

# UN JOUR DE GUERRE

## Fabrication d'un jeu de plateau

### Primaire / Collège



## COMPETENCES

- Réaliser
- Représenter
- Décoder
- Dédurre
- Interpréter

Un **groupe d'élèves de lycée** français a été chargé de concevoir et de mettre en œuvre un outil pédagogique avec comme consignes :

« - Vous devez **de façon ludique** présenter l'armée italienne de montagne afin de montrer que la guerre ne se déroule pas qu'en France et quelle occupe tous les types de terrains. Ce sera l'occasion d'aborder la dimension mondiale et totale du conflit.

- Cette production s'adressera à des élèves de fin d'école primaire et de collège.

- Si vous choisissez d'élaborer un jeu il faudra fournir les règles précises et proposer tous les éléments qui le compose.

- Vous pouvez rechercher des documents sur le web comme supports mais votre création doit être originale. »

*Remarque : la consigne qui portait sur l'armée italienne de montagne a orienté les élèves vers le front des Alpes dans le Trentin et les a écarté du front de l'Isonzo.*

### Règle du jeu :

Age : + 14 ans / 2 joueurs ou plus / 2h minimum

**But du jeu :** gagner la guerre en arrivant sur le camp adverse et l'anéantir

Contenu : 1 plateau de jeu, 18 cartes chance **?**, 18 cartes malus **X**, 8 cartes tête de mort **☠**, 2 dés de 6. Quatre soldats, trois skieurs et deux cavaliers par équipe.

### Comment jouer ?

- Divisez-vous en 2 groupes égaux : un est l'Italie, l'autre l'Autriche.
- Faites de même pour les soldats.
- Chaque équipe lance le dé et celui qui fait le plus grand score commence.
- A tour de rôle, lancez les dés et déplacez-vous sur le plateau.
  - Si vous tombez sur une case chance **?** piochez une carte chance **?** et exécutez l'action inscrite sur celle-ci.
  - Faites de même si vous tombez sur une case malus **X** ou sur une case tête de mort **☠**.
  - Si vous tombez sur un relief montagneux, pour pouvoir avancer d'une case, il faut faire un score de dés entre 5 et 12. Si vous faites moins de 5, vous restez sur la case.
  - Si vous tombez sur un lac ou une rivière, il vous faut faire un minimum de 3 sur le dé pour pouvoir vous en sortir.
  - Le déplacement est linéaire et se fait de façon horizontale ou/et latérale. Vous pouvez reculer.

### Les personnages

- Le bersagliere : ne peut entrer en jeu que si vous faites sur le dé au minimum 4. Il ne peut pas passer une montagne sans chasseur alpin (ce skieur doit être à ses côtés).
- Le cavalier : entre en jeu sur un double 6 aux dés. Il avance deux fois plus vite que les autres. Vous doublez le score des dés.
- Le chasseur alpin : entre en jeu avec un minimum de 6 sur les dés. Il est doté d'une particularité : il ne peut traverser un lac qu'avec l'aide d'un bersagliere (ce dernier doit être à ses côtés).



Lorsque vous franchissez la frontière, il vous faut arriver jusqu'à la case départ de l'ennemi (notée D).

Si vous rencontrez un soldat ennemi, vous ne pouvez le sauter et êtes obligés de faire un combat de dés. Celui qui fait le plus grand score gagne tandis que l'autre meurt et recommence en D.

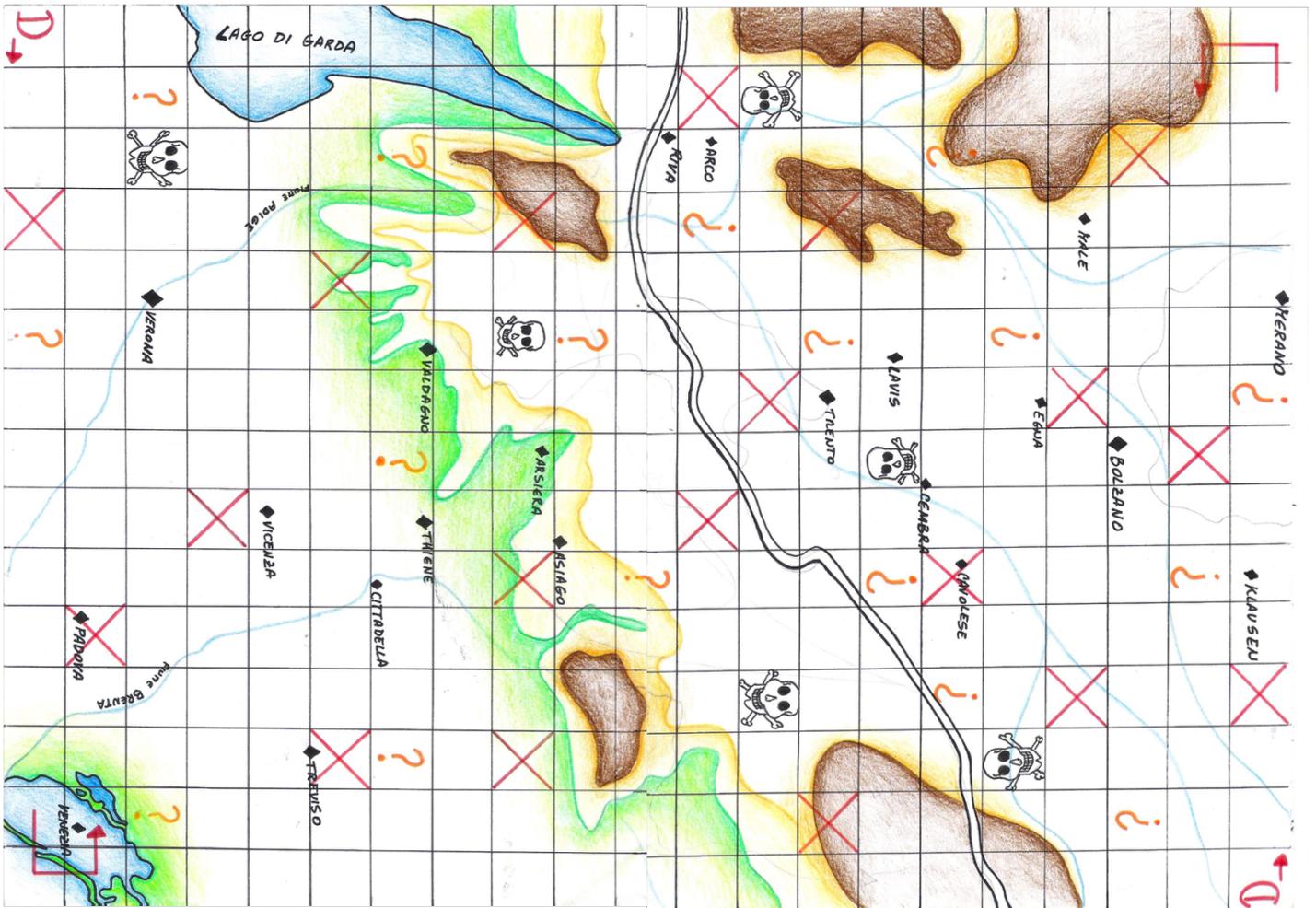
L'équipe victorieuse est celle qui élimine tous les soldats de ses adversaires.

**Document support trouvé sur le web :** « La brave armée italienne dans le Trentin », Louis Georges Albert (dessinateur), copyright Musée de l'Image, cliché H. Rouyer, Musée départemental d'art ancien et contemporain d'Epinal

<http://webmuseo.com/ws/musee-de-l-image/app/collection/record/2964>

*Remarque : les élèves ont dessinés et conçus les soldats autrichiens du camp autrichien après recherche sur le web.*

## Plateau de jeu



## Cartes à piocher

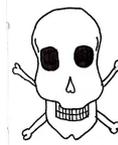
FAITES MOURIR LE SOLDAT ADVERSE DE VOTRE CHOIX

FAITES ENTRER LE SOLDAT DE VOTRE CHOIX

FAITES RECULER UN DES SOLDATS ADVERSES D'UNE CASE

AVANCEZ DE 2 CASES

AVANCEZ DE 1 CASE



**DOMMAGE!**

Votre unité d'armée a été vaincue! Vous ne pouvez pas réparer immédiatement.

Mais ne vous inquiétez pas, vous serez vaincu.

**DOMMAGE!**

L'aviation adverse vous a repéré! Cachez-vous pendant 2 tours afin de les éviter.

Ne quittez pas pendant les deux prochains tours.

**DOMMAGE!**

Votre soldat s'est retrouvé dans une embuscade. Vous devez vous rapprocher du camp adverse!

Bas vous évitez, faites un échec.

**DOMMAGE!**

Vous avez été bombardé par des avions ennemis. Vous êtes morts!

Retournez votre soldat à la case départ et recommencez au début.



DÉPLACEZ UN SOLDAT ENNEMI

VOTRE SOLDAT OBTIENT UN BOUTILLER, VOUS NE POUVEZ NI ÊTRE ATTAQUÉ, NI MOURIR.  
⚠ Cette carte ne peut vous servir que 1 fois.

AVANCEZ JUSQU'À LA VILLE LA PLUS PROCHE

MULTIPLIEZ PAR 2 LE NOMBRE DE POINTS INSCRIT SUR LES DÉS

PLACEZ-VOUS SUR UNE MONTAGNE

TOUTE VOTRE ÉQUIPE RECULE D'UNE CASE

VOUS ÊTES BLOQUÉ SUR CETTE CASE PENDANT UN TOUR.

SURVIVEZ LE MÊME JOUR QUE LE PROCHAIN SOLDAT DE VOTRE ÉQUIPE DEVRA SUBIR EN TOMBANT SUR UNE CASE TÊTE DE MORT

METTEZ-VOUS SUR UNE CASE TÊTE DE MORT



RECULEZ DE 1 CASE

RECULEZ DE 2 CASES.

RECULEZ SUR LA VILLE LA PLUS PROCHE

RETOURNEZ À LA CASE DÉPART