



Mémorial

de la Résistance
EN VERCORS

LES CAHIERS PEDAGOGIQUES DU PARC



Règle de l'animation pédagogique :
« Le parcours du Résistant dans le Vercors »

Présentation et règles du jeu

➔ Introduction

A propos de la Résistance dans le Vercors :

Dès 1940, dans une France défaite, des femmes et des hommes entrent individuellement et collectivement en résistance. Le Vercors accueille des réfugiés de toute l'Europe ayant fui les régimes fascistes. En 1942, la zone sud est occupée. En 1943, de nombreux jeunes réfractaires au STO (service du travail obligatoire) refusent de se rendre en Allemagne et rejoignent clandestinement la montagne. La Résistance les rassemble dans les maquis, au sein desquels on compte jusqu'à 500 jeunes cachés dans des camps aux coeurs des forêts. Ils sont ravitaillés par la population et armés par les parachutages alliés. Le «Plan Montagnards» sera le projet militaire des maquisards et le massif du Vercors devient une forteresse. «Le chamois des Alpes bondit», ce message de la BBC du 6 juin 1944 est l'ordre de mobilisation générale au moment où les troupes alliées débarquent en Normandie. Des vallées et des villes environnantes, montent au Vercors 4 000 résistants prêts à se battre pour la liberté. Bientôt, la République est à nouveau proclamée. Là-haut, on attend les renforts et les armes alliées, mais en juillet ce sont 15 000 soldats allemands aguerris aux combats qui prennent d'assaut la forteresse. Après une semaine de combats inégaux, les maquisards fuient et la population locale subit la sauvagerie de l'ennemi. Les maquisards, après plusieurs semaines d'errance dans les forêts du massif, se remobilisent et soutiennent les troupes alliées pour libérer Grenoble ...

A propos du jeu « Le parcours du résistant » :

Ce jeu de plateau a l'ambition de permettre à un public jeune (dans le cadre scolaire ou en vacances) ou moins jeune de «vivre» le parcours d'un résistant dans le massif du Vercors depuis son refus du STO à la libération de Grenoble. Le Mémorial fournit la *base informative* nécessaire pour progresser dans le jeu.

Préalable :

Niveau scolaire :

Elèves de cycle 3 du primaire

Elèves de 6ème et 5ème pour le collège.

Une connaissance relative à la Seconde Guerre Mondiale est impérative pour le déroulement du jeu.

Ce jeu permet de consolider des connaissances acquises, de découvrir le Mémorial de manière «ludique», il ne remplace pas les programmes scolaires.

➔ Objectifs de l'outil pédagogique

- (Re) découvrir de manière ludique et instructive l'histoire de la Seconde Guerre Mondiale et les actes de Résistance dans le massif du Vercors.
- Utiliser les espaces et la scénographie du Mémorial comme ressources informatives.
- Encourager la solidarité entre les joueurs.



➔ Note pour l'animateur

Vous êtes non seulement le « maître du jeu », celui qui connaît la règle, juge et valide les réponses, fait avancer les équipes, mais vous êtes aussi « le médiateur et le savoir », vous aidez les participants à comprendre, à progresser et à être solidaire. Vous êtes aussi le « contact ».

Le contenu du «Parcours du Résistant»

Un plateau de jeu représentant la carte du Massif du Vercors avec 5 parcours de 10 cases chacun.

Les 5 parcours sont visualisés par des ronds de couleur (Rouge, Bleu, Noir, Orange et Violet); ils correspondent à des lieux et faits historiques numérotés de 1 à 10 qui sont les différentes étapes du parcours de chaque équipe.

- Chaque équipe est dotée d'un nom de code et d'un pion de couleur :
Rouge = coquelicot
Bleu = gentiane
Noir = chamois
Orange = renard
Violet = fayard
- Un dé de couleur
- 1 fiche «Evènements» et «Code Secret» par équipe :
Sur ces fiches figurent, au recto, 13 événements relatifs à la Seconde Guerre Mondiale. Au verso, la grille permettant de répondre aux questions dissimulées dans les espaces d'investigation du Mémorial.
- 5 BD «VERCORS, le combat des Résistants»

But du jeu «Parcours du Résistant»

- Vous vivez le parcours des Résistants venus se réfugier dans le Vercors. Après avoir :
 - fuit le STO,
 - trouvé votre contact,
 - été accueilli dans le maquis,
 - cherché de la nourriture auprès de la population locale,
 - appris à manier les armes,
 - récupéré du matériel militaire et autre après les parachutages,
 - participé à des sabotages et au combat du Vercors,
 - battu en retraite et survécu dans la nature hostile,... allez-vous enfin libérer Grenoble ?

Présentation et règles du jeu

Préparation du jeu «Parcours du Résistant»

- Le nombre de joueurs pourra être de 5 au minimum et de 25 au maximum si vous constituez 5 équipes de 5 joueurs (un nombre plus important de joueurs par équipe est possible mais nuit à la participation de chacun au jeu).

➔ Installation du tapis et des joueurs

- *L'animateur présente la règle du jeu*
- Chaque joueur ou équipe se place devant ou autour du plateau de jeu, choisit la couleur de son parcours et du pion s'y référant et se munit d'une fiche événement et d'une BD « VERCORS, le combat des résistants ».

➔ Le jeu

- L'équipe qui commence est la première à avoir relié au moins 2 événements aux dates de la fiche «Événements» et «Code Secret» : les différents sujets traités dans la BD « VERCORS, le combat des résistants » donnent les réponses. L'équipe pose son pion sur la case 1 de son parcours.
Ensuite, les équipes se présentent les unes derrière les autres dans l'ordre de remplissage de la fiche. Attention cet ordre n'est pas figé pendant le reste du jeu, il peut changer à chaque étape d'un parcours !

Quand c'est au tour de son équipe, un joueur lance le dé de couleur. Ce dé représente «les coups du sort» pouvant atteindre les résistants :

- **ROUGE** = rester caché pour éviter les patrouilles ennemies : l'équipe ne progresse pas sur le plateau (pour rejouer, elle doit trouver 2 autres liens sur la fiche «Événements»)
- **NOIR** = être fait prisonnier par les troupes ennemies : l'équipe ne progresse pas sur le plateau, ne remplit pas la fiche «Événements», elle attend en prison (coin défini et délimité dans la salle) qu'une équipe la libère lors d'un lancé de dé.
- **BLEU** et **VERT** = passer à l'étape suivante.
- **JAUNE** et **ORANGE** = passer à l'étape suivante et libérer les prisonniers.



- Après le lancé de dé, l'équipe pouvant passer à l'étape suivante devra valider cette étape :

1/ En se rendant dans un espace du Mémorial, que lui indiquera l'animateur en désignant un «code secret» sur le verso de la fiche «Evenements» et «Code Secret».

code secret	espace
la peinture dégouline sur son visage	vestibule
ce n'est pas la neige qui tombe du ciel	espace A
ça grimpe	montée
l'homme au chapeau n'est pas meunier	couloir intermédiaire (A et B)
Germaine vous attend	espace B
résister encore	espace C (vidéo)
à travers la meurtrière	espace B (étage)
le salut et la mort	couloir (parachute)
que la montagne est belle	couloir extérieur (vue sur le Grand Veymont)

2/ En répondant à la question posée.

3/ Retour de l'équipe au plateau de jeu, l'animateur valide la réponse :

- elle est fautive, l'équipe est pénalisée et se voit infliger le même gage que si elle avait le ROUGE au lancé de dé, avant de relancer le dé pour passer à l'étape suivante.
- elle est bonne, l'équipe peut continuer et relance le dé pour passer à l'étape suivante.

4/ En fin de jeu (après l'étape 10), les équipes se rassemblent pour corriger et mettre en commun leurs réponses

➔ En conclusion

Dans le Vercors, la mémoire des combats reste vive chez ceux qui les ont vécus. Mais ils ne peuvent plus, à eux seuls, assumer le devoir de mémoire.

C'est pourquoi est né le projet du Site National Historique de la Résistance en Vercors. Il s'agit de faire entendre le message de la Résistance, de toute résistance, au plus grand nombre.

La Résistance en Vercors est perceptible aujourd'hui, à travers de multiples lieux qui ont chacun leur propre pouvoir d'évocation et qui tissent une sorte de toile tragique sur tout un territoire. Le Vercors devient un symbole à protéger, à transmettre et à perpétuer. Il est un haut lieu de l'Histoire collective de la France, qui témoigne de l'engagement suprême des hommes et des femmes pour l'idéal qu'ils ont défendu.

En effet, le Vercors, marqué dans sa chair fait réfléchir encore l'homme d'aujourd'hui. Il nous rappelle les deux faces les plus contradictoires de notre humanité, ombre et lumière.



➔ **A l'aide de la BD «VERCORS, le combat des résistants» complétez le tableau ci-dessous en faisant correspondre les dates avec ces différents évènements :**

- La France et l'Angleterre déclare la guerre à l'Allemagne
- Les Américains larguent la première bombe atomique à Hiroshima (Japon)
- Restauration de la République dans le Vercors
- Les Allemands et les Italiens occupent la Zone Libre
- Pierre Dalloz et Jean Prevost imaginent le Plan Montagnards
- Débarquement allié en Provence
- Capitulation de l'Allemagne
- Fin de la bataille du Vercors
- Les Allemands attaquent St Nizier
- Parachutage alliés à Vassieux
- La France signe l'Armistice avec l'Allemagne (Fin de la guerre ? Début de la collaboration et de la Résistance.)
- Débarquement en Normandie
- Destruction du maquis de Malleval

(les dates agrémentées d'un * concernent des événements ayant eu lieu dans le Vercors)

13 juin 1944*	<i>Les Allemands attaquent St Nizier</i>
08 mai 1945	<i>Capitulation de l'Allemagne</i>
Mars 1941*	<i>Pierre Dalloz et Jean Prevost imaginent le Plan Montagnards</i>
15 août 1944	<i>Débarquement allié en Provence</i>
29 janvier 1944*	<i>Destruction du maquis de Malleval</i>
06 juin 1944	<i>Débarquement en Normandie</i>
14 juillet 1944*	<i>Parachutage alliés à Vassieux</i>
03 septembre 1939	<i>La France et l'Angleterre déclare la guerre à l'Allemagne</i>
06 août 1945	<i>Les Américains larguent la première bombe atomique à Hiroshima (Japon)</i>
03 juillet 1944*	<i>Restauration de la République dans le Vercors</i>
11 novembre 1942	<i>Les Allemands et les Italiens occupent la Zone Libre</i>
23 juillet 1944*	<i>Fin de la bataille du Vercors</i>
22 juin 1940	<i>La France signe l'Armistice avec l'Allemagne (Fin de la guerre ? Début de la collaboration et de la Résistance.)</i>



➔ A l'aide des codes secrets, découvrez l'espace où se trouve une question ou une épreuve. Recopiez et répondez aux questions dans le tableau

Code Secret : la peinture dégouline sur son visage
Question : dessiner les 2 symboles de la Résistance
Réponse : V †
CS : ce n'est pas de la neige qui tombe du ciel
Q : votre contact attend sa moitié
R : carte à jouer/fer à cheval/billet de banque/ticket de rationnement/chant du partisan.
CS : ça grimpe
Q : compléter : ici commence ...
R : ... le pays de la liberté
CS : l'homme au chapeau n'est pas meunier
Q : qui suis-je ? que m'est-il arrivé ?
R : Jean Moulin. Arrêté, il décède suite aux tortures infligées sans jamais avoir parlé.
CS : Germaine vous attend
Q : reconstituer le message secret
R : «les montagnards / doivent / continuer à / gravir / les cîmes».
CS : résister encore !
Q : quels sont les 3 intrus parmi la nourriture fournie aux résistants
R : lait / oeufs / pain / compote / plat cuisiné (micro onde) / corned beef / Haribo / boîte de sardines / pdt / saucisson
CS : à travers la meurtrière
Q : quelle est la date des combats de Vassieux ?
R : 21 juillet 1944
CS : le salut et la mort
Q : BD a reconstituer
R :
CS : que la montagne est belle
Q : retrouver les 5 villes compagnons de la libération
R : Vassieux en Vercors / Paris / Nantes / Grenoble / L'Île de Sein



➔ Conception, réalisation

- Equipe du MEMORIAL : Hélène Barielle, Audrey Charrasson, Christiane Vignon
- CPIE Vercors : Clémence Aubert, Jacky Dutoit

➔ Avec le soutien financier

