



jeu de plateau

On ne passe pas

PRÉSENTATION

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

RÈGLES DU JEU

LES PIÈCES DU JEU

LE PLATEAU DE JEU

Présentation

MISE EN CONTEXTE

Par son caractère total, la Grande Guerre impacte l'ensemble de la population - hommes, femmes et enfants - à travers tous les domaines du quotidien.

Le jeu n'échappe pas à la règle et devient vecteur de propagande, notamment auprès des plus jeunes. Il s'agit avant tout de les convaincre que la victoire de la patrie est inéluctable tout en entretenant la haine de l'ennemi : les jeux de stratégie donnent bien souvent un avantage indéniable aux armées de leur propre pays en héroïsant ses grands personnages et ses soldats, les jeux de tirs invitent à abattre les figures ennemies, d'autres à le diaboliser ou à le ridiculiser...

LA PÉDAGOGIE PAR LE JEU

Elément incontournable de l'enfance, transmetteur de normes et de valeurs, le jeu, loin d'exclure les apprentissages, les favorise en modifiant le rapport des élèves au savoir. Jouer, c'est mettre en jeu l'émotionnel, la communication et le cognitif mais aussi l'initiative, l'anticipation, la création et la concentration. Grâce au jeu et à la prise de risque qu'il induit, l'élève dédramatise et accepte plus sereinement l'erreur et l'échec.

Il trouve ainsi toute sa place dans les classes en permettant aux élèves d'apprendre autrement.

"ON NE PASSE PAS"

Le jeu "On ne passe pas" est révélateur des jeux créés durant la Grande Guerre. Il porte un discours propagandiste et participe à convaincre les joueurs que la victoire ne peut échapper aux alliés.

Les pièces du jeu traduisent d'emblée un parti pris. Guillaume II, empereur d'Allemagne, représentant les puissances centrales, doit affronter seul cinq généraux alliés (dont trois français). Le rapport des forces induit l'idée d'un vainqueur inéluctable.

Le jeu lui-même renforce ce déséquilibre. Guillaume II, quelque soient son habilité à manœuvrer et sa ténacité, ne peut remporter la partie et ne peut que retarder sa chute : la victoire est promise aux alliés !

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

EMC

- Respecter des règles communes.

FRANÇAIS

- Lire et comprendre un texte (règle du jeu).

COMPÉTENCE TRANSVERSALE

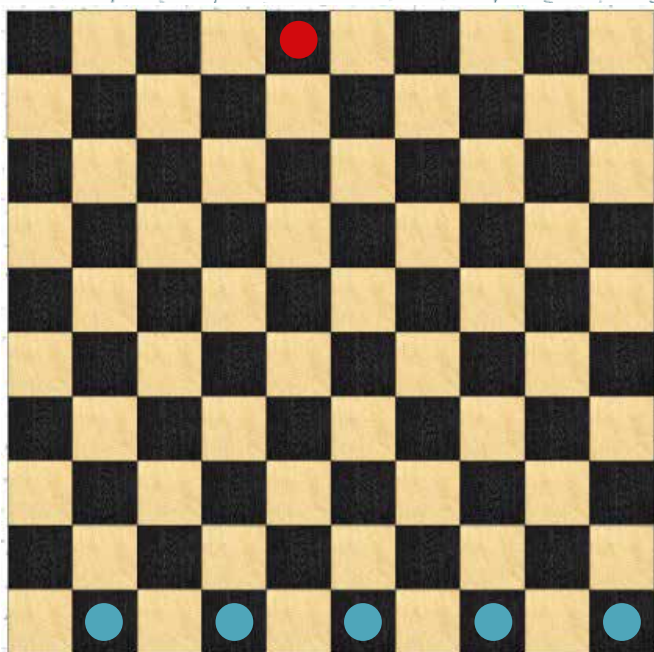
- Mettre en place une stratégie en anticipant les coups de l'adversaire ou ses propres déplacements.

Règles du jeu

• Préparation

Les cinq généraux des puissances alliées (Foch, Pétain, Nivelle, Haig et Pershing) se positionnent sur les cases noires de la première ligne.

Guillaume II (le "Maudit") se place au choix sur l'une des cinq cases noires de la première ligne opposée.



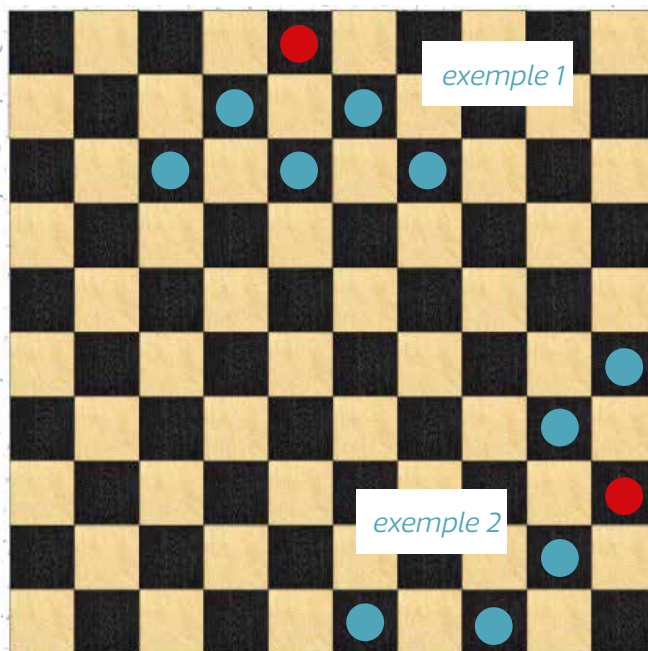
• Déplacement des pièces

- Les généraux alliés se déplacent d'une case à la fois, à droite, à gauche ou en avant. Ils ne peuvent ni reculer, ni emprunter les diagonales.
- Guillaume II peut avancer ou reculer mais seulement en diagonale. Il reste donc toujours sur les cases noires.

• But du jeu

L'objectif pour les généraux alliés est de bloquer Guillaume II sur une case de l'échiquier où tout mouvement lui sera impossible (voir exemples 1 et 2 ci-dessous).

Le jeu original ne donne pas l'opportunité à Guillaume II de remporter la partie ! Afin que chacun des deux joueurs ait sa chance, une variante où ce dernier doit manoeuvrer pour atteindre le bord opposé du plateau sans être mis en échec peut être proposée aux élèves.

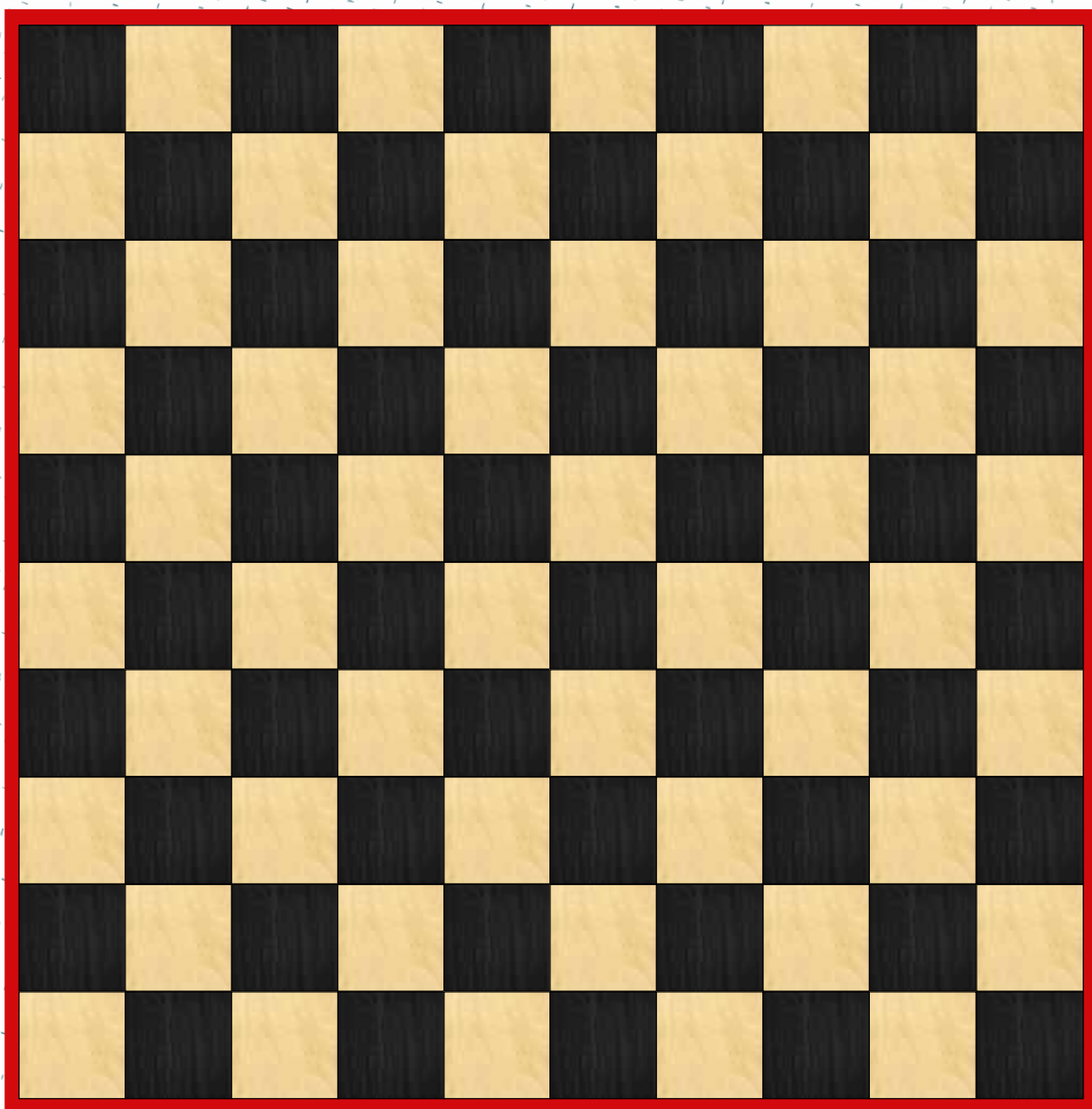


• Déroulement de la partie

- Guillaume II joue le premier en avançant d'une case en diagonale.
- Un seul général allié peut se déplacer à chaque tour.
- Contrairement au jeu de dames, les joueurs ne peuvent prendre un pion adverse et ne peuvent donc pas sauter par-dessus un autre pion.

Plateau de jeu

- Le plateau de jeu du "*On ne passe pas*" est, comme celui du jeu de dames, un damier de cent cases (10x10).
- Si vous ne disposez pas d'un tel plateau, vous pouvez imprimer celui qui vous est proposé ci-dessous (imprimez-le au format A3 pour obtenir un plateau de bonne taille).



jeu de plateau

TOUS CYCLES

Les pièces du jeu



- Imprimez les six pièces sur un papier épais, découpez-les et pliez selon les pointillés.
- Collez les deux faces centrales et dépliez les languettes pour pouvoir poser les pièces debout.

