



jeu de plateau

La Guerre aux Boches

PRÉSENTATION

OBJECTIFS DISCIPLINAIRES

PISTES DE RÉFLÉXION...

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

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.

"LA GUERRE AUX BOCHES"

Publié après-guerre (vers 1920), bien que les uniformes restent ceux de l'entrée en guerre, "La guerre aux Boches" reprend les standards développés par la propagande et les jeux durant le conflit. L'illustration de la boîte présente ainsi des soldats allemands effrayés et fuyant devant l'assaut des soldats alliés. Contrairement à l'ennemi, les visages de ces derniers reflètent confiance et sérénité. Les quatre drapeaux rappellent les liens unissant la coalition.

Ces drapeaux ornent également le plateau de jeu en chacun de ses angles. L'organisation même de ce plateau évoque la délicate situation géographique de l'Allemagne lorsque s'engage la guerre : les Alliés, positionnés à l'ouest et à l'est, prennent en tenaille les puissances centrales (Allemagne et Autriche-Hongrie).

Bien que de rares exemplaires de ce jeu nous soient parvenus, la règle semble avoir disparu. Il apparaît cependant évident que le but du jeu consiste, depuis ses positions de départ (cases rouges et grises), à s'emparer des six villes de l'adversaire.

En l'absence de la règle du jeu originale, nous vous proposons d'inviter vos élèves à en imaginer une prenant en compte les différents éléments du plateau de jeu (villes, cases marquées d'une croix rouge, déplacements possibles des pions...).

Si vous le souhaitez, vous pourrez nous communiquer la/les règle(s) élaborée(s) par vos élèves afin que nous la/les mettions en ligne sur notre site à disposition de tous (merci d'envoyer la règle sous format "Word" à scolaires@historial.org).

Objectifs disciplinaires

EMC

- Travailler en groupe pour mener à bien un projet collectif.
- Respecter des règles communes.

FRANÇAIS

- Rédiger une règle du jeu en respectant les contraintes liées à ce type d'écrit (présentation, utilisation de l'infinifit ou de l'impératif...).
- Écrire pour se faire comprendre par d'autres (distinction avec une prise de note personnelle, un brouillon...).
- Connaître et utiliser un vocabulaire spécifique.

COMPETENCE TRANSVERSALE

- Mettre en œuvre une démarche propres aux disciplines scientifiques : formuler des hypothèses à partir d'informations données (par le plateau de jeu et la boîte), argumenter ses choix et les valider (tester la règle construite en jouant une partie), tenir compte de ses erreurs pour progresser (modification et réécriture de la règle au regard des écueils relevés lors des tests)...



« Voilà ce que deviendrait l'Allemagne si les Français franchissaient le Rhin » : ici, le Rhin apparaît comme la dernière ligne de défense alors que depuis la guerre de 1870-1871 la frontière franco-allemande, après l'annexion de l'Alsace et de la Moselle, a été redessinée plus à l'ouest (Egon Tschirch, 1918, Allemagne). © Historial de la Grande Guerre, Péronne



« Ce que veut l'Angleterre : "Il faut bombarder la région industrielle du Rhin chaque jour avec une centaine d'avions jusqu'à ce que cela porte ses fruits" » : reprenant un article du Daily Telegraph du 31 janvier 1918, l'apocalypse est promise au peuple allemand, s'il ne se mobilise pas (Egon Tschirch, 1918, Allemagne). © Historial de la Grande Guerre

Pistes de réflexion...

• Pour l'organisation de la classe

Les recherches peuvent être menées par petits groupes de 3 à 5 élèves. Chaque groupe conçoit alors sa propre règle de jeu. Lorsque les travaux sont terminés, chaque règle peut être confiée à un autre groupe afin de la tester et de la valider.

Le travail peut également être mené collectivement pour aboutir à une règle unique.

• Pour la conception

→ définir l'objectif du jeu (comment remporter la partie) : s'emparer de toutes les villes de l'adversaire ? d'un nombre déterminé de villes ? éliminer tous les pions de l'adversaire ?...

→ définir le nombre de joueurs : 2 joueurs (pions rouges contre pions gris) ? 3 joueurs (2 partenaires côté allié se partageant les pions rouges, un à l'ouest, l'autre à l'est) ?...

→ définir le nombre de pions* au commencement de la partie : 28 rouges et 28 gris occupant toutes les cases colorées du plateau ? nombre inférieur à 28 que chaque joueur pourra disposer à sa guise sur les cases de sa couleur (ou autres) ?...

→ définir la nature des pions* : pions tous identiques avec les mêmes propriétés ? pions de valeurs différentes (fantassins, cavaliers, tanks...) ayant chacun leurs spécificités ?...

→ définir le type de déplacement des pions, notamment si des pions de natures différentes ont été choisis par les élèves.

→ définir le mode de déplacement des pions : nombre de sauts fixé à chaque tour (1, 2, 3... cases) ? nombre de sauts définis par le jet d'un ou de plusieurs dés ? déplacement linéaire ou changement de direction autorisé ?...

→ définir la fonction des cases spéciales, marquées d'une croix rouge : référence aux services de santé ?...

→ définir si les pions peuvent être pris ou non à la manière du jeu de dames ou des échecs et si oui, comment on les élimine : saut par-dessus un pion ? pion pour lequel tout déplacement est impossible (cerné par l'adversaire) ?...

→ etc...

*penser à la conception des pions : ceux-ci doivent être clairement identifiable par les joueurs durant la partie.

• Pour la rédaction

→ fournir un guide d'écriture aux élèves : construit par les élèves après la pratique de différents jeux de société ou élaboré par le maître ?

→ tenir compte de la spécificité d'une règle du jeu : présentation, rubriques, vocabulaire spécifique, conjugaison des verbes (infinitif, impératif...)...

→ choisir ou non d'intégrer des schémas simples pour simplifier la compréhension de la règle.

→ etc...

