



jeu de plateau

# Jeu des QuatrArmes

PRÉSENTATION ET OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

RÈGLES DU JEU

LES PIÈCES DU JEU

LE PATEAU DE JEU

service éducatif

# 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

Élément 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.

## LE JEU DES QUATR'ARMES

Édité par H. Bouquet en 1916, médaille de vermeil au concours Lépine, le jeu des Quatr'Armes est présenté par le journal *Le Lion d'Arras* comme "le meilleur cadeau à offrir aux poilus pour le prochain Noël" et que "nul mieux que lui ne travaillera aussi bien à chasser le cafard".

Le jeu, "plus amusant que les Dames, plus simple que les Echecs", se joue sur un plateau représentant un champ de bataille : quatre tranchées alliées et quatre tranchées ennemies séparées par le no man's land. Les joueurs ont pour objectif de remporter la victoire finale en faisant preuve d'une stratégie habile. Pour cela, ils dirigent leurs armées sur le champ de bataille : infanterie, artillerie, cavalerie et aviation.

Sur le couvercle de la boîte de jeu, l'illustration montre le Kronprinz (fils de Guillaume II, empereur d'Allemagne) désabusé face à la maîtrise tactique du général Joffre. Pourtant, ce jeu - contrairement à tant d'autres nourrissant la foi en la victoire et la propagande - laisse aux deux joueurs une chance égale de vaincre. Mais nul doute qu'au moment de débiter une partie, bien peu devaient se montrer enclin à manoeuvrer l'armée ennemie.



### OBJECTIFS DISCIPLINAIRES

#### EMC

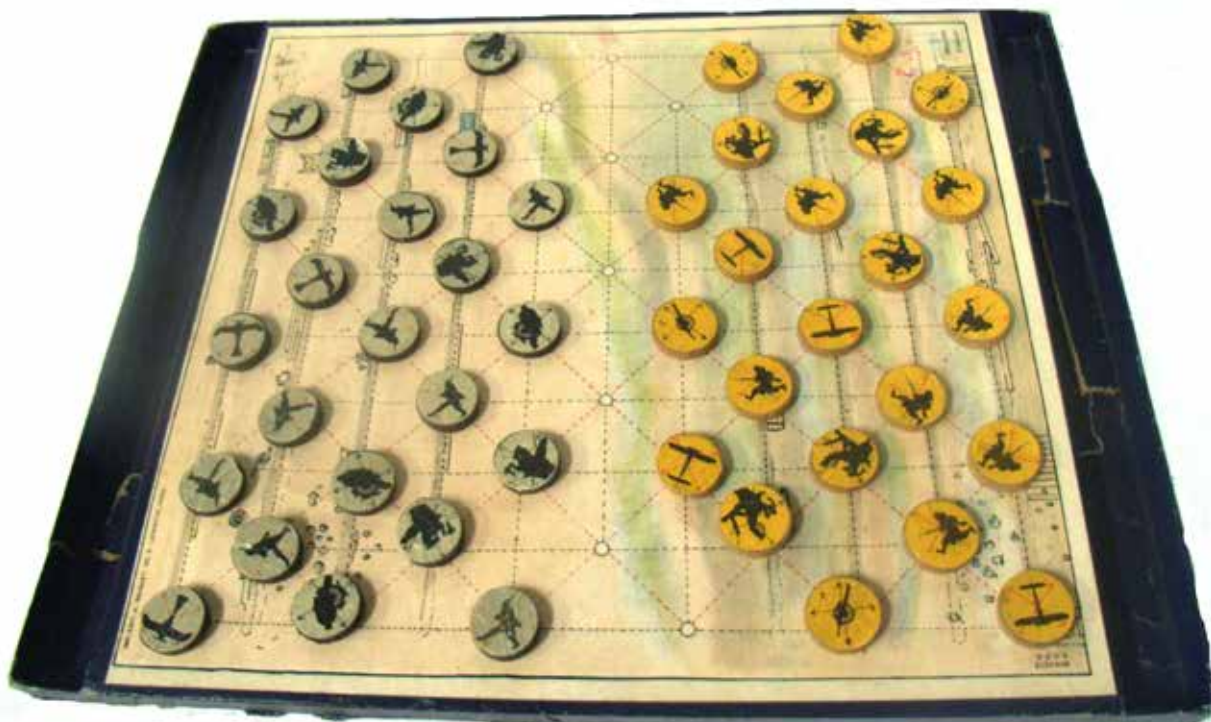
- Respecter des règles communes.

#### FRANÇAIS

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

#### COMPETENCE TRANSVERSALE

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

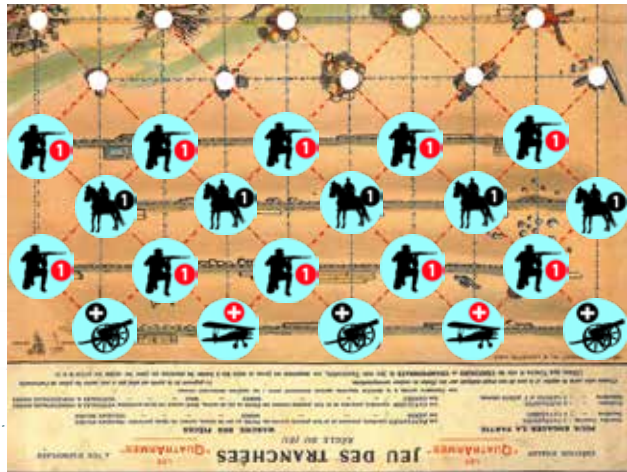


# Règles du jeu

## ● Préparation

Chaque joueur place ses 20 pièces selon le schéma suivant ci-dessous :

- 3 canons et 2 avions dans la quatrième tranchée (c'est-à-dire celle la plus proche du joueur),
- 5 fantassins dans la troisième tranchée,
- 5 cavaliers dans la seconde tranchée,
- 5 fantassins dans la première tranchée (c'est-à-dire celle qui se trouve la plus proche de l'adversaire).



## ● Déplacement des pièces

- les fantassins se déplacent d'une seule case en suivant les lignes rouges (les diagonales),
- les avions se déplacent d'autant de cases qu'ils le souhaitent sur une même ligne rouge,
- les cavaliers se déplacent d'une seule case en suivant les lignes noires (les verticales et horizontales),

- les canons se déplacent d'autant de cases qu'ils le souhaitent sur une même ligne noire,
- toutes les pièces peuvent avancer ou reculer,
- lorsqu'un fantassin parvient à traverser le champ de bataille jusqu'à la dernière tranchée ennemie, il est remplacé par un avion,
- lorsqu'un cavalier parvient à traverser le champ de bataille jusqu'à la dernière tranchée ennemie, il est remplacé par un canon,
- une pièce ne peut sauter une pièce que si une case libre lui succède.

Pour aider les élèves le déplacement possible de chaque pièce est rappelé :

- par des pastilles rouges ou noires pour indiquer les lignes à emprunter,
- par un "1" ou un "+" pour indiquer si la pièce se déplace d'une seule case ou a la possibilité de se déplacer de plusieurs cases.

## ● Capture des pièces

- les pièces se prennent comme au jeu de dames, en sautant par-dessus une pièce de l'adversaire,
- lorsqu'une pièce en capture une autre, elle s'arrête sur la case qui lui succède,
- comme au jeu de dames, une même pièce peut en capturer plusieurs successivement lors d'un même tour.

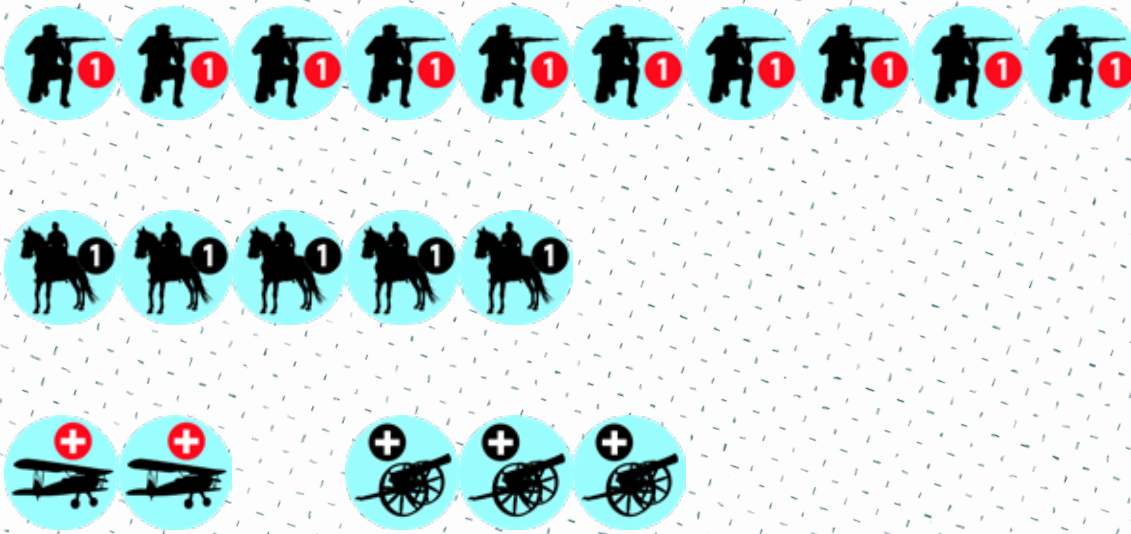
## ● But du jeu

L'objectif est d'éliminer l'adversaire en s'emparant de toutes ses pièces.

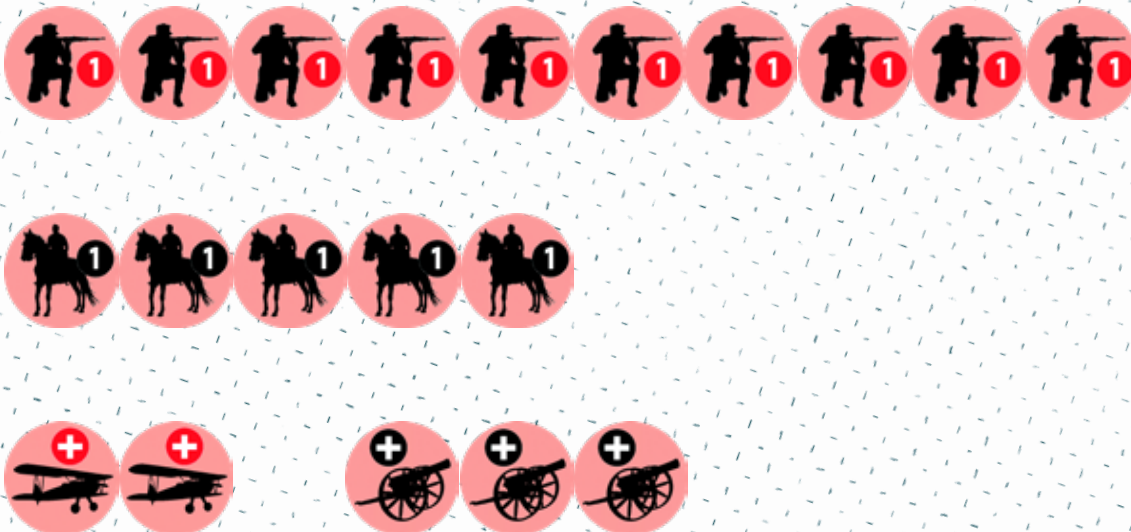
# Les pièces et le plateau de jeu

- Imprimez les pièces et découpez-les.
- Collez chacune des pièces sur un carton.

**LES BLEUS** (10 fantassins, 5 cavaliers, 2 avions, 3 canons).



**LES ROUGES** (10 fantassins, 5 cavaliers, 2 avions, 3 canons).



- Plateau de jeu à imprimer en format A3 (voir page suivante).

CRÉATION O'GALOP **LES "QUATRARMES" JEU DES TRANCHÉES** **LES "QUATRARMES" A VUE D'ÉROPLANE**  
 RÈGLE DU JEU

**POUR ENGAGER LA PARTIE**

Première tranchée : 3 FANTASSINS.  
 Deuxième — : 5 CAVALIERS.  
 Troisième — : 3 FANTASSINS.  
 Quatrième — : 3 CANONS et 2 AÉROS alternés.

**MARCHE DES PIÈCES**

Les FANTASSINS marchent, prennent et se font prendre comme les PIONS au jeu de dames, suivant les lignes pointillées OBLIQUES ROUGES  
 Les AÉROS — — — — — DAMES — — — — — OBLIQUES ROUGES  
 Les CAVALIERS marchent, prennent et se font prendre comme les PIONS au jeu de dames, MAIS suivant les lignes pointillées VERTICALES & HORIZONTALES NOIRES  
 Les CANONS — — — — — DAMES — — — — — VERTICALES & HORIZONTALES NOIRES

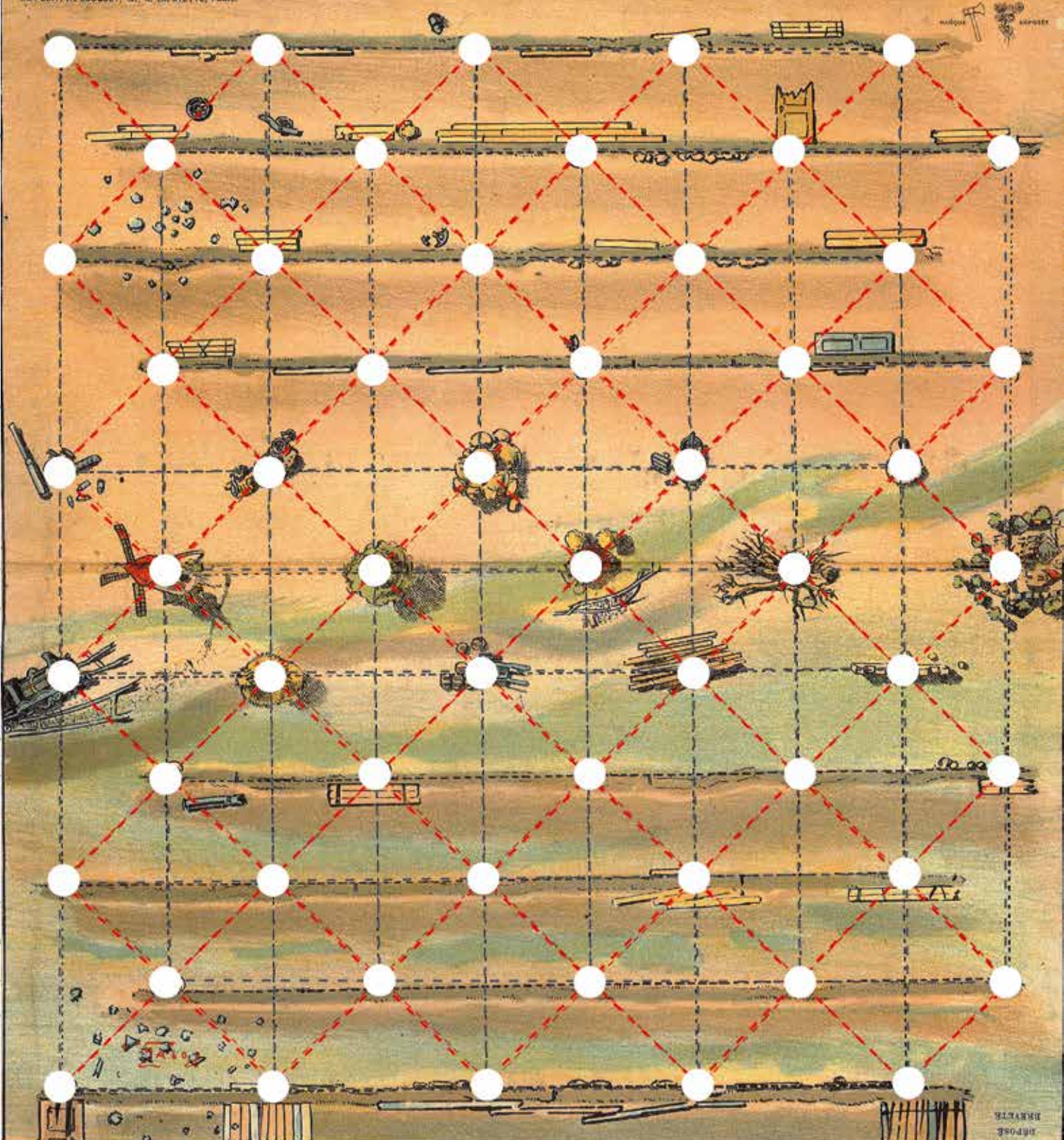
Les Fantassins arrivés à la dernière tranchée adverse doivent s'écarter ; les cavaliers deviennent écarts.

Chaque pièce porte la couleur et le sens de son trajet indiqués par des flèches de couleur correspondante.

Le gagnant de la partie est celui qui a pris toutes les pièces de l'adversaire.

L'États, ayant l'honneur de celui des CONCOURS et CHAMPIONNATS de JEU DES TRANCHÉES, prie respectueusement ses joueurs de vouloir bien le faire des observations qui pourront leur suggérer leur pratique de ce jeu.

IMP-ÉDIT. H. BOUQUET, 107, R. LAFAYETTE, PARIS.



CRÉATION O'GALOP **LES "QUATRARMES" JEU DES TRANCHÉES** **LES "QUATRARMES" A VUE D'ÉROPLANE**  
 RÈGLE DU JEU

**POUR ENGAGER LA PARTIE**

Première tranchée : 3 FANTASSINS.  
 Deuxième — : 5 CAVALIERS.  
 Troisième — : 3 FANTASSINS.  
 Quatrième — : 3 CANONS et 2 AÉROS alternés.

**MARCHE DES PIÈCES**

Les FANTASSINS marchent, prennent et se font prendre comme les PIONS au jeu de dames, suivant les lignes pointillées OBLIQUES ROUGES  
 Les AÉROS — — — — — DAMES — — — — — OBLIQUES ROUGES  
 Les CAVALIERS marchent, prennent et se font prendre comme les PIONS au jeu de dames, MAIS suivant les lignes pointillées VERTICALES & HORIZONTALES NOIRES  
 Les CANONS — — — — — DAMES — — — — — VERTICALES & HORIZONTALES NOIRES

Les Fantassins arrivés à la dernière tranchée adverse doivent s'écarter ; les cavaliers deviennent écarts.

Chaque pièce porte la couleur et le sens de son trajet indiqués par des flèches de couleur correspondante.

Le gagnant de la partie est celui qui a pris toutes les pièces de l'adversaire.

L'États, ayant l'honneur de celui des CONCOURS et CHAMPIONNATS de JEU DES TRANCHÉES, prie respectueusement ses joueurs de vouloir bien le faire des observations qui pourront leur suggérer leur pratique de ce jeu.