



jeu de plateau

Jeu de la guerre 1914

PRÉSENTATION ET OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

RÈGLES DU JEU

LES PIONS

LE PLATEAU 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 l'ennemi, 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.

JEU DE LA GUERRE 1914

Produit en France, le "Jeu de la guerre 1914" est typique des jeux édités durant le conflit. Participant à la propagande, il rappelle aux joueurs que l'issue de la guerre ne laisse pas de doute : les alliés seront vainqueurs !

Les règles donnent un avantage certain à la France et à ses alliés. Alors que l'Allemagne est isolée (le jeu oublie de présenter ses alliés austro-hongrois, ottomans ou bulgares), la Triple Entente affiche une incontestable supériorité numérique. Comment l'Allemagne pourrait-elle vaincre une telle coalition (l'absence des États-Unis est liée à la date d'édition du jeu, ces derniers n'entrant dans le conflit qu'en 1917). La position même de l'Allemagne, encerclée par ses ennemis, renforce l'idée qu'elle sera inéluctablement vaincue, d'autant plus que sa liberté de mouvement est réduite par la présence de forts qu'elle ne peut, contrairement aux alliés, franchir - du moins dans le jeu (la réalité est tout autre puisqu'à l'été 1914 les ceintures de forts ne pourront que ralentir l'invasion allemande)

Édité sur papier fort ou entoilé, le jeu est conditionné dans une petite enveloppe et destiné - comme l'indique l'inscription "*Les jeux de poche du soldat*" - à être envoyé aux combattants afin de les distraire.



OBJECTIFS DISCIPLINAIRES

EMC

- Respecter des règles communes.
- Collaborer et mettre en œuvre une stratégie commune.

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

Le jeu se joue à 2, 3, 4 ou 5 joueurs, chacun représentant un belligérant : France, Angleterre, Belgique, Russie et Allemagne. Chaque joueur place son pion à la place qui lui est réservée : le drapeau français sur Paris, l'anglais sur Londres, le belge sur Ostende, le russe sur Moscou et l'allemand sur Berlin.

Deux camps s'affrontent : d'un côté l'Allemand, de l'autre les alliés représentés par 1, 2, 3 ou 4 joueurs qui vont pouvoir œuvrer de concert. S'il y a moins de 4 joueurs côté allié, un joueur prend en charge un second, voire un troisième drapeau. Il joue alors plusieurs fois à chaque tour (un mouvement par drapeau).

● Mouvements des pièces

- les pions se déplacent de ville en ville (symbolisées par des pastilles rouges) selon les lignes qui les relient.
- à chaque tour, le joueur ne peut effectuer qu'un saut d'une ville à une autre (d'une pastille rouge à une autre).
- lorsque les alliés rencontrent un fort (symbolisé par une étoile verte) entre deux villes, ils le franchissent sans s'y arrêter ; à l'inverse, le drapeau allemand ne peut les franchir et ne peut donc emprunter un parcours protégé par un fort.
- un joueur ne peut passer son tour. Lorsque son tour vient, il est tenu de déplacer son drapeau.

● But du jeu

- pour les alliés : rejeter l'Allemand à la mer ou le cerner pour lui interdire tout déplacement ;
- pour l'Allemand : prendre position dans l'une des villes de départ alliées (Paris, Londres, Ostende, ou Moscou).

Les pions

- Imprimez les 5 drapeaux, collez-les sur un carton et découpez-les.



jeu de plateau

TOUS CYCLES

Le plateau de jeu

● Plateau de jeu à imprimer en format A3.

