablab-concevoir-cree-echanger.html>

3D et nouvelles technologies :

INFORMATIONS PRATIQUES

Fort de Condé

02880 Chivres-Val

Tél : 03 23 54 40 00

fortdeconde@cc-valdeaisne.fr

<https://www.fortdeconde.com/>

<https://www.facebook.com/fort.de.conde.official/>

