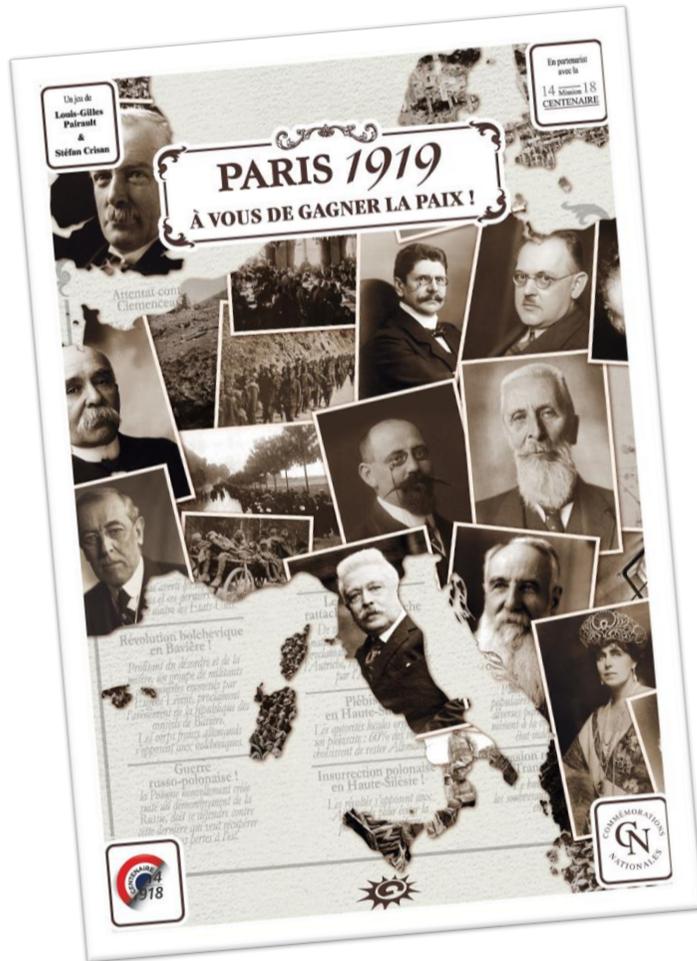


Lundi 8 juillet 2019 à 11h00

Présentation officielle à la Maison de la Charente-Maritime du jeu pédagogique « Paris 1919, à vous de gagner la paix ! »



## PARIS 1919 À VOUS DE GAGNER LA PAIX !

>> Jeu de stratégie, de négociation, et de simulation historique qui plonge ses racines dans le cœur de l'un des événements majeurs de l'Histoire contemporaine : **le traité de Versailles de 1919**.

(et les traités de paix qui le suivirent: Saint-Germain, Sèvres, Trianon...).

### Créé par

**Louis-Gilles Pairault**, Directeur des Archives départementales de la Charente-Maritime  
**Stéfan Crisan**, Directeur du cycle supérieur de management à l'EDHEC

### en partenariat avec

La Mission du Centenaire de la Première Guerre Mondiale (financement et labellisation) et la Délégation aux Commémorations Nationales du Ministère français de la culture (subvention et labellisation).

## PRÉSENTATION OFFICIELLE

**lundi 8 juillet à 11h00 à la Maison de la Charente-Maritime**

par **Dominique Bussereau**, Président du Département de la Charente-Maritime, en présence de **Fabrice Rigoulet-Roze**, Préfet de la Charente-Maritime et **Joseph Zimet**, Directeur de la Mission Centenaire de la Première Guerre mondiale.



## // UN PLONGEON DANS L'HISTOIRE

Nous sommes au début de l'année 1919.

La 1<sup>ère</sup> Guerre Mondiale vient de s'achever et les représentants des principaux pays du monde se retrouvent à Paris, pour négocier la paix.

Sous un concept ludique, **Paris 1919, à vous de gagner la paix !**, vous propose d'interpréter l'un des dix pays invité à la table des négociations.

Vous découvrirez la genèse, les tenants et les aboutissants de la conférence de la paix de Paris qui a abouti au traité de Versailles de 1919. **Au fil des parties, vous deviendrez expert et fin stratège en géopolitique et en jeu d'alliances.**

La **vocation pédagogique et citoyenne** est au cœur des préoccupations du projet. Le jeu peut se jouer de **4 à 10 joueurs en format jeu de société familial**, et **jusqu'à 40 joueurs en format de jeu pédagogique**. Il peut faire participer des jeunes **à partir de 10 ans**. Le jeu sortira officiellement au cours de l'été 2019 en collaboration avec la maison d'édition de jeux de société Astéroïd Games (<http://www.asteroid-games.com/fr/>).

**Mission >> Parvenir à un traité propice à l'établissement d'une paix équitable et durable...** tout en respectant les objectifs particuliers de chaque pays, qui bien souvent sont contradictoires avec ceux des autres pays, anciens ennemis ou même alliés !

## // DES ÉLÉMENTS HISTORIQUES VALIDÉS PAR UN CONSEILLER HISTORIQUE



**Le colonel Frédéric Guelton**, conseiller historique est un spécialiste reconnu de la Première Guerre Mondiale. Auteur de nombreux ouvrages d'histoire et de stratégie, il a dirigé le département de l'armée de terre au service historique de la Défense, et donne des cours et des conférences dans toute l'Europe.



## // LE TRAITÉ DE VERSAILLES & FONDEMENTS DE NOTRE SOCIÉTÉ CONTEMPORAINE

Entre janvier et juin 1919 à Paris, les diplomates de dizaines de nations sont réunis à l'issue de la Première Guerre Mondiale : Français, Britanniques, Américain, mais aussi les Italiens, Serbes, Polonais ou Roumains se sont retrouvés autour de la table de négociation.

Ils ont ainsi décidé de redécoupé l'Europe et le Monde, ont fait disparaître certains États (Autriche-Hongrie, Empire Ottoman, etc.), en ont amputé d'autres pour en agrandir quelques-uns, voire en créer de toutes pièces (Pologne, Yougoslavie, Tchécoslovaquie. Il s'agit de négociations majeures de l'Histoire contemporaine qui ont des conséquences jusqu'à nos jours...

>> **On s'accorde aujourd'hui à reconnaître que ce traité a eu des conséquences désastreuses aussi incalculables qu'insoupçonnées, et ce jusqu'à nos jours.**

**Paris 1919, à vous de gagner la paix !** propose ainsi aux joueurs de se glisser la peau de l'un des pays négociateurs et de tenter d'imaginer un meilleur traité, tout en prenant en considération les intérêts et les objectifs spécifiques de chaque pays et des peuples et en s'efforçant de faire comme si la suite des événements n'était ni connue, ni inéluctable.



## // LES FICHES PAYS & LE LIVRET HISTORIQUE

**Pour rentrer en complète immersion** et devenir le temps du jeu l'un des dirigeants en place en 1919, une fiche par pays est mise à disposition des joueurs. Ainsi chacun peut s'imprégner des enjeux respectifs qui lui incombent de faire respecter...

Un livret historique très précis permet aussi de se remémorer le contexte global dans lequel s'inscrit la négociation de ce traité de paix.



## // LA CRÉATION DU JEU

### ▪ Les créateurs



**Louis-Gilles Pairault,**  
Responsable des Archives Départementales  
du Département de la Charente-Maritime



**Stéfan Crisan,**  
Directeur du cycle supérieur  
de management à l'EDHEC

### ▪ Le conseiller historique



**Colonel Frédéric Guelton,**  
Spécialiste reconnu de la Première  
Guerre Mondiale

### ▪ L'idée à l'origine de ce jeu

Les deux co-créateurs se rencontrent lors d'une formation continue en management. **Passionnés d'Histoire et par la dimension humaine des grands événements historiques,** ils se sont lancés le défi de concevoir des séminaires permettant de lier le développement managérial et la séquence historique des négociations du traité de Versailles.

Début 2015, se tient le premier d'une longue série de séminaires en développement managérial. à destination de professionnels. **Les deux auteurs y invitent le colonel Frédéric Guelton,** grand spécialiste de la Première Guerre Mondiale, pour animer une conférence plénière de clôture. Celui-ci se pigue au jeu et devient leur conseiller historique.

Pendant deux jours, les participants s'enthousiasment et se passionnent pour le jeu. Certains viennent en costume du pays qu'ils représentent. Les négociations se poursuivent le soir aux tables des cafés.

Chacun découvre sous un jour nouveau l'Histoire et la pratique du management en environnement complexe (et turbulent)!

L'expérience est si concluante qu'elle est renouvelée plusieurs fois et à plus grande échelle.

Deux ans plus tard, le séminaire se décline aussi en version courte (1h30) pour les adultes, et aussi à destination des collégiens et lycéens.

Là aussi, le succès et l'enthousiasme sont au rendez-vous : **pédagogie, découverte décalée de l'Histoire, pratique de la négociation, esprit d'équipe, prise de recul ...** Les enseignants et participants apprécient !



**En quatre ans, le séminaire a vu participer plus de 400 personnes,** s'est tenu dans différentes régions de France, et dans des lieux aussi prestigieux que les Archives Nationales à Paris, les châteaux de Vincennes ou de Chamarande.

**« Et si on l'adaptait sous forme de jeu de société ? »** se disent alors les trois amis.

Et voilà, l'aventure continue en dehors des séminaires, à la frontière de l'Histoire et du management !