

Titre : L'essor du pouvoir royal à travers la guerre et le système féodal
Thème 2 : Société, Église et pouvoir politique dans l'Occident féodal (XIe-XVe siècles)
Chapitre 3 : « L'affirmation de l'État monarchique dans le royaume des Capétiens, des Valois »

- **Résumé**

Cette proposition de séquence est réalisable en distanciel ou en présentiel et elle utilise des ressources numériques et un « serious game » (Lumni). Elle a pour objectif d'approfondir les connaissances des élèves sur l'essor du pouvoir royal capétien et la formation de l'État monarchique. Les activités prévues visent à :

- 1) Raconter le récit de la bataille de Bouvines en confrontant plusieurs types de sources.
- 2) Comprendre la notion de féodalité à travers l'analyse de la cérémonie de l'hommage.

- **Compétences visées en Histoire**

- Se repérer dans le temps : construire des repères historiques ;
- Comprendre et analyser un document ;
- Pratiquer différents langages : raconter un récit et organiser les idées sous forme de carte mentale.

- **Compétences du cadre de référence des compétences numériques**

- 2.2 Partager et publier
- 3.1 Développer des documents textuels
- 4.2 Évoluer dans un environnement numérique

- **Notions abordées**

- Féodalité

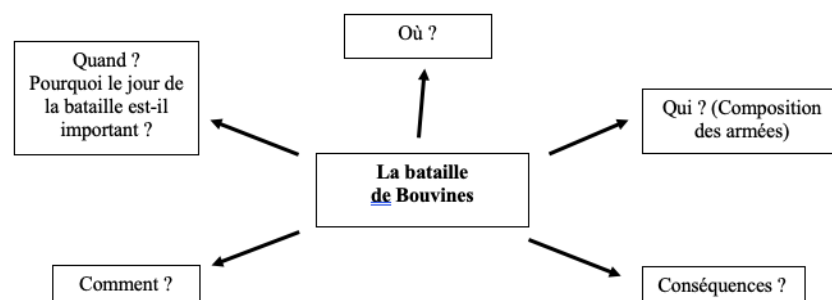
- **Activités proposées**

Activité 1 – La bataille de Bouvines

L'activité peut s'effectuer soit en présentiel, soit en distanciel et elle dure entre 1h30 et 2h. L'objectif est de rédiger un récit de la bataille de Bouvines pour mettre en exergue l'affirmation du pouvoir des souverains capétiens.

Étape 1: L'élève travaille sur les documents et construit la carte mentale

L'élève peut également travailler seul ou en binôme. Il analyse l'ensemble des documents : deux chroniques (Guillaume le Breton et *Monumenta Germaniae Historica*), deux cartes (évolution du royaume de France sous Philippe Auguste) et deux supports vidéo (Lumni : « la bataille de Bouvines » et « Bouvines, de la victoire à un royaume »). Il complète ensuite la carte mentale en répondant aux questions.



Étape 2: L'élève rédige le récit de la bataille de Bouvines.

Pour restituer les informations obtenues grâce à l'analyse documentaire et classées dans la carte mentale, l'élève est amené à préparer un récit dans lequel il expose les circonstances de l'évènement et ses conséquences. Le récit peut être écrit au format numérique ou sur papier. Pour rédiger ce récit, il peut être aidé et accompagné par un coup de pouce. Au moment de rendre son travail, l'élève peut utiliser l'ENT (envoi du document numérique ou de la photographie du texte).



Fiche coup de pouce : Raconter la bataille de Bouvines.

La bataille est un évènement : indiquer la date et le lieu (en situant).

La bataille a une signification : indiquer les noms des rois et seigneurs qui s'affrontent, comment se déroule la bataille et qui en est le vainqueur.

La bataille est une interprétation : montrer que la victoire est interprétée comme un jugement de Dieu (regarder quel jour a lieu la bataille), et indiquer les conséquences pour le roi de France.

Étape 3: Le professeur met en perspective l'évènement de Bouvines

La mise en perspective réalisée par le professeur permet d'approfondir les enjeux autour de Bouvines et d'expliquer la « christianisation après coup » de cette bataille, notamment par l'œuvre de Guillaume le Breton. L'enseignant pourra mettre en valeur le rôle des milices urbaines et de faire un lien avec le chapitre sur « L'émergence d'une nouvelle société urbaine ». Enfin, il conviendra de présenter rapidement la construction de la mémoire de cet évènement sur un temps plus long en s'appuyant sur le récent ouvrage de Dominique Barthélémy (2018).

Activité 2 – La féodalité, des liens d'homme à homme

L'activité peut s'effectuer soit en présentiel (en salle informatique ou avec des tablettes), soit en distanciel et elle dure 1h. L'objectif est de comprendre ce qu'est la féodalité à travers la cérémonie de l'hommage.

Étape 1: L'élève travaille sur deux documents et répond aux questions.

L'élève lit la déclaration de la comtesse Jeanne de Flandre qui accepte les conditions de Philippe Auguste pour obtenir la libération de son époux. Il répond à deux questions sur le texte et il remarque qu'un groupe d'hommes est lié au comte de Flandre.

L'élève travaille sur une cérémonie de l'hommage : il en repère les trois étapes et il reformule ces étapes avec ces mots. Le professeur pourra intervenir pour insister sur le fief.

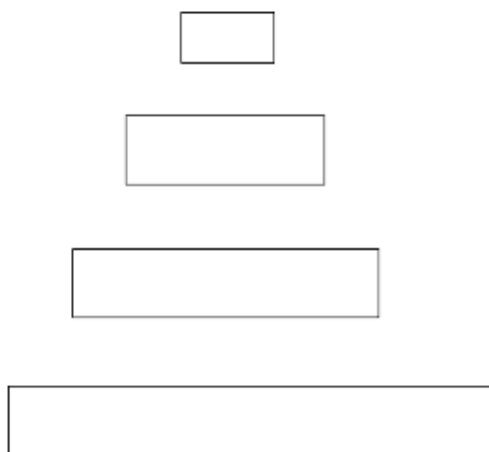
Étape 2: L'élève participe à un « serious game » sur Lumni

L'élève se rend sur le site Lumni pour effectuer le jeu « A votre service, Monseigneur » (<https://www.lumni.fr/jeu/a-votre-service-monseigneur>). Il vérifie ainsi ses connaissances acquises par l'étude documentaire et approfondit certains points sur les liens féodaux.

Le jeu lui permet également de réutiliser des connaissances acquises dans le chapitre précédent « L'ordre seigneurial: la formation et la domination des campagnes ».



L'activité se termine par la réalisation de la pyramide féodale par l'élève.



LA PYRAMIDE FEODALE

6) Compléter la pyramide féodale avec les mots suivants : *Simple chevaliers, Roi, Grands seigneurs, Petits seigneurs.*

7) En utilisant 4 flèches de couleur différentes, placer les obligations du seigneur et du vassal :

- ⇒ Il protège et garantit la justice
- ⇒ Il donne une aide militaire et financière
- ⇒ Il conseille
- ⇒ Il accorde un fief