

# UNE VICTOIRE OUBLIÉE

## UN FILM



### SOMMAIRE

• Le film	1
• L'histoire	2
• Le scénario, les notions	3
• La chronologie	5
• Les personnages	6
• Le lexique	9
• Les lieux	14
• Un film pour éduquer à l'image	16
• Un film, trois parcours éducatifs	23
• Pour aller plus loin	30
• Bibliographie	32
• Crédits	34

### UN FILM, UN DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Mobiliser une "entrée" originale et singulière pour enseigner la guerre et construire des compétences

*Deux semaines de juin* aborde un événement très peu présent dans les programmes scolaires, la première bataille des Alpes (10-25 juin 1940), une victoire française en pleine débâcle. Le film de Jocelyn Truchet célèbre une victoire oubliée au milieu d'une « étrange défaite » (Marc BLOCH), et bouscule les représentations communes de l'année 1940. De ce fait, il permet d'étudier la Deuxième Guerre mondiale sous un angle original, de questionner sa mémoire et de réfléchir aux liens entre histoire et fiction.

Ce dossier pédagogique propose des éclairages sur le contexte historique (chronologies, acteurs, historiographie de la bataille des Alpes), ainsi que des outils à destination des enseignants (fiches d'activité, lexiques, étude des personnages...) pour une utilisation pluridisciplinaire ancrée dans les Parcours éducatifs et l'acquisition de compétences du primaire au supérieur.

# LES PERSONNAGES

## Connaitre les personnages fictifs - 2

### Soldat TRONEL :

également placé sous les ordres du Sergent MARTIN, il se montre plus obéissant et mesuré que BRUN, dont il essaie de tempérer les idées : *Notre devoir est de protéger notre pays. Pense que c'est comme ta famille, et ta famille, là, elle a vraiment besoin d'être protégée...* C'est lui qui transmet les deux lettres au sergent MARTIN.

### Soldat HUMBERT :

également placé sous les ordres du Sergent MARTIN, il se montre réfléchi et semble mieux percevoir les enjeux stratégiques de la guerre que ses camarades : *J'espère que nos généraux vont faire de nouvelles lignes défensives et contre-attaquer, parce que là ça va être pire qu'à Sedan.*



MARTIN, BRUN, TRONEL et HUMBERT sont des réservistes rappelés sous les drapeaux par la Mobilisation générale. Un travail de maîtrise des compétences langagières peut porter sur la création de portraits "civils" imaginaires (parcours, métier, famille, etc.)



Le dilemme moral de BRUN, (11:06) confronté au risque de tirer sur un membre de sa famille, peut constituer un objet de travail en EMC

## Sedan

Le soldat HUMBERT évoque la bataille de Sedan qui a eu lieu le 1er septembre 1870, durant la guerre franco-prussienne. S'opposèrent l'armée française (l'Armée de Châlons), forte de 120 000 hommes et de 560 canons commandée par l'empereur Napoléon III, à l'armée prussienne sous le commandement du futur Kaiser Guillaume Ier de Prusse, forte de 200 000 hommes et de 780 canons.

Ce fut une victoire décisive des forces prussiennes, l'Empereur Napoléon III ayant lui-même été fait prisonnier, mettant fin à la guerre en faveur de la Prusse et de ses alliés, notamment la Bavière. Cependant les combats se poursuivirent sous la nouvelle République (Troisième République) proclamée dans la foulée de la défaite.

A ne pas confondre avec la Percée de Sedan, une offensive majeure et décisive lancée du 10 au 13 mai 1940 par la Wehrmacht.

Depuis l'Allemagne, les troupes allemandes traversent très rapidement le Luxembourg et la Belgique (Province de Luxembourg) en direction de Sedan.

Cf. le cahier de cartes historiques

# LES LIEUX

Se repérer dans l'espace - 1

Les lieux de l'action

L'action se situe dans une vallée du département de la Savoie, en Maurienne.

Les lieux cités dans le film sont :

Col des Muandes

Fort du Télégraphe

Notre-Dame-des-Neiges.

Valmeinier



Utiliser le logiciel libre [framacarte.org](http://framacarte.org) pour accompagner l'apprentissage de la compétence "se repérer dans l'espace" et favoriser la maîtrise des outils numériques de la cartographie.  
Par exemple en réalisant la carte des événements du film (proposée dans le livret "Cartes historiques")

# UN FILM POUR ÉDUIQUER À L'IMAGE - 2 - ACTIVITÉS

Utiliser l'étude de l'image pour comprendre l'emploi des temps dans le récit



*Transposer l'enchaînement de ces deux photogrammes (12 :19 et 12 :27) en récit, en employant à bon escient l'imparfait et le passé simple. L'exercice peut être mené sur plusieurs séquences du film.*

## ETUDE DE LA LANGUE

L'étude de l'image est un très bon moyen pour faire comprendre aux élèves la valeur aspectuelle des temps du récit :

- l'imparfait, temps de la durée et de la description, correspond au cadrage en plan large ou plan moyen ;
- le passé simple, temps de l'action, correspond au cadrage en gros plan ou plan américain. Souvent, l'action est soulignée par une musique qui renforce son importance.



# PARCOURS AVENIR



## Connaître les métiers du cinéma

### PORTRAITS CHINOIS

Objectifs :

- Connaître les métiers du cinéma.
- Confronter ses représentations sur ces métiers.
- Construire une description originale d'un métier.

Les élèves sont organisés en binômes ou en trinômes.

Chaque groupe se voit attribuer un des métiers du cinéma et doit créer un portrait chinois (si j'étais un animal je serais..., si j'étais une couleur... un lieu célèbre..., une personnage historique..., etc.) qui en constitue une description originale.

Le professeur de lettres peut aussi adapter le questionnaire de Proust.

Ces portraits peuvent faire l'objet d'affiches, de devinettes du type "Qui suis-je ?". Ils peuvent servir de support pour une activité orale.

### INTERVIEW

Objectifs :

- Comprendre le monde économique et professionnel de l'audio-visuel.
- Construire et mener un entretien.
- Analyser le produit d'un échange, d'une discussion.

Les élèves sont organisés en binômes ou en trinômes. Chaque groupe choisi un métier dans la liste et construit un questionnaire destiné à mieux le connaître. Il rencontre un professionnel et mène l'interview. S'il n'est pas possible de rencontrer un professionnel, l'activité peut être menée à bien sous forme d'un jeu de rôle créé à partir des fiches-métier de l'ONISEP.

L'interview fait l'objet d'une restitution écrite ou orale (article dans le journal de l'établissement, interview scénarisé et joué, etc.).



*Prolonger un travail disciplinaire ou interdisciplinaire autour du film par des activités développées dans le cadre de l'éducation à l'orientation*

### INFOGRAPHIES

Objectifs :

- Utiliser d'autres langages pour communiquer.
- Rechercher, organiser et sourcer des informations.
- Justifier ses choix, une démarche.

Chaque élève choisit un métier et utilise un logiciel d'infographie du type [www.canva.fr](http://www.canva.fr) pour en faire une infographie numérique. Dans une présentation orale synthétique, il justifie ses choix (mots clés, icônes, chiffres, etc.)

Les infographies peuvent être proposées sur le site Internet de l'établissement.

### CAPSULES VIDEO

Objectifs :

- Construire, écrire, mettre en œuvre un scénario
- Mener à bien un projet
- Coopérer, mutualiser.

Les élèves sont organisés en binômes ou en trinômes. Chaque groupe choisit un métier et imagine le scénario puis réalise un reportage vidéo sur ce métier. Pour ce faire, utiliser des applications vidéo du type Photorecit, Imovie, ou [Adobe Spark](http://Adobe Spark).