

Jeu : Mission dans les tranchées de Verdun

Chapitre :

Civils et militaires dans la Première Guerre mondiale

Durée de l'activité :

Une heure + le travail à la maison

Déroulement :

Les élèves sont répartis par équipes de 5. Deux équipes de deux joueurs s'affrontent et un meneur de jeu s'occupe de la distribution des cartes et du « paiement ». Le compte-rendu peut être commencé collectivement en classe (en relisant les cartes) et terminé à la maison.

Chaque équipe a un plateau, un jeu de cartes et 10 jetons.

Il faut bien prévenir les élèves qu'ils ne trouveront la solution qu'après avoir lu TOUTES les cartes (il y a une fausse piste)

J'ai effectué des recherches pour rester au plus proche de la réalité. Seul le traître n'a pas vraiment été à Verdun (mais il s'agit bien d'un traître...).

A la fin du jeu, les élèves doivent donc rédiger leur premier paragraphe argumenté de l'année sur le sujet : « dans un paragraphe argumenté d'une vingtaine de lignes, vous expliquerez quelles étaient les conditions de vie des soldats dans les tranchées ». Ce travail peut être commencé en classe, si les élèves ont rapidement trouvé le coupable (ils peuvent alors reprendre les fiches pour prélever des chiffres, par exemple), et terminé à la maison. Ce travail est évalué et le plateau de jeu est photocopié et collé dans le cahier des élèves afin d'être légendé.



Règles du jeu :

Inspiré du jeu de société *Watson & Holmes* et de son adaptation par Cédric Ridel (<http://kanaga.ridel.org/2017/06/18/enquete-dans-le-temps-la-crise-de-1905-histoire-4e/>), la règle a néanmoins été fortement simplifiée.

Les élèves commencent avec 5 jetons. On tire l'ordre de jeu au hasard des dés. L'équipe qui commence demande au maître du jeu un numéro de carte (visible sur le plateau) et paye un jeton au maître du jeu. La deuxième équipe fait de même. Si la première équipe a terminé, elle peut demander une nouvelle carte. Et ainsi de suite... Lorsqu'une équipe n'a plus de jetons, elle doit aller se « ravitailler » à l'arrière et prend alors la carte arrière. Quand l'autre équipe a terminé de lire sa carte, on rend 5 jetons à l'équipe ravitaillée. L'équipe gagnante est celle qui a trouvée le véritable coupable en premier : Frédérick Joubert Duquesne.

Compétences mobilisées:

Domaine 1.1 :

- lire et comprendre l'écrit
- Ecrire

Domaine 2 :

- Coopérer
- Analyser et comprendre un document

Domaine 5 :

- se repérer dans le temps
- se repérer dans l'espace

Plateau

