








Webtool : Regards sur le passé colonial

Manuel d'instructions pour les enseignant·es

Table des matières

Manuel d'instructions pour les enseignant-es	1
I. Fiche pratique	3
II. Consignes	4
Etape 1 : La ligne du temps interactive	4
Etape 2 : le jeu.....	5
Les images de la colonisation : photolangage.....	5
La colonisation en un mot	8
Géographie du Congo	8
Les personnages de la colonisation.....	8
III. Et ensuite ?.....	11
L'expression créative	11
Le débat mouvant	11
Le débat inversé.....	13
IV. Pour aller plus loin	13

I. Fiche pratique

	Groupe cible	3e degré de l'enseignement secondaire
	Nombre	Groupe classe
	Durée	2h (2 périodes de cours)
	Courte description	Webtool sur la colonisation belge en Afrique centrale et exercices pour comprendre le débat actuel.
	Objectifs	Introduire ou approfondir la thématique de la colonisation belge au Congo de manière créative et à travers l'histoire de personnages l'ayant vécue.
	Matériel	Un ordinateur ou une tablette avec connexion à internet par élève/groupe d'élèves.
	Documents à télécharger	Document élève

II. Consignes

Comment utiliser cet outil

Cet outil a pour but de plonger les élèves dans l'histoire coloniale de la Belgique au Congo en les amenant à se mettre dans la peau d'une variété de personnages ayant vécu à différentes époques de cette colonisation. Ainsi, ils/elles pourront se rendre compte que les vécus et les discours étaient très différents selon qui s'exprimait.

Le BELvue et Brainbugs ont développé cet outil en ligne, adapté du workshop [Regards sur le passé colonial](#) qui se déroule au musée, comme complément à une séquence de cours sur la colonisation belge au Congo. Il peut être utilisé selon les besoins des enseignant·es. Nous proposons néanmoins des pistes d'activités pédagogiques pour l'accompagner.

Instructions d'utilisation

Les élèves ont besoin du document : « webtool document élève ».

Les élèves vont sur le site <https://brainbugs.be/regards-passe-colonial/>. Il leur faut cliquer sur « démarrer » ou descendre vers le bas vers la section « Que faire » qui explique les trois grandes étapes de l'activité.

Etape 1 : La ligne du temps interactive

Objectif : les élèves situent les événements liés à la colonisation dans le temps et se familiarisent avec les grands événements de la colonisation belge en Afrique centrale. Ils/elles peuvent aussi **comprendre l'impact de cette colonisation dans la Belgique d'aujourd'hui et les questions d'actualité qu'elle soulève.**

Quarante-trois dates-clés sont ainsi présentées. Chacune est illustrée par une photo ou une vidéo. Les élèves ne doivent pas tout lire ou regarder, car ils/elles **n'auront pas le temps**. Ils/elles doivent parcourir la ligne du temps et regarder ce qui les intéresse. Ils/elles pourront revenir à cette ligne du temps par la suite **s'ils/elles** le souhaitent.

Il est important de motiver les élèves à effectivement regarder une partie des vidéos et/ou des photos afin de pouvoir activement participer aux activités proposées par la suite.

Les élèves peuvent à tout moment quitter la ligne du temps pour effectuer des recherches sur internet **sur des sujets qu'ils ou elles voudraient approfondir.**

Etape 2 : le jeu

Attention, le jeu peut se jouer sur un ordinateur ou une tablette, mais pas sur smartphone.

Les élèves vont plonger dans la vie d'un des 7 personnages fictifs ayant vécu la colonisation belge au Congo. Il y a plusieurs étapes au jeu.

Cliquer sur « Jouer au jeu », puis sélectionner la langue.

Les images de la colonisation : photolangage

Objectif : cette étape permet de questionner les élèves sur ce qu'ils/elles connaissent de la colonisation et de ses impacts actuels.



Plusieurs images **s'affichent sur l'écran**. En cliquant avec la loupe , une courte explication apparaît à gauche.



l'image s'agrandit et

Pour revenir au mur d'images, il faut cliquer sur la croix.











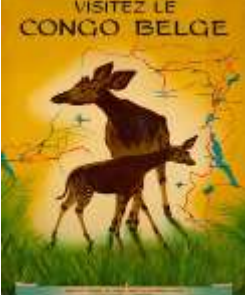



Pour sélectionner l'image, il faut cliquer sur le panier.



Les élèves doivent choisir une image qui représente pour eux/elles la colonisation en cliquant dessus puis en cliquant sur le panier.

Brève explication des images

	<p>Les victimes aux mains coupées symbolisent la violence du régime léopoldien au Congo au 19^e siècle. Ce phénomène est connu sous le nom de « scandale du caoutchouc rouge ».</p>
	<p>La statue du roi Léopold II a été taguée à Bruxelles par des militants anticolonialistes pour dénoncer les crimes commis sous son règne au Congo.</p>
	<p>Patrice Lumumba, premier Premier ministre du Congo en 1960, est assassiné en 1961 par des opposants avec le soutien des autorités belges.</p>
	<p>Le roi Philippe remet un masque à Félix Tshisekedi, le premier objet d'art conservé dans les musées belges et désormais rendu au Congo.</p>
	<p>Les diamants font partie des richesses exploitées en Afrique centrale. Les diamants du Congo ont fait d'Anvers le centre mondial du commerce du diamant.</p>
	<p>Henry Morton Stanley est le premier homme blanc à remonter le fleuve Congo pour le compte de Léopold II.</p>

	<p>Le sol congolais contient tous les éléments chimiques du tableau périodique de Mendeleïev, y compris les matières premières nécessaires à la production d'appareils électroniques.</p>
	<p>La fresque « Porte de Namur – Porte de l'Amour » de Chéri Samba célèbre la diversité du quartier Matongé à Ixelles. Un quartier bruxellois où la communauté d'origine congolaise aime à se retrouver.</p>
	<p>Cette affiche touristique invite les visiteurs à se rendre au Congo belge. Elle montre un okapi, ce qui renforce l'image d'une colonie paradisiaque.</p>
	<p>Les méandres du fleuve Congo, le deuxième plus long fleuve d'Afrique après le Nil. Il a facilité l'exploration et l'exploitation de ce vaste territoire.</p>
	<p>Le chocolat belge doit sa renommée à l'exploitation du cacao au Congo belge.</p>
	<p>Des soldats congolais au Kivu, une région en guerre dans l'est du pays depuis des années.</p>

La colonisation en un mot

Objectif : Faire émerger des images mentales sur la colonisation.

Les élèves choisissent un mot qui représente le mieux le concept de colonisation pour elles/eux parmi les mots suivants: *soumission / civilisation / racisme / amélioration / exploitation / conquête*.

Ils et elles le déplacent dans le cadre au milieu.

Géographie du Congo

Objectif : **les faire réfléchir sur l'aspect géographique en se rendant compte de l'immensité du territoire congolais** et les renseigner sur les différentes formes de régimes politiques que le pays a connu à travers les changements de toponymes et de drapeaux.

En cliquant sur le téléviseur, les élèves peuvent avoir une idée plus précise du cadre géographique et politique. Il faut **cliquer sur le bouton de droite pour changer l'écran. Il y a trois écrans** :

- Une carte simplifiée du Congo actuel (cette carte sera à nouveau visible **dans l'étape suivante**).
- Un glossaire des principales villes avec leurs noms anciens et actuels.
- Les drapeaux et les dates des différents régimes politiques depuis 1885.

Pour les guider dans leur observation, les élèves ont une série de questions dont les réponses peuvent être cherchées dans la ligne du temps et sur internet, avant, pendant ou après le jeu.

As-tu déjà entendu parler de ces villes ?

Laquelle est la capitale ?

Est-ce que le nom "Zaire" te dit quelque chose ?

Combien de km fait le fleuve Congo ?

Quelle est la superficie du pays ? Que peux-tu en dire par rapport à la Belgique et au continent européen ?

Les personnages de la colonisation

Objectif : faire des recherches et rédiger un texte.

À partir des étapes suivantes, les élèves sont être amené-es à créer une biographie fictive mais **vraisemblable d'un personnage ayant vécu la colonisation belge au Congo**.

Cette phase du travail peut être réalisée à domicile ou pendant une heure de cours dans un local informatique.

Cette phase de l'activité peut être évaluée de manière formative.

Étapes de l'exercice

Choix des personnages

Les élèves doivent choisir un personnage dont ils/elles devront écrire la biographie fictive. Pour les guider, ils et elles auront besoin du « Guide pour créer une biographie » qui leur permet de se poser **certaines questions et d'y chercher des réponses dans les** valises.

Il y a 7 personnages qui sont accompagnés **d'une courte notice afin de donner des bases aux élèves** pour construire leur récit.

	Sumbuli : Femme qui a vécu pendant la période de l'État indépendant du Congo. Elle a vécu à la fois l'époque des esclavagistes et l'époque du travail forcé et de la récolte du caoutchouc.
	Emilien : Belge recruté par la Société des Chemins de fer congolais pour travailler à la construction de la première ligne de chemin de fer de l'État libre du Congo, entre Matadi et Léopoldville.
	Paul : Soldat congolais de la Force Publique, l'armée du Congo . Il a participé aux campagnes contre l'armée allemande au Ruanda-Urundi et en Tanzanie pendant la première guerre mondiale.
	Sœur Marie-Pierre : Missionnaire catholique née en Belgique, venue au Congo belge pour rejoindre un ordre religieux et aider la population locale.
	Monique : Femme au foyer et mère de famille. Elle a appris à lire et à écrire le français chez les missionnaires. Elle s'occupe de ses enfants et de son foyer tandis que son mari gagne un revenu modeste.
	Jacqueline : Femme belge qui a épousé un jeune colon. Après leur mariage en Belgique, elle l'a suivi au Congo belge après 1945. Ensemble, ils y ont exploité une plantation.
	Charles : Jeune Congolais qui s'intéresse à la politique. Il a obtenu le statut "d'évolué" à la fin des années 1950 et a milité pour l'indépendance et contre l'injustice raciale.

La pièces aux valises

Sur cet écran, plusieurs valises sont affichées. Lorsque les élèves cliquent sur l'une d'elles, son contenu s'affiche. Chaque valise contient différents types de sources :

- vidéos
- photos
- cartes
- témoignages écrits
- journaux
- peintures congolaises

Chacune des sources est liée à un ou plusieurs personnages.

Les éléments des valises doivent aider les élèves à élaborer la biographie.

Pour identifier si les sources concernent leur personnage et pour déterminer si leur histoire est crédible, les élèves doivent se poser les bonnes questions :

- Est-ce la bonne époque ?
- Est-ce le bon lieu ?
- Est-ce que mon personnage peut être relié à l'événement dont on parle ?
- Est-ce que le contexte permet à mon personnage d'avoir vécu cela ?

Exemple : *Si mon personnage est une jeune femme congolaise dans les années 1890, a-t-elle pu aller faire ses études universitaires à Bruxelles ? Non, car à cette époque il est pratiquement interdit pour les Congolais-es de venir en Belgique, et il n'y a de toute façon presque pas de femmes dans les universités.*

Les élèves peuvent utiliser les informations contenues dans les valises, mais aussi inventer des choses eux-mêmes ou chercher d'autres informations sur Internet. Dans ce cas, ils/elles doivent toujours noter les sources de leurs informations. Ils/elles peuvent également s'aider de la ligne du temps de l'étape précédente.

Tableau de bord

L'ensemble des éléments collectés durant le jeu par chaque élève s'affiche ici. Il leur reste une dernière étape : se mettre dans la peau de leur personnage pour rédiger un message. Ils et elles doivent imaginer un message que le personnage aurait voulu partager avec le monde, par exemple un témoignage sur sa vie, des souhaits pour l'avenir, une réflexion sur la société.

Vérifier et envoyer

Lorsque les élèves ont finalisé ce tableau de bord, le site leur demande d'entrer leurs coordonnées mails ainsi que les vôtres. Vous recevrez toutes les réponses par mail, sous forme de capture d'écran.

Les élèves reçoivent également une copie du mail dans leur boîte mail, **et peuvent ainsi s'assurer que tout a été fait correctement. Une capture d'écran se télécharge chez eux également**, si jamais il faut la renvoyer.

Vous aurez ainsi un aperçu des choix réalisés par les élèves, ainsi que le message de leur personnage. Ce mail sert surtout à vous **apporter la certitude que les élèves ont participé au jeu. N'oubliez pas de leur demander de vous rendre le Guide pour créer une biographie si vous désirez avoir un aperçu plus concret de la qualité de leur travail.**

III. Et ensuite ?

Voici plusieurs exemples d'activités pour prolonger en classe la thématique, en lien avec le Webtool.

L'expression créative

Les élèves doivent présenter la vie de leur personnage, ou un épisode marquant de celle-ci, par un moyen créatif. Cela peut se faire sous différentes formes :

- Le jeu de rôle devant la classe : les élèves doivent incarner les personnages pour parler de leur vie. Ils et elles peuvent utiliser des **accessoires, des costumes, en s'inspirant des photos des personnages**. Attention toutefois à ne pas verser dans la caricature : **pas la peine d'utiliser des « blackface » ou d'imiter des accents.**
- Le collage : sur une affiche A3 ou plus, les élèves réalisent un collage avec des photos anciennes, des coupures de journaux ou de magazines actuels ou anciens, des images **d'internet etc. Sur cette affiche, ils et elles doivent** représenter la vie de leur personnage et essayer de la mettre en lien avec une **question d'actualité au sujet de la colonisation.**
- La peinture populaire congolaise : **l'art populaire congolais est un genre artistique bien particulier**, qui utilise comme support des toiles de jutes et traite parfois de sujets historiques en lien avec la RDC. Les couleurs sont vives, et le style est assez simple pour faire passer le message. **Chaque élève peut s'inspirer d'une œuvre pour créer la sienne. L'avantage est qu'il ne faut pas savoir dessiner à la perfection pour correspondre au style.**

Le débat mouvant

À noter : il faut prévoir une pièce assez grande pour que les élèves puissent bouger.

Les débats au sujet de la colonisation sont de plus en plus nombreux : qu'il s'agisse de la restitution **d'œuvres d'art congolaises, de l'avenir des monuments et des noms de lieux coloniaux dans l'espace public**, de la persistance d'images et de stéréotypes coloniaux ou de la demande d'excuses et de réparations.

Les discussions, parfois âpres, durent souvent depuis des années et les solutions ou les compromis ne sont pas encore en vue. Au cours du débat, les élèves sont invité-es à réfléchir à ces questions d'actualité.

Étapes du débat mouvant :

1. La classe est en file au centre de la salle, face à vous. **Il s'agit de la position 0**, « sans avis ». Le côté gauche de la salle représente le côté « **non/pas d'accord/contre** » et le côté droit représente le côté « **oui/d'accord/pour** ».
2. Expliquez le but de ce débat : convaincre les autres élèves de son point de vue, apprendre à réfléchir aux autres points de vue et à essayer de les comprendre.
3. Première question : pour mettre en lien avec leur travail et leur faire comprendre le fonctionnement **de l'activité**, les élèves doivent se positionner sur cette question :

« Pensez-vous que votre personnage était heureux de vivre au Congo durant la période coloniale ? »

4. **Les élèves qui répondent "oui" se placent à droite, les élèves qui répondent "non" se placent à gauche. Demandez à celles et ceux qui le veulent d'expliquer leur choix. Il n'y a pas forcément de débat, mais les élèves comprennent ainsi la dynamique de l'activité.**
5. Énoncez ensuite certaines affirmations volontairement ambiguës ou polémiques. Les élèves prennent alors silencieusement position **pour/d'accord ou contre/pas d'accord. Il n'est pas possible de rester au milieu.**

Les affirmations:

- La colonisation est vraiment terminée
 - **Les objets et œuvres d'art qui ont été pris au Congo doivent toutes être rendues**
 - Il faut détruire les statues de Léopold II
 - Il faut retirer les statues de Léopold II
 - La colonisation a aussi eu des aspects positifs
 - La colonisation a été positive
 - La décolonisation a été bénéfique pour les anciennes colonies
6. Invitez celles et ceux qui le souhaitent à exprimer leurs arguments. Les élèves sont autorisé-es à changer de position si leur point de vue évolue en fonction des arguments des autres. Le fait qu'ils/elles puissent physiquement changer de position souligne la qualité de l'argumentation pour défendre un point de vue.

Cette activité permet non seulement aux élèves de construire leur avis, d'en changer, d'argumenter, mais aussi de comprendre que parfois, des phrases ambiguës peuvent être comprises différemment.

Il est important que vous interveniez le moins possible dans les débats, afin de laisser les élèves développer leurs arguments. Vous pouvez recadrer si des faits historiques avancés par les élèves ne

sont pas justes, ou si certaines paroles dépassent le cadre acceptable **d'un débat** (racisme, sexisme, etc.)

Le débat inversé

Une fois que les élèves ont pu exprimer leur opinion sur une des phrases lors du débat mouvant, vous pouvez faire évoluer la discussion avec un débat inversé. Le but est que les élèves trouvent des **arguments pour défendre la position qui n'est pas la leur**.

1. Préparation : chaque équipe (les "pour" et les "contre") dispose de 3 minutes pour préparer des arguments pour défendre sa nouvelle position. Les élèves peuvent travailler en binôme pour cette préparation. Les arguments doivent être aussi précis que possible et ne pas être des généralisations.
2. 1^{er} tour du débat : chaque équipe dispose de 3 minutes pour présenter ses arguments. Lorsqu'une partie présente, l'autre partie prend des notes car elle devra trouver des arguments contraires.
3. Préparation : chaque équipe essaie de trouver des arguments pour contredire ceux de l'autre équipe.
4. 2^{ème} tour du débat : chaque équipe dispose de 3 minutes pour présenter ses contre-arguments.
5. Optionnel : 3^{ème} tour du débat : chaque équipe prépare des arguments que l'autre équipe n'a pas dit (3') et un débat ping-pong commence : chaque équipe peut donner un argument à la fois jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'arguments à donner.
6. Choix final : chaque élève choisit sa position finale : pour ou contre.

IV. Pour aller plus loin

Le BELvue a développé plusieurs outils pédagogiques à destination des enseignant-es ou à utiliser avec les élèves en classe.

Le dossier théorique vous apportera des éclaircissements sur l'histoire de la colonisation belge en Afrique centrale, **tout en mettant en lien avec l'actualité et en présentant des sources** sur lesquelles travailler en classe.

Les fiches éducatives traitent de 5 sujets d'actualité en lien avec le passé colonial de notre pays, et proposent aux élèves d'y travailler en analysant des sources, en s'informant sur les débats qui y sont liés, et en se faisant leur propre avis.

Ces documents sont téléchargeables gratuitement sur le site internet du BELvue : [La colonisation belge en Afrique centrale : dossier historique et fiches éducatives](#).