

# PROPOSITIONS PÉDAGOGIQUES

INSTITUT  
DU MONDE  
ARABE

العربي العالم

TOURCOING



EXPOSITION DU 20 SEPT. 2025 AU 11 JANV. 2026

## BAGDAD

REDÉCOUVRIR MADINAT AL-SALAM



AVEC ASSASSIN'S CREED MIRAGE



# AVANT-PROPOS

Ce dossier propose aux enseignants des pistes et des scénarios pédagogiques autour de la visite de l'exposition « **Bagdad, redécouvrir Madinat al-Salam avec Assassin's Creed Mirage** » qui se tient à l'Institut du monde arabe - Tourcoing du 20 septembre 2025 au 11 janvier 2026. Les propositions pédagogiques de ce dossier s'appuient majoritairement sur des objets, des images, des lieux ou des personnages rencontrés au fil de l'exposition, même si quelques documents et sources supplémentaires sont parfois utilisées.

Les professeurs peuvent utiliser les activités avec les élèves en classe avant la visite de l'exposition en guise d'introduction ou après la visite comme prolongement à cette dernière. Celles-ci sont à la fois distinctes et complémentaires des ateliers pédagogiques proposés sur place par les médiatrices.

« **Bagdad, redécouvrir Madinat al-Salam avec Assassin's Creed Mirage** » associe un jeu vidéo *Assassin's Creed Mirage* sorti en octobre 2023 avec de nombreux objets issus des collections de l'Institut du monde arabe - Tourcoing pour mettre en lumière la ville de Bagdad, capitale de l'empire abbasside fondée en 762 et miroir d'une civilisation brillante. L'exposition met en dialogue des faits historiques et des objets d'époque avec du contenu issu d'*Assassin's Creed Mirage*, des extraits vidéo ou sonores ainsi que de nombreux dessins.

L'équipe d'Ubisoft a réussi le pari de reconstituer une ville qui a été détruite au XIII<sup>e</sup> siècle par les Mongols et dont il ne reste rien, aucun vestige, seulement des souvenirs. Ce jeu vidéo a donc fait l'objet d'impressionnantes recherches historiques, à partir notamment des écrits des voyageurs, historiens ou géographes, Bagdad étant la ville la plus décrite dans la littérature médiévale.

Cette exposition étonnante et immersive présente de nombreux points d'articulation entre la culture, les arts et les sciences. C'est à la fois une invitation à un voyage dans le temps et une présentation de l'incroyable richesse de cette Bagdad disparue.

L'exposition établit aussi un parallèle entre les différents savoir-faire techniques et scientifiques qui ont permis, d'une part de faire la gloire de Bagdad pendant des siècles, et de l'autre, de reconstruire numériquement cette ville disparue dans le jeu vidéo. Ainsi l'exposition « **Bagdad, redécouvrir Madinat al-Salam avec Assassin's Creed Mirage** » est à la jonction de nombreuses disciplines et incite fortement à réaliser des croisements entre les enseignements. Le jeu vidéo qui peut interroger quant à sa dimension pédagogique ou éducative, devient dans ce contexte un moyen d'apprendre, de rêver, de voyager, de faire l'histoire.

---

## Commissariat

---

### Institut du monde arabe

Eric Delpont, directeur du musée  
Tess Meyer,  
chargée d'actions culturelles  
Élodie Roblain, chargée d'actions  
culturelles

### Ubisoft

Amy Jenkins,  
directrice des partenariats  
Romain Fasiclé, chef de projets

### Institut du monde arabe-Tourcoing

Katia Boudoyan, directrice  
Simon Castel, expositions

# TABLE DES MATIÈRES

<b>LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES</b>	<b>P. 4</b>
<b>CROISEMENTS ENTRE ENSEIGNEMENTS</b>	<b>P. 6</b>
<b>PRÉSENTATION DE L'EPI</b>	<b>P. 8</b>
SÉANCE 1	P. 9
SÉANCE 2	P. 14
SÉANCE 3	P. 18
SÉANCE 4	P. 22
SÉANCE 5	P. 28
<b>INFORMATIONS PRATIQUES</b>	<b>P.30</b>

# LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

## AU COLLÈGE

### HISTOIRE DES ARTS

Cycle 4, thématiques « formes et circulations artistiques (IX<sup>e</sup> – XV<sup>e</sup> s.) » (Architectures et décors civils, urbains, militaires et religieux au Moyen Âge), « Les arts à l’ère de la consommation de masse » (de 1945 à nos jours).

### PHYSIQUE CHIMIE

Avec la compétence « se situer dans l'espace et dans le temps » : expliquer, par l'histoire des sciences et des techniques, comment les sciences évoluent et influencent la société et l'environnement.

### HISTOIRE

Classe de cinquième, thème 1, «« Chrétientés et islam (VI<sup>e</sup> – XIII<sup>e</sup> siècles), des mondes en contact », chapitre « de la naissance de l'islam à la prise de Bagdad par les Mongols : pouvoirs, sociétés, cultures »

### MATHÉMATIQUES

Quelques éléments d'histoire des mathématiques peuvent permettre d'éclairer le cours.

### FRANÇAIS

Classe de cinquième, « Le voyage et l'aventure : pourquoi aller vers l'inconnu ? », « imaginer des univers nouveaux »

### TECHNOLOGIE

Cycle 4, « l'informatique et la programmation » avec la conception d'un jeu vidéo.

### ARTS PLASTIQUES

Cycle 4, « La représentation ; les images, la réalité et la fiction : « La ressemblance », « La narration visuelle », « la conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique »

### ARABE

Classe de cinquième, axe 5 « des langues, des lieux, des histoires »

Classe de quatrième, axe 2 « voyages et exploration », axe 3 « villes, villages, quartiers »

# AU LYCÉE

## ARTS PLASTIQUES

### Enseignement optionnel ou de spécialité

**Classe de seconde ou de première,** La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques (les différents statuts du dessin, les conceptions contemporaines du dessin, la pratique artistique du dessin à l'ère du numérique), La figuration et l'image (l'univers du jeu vidéo), L'idée, la réalisation et le travail de l'œuvre (les processus allant de l'intention au projet), Rapport au réel...

## CINÉMA-AUDIOVISUEL

### Enseignement optionnel

**Classe de seconde,** « Trucages et effets spéciaux, de Méliès à la 3D »

**Classe de première,** « Cinéma et nouvelles écritures »

## HISTOIRE DES ARTS

### Enseignement optionnel

**Classe de seconde ou de première,** pour les arts visuels, les arts décoratifs, l'architecture et l'urbanisme.

## HISTOIRE-GÉOGRAPHIE, GÉOPOLITIQUE ET SCIENCES POLITIQUES

### Enseignement de spécialité

**Classe de première,** « analyser les relations entre États et religions »

## LIENS AVEC LES PARCOURS ÉDUCATIFS

**Le parcours d'éducation artistique et culturel :** La visite de l'exposition peut permettre la mise en œuvre des trois piliers du PEAC, c'est-à-dire : la rencontre d'œuvres d'art, des pratiques lors des ateliers pédagogiques et des connaissances sur les arts musulmans, l'architecture et l'univers du jeu vidéo entre autres.

**Le parcours avenir :** Les métiers du jeu vidéo sont présentés dans l'exposition.

**Le parcours citoyen :** L'exposition permet aux élèves de se questionner sur les liens entre religion et politique, la diversité au sein d'une même religion ou encore l'influence des sciences sur la société.

# CROISEMENTS ENTRE ENSEIGNEMENTS

Ces croisements favorisent les approches disciplinaires décloisonnées et encouragent la création d'EPI (enseignements pratiques interdisciplinaires) au collège. Plusieurs pistes, dans les différentes thématiques, peuvent être envisagées afin de réaliser des EPI autour de l'exposition :

## CULTURE ET CRÉATION ARTISTIQUE

### - Le voyage en Orient / Découvrir Bagdad :

*Entre le français, l'histoire et la géographie*

Avec des récits de voyage, des extraits de contes des *Mille et Une Nuits* et des illustrations de l'exposition.

### - Les traces de la civilisation musulmane :

*Entre l'histoire, le français, les arts, la technologie*

L'architecture et l'analyse des images permettent de faire appel à plusieurs disciplines. Symbole du pouvoir, l'architecture est une création artistique et technique.

## SCIENCES, TECHNOLOGIES ET SOCIÉTÉ

### - Bagdad, berceau des sciences :

*Entre l'histoire, physique-chimie, la technologie, les mathématiques*

Un projet peut être proposé sur les réalisations des savants et leurs instruments scientifiques ou technologiques.

## LANGUES ET CULTURES DE L'ANTIQUITÉ

### - Sciences et Antiquité :

*Entre les langues anciennes, la physique-chimie et l'histoire*

A propos de l'héritage de la Grèce antique dans la construction de la science, avec les traductions et les instruments de mesure comme l'astrolabe.

## MONDE ÉCONOMIQUE ET PROFESSIONNEL

### - Domaine du jeu vidéo :

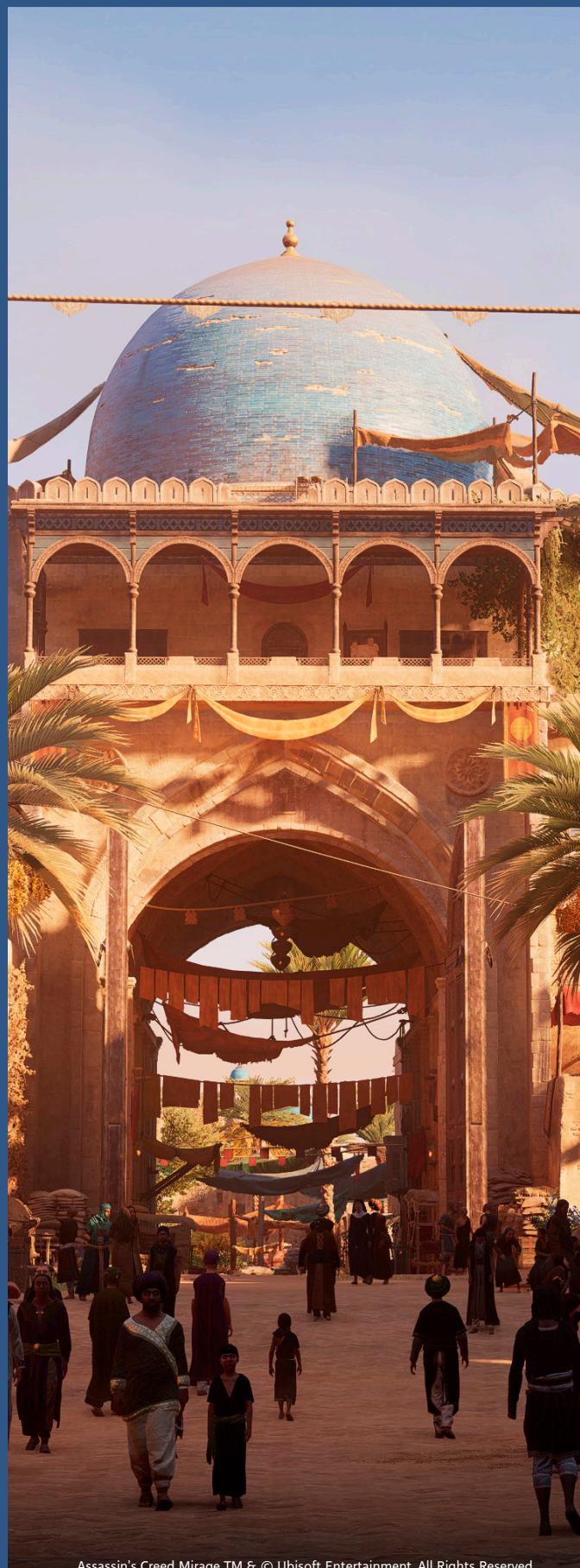
*Entre le français, la technologie, les arts plastiques et l'éducation musicale*

Découverte des différents métiers autour du jeu vidéo : de l'idée à la conception et la production.

Les pages suivantes correspondent à des fiches pédagogiques sur le thème de l'exposition « Bagdad, redécouvrir Madinat al-Salam avec Assassin's Creed Mirage ». Destinées aux enseignants de différentes disciplines, elles suggèrent la mise en œuvre d'un EPI et proposent des séances pour des élèves de cinquième.

Ces fiches pédagogiques, qui ne sont pas du tout exhaustives, peuvent servir à mettre en place un projet interdisciplinaire ou seulement être utilisées indépendamment les unes des autres.

Ces propositions ont été conçues pour être réalisées telles quelles avec les élèves, mais les enseignants peuvent simplement y piocher des ressources et des idées pour concevoir d'autres séances.



Assassin's Creed Mirage TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

# PRÉSENTATION DE L'EPI

« Bagdad, redécouvrir Madinat al-Salam avec Assassin's Creed Mirage »

## Description du projet

Les élèves vont être amenés à imaginer et rédiger un récit de voyage dans Bagdad à l'époque abbasside à partir essentiellement d'images du jeu vidéo et d'objets d'époque. Comme le travail de l'équipe de développement d'Assassin's Creed Mirage, le récit des élèves va être un savant mélange d'imagination et de reconstitution historique. Cet EPI, mené avec des élèves de cinquième, rassemble trois disciplines : français, histoire et arts plastiques, en lien avec les sciences et l'histoire des arts. Les séances réparties sur le premier trimestre de l'année (pour faire le lien avec l'histoire) sont prises en charge par les enseignants engagés dans le projet, en parallèle ou en co-intervention.

## Objectifs et compétences travaillées

*En lien avec le socle*

### **Domaine 1 - Les langages pour penser et communiquer**

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.

### **Domaine 2 - Les méthodes et outils pour apprendre**

- Coopérer et réaliser des projets.

### **Domaine 5 - Les représentations du monde et l'activité humaine**

- Invention, élaboration, production.

## Compétences disciplinaires

### **En français**

- Comprendre et s'exprimer à l'oral.
- Participer de façon constructive à des échanges oraux.
- Lire des images, des documents composites et des textes non littéraires.
- Écrire.

### **En histoire**

Analyser et comprendre un document :

- Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question portant sur un document ou plusieurs documents, les classer, les hiérarchiser.

Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués :

- Poser des questions, se poser des questions à propos de situations historiques.

Pratiquer différents langages en histoire :

- Écrire pour construire sa pensée et son savoir.
- S'approprier et utiliser un lexique spécifique en contexte.

### **En arts plastiques**

- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.
- S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique.

# SÉANCE 1

Objectif: connaître et comprendre l'organisation de la ville de Bagdad à l'époque Abbasside

Discipline concernée: Histoire

Durée: 1 heure

Modalités: en classe entière puis en binômes

Compétences travaillées:

- Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question portant sur un document ou plusieurs documents, les classer, les hiérarchiser
- Écrire pour construire sa pensée et son savoir
- S'approprier et utiliser un lexique spécifique en contexte

## Documents utilisés

**DOCUMENT 1** Représentation de Bagdad dans *Assassin's Creed Mirage*



## DOCUMENT 2 Extrait du Livre des pays, de Al-Ya'qûbî, 891

Au IX<sup>e</sup> siècle, le voyageur et fonctionnaire Al-Ya'qûbî écrit le *Livre des pays*, un ouvrage de géographie humaine qui s'intéresse à l'histoire des villes et régions qu'il décrit.

« Si je commence par l'Irak, c'est uniquement parce qu'il est le centre du monde, le nombril de la Terre. Je mentionne en premier lieu Bagdad, parce qu'elle est le cœur de l'Irak, la cité la plus considérable qui n'a d'équivalent ni à l'Orient, ni à l'Occident de la Terre, en étendue, en importance, en prospérité [...]. C'est vers elle qu'on émigre de tous les pays. Tous les peuples du monde y possèdent un quartier et y font du commerce. Elle s'étale sur les rives de ce fleuve considérable, le Tigre et voit affluer des produits commerciaux et des vivres par terre et par eau. [...] Les marchandises y arrivent de l'Inde, de la Chine, du Tibet, des pays des Turcs, des Daylamites, des Khazars et des Abyssins, de toutes parts en un mot, au point qu'on les trouve à Bagdad plus abondantes que dans leur pays d'origine. On pourrait croire que tous les biens de la Terre y sont dirigés. [...]

Le calife Al-Mansûr fit convoquer des ingénieurs, des gens experts dans l'art de construire afin de faire dresser les plans de sa capitale. [...] Il en fit une ville ronde, la seule ville ronde connue dans le monde entier. La ville fut pourvue de quatre portes [...]. La distance qui séparait deux de ces portes était de 5000 coudées noires [2500 mètres environ]. Le mur d'enceinte était protégé par une digue bordée d'un fossé dans lequel l'eau était amenée. Au centre de la grande place s'élevait le palais, dont la porte d'entrée se nommait la porte d'Or, et à côté duquel se trouvait la grande mosquée. Le palais n'était entourée d'aucune construction, hôtel particulier ou maison d'habitation. [...] Tout autour de la grande place se trouvaient les demeures des jeunes enfants d'Al-Mansûr, les esclaves noirs attachés à son service, le trésor, l'arsenal, le ministère des impôts, de la guerre...

Le faubourg était divisé en quatre secteurs. La consigne était de prévoir de larges emplacements, de façon qu'il y ait dans chaque faubourg un souk. Les architectes devaient construire dans tous les faubourgs des mosquées et des hammams en nombre suffisant pour l'usage des habitants du quartier. »

**DOCUMENT 3** Miniature extraite des *Séances d'Al-Harîrî*, XIII<sup>e</sup> siècle



Al-Harîrî, Al-Maqâmat (Les Séances). Copié et peint par Yahyâ b. Mahmûd al-Wâsistî. Bagdad, 1237.  
Manuscrit sur papier (167 feuillets, 37 x 28 cm).  
BnF, Manuscrit (Arabe 5847 fol. 138)

# Déroulement de la séance

## Introduction :

Le document 1 sert d'accroche et permet de faire le lien avec l'exposition. L'enseignant présente la ville de Bagdad, également appelée Madinat al-Salam (« la ville de la paix » ou « ville du salut »), que les historiens modernes appellent « la ville ronde » fondée en 762 pour devenir la capitale de l'empire musulman. Avec Constantinople, capitale de l'Empire byzantin, Madinat al-Salam est la plus grande ville du monde connu avec une population estimée entre 500 000 et 1 million d'habitants, on estime son diamètre entre 2 et 3 kilomètres. Il n'en reste aujourd'hui aucun vestige, aucune trace car elle a été complètement détruite par les Mongols au XIII<sup>e</sup> siècle. Cependant, il s'agit de la ville la plus décrite dans la littérature médiévale. Ainsi, les concepteurs du jeu se sont appuyés sur des récits de voyageurs et géographes et historiens arabes qui décrivent précisément la ville.

## Étape 1

La présentation du doc. 2 (extrait du *Livre des Pays* écrit par Al-Ya'qûbî en 891) permet aux élèves de saisir qu'il s'agit d'un récit de voyage. Après une première lecture à voix haute, le professeur demande aux élèves à l'oral, de situer Bagdad dans l'espace [au cœur de l'Irak] et de relever le nom de son fondateur [le calife Al-Mansûr, deuxième de la dynastie]. C'est l'occasion de présenter l'empire musulman (à l'aide d'une carte) et la dynastie abbasside.

## Étape 2

Pour que les élèves puissent réaliser correctement l'activité suivante, certains mots comme *mosquée*, *souk* et *hammam* ont été préalablement définis.

### Consignes de l'activité

- Relevez dans le texte les éléments qui montrent que Bagdad est la capitale de l'empire musulman.
- Classez les bâtiments de Bagdad selon leur fonction : politique, religieuse, commerciale.
- Souligner dans le texte les éléments qu'on peut apercevoir sur l'image (doc. 1).
- Indiquer par des flèches ces différents éléments sur l'image.

La correction permet d'identifier sur l'image le palais du calife et la grande mosquée qui occupent le centre de la ville, tandis que les quartiers des habitations du personnel de la cour, des bureaux du gouvernement et des casernes militaires se déploient autour de façon rayonnante. On distingue aussi le mur d'enceinte avec les quatre portes de la ville et au-delà les faubourgs ainsi que le Tigre. On peut préciser ici que la cité était ceinte d'un double mur d'une hauteur avoisinant les 35 mètres mais elle était ouverte vers chaque partie du monde par quatre portes. La correction permet également de mettre en évidence le lien entre le pouvoir politique et le pouvoir religieux. Dans la civilisation musulmane, le calife est le « successeur » du Prophète sur terre et le « commandeur des croyants », il réunit l'autorité politique et spirituelle. En plaçant au centre de la ville le palais et la mosquée, Al-Mansûr sanctuarise l'autorité double du calife.

### Étape 3

Cette illustration (doc. 3), qui rappelle l'affiche de l'exposition, permet de mobiliser le vocabulaire de la séance et d'ouvrir sur les séances suivantes car elle met en scène des habitants et leurs activités.

Les élèves reconnaissent à l'oral la mosquée (avec le minaret), le souk (marché couvert), une porte de la ville et le fleuve. On voit aussi que la brique est le principal matériau de construction. Comme Bagdad se trouve dans une région pauvre en pierre et en bois, les bâtiments étaient construits en brique crue, mélange d'argile et de paille séchée au soleil.

Les élèves peuvent ensuite relier cette illustration avec des passages du texte [ « C'est vers elle qu'on émigre de tous les pays. Tous les peuples du monde y possèdent un quartier et y font du commerce [...] et voit affluer des produits commerciaux et des vivres par terre et par eau » ] et ainsi identifier des marchands et les voyageurs. Bagdad étant une ville cosmopolite avec des résidents et des voyageurs venus des provinces de l'empire et même d'au-delà de ses frontières.

Pour terminer, les élèves effectuent un travail de synthèse en binômes.

Ils doivent lister des exemples relevés dans les documents qui montrent que Bagdad était « le centre du monde, le nombril de la Terre ».

# SÉANCE 2

Objectif: Montrer comment la ville de Bagdad s'est imposée comme la capitale des savoirs et des sciences.

Disciplines concernées: Histoire et sciences physiques (Intervention ponctuelle de la discipline pour présenter l'astrolabe et préciser les apports des sciences arabes)

Durée: 1 heure

Modalités: l'activité s'effectue par binômes

Compétences travaillées:

- Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question portant sur un document ou plusieurs documents, les classer, les hiérarchiser.
- Lire des images, des documents composites et des textes non littéraires.
- Poser des questions, se poser des questions à propos de situations historiques.
- Coopérer et mutualiser.

## Documents utilisés

### DOCUMENT 1 Bagdad, capitale des savoirs (chronologie)

- **773** : traduction en arabe du premier livre indien d'astronomie<sup>1</sup> à la demande du calife abbasside Al-Mansûr.
- **813 – 833** : règne du calife Al-Ma'mûn.
  - programme d'astronomie financé par le calife Al-Ma'mûn : il fait construire un observatoire à Madinat al-Salam et demande aux astronomes de sa cour d'établir des tables pour le calcul des positions des planètes et des étoiles, sur le modèle des *Tables manuelles* du savant grec Ptolémée.
  - **vers 815** : fondation de la « Maison de la sagesse », premier centre scientifique qui accueille les meilleurs savants de l'époque pour traduire en arabe les manuscrits grecs, persans et indiens de sa bibliothèque. Au-delà de la traduction, les savants de la « Maison de la sagesse » vérifient et améliorent la science des anciens.
  - Al-Khwarîzmî publie le premier livre arabe sur le calcul indien ainsi que le premier livre d'algèbre<sup>2</sup>.
  - Les frères Banû Mûsâ publient le premier livre arabe de mécanique, le *Livre des procédés ingénieux*, dans lequel ils explicitent une centaine de mécanismes utilisant les propriétés de la force de l'eau (fontaines, horloges, automates, jouets...).
- **809 – 877** : traduction des œuvres médicales de Galien et d'Hippocrate par Hunayn Ibn Ishâq. Son travail enrichit considérablement le vocabulaire scientifique arabe.
- Al-Râzî (823 – 860), médecin et chimiste, identifie et décrit la variole.

1. Calcul de la position des astres et de leur déplacement.

2. Science des équations.

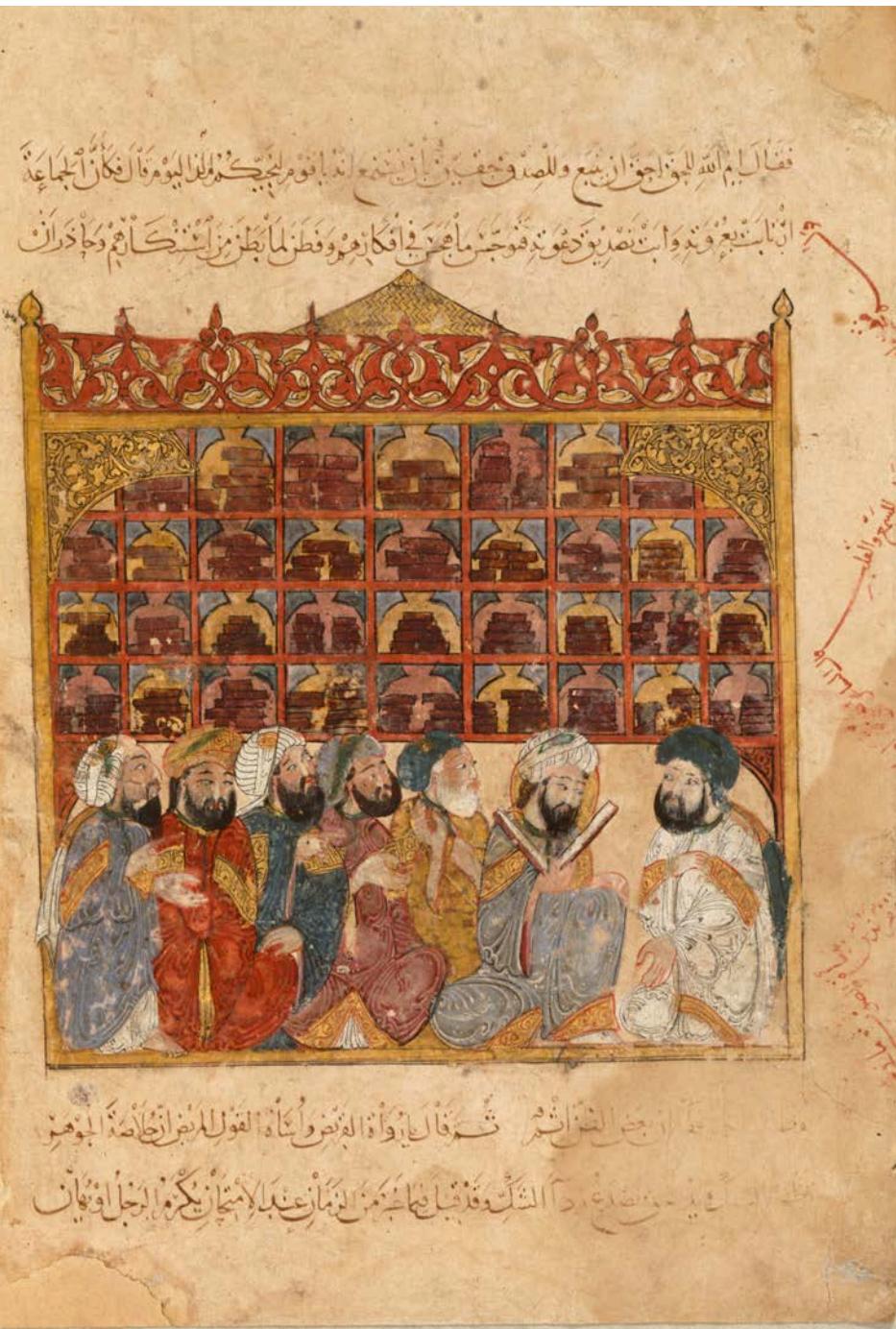
## DOCUMENT 2 Al-Andalusî, Le Livre des catégories de nations, XI<sup>e</sup> siècle

« Al-Mamoun<sup>1</sup> acheva l'œuvre commencée par son aïeul, le calife abbasside al-Mansour (745-775). Il s'occupa de chercher la science là où elle se trouvait. Il entra en relation avec les empereurs de Byzance, leur fit de riches présents et les pria de faire don des livres de philosophie qu'ils avaient en leur possession. Ces empereurs lui envoyèrent ceux des ouvrages de Platon, d'Aristote, d'Hippocrate, de Gatien, d'Euclide, de Ptolémée<sup>2</sup> et d'autres qu'ils détenaient.

Al-Mamoun choisit alors des traducteurs. La traduction en ayant été faite avec toute la perfection possible, le calife poussa ses sujets à les lire et les encouragea à les étudier. Par suite, le mouvement scientifique s'affermi sous le règne de ce prince. »

1. Calife abbasside de 813 à 833. 2. Savants de la Grèce ancienne.

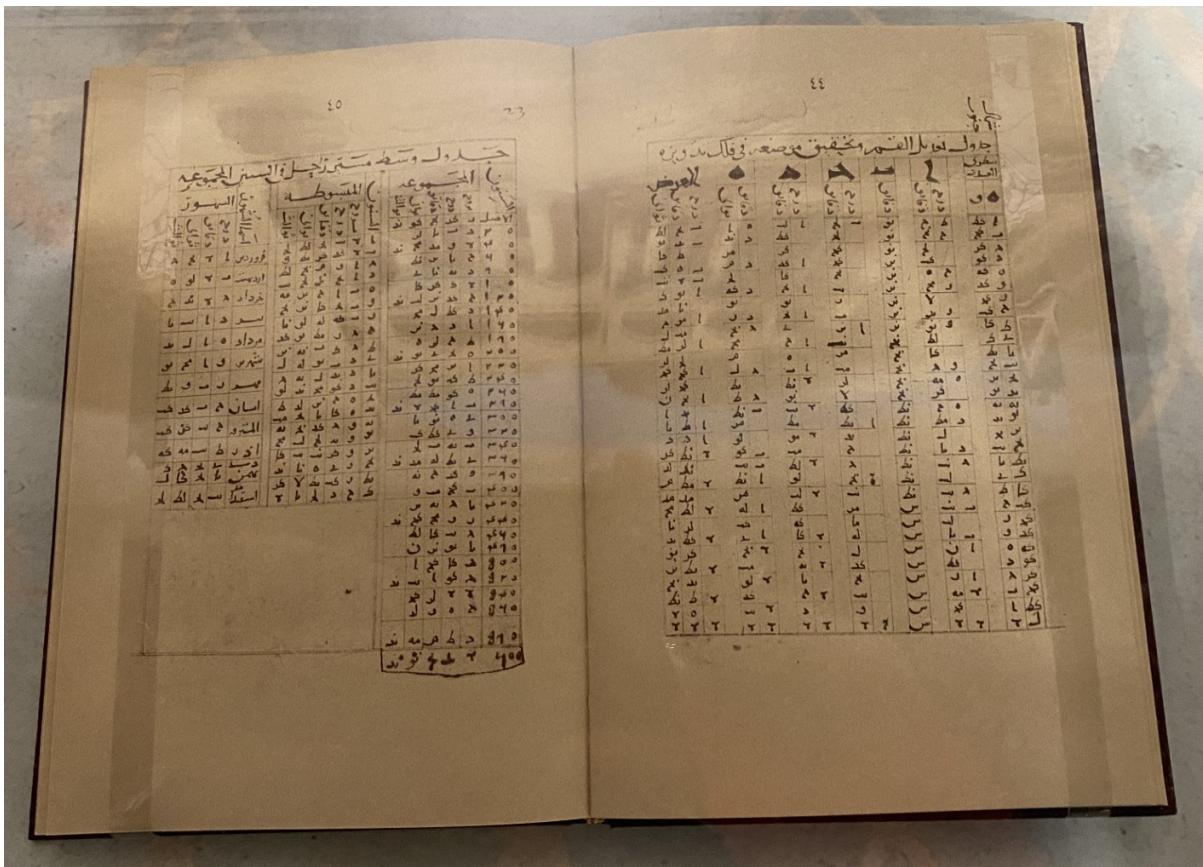
## DOCUMENT 3 Miniature extraite des Séances d'Al-Harîrî, XIII<sup>e</sup> siècle



Muhammad al-Qâsim al-Harîrî,  
al-Maqâmât (Séances) Des savants dans  
une bibliothèque

Miniatures et calligraphie de Yahya ibn  
Mahmûd al-Wâsitî, Iraq, 1237. Papier,  
167 f., 37 x 28 cm  
BnF, département des Manuscrits, arabe  
5847, f. 19 © Bibliothèque nationale de  
France

**DOCUMENT 4** Yahya ibn Mansûr, *Les Tables astronomiques vérifiées d'Al-Ma'mûn*,  
Moyen-Orient, XIII<sup>e</sup> siècle



**DOCUMENT 5** Al-Jazârî, Livre de la connaissance des procédés ingénieux, 755H / 1354.



# Déroulement de la séance

## Étape 1

Le professeur distribue les documents aux élèves qui travaillent de nouveau en binômes. Après avoir annoncé l'objectif de la séance, le professeur lit la chronologie à voix haute en prenant le temps afin que les élèves retiennent bien les informations.

## Étape 2

Les élèves prennent connaissance des documents afin de réaliser l'activité qui se divise en deux temps. D'abord, les élèves doivent relier chaque document à un événement ou une phrase de la chronologie. Ils doivent ensuite proposer un titre à chaque document. La correction ci-dessous est une solution possible parmi d'autres.

Doc 2 : Un calife au service de la science

Doc 3 : Des savants arabes dans une bibliothèque

Doc 4 : Un manuscrit d'astronomie pour le calife Al-Ma'mûn

Doc 5 : Le livre des procédés ingénieux, livre de mécanique

## Étape 3

Après avoir corrigé la première partie de l'activité, les élèves doivent remplir le tableau suivant. Pour cela, ils doivent justifier et préciser des affirmations à l'aide des documents indiqués :

Les califes arabes ont développé la recherche scientifique et aménagé des lieux pour cela.	Doc 1
	Doc 2
	Doc 3
Les savants arabes sont les héritiers d'autres civilisations.	Doc 1
	Doc 2
Les savants arabes ont fait progresser de nombreuses disciplines scientifiques	Doc 4
	Doc 5
	Doc 1

Cette activité ainsi que la correction permettent d'insister sur les connaissances importantes que les élèves doivent retenir : le calife Al-Ma'mûn a regroupé des œuvres de la Grèce ancienne, de la Perse et de l'Inde qu'il a d'abord fait traduire en arabe. Des savants du monde musulman les ont étudiés et ont fait progresser les sciences comme l'astronomie, le calcul, l'algèbre, la médecine, la mécanique ou encore la chimie. Les savants comme Al-Khwarîzmî ou les frères Banû Mûsâ fréquentaient des lieux emblématiques comme l'observatoire d'astronomie ou la « Maison de la sagesse » et sa bibliothèque où ils écrivaient des livres.

Les élèves pourront réutiliser ces connaissances lors de la tâche finale.

# SÉANCE 3

Objectif : A partir d'objets d'époque, découvrir des activités et mieux connaître les lieux de la ville de Bagdad.

Disciplines concernées : français et histoire

Durée : 1 heure

Modalités : plutôt en binômes avec la possibilité de mener l'activité en co-enseignement et en salle informatique.

Compétences travaillées :

- Comprendre et s'exprimer à l'oral.
- Participer de façon constructive à des échanges oraux.
- Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question portant sur un document ou plusieurs documents, les classer, les hiérarchiser.
- Poser des questions, se poser des questions à propos de situations historiques.
- S'approprier et utiliser un lexique spécifique en contexte.

## Documents utilisés

Il s'agit de six objets présentés dans l'exposition qui apparaissent également dans le jeu.



**Brûle-parfum**

Égypte, IX<sup>e</sup> siècle / Bronze / Musée de l'IMA

L'objet destiné à brûler de l'encens a perdu son couvercle et sa chaîne de suspension. Le commerce des encens et des parfums, sous forme liquide ou solide a fait la réputation des marchés de l'Orient.

..... A.M.....

**Madinat al-Salam**

Daté 175H / 773 / Argent / Musée de l'IMA

Les pièces de monnaie abbassides portent la profession de foi musulmane : « il n'y a de dieu que dieu seul, il n'y a pas d'autre divinité que Lui. Muhammad est le messager de Dieu », une manière de souligner le lien entre les califes et le Prophète.

**Vase de laboratoire**

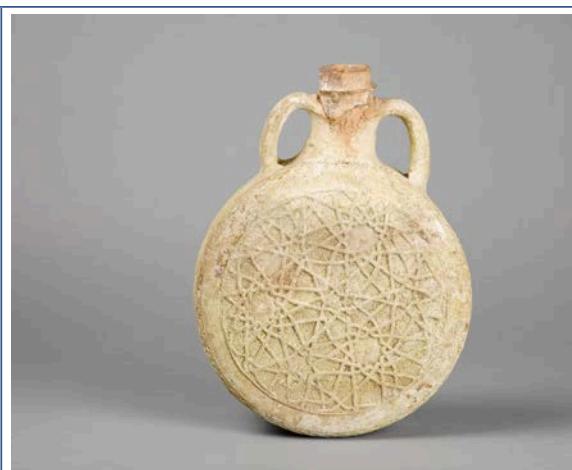
Proche-Orient, XI<sup>e</sup> siècle / Céramique à pâte grésée et à décor appliqué / Musée de l'IMA

« Petite cruche à mercure » est le nom donné à ce type de vase. Dans le décor, les deux serpents entrelacés sont souvent associés aux opérations de chimie voire d'alchimie.

**Coupe dite « rubis » à décor rayonnant**

Irak, seconde moitié du IX<sup>e</sup> siècle / Céramique à pâte argileuse et à décor lustré / Musée de l'IMA

Ce type de décor de céramique a été possible grâce au développement de la chimie. Le lustre à reflets métalliques, obtenu après la deuxième cuisson par un mélange d'oxydes de cuivre et d'argent, fait la renommée des céramistes de l'Empire abbasside.

**Bouteille à col renflé**

Moyen-Orient, fin XII<sup>e</sup> – début XIII<sup>e</sup> siècle  
Céramique à pâte siliceuse / Musée de l'IMA

Eau parfumée, jus de fruits et sirop, parfois du vin, étaient présents dans de telles bouteilles sur les tables des souverains et des notables. Faite par un artisan, cette bouteille a des proportions quasiment parfaites avec un rapport hauteur/largeur proche du rectangle d'or (1,634).

**Gourde dite « de pèlerin »**

Égypte, XIV<sup>e</sup>–XV<sup>e</sup> siècle / Terre cuite, décor moulé et incisé  
Dépôt de la Furusiyya Art Foundation

Cette gourde était d'abord destinée à rapporter l'eau de la source située dans la grande mosquée de La Mecque. Son origine miraculeuse selon le Coran incite les pèlerins à en collecter lors du pèlerinage.

# Déroulement de la séance

## Étape 1

Pour débuter, le professeur montre au vidéoprojecteur les différents objets à étudier. Il précise qu'il s'agit d'objets du patrimoine des pays d'Islam présentés dans l'exposition et représentés dans le jeu *Assassin's Creed Mirage* puis nomme chaque objet (en utilisant le titre en gras sur la fiche).

Après avoir distribué la fiche qui comporte les six objets, le professeur présente le premier objet et explique l'organisation d'un cartel : lieu d'exécution, la date d'exécution, matière et technique, son lieu de conservation actuel. Les élèves présentent à l'oral les autres objets en utilisant les cartels.

## Étape 2

La lecture des descriptions permet d'en savoir davantage sur les objets. Le professeur peut alors rajouter quelques informations à l'oral :

- Les pièces de monnaie étaient frappées à partir de différents métaux. Les dinars étaient les pièces d'or, utilisés pour les transactions les plus importantes, dans le grand commerce par exemple. Pour les autres échanges, on utilisait des pièces d'argent appelés dirhams ou des pièces de cuivre appelées en arabe fals.
- La gastronomie était déjà très développée à l'époque abbasside. Les plaisirs de la table ne sont cependant réservés qu'aux classes privilégiées. On retrouve sur les tables des plats de viande de mouton, de chevreau ou de poulet rôtis, agrémentés d'épices et d'aromates venus des quatre coins du monde, mais aussi de nombreuses pâtisseries. C'est d'ailleurs à Bagdad que les premiers livres de cuisine voient le jour.
- Une hypothèse serait que la vaisselle d'or et d'argent, réprouvée par la religion ait été remplacée par des plats, coupes ou assiettes en céramique à décor de lustre à reflets métalliques.

## Étape 3

Des activités sur le vocabulaire sont proposées aux élèves :

Dans un premier temps, ils doivent relier certaines activités ou pratiques (céramique, artisanat, pèlerinage, chimie, commerce, érudition) à la définition qui convient.

Dans un deuxième temps, les élèves doivent trouver le nom qui permet de désigner la personne qui pratique cette activité.

Pour réaliser l'activité suivante, les élèves vont avoir besoin de ce lexique qu'ils pourront réinvestir par la suite lors de la tâche finale.

#### Étape 4

Le professeur distribue le tableau suivant que les élèves doivent compléter en utilisant la fiche avec les objets et les cartels.

- Pour compléter la deuxième colonne, les élèves utilisent les mots de vocabulaire qu'ils viennent d'acquérir. Plusieurs activités peuvent être liées à un même objet.
- Les lieux étudiés lors des séances précédentes (palais du calife, souk, grande mosquée, Maison de la sagesse) doivent être remobilisés afin de compléter la troisième colonne.

Nom de l'objet	A quels métiers ou activités cet objet est-il lié ?	A quel lieu de Bagdad peut-on le rattacher ?
Brûle-parfum		
Dirham		
Vase de laboratoire		
Coupe dite « rubis »		
Bouteille à col renflé		
Gourde dite « de pèlerin »		

La correction se fait à partir des réponses des élèves qu'ils doivent justifier à l'oral. Le professeur valide les réponses, incite les élèves à faire des liens et souligne le raffinement de la vie à Bagdad, le luxe du palais, le goût de l'érudition, le foisonnement du commerce...

Un point peut alors être réalisé sur les mots français d'origine arabe :

- Abricot, alchimie, algèbre, carafe, chiffre, coupole, mosquée, orange, sirop, tarif, souk, zéro.
- L'activité serait de classer ces mots en différentes familles (on retrouverait alors les lieux et les activités).

# SÉANCE 4

Objectif: décrire précisément des lieux et des monuments de Bagdad à partir d'images du jeu.

Disciplines concernées : Arts plastiques et histoire

Durée : de 1 à 2 heures

Modalités: possibilité de co-enseignement. Plutôt en salle d'arts plastiques, possibilité de travailler en salle informatique (avec des images en format numérique)

Compétences travaillées:

- Comprendre et s'exprimer à l'oral.
- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.
- S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique.
- Coopérer et réaliser des projets.
- Invention, élaboration, production.

## Documents utilisés

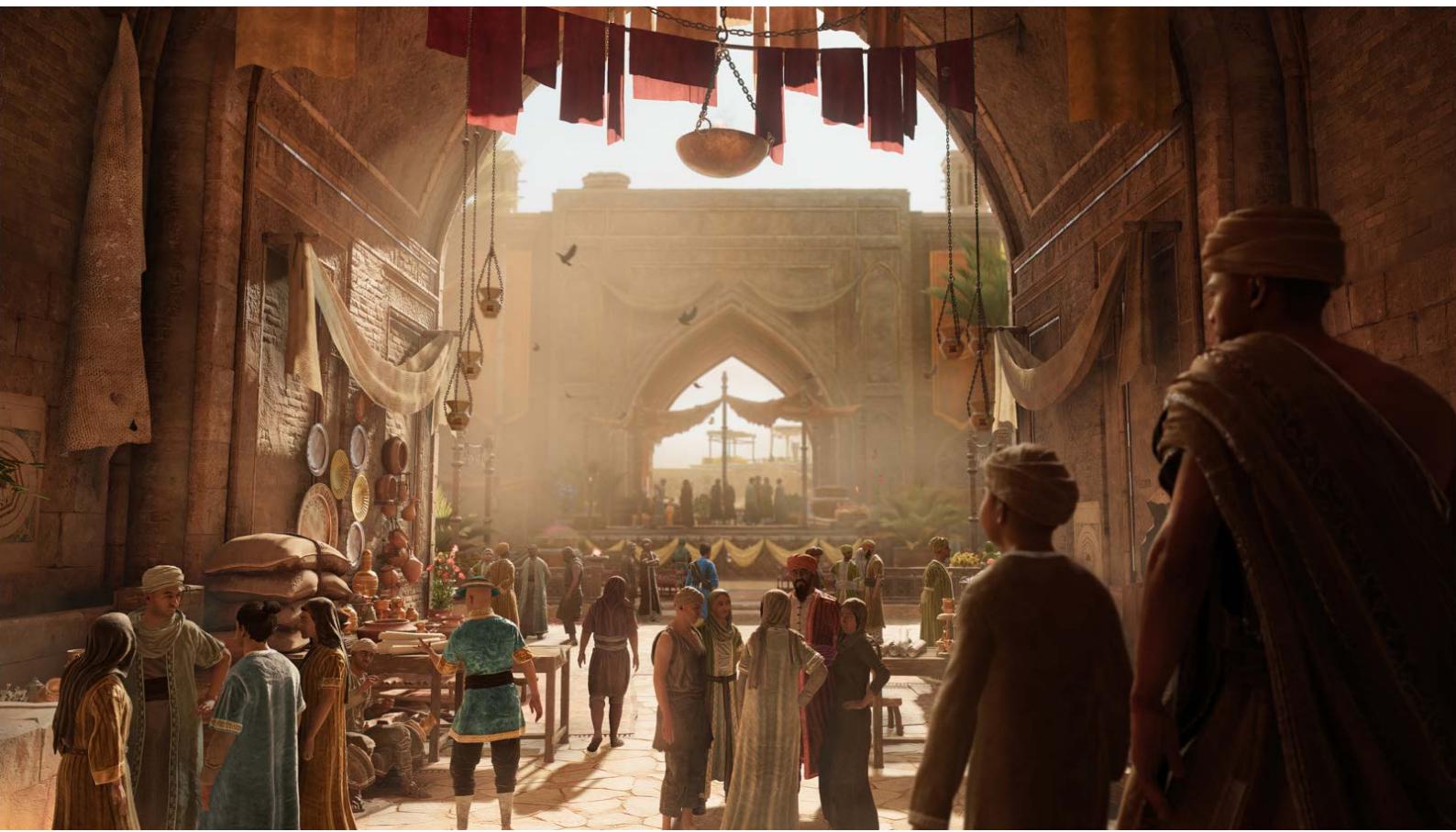
Des peintures numériques réalisées par les équipes d'*Assassin's Creed Mirage*



Le palais de la Porte d'or, le palais du calife.



Une scène de rue



Le souk



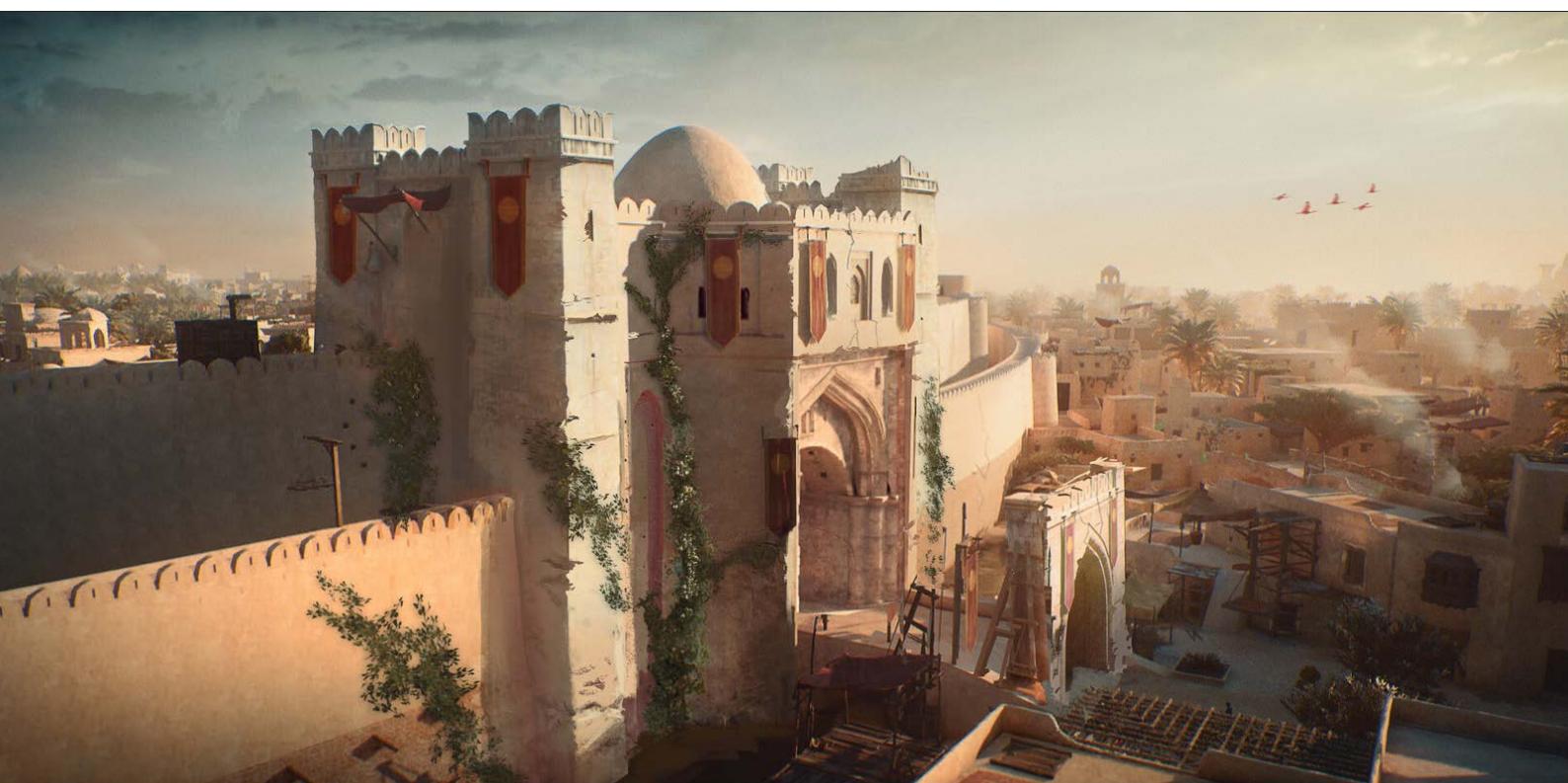
Deuxième vue du souk



La bibliothèque de la Maison de la sagesse



La grande mosquée



Bab al-Sham, la porte nord-ouest de la ville ronde



Croquis de la porte

# Déroulement de la séance

## Étape 1

En précisant l'objectif de la séance, le professeur montre au vidéoprojecteur deux images, le palais du calife et la porte Bab al-Sham, qu'il présente aux élèves. Il s'agit de deux peintures numériques réalisées par les équipes d'*Assassin's Creed Mirage* qu'on appelle également « concept art » ou dessin conceptuel. Fruit d'un important travail de recherche, ces dessins, créés par des artistes, orientent le style visuel tout au long de la production du jeu vidéo et servent de référence constante pour les équipes de développement.

Ces dessins, qui représentent des lieux et des monuments de Bagdad, ne négligent aucun détail : les matériaux, l'architecture, les ornements, les couleurs... Sous la forme d'un cours dialogué, les deux images sont successivement décrites et analysées. Les élèves repèrent le mur d'enceinte sur l'image de la porte, le professeur présente quelques éléments majeurs de l'architecture musulmane : une coupole ou un dôme, des arcs brisés ou en plein cintre. Sur le palais, on aperçoit également des mosaïques ou des céramiques lustrées qui étaient des techniques de décors très utilisées. Les jardins, qu'on peut deviner sur l'image, sont un élément essentiel des palais musulmans. On peut également montrer aux élèves qu'une attention toute particulière a été portée au traitement de la lumière si particulière dans cette région du monde.

Montrer le croquis représentant la porte permet de faire prendre conscience aux élèves des différentes étapes du travail réalisé par l'équipe d'*Assassin's Creed* depuis l'esquisse en noir jusqu'à la version finalisée et mise en couleur. Après avoir défini ce qu'est un croquis [un dessin rapide, sans détail avec des formes générales], les élèves doivent réaliser une esquisse rapide du palais califal en 15 minutes. Ce travail va leur permettre de bien observer l'illustration pour dégager les grandes formes et quelques éléments d'architecture du palais de la porte d'or.

## Étape 2

Ensuite, le professeur distribue les sept vignettes imprimées en couleur. Répartis en binômes, les élèves doivent créer une planche de bande dessinée de quatre cases pour reconstituer la journée d'un voyageur dans la ville de Bagdad.

Pour chaque case, les élèves doivent décrire et raconter ce que le voyageur voit comme par exemple la taille et l'architecture du bâtiment, sa localisation dans la ville ou encore les objets et des personnages qu'on pourrait y rencontrer.

## Étape 3

Lorsque les travaux ont été réalisés, plusieurs groupes d'élèves présentent leur production à l'oral au reste de la classe.

# SÉANCE 5

Objectif: en utilisant et en mobilisant les connaissances des séances précédentes, les élèves réalisent un récit de voyage (tâche finale).

Disciplines concernées: français et histoire

Durée: 2 heures

Modalités: en binômes, avec la possibilité d'utiliser les documents des séances précédentes.

Compétences travaillées:

- Écrire pour construire sa pensée et son savoir.
- S'approprier et utiliser un lexique spécifique en contexte.
- Coopérer et réaliser des projets.
- Invention, élaboration, production.
- Écrire.

## Document de départ

Voici un extrait du récit du philosophe et écrivain Al-Jâhîz qui a vécu à Bagdad au IX<sup>e</sup> siècle :

« J'ai vu des grandes villes, mais jamais de cité plus haute, plus parfaitement circulaire, davantage dotée de mérites supérieurs ou possédant des portes plus spacieuses ou des défenses plus parfaites. C'est comme si elle avait été coulée dans un moule et démoulée. »

Avant de commencer à rédiger leur récit, un élève lit à voix haute cet extrait. Le but est de montrer aux élèves qu'un récit de voyage comporte à la fois des informations mais aussi des impressions personnelles. Pour cela, ils doivent d'abord relever les lieux et les constructions dont parle l'auteur puis rechercher les passages qui montrent l'admiration et l'émerveillement.

Lorsque les élèves sont répartis en binômes, la consigne et les attendus sont distribués, lus et explicités :

Consigne : Imaginez un récit de voyageur qui a exploré Bagdad au Moyen Âge

Pour que votre récit soit précis et intéressant :

- Je localise la ville et j'indique quand elle a été fondée.
- Je décris le plus précisément possible les principaux lieux et les monuments.
- Je présente des personnages rencontrés et leurs activités.
- Mon récit doit exprimer l'admiration.

Le travail des élèves doit être organisé : il faut d'abord faire un plan (sur lequel apparaît les différents lieux et bâtiments qu'ils vont décrire, des objets et les éventuels personnages), puis faire un brouillon et enfin rédiger au propre (sur lequel devra apparaître les deux écritures des élèves composant le binôme).

Pour améliorer leur texte :

- Le professeur présente aux élèves une liste de connecteurs logiques.
- Les élèves peuvent utiliser un dictionnaire.
- Le professeur propose une activité sur le vocabulaire pour exprimer l'admiration :

Trouver un adjectif de la même famille que chacun des noms suivants :  
grâce, harmonie, magie, magnificence, majesté, merveille

Trouvez un nom de la même famille que chacun des adjectifs suivants :  
éclatant, enchanteur, splendide, prodigieux, prestigieux

Trouver un nom de la même famille que chacun des verbes suivants :  
éblouir, émerveiller, enthousiasmer, ravir



# INFORMATIONS PRATIQUES

- > Visites disponibles du 20 septembre au 11 janvier 2026 du mardi au vendredi
- > Les enseignants ont accès gratuitement à l'exposition avant la visite de leur classe
- > Pour toute question pédagogique, contactez Manuela Lespleque :  
[mlespleque@ima-tourcoing.fr](mailto:mlespleque@ima-tourcoing.fr) ou  
[Romain.Taburet@ac-lille.fr](mailto:Romain.Taburet@ac-lille.fr)
- > Réservez un créneau 03.28.35.04.00 (entre 12h45 et 18h00 du mardi au vendredi)  
[accueil@ima-tourcoing.fr](mailto:accueil@ima-tourcoing.fr)



9 rue Gabriel Péri  
59200 TOURCOING  
Métro Ligne 2 - arrêt Colbert  
Tram direction Tourcoing - arrêt Tourcoing Centre

Exposition en partenariat avec

Membres du groupement d'intérêt public Institut du monde arabe-Tourcoing



Tourcoing

VILLE DE  
**ROUBAIX**





INSTITUT  
DU MONDE  
ARABE

العالم العربي  
TOURCOING