

## Qu'auriez-vous fait ?

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Connaissances de bases sur la Seconde Guerre mondiale.
Objectifs d'apprentissage	Développer une compréhension approfondie des conséquences de la Seconde Guerre mondiale et des effets psychologiques de la guerre.
Matières	Histoire, politique, sciences sociales
Âge recommandé	Tous
Matériel nécessaire	Ordinateur portable ou téléphone avec le jeu installé
Durée de la séquence	150 minutes (2,5 heures)
Activité individuelle ou collective	Individuelle ou collective
Bonnes pratiques d'inclusion	Les dialogues du jeu vidéo sont simples et des sous-titres sont disponibles, il est donc facile à jouer pour les élèves ayant des connaissances de base en anglais. Le thème du jeu peut être sensible pour les enfants qui ont vécu la guerre (demandeurs d'asile, réfugiés, etc.).
Production attendue	Présentation visuelle sur l'égalité, l'inclusion, la lutte contre le racisme
Compétences développées	Pensée critique, compréhension historique, compétences culturelles, communication,

	résolution de problème
Fourchette du prix du jeu	<20€
Conseils pour une séquence plus courte	Cette séquence assigne la plupart des activités comme des devoirs, et par conséquent sa durée au sein de la classe est d'environ 30 minutes au total. Cependant, pour la rendre plus courte, vous pouvez sauter les vidéos d'introduction et demander à vos élèves de les regarder pendant leur temps libre. En outre, vous pourriez également raccourcir (ou allonger) la session de jeu.

## Étape par étape : comment mettre en œuvre la séquence



Dans cette séquence pédagogique, les élèves découvriront l'histoire de la Seconde Guerre mondiale et ses conséquences immédiates sur la vie quotidienne des populations.

Les élèves joueront le premier chapitre du jeu : « My child Lebensborn », pour comprendre les conséquences de la Seconde Guerre mondiale et ses effets, principalement sur les enfants. Les enfants sont toujours les victimes les plus innocentes de toutes les guerres, mais pendant la Seconde Guerre mondiale, plus d'enfants ont été tués ou sont devenus orphelins qu'à n'importe quel autre moment de l'histoire (Shields & Bryan, 2002). Les joueurs jouent le rôle des parents d'accueil d'un enfant qui faisait partie du programme Lebensborn. Ils doivent aider l'enfant à satisfaire ses besoins quotidiens de base. L'humeur de l'enfant dépend des actions du



joueur et de la façon dont il utilise ses ressources pour acheter ce dont l'enfant a besoin tout au long de la journée.

Il ne s'agit pas d'un jeu qui consiste à préparer la nourriture et à donner le bain à un enfant. Il s'agit plutôt d'un jeu qui montre comment le harcèlement, le racisme et la xénophobie peuvent façonner la vie d'une personne et quel devrait être le rôle de la famille dans de tels cas. En définitive, ce jeu offre un aperçu de la vie des enfants qui ont vécu la Seconde Guerre mondiale, en s'appuyant sur des témoignages réels, et il montre comment cet événement a changé le monde à jamais.

**Remarque : ce sujet peut être sensible pour certains élèves et jouer au jeu peut être très émouvant. Bien que des joueurs tous les âges puissent jouer à ce jeu, il n'est pas recommandé aux très jeunes enfants en raison de la sensibilité du sujet.**

- **Étape 1: Introduction au sujet principal (20 minutes)**

En guise d'introduction au sujet, vous pouvez demander aux élèves ce qu'ils savent de la Seconde Guerre mondiale et de l'Holocauste. Demandez à vos élèves de décrire leurs émotions lorsqu'ils évoquent ce sujet et de deviner comment la vie a changé dans les années qui ont immédiatement suivi la guerre.

En raison de la sensibilité du sujet et des crimes inhumains qui ont été commis pendant la Seconde Guerre mondiale, il est important de s'assurer que vos élèves se sentent à l'aise en classe et de souligner que la fin de la Seconde Guerre mondiale a conduit à la Déclaration des droits de l'homme afin de garantir que de tels crimes ne se reproduisent plus. Évitez d'avoir une discussion approfondie sur l'Holocauste et les

crimes commis pendant la Seconde Guerre mondiale, car il s'agit d'un sujet très sensible, surtout pour les jeunes élèves.

Pour une introduction rapide des conséquences émotionnelles de la Seconde Guerre mondiale, vous pouvez montrer ces courtes vidéos à vos élèves :

- [German Soldier Remembers WW2 - Youtube](#): (10.30 – jusqu'à la fin) cette vidéo montre les expériences d'un soldat allemand et ses pensées après la fin de la guerre.
- [When a former Nazi meets a Holocaust survivor - Youtube](#): cette vidéo montre un ancien nazi rencontrant un survivant de l'Holocauste après plus de 70 ans après le début de la guerre.

My Child Lebensborn fait référence à un crime spécifique qui a eu lieu pendant la Seconde Guerre mondiale, connu sous le nom de programme Lebensborn. Le régime nazi a développé le programme Lebensborn pour augmenter la population de l'Allemagne (Holocaust Encyclopedia, 2020). Pendant la Seconde Guerre mondiale, le programme consistait à kidnapper des enfants étrangers et à les élever dans des maternités privées (connues sous le nom de maisons Lebensborn) (ibid.).

Vidéo d'introduction au programme de Lebensborn:

- [Lebensborn. Nazi 'Super Kids' Factory | RT Documentary - YouTube](#): Cette vidéo est une courte introduction au programme Lebensborn. Elle explique comment la vie des enfants a changé après la fin de la guerre. Faites attention en montrant cette vidéo.



- **Étape 2 : Introduction au jeu vidéo et attribution de celui-ci comme devoir à la maison (90 minutes)**



Image 1: Steam, "My Child Lebensborn", ([https://store.steampowered.com/app/1114070/My\\_Child\\_Lebensborn/](https://store.steampowered.com/app/1114070/My_Child_Lebensborn/)).

Après la discussion d'introduction sur la Seconde Guerre mondiale et le programme Lebensborn, vous pouvez présenter le jeu à la classe. Ce jeu vidéo se déroule dans les années qui ont suivi la Seconde Guerre mondiale et traite des effets psychologiques de la guerre sur les enfants qui ont participé au programme Lebensborn.

Le jeu vidéo peut s'acheter sur Steam. Il coûte 6,59€. Vous pouvez utiliser ce lien :

[https://store.steampowered.com/app/1114070/My\\_Child\\_Lebensborn/](https://store.steampowered.com/app/1114070/My_Child_Lebensborn/).

Les élèves devront jouer le premier chapitre du jeu en guise de devoir. Demandez leur de prendre des notes sur ce qu'ils identifient comme les principales conséquences de la guerre dans la vie des enfants, ainsi que sur leurs propres émotions en jouant au jeu.

Pour préparer les élèves à leur mission, vous pouvez montrer une vidéo d'introduction du jeu en classe :

- [My Child Lebensborn \(Game Beyond Entertainment Winner\) and Empathy - Youtube](#): Cette vidéo fait référence à l'empathie que les élèves doivent développer pour les personnages du jeu.

Pour obtenir une perspective plus large des effets de la guerre sur les enfants, vous pouvez demander à vos élèves de jouer au jeu vidéo selon différentes approches. Par



exemple, certains élèves pourraient choisir de lire une histoire à l'enfant à l'heure du coucher, d'autres pourraient préférer jouer avec l'enfant pendant la journée. Si quelqu'un n'a pas assez d'argent pour nourrir l'enfant, cela lui rappellerait-il des souvenirs de la guerre ? Quels sont les effets psychologiques sur l'enfant et comment un parent réagit-il lorsqu'il réalise qu'il n'a pas assez d'argent pour élever son enfant ? L'objectif général de cette session de jeu est de permettre aux élèves d'éprouver de l'empathie pour l'enfant qu'ils élèvent dans le jeu.

- **Étape 3 : Présentation visuelle (30 minutes)**

Après avoir joué au jeu dans le cadre de leurs devoirs, les élèves se réuniront et réaliseront une présentation visuelle sur les effets de la guerre sur la vie des enfants. Vous pouvez répartir les élèves en groupes de 3 à 4 élèves. Chaque élève peut partager les émotions qu'il a ressenties en jouant au jeu et les effets psychologiques de la guerre qu'il a identifiés.

Les élèves peuvent soit produire une présentation visuelle numérique (c'est-à-dire utiliser PowerPoint ou créer une vidéo), soit une affiche avec des dessins et des images. L'objectif de cet exercice est de faire comprendre aux élèves l'importance de l'égalité et de l'inclusion et pourquoi il est nécessaire de lutter contre le racisme à l'école.

- **Étape 4 : Débrief (10 minutes)**

La classe se réunira pour partager ses présentations. Vous pouvez demander à chaque groupe d'expliquer comment il a créé sa présentation et quelles émotions il a ressenties en jouant le jeu. En raison de la sensibilité du sujet, il est important d'utiliser ce temps pour vérifier comment les élèves se sentent.



## Bibliographie

Bryan B., Shield L. (2002). "The effect of war on children: the children of Europe after World War II". <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/12094836/>.

Lebensborn Programme. Holocaust Encyclopaedia.

<https://encyclopedia.ushmm.org/content/en/article/lebensborn-program>.

Steam. (2021). "My Child Lebensborn".

[https://store.steampowered.com/app/1114070/My\\_Child\\_Lebensborn/](https://store.steampowered.com/app/1114070/My_Child_Lebensborn/).

BAFTA (April 11<sup>th</sup>, 2019) "My Child Lebensborn (Game Beyond Entertainment Winner) and Empathy | BAFTA Games Awards 2019". [Video, 2:43]. Youtube.

[https://youtu.be/jR-MY\\_VCr5A](https://youtu.be/jR-MY_VCr5A).

Memoirs of WWII (July 5<sup>th</sup>, 2019) "German Soldier Remembers WW2 | Memoirs Of WWII #15". [Video, 13:45]. Youtube. <https://youtu.be/3D0Uw-y9mrk>.

Jewisj Journal (August 10<sup>th</sup>, 2017) "When a former Nazi meets a Holocaust survivor". [Video, 7:54]. Youtube. [https://youtu.be/4f\\_4DQ-JcXg](https://youtu.be/4f_4DQ-JcXg).

RT Documentary (November 20<sup>th</sup>, 2020) "Lebensborn. Nazi 'Super Kids' Factory | RT Documentary". [Video, 5:09]. Youtube. <https://youtu.be/m8vMqpd7HsU>

