1517 - Réformateurs en Action

Jeu pédagogique sur la Réforme protestante

Guide d'utilisation pour les enseignants

■ Introduction

Ce jeu pédagogique interactif permet aux élèves de 15 ans (secondaire I) de découvrir la Réforme protestante en incarnant successivement trois réformateurs majeurs : **Martin Luther** (Allemagne), **Ulrich Zwingli** (Zurich) et **Pierre Viret** (Pays de Vaud).

À travers 13 scénarios historiques authentiques, les élèves sont confrontés aux dilemmes moraux et politiques auxquels ces personnages ont dû faire face. Chaque choix influence quatre jauges (pouvoir politique, intégrité théologique, soutien populaire, prudence) ainsi qu'un indicateur de danger.

■ Objectifs pédagogiques

- Comprendre les **causes** de la Réforme (indulgences, critique de l'Église)
- Identifier les **acteurs principaux** : Luther, Zwingli, Calvin, Viret, Farel
- Analyser les **dimensions multiples** de la Réforme : religieuse, politique, sociale, économique
- Comprendre la **Réforme dans le Pays de Vaud** : conquête bernoise (1536), Dispute de Lausanne, Pierre Viret
- Réfléchir aux **questions éthiques** : violence religieuse, tolérance, rapport Église-État
- Développer l'**esprit critique** : les réformateurs avaient-ils raison ? Quels compromis ont-ils faits ?

■ Installation et utilisation

Méthode simple (recommandée)

1. Ouvrir le fichier **reformateurs_en_action.html**
2. Double-cliquer dessus - il s'ouvrira dans votre navigateur web
3. Le jeu fonctionne immédiatement !

Navigateurs compatibles

■ **Chrome, Firefox, Edge, Safari** : tous les navigateurs modernes fonctionnent

■■ À propos des images

Les images historiques (portraits, gravures) sont chargées depuis **Wikimedia Commons** (banque d'images libres de droits). Une **connexion Internet est nécessaire** pour les afficher.

Si les images ne se chargent pas (réseau scolaire filtré), le jeu reste parfaitement fonctionnel - seules les illustrations seront absentes. Le contenu textuel et pédagogique est intégralement présent.

■ Structure du jeu

Acte	Personnage	Période	Scénarios
I	Martin Luther	1517-1530 Wittenberg	4 scénarios
II	Ulrich Zwingli	1520-1531 Zurich	4 scénarios
III	Pierre Viret	1536-1559 Lausanne	5 scénarios

Durée estimée : 45-60 minutes pour compléter les 13 scénarios.

■■ Système de jeu

Les 4 jauges principales

- ■ **Pouvoir politique** : Soutien des autorités (princes, conseils urbains)
- ■ **Intégrité théologique** : Fidélité aux principes évangéliques
- ■ **Soutien populaire** : Adhésion du peuple, des bourgeois, des paysans
- ■ **Prudence** : Capacité à éviter la violence et les ruptures brutales

Indicateur de danger

Une jauge ■■ **DANGER** augmente quand les choix sont trop radicaux ou déséquilibrés. Un niveau de danger élevé peut déclencher des événements catastrophiques (guerres, schismes, répression).

Équilibrage des choix

■■ **Important :** Les choix modérés ou de compromis ne sont **pas systématiquement avantageux**. Parfois, chercher à contenter tout le monde ne satisfait personne. Les choix radicaux ont de gros bonus dans certaines jauges mais de gros malus dans d'autres.

■ Contenu pédagogique détaillé

Bouton « En savoir plus »

Chaque scénario dispose d'un bouton ■ **En savoir plus sur le contexte historique** qui révèle un panneau d'information détaillé comprenant :

- Le **contexte historique** vérifié de l'événement
- Les **acteurs** et leurs motivations
- Les **enjeux** politiques, religieux et sociaux
- Les **sources historiques** citées
- Les **conséquences** de l'événement

Notes historiques après chaque choix

Une fois qu'un élève fait un choix, le jeu affiche **ce qui s'est réellement passé historiquement**, permettant de comparer la décision de l'élève avec celle du réformateur.

Questions morales

Après certains choix importants (Guerre des Paysans, Kappel, Servet, etc.), une ■ **Question morale** apparaît pour stimuler la réflexion critique. Exemples :

- « La Réforme pouvait-elle réussir sans le soutien des autorités ? »
- « Peut-on imposer une religion par conquête militaire ? »
- « Les réformateurs ont-ils trahi l'Évangile en exécutant Servet ? »

■ Scénarios clés à ne pas manquer

Les 95 thèses (Luther, 1517)

→ Le déclenchement de la Réforme - Comment critiquer l'Église ?

La Diète de Worms (Luther, 1521)

→ « Me voici, je ne puis autrement » - Tenir face au pouvoir impérial

La Guerre des Paysans (Luther, 1525)

→ Dilemme tragique : soutenir le peuple ou les princes ?

La bataille de Kappel (Zwingli, 1531)

→ Zwingli meurt au combat - Peut-on faire la guerre pour la foi ?

La Dispute de Lausanne (Viret, 1536)

→ Débat théologique ou mise en scène politique ?

L'affaire Servet (Viret, 1553)

→ Calvin fait brûler Servet - La Réforme a-t-elle trahi la tolérance ?

Le conflit avec Berne (Viret, 1559)

→ Église indépendante ou soumise à l'État ? Viret est expulsé

■■■ Exploitation pédagogique

En classe (recommandé)

Modalité 1 : Jeu individuel puis discussion collective

1. Les élèves jouent individuellement (45 min)
2. Discussion en classe sur leurs choix et les questions morales (30 min)
3. Comparaison avec ce qui s'est passé historiquement

Modalité 2 : Jeu projeté et choix collectifs

1. L'enseignant projette le jeu au tableau
2. La classe débat et vote pour chaque choix
3. Permet une réflexion collective immédiate

À la maison

Le jeu peut être donné comme **devoir à domicile** pour préparer un cours sur la Réforme ou pour réviser après une séquence. Durée : 45-60 minutes.

■ Idées d'activités complémentaires

Débat philosophique

« Les réformateurs voulaient la liberté mais ont créé de nouvelles contraintes. Ce paradoxe était-il inévitable ? »

Recherche historique

Approfondir un personnage (Luther, Zwingli, Viret, Calvin, Farel) ou un événement (Guerre des Paysans, bataille de Kappel, affaire Servet)

Comparaison géographique

Comparer la Réforme en Allemagne, en Suisse alémanique et en Suisse romande. Quelles différences ? Pourquoi ?

Ligne du temps

Créer une frise chronologique des 13 scénarios du jeu

Carte de la Réforme

Cartographier la progression de la Réforme en Europe (1517-1560)

Écriture créative

Rédiger une lettre fictive d'un réformateur (ex: Viret écrivant à Calvin après son expulsion de Lausanne)

■ Questions d'évaluation possibles

Après avoir joué, les élèves peuvent répondre à ces questions (à l'oral ou à l'écrit) :

Connaissances

- Quelles étaient les principales critiques de Luther contre l'Église catholique ?
- Qu'est-ce que la Dispute de Lausanne (1536) ? Pourquoi a-t-elle eu lieu ?
- Qui était Pierre Viret et quel a été son rôle dans le Pays de Vaud ?
- Pourquoi Zwingli est-il mort à la bataille de Kappel ?

Compréhension

- Pourquoi Luther a-t-il condamné la révolte des paysans alors qu'ils se réclamaient de ses idées ?
- Expliquez le conflit entre Viret et Berne en 1559 : qui voulait contrôler l'Église ?
- La Réforme dans le Pays de Vaud a-t-elle été volontaire ou imposée ? Justifiez.

Analyse critique

- Les réformateurs prônaient la liberté de conscience. Pourquoi ont-ils persécuté d'autres chrétiens (anabaptistes, antitrinitaires comme Servet) ?
- La Réforme a-t-elle apporté plus de violence ou de paix ? Donnez des exemples.
- Quel était le rôle du pouvoir politique dans la Réforme ? Pouvait-elle réussir sans lui ?

Réflexion personnelle

- Si vous aviez été à la place de Luther à la Diète de Worms, qu'auriez-vous fait ?
- Pensez-vous que Viret a eu raison de se faire expulser plutôt que de céder à Berne ?
- Aujourd'hui, l'Église et l'État sont séparés en Suisse. Est-ce une bonne chose selon vous ?

■ Sources et références historiques

Le contenu historique du jeu est basé sur des sources académiques vérifiées :

- Toutes les images proviennent de **Wikimedia Commons** (domaine public ou licences libres)
- Les événements historiques sont authentiques et datés précisément
- Les citations sont issues de documents d'époque (ex: les 95 thèses, les écrits de Luther)
- Les dilemmes présentés correspondent aux débats réels de l'époque

Ouvrages de référence recommandés

- Henri Vuilleumier, *Histoire de l'Église réformée du Pays de Vaud* (4 volumes, 1927-1933)
- Pierre Viret, *Instruction chrétienne* (1564)
- Jean-François Gilmont, *La Réforme et le livre* (1990)
- Olivier Fatio, *Pierre Viret* (2014)
- Bernard Cottret, *Calvin* (1995)

■■ Support technique

Problèmes fréquents et solutions

Les images ne s'affichent pas

Vérifiez votre connexion Internet. Les images sont hébergées sur Wikimedia Commons. Si votre réseau scolaire les bloque, le jeu reste fonctionnel sans images.

Le jeu ne se charge pas

Essayez un autre navigateur (Chrome, Firefox, Edge). Vérifiez que JavaScript est activé.

Les jauges ne bougent pas

Rechargez la page (F5 ou Ctrl+R). Assurez-vous d'avoir cliqué sur un choix avant de cliquer sur 'Continuer'.

■■■

1517 - Réformateurs en Action

Jeu pédagogique créé en janvier 2026

Pour élèves de 15 ans (secondaire I)

Collège des Trois-Sapins, Echallens