

## **Bilan du Club histoire stratégie 2006 - 2007**

Cette année, le club s'est déroulé chaque lundi de 13 à 14 heure. Il a réuni autour d'un professeur d'histoire une dizaine d'élèves en moyenne, provenant des classes de 5<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup>. Le club a été « ouvert » aux élèves de 6<sup>e</sup> début mai.

Le club a pour objet dans une séance de faire une partie de jeu.

Il est aussi l'occasion pour les élèves d'enrichir leurs connaissances historiques, de découvrir l'aspect des combattants, leurs vies et leurs misères, d'évoquer les tactiques élaborées lors de batailles célèbres, d'aborder également des problématiques de défense notamment par l'intermédiaire de la motivation des combattants.

Plus simplement, le club est l'occasion de passer un bon moment en réfléchissant, le lieu où l'on respecte une règle de jeu écrite, référence permanente par ses tableaux de facteurs, de résolution d'événements, le lieu où l'on respecte son adversaire.

Les premières séances ont été l'occasion d'une initiation aux jeux d'histoire avec figurines par l'intermédiaire d'un « jeu d'escarmouche ».

### **Le jeu d'escarmouche napoléonien**

Premier jeu mis en place durant le premier trimestre, il consiste à reconstituer des petits combats des petits accrochages à l'époque des guerres de la Révolution et de l'Empire. Il a été surtout l'occasion de familiariser les participants aux mécanismes de jeu, à un vocabulaire spécifique, et de répondre à la question de l'organisateur : des élèves seront-ils intéressés ? Ce jeu est à l'heure presque abandonné. Il ne présente guère d'intérêt à long terme ; ceux qui ont délaissé le club en cours d'année sont ceux qui n'ont pas joué aux autres jeux.

Les règles :

Deux joueurs, ou deux équipes s'affrontent par l'intermédiaire d'une douzaine de figurines. Une figurine représente un combattant. Chaque figurine a une capacité de mouvement, de feu, de combat ainsi qu'une portée de tir selon l'arme. Ces capacités distinguent donc les cavaliers des fantassins, qui se répartissent en trois classes, milice, ligne, élite.

On prépare une table, recouverte d'un des vieux rideaux verts du collège, sur laquelle on dispose un décor : collines, arbres, murettes, haies, maisons, rivières, etc. La disposition essaye d'être assez équilibrée car du champ de bataille découle la tactique mise en œuvre. Ensuite, tour à tour, les figurines sont placées par les belligérants dans une zone limitée de déploiement. Ceci fait la partie peut commencer. Le gagnant est le premier qui s'empare dans le camp ennemi d'un objectif représenté sous la forme d'un canon.

### **Le jeu d'escarmouche 1914-1945**

A partir du second trimestre, le professeur a testé avec un élève de 4<sup>e</sup> volontaire, ici remercié, une nouvelle règle beaucoup plus complexe et qui nécessite la lecture de quatre pages difficiles.

Dans un premier temps deux parties décortiquées, commentées, se sont déroulées sous le regard des élèves intéressés, puis les deux testeurs ont fait l'arbitre les deux semaines suivantes. On peut regretter que la lecture des règles ait été un obstacle et qu'il aura fallu du temps pour que certains assimilent le système de jeu. Dans tout les cas, beaucoup ont compris que le gagnant était le plus souvent celui qui savait maîtriser les règles et donc profiter des erreurs de son adversaire.

Quelques scénarios ont été joués, improvisés ou préparés à l'avance, comme la prise d'un pont défendu par une mitrailleuse, une embuscade dont on trouvera le compte rendu ci-dessous, ou l'attaque d'une maison le long d'un canal contraignant car divisant la table.

Les règles :

Aux capacités de tir, de combat, de mouvement s'ajoute celle du moral. En effet un tir si il ne touche pas une figurine peut la « clouer ». Il faut donc faire un test pour voir si le combattant retrouve la motivation pour obéir au joueur !

Plus compliqué, intervient un mécanisme qui consiste à jouer sans dévoiler ses forces. La partie se joue avec, entre 6 et 12 figurines. Il y aura 12 pions numérotés sur la table. Si le joueur n'a que 7 figurines alors il aura :  $12 - 7 = 5$  leures. Donc on peut défendre une position avec du vide !

En début de partie, on ne sait combien l'adversaire a de figurines. En a-t-il 6 et donc autant de combattants expérimentés bien armés et équipés ? Ou bien 11 peu motivés, armées de vieilles carabines ? Car quoi qu'il en soit un système de budget permet aux adversaires d'avoir des forces équivalentes.

Le décor reste important pour cacher les troupes du regard ou des tirs adversaires

Ce jeu oblige à réfléchir, à faire des choix, à peser les risques. Il en est d'autant plus intéressant. Intégrant la seconde guerre mondiale, il intéresse davantage une partie des élèves.

## **La bataille napoléonienne**

Ce jeu qui reste assez simple, a d'abord été testé par le professeur et le même élève de 4<sup>e</sup>, encore une fois remercié. Il a connu moins de succès que celui d'escarmouche XXe siècle. Peut-être, car plus abstrait et sûrement de par la période abordée.

Avec ce jeu, le joueur s'assimile un général des guerres napoléoniennes. Les unités à l'échelle de la brigade (plusieurs centaines, voir milliers de combattants) sont représentées par des plaquettes où sont collés 3 fantassins ou 2 cavaliers, ou 1, 2, 3 artilleurs. Les trois armes sont donc représentées, et chacune d'elle se décompose, pour l'infanterie en 4 classes, la cavalerie en 5 classes, l'artillerie en 3. Par un système de budget les adversaires ont des armées composées différemment mais de valeur équivalente.

On retrouve, des capacités de mouvement, de feu, de mouvement. Le décor est essentiel car il provoque des avantages, tel être protégé dans un village, être au-dessus de l'adversaire sur une colline.

A la fin de l'année, nous avons sur une journée, effectuée une grande partie, seulement 5 joueurs étaient présents. Le thème était la bataille de Waterloo. La partie a été remportée par les Alliés, bien qu'en fin de journée, les joueurs français se montrés un peu plus entreprenants.

## **Le matériel utilisé**

Les figurines : Dans un premier temps elles ont été prêtées. Par la suite, le club ayant reçu une subvention du Conseil Général de l'Aude puis du Ministère de la Défense, nous avons acheté des figurines plastiques, des peintures, des pinceaux.

Nous remercions nos financeurs !

Il nous restera à compléter notre gamme de couleurs et notre stock de dés

Enfin, une commande est en cours pour de magnifiques figurines en plomb. Nous aurons dès la rentrée prochaine des soldats américains, des marins français, des résistants et des soldats allemands. De bons scénarios sont en perspectives : attaque de convois par des maquisards, patrouille dans le bocage normands, etc.

Cette année nous avons bénéficié de superbes figurines en plomb, des Chinois des années 1920. Cela aura été l'occasion d'établir un parallèle entre la féodalisation du royaume de France (programme de 5e) et l'éclatement de l'Empire du Milieu par les seigneurs de la guerre, d'évoquer le rôle des canonnières européennes sur les fleuves chinois durant la première moitié du XXe siècle (la colonisation, programmes 4e et 3e).

Dés à jouer et mètres à mesurer : Les dés longtemps prêtés, sont remplacés par ceux achetés par les subventions. Il nous manque encore des dès spéciaux : à 4, 8, 10 et 12 faces. Quelques élèves ont apporté un mètre à mesurer.

Les décors : Des maisons, des arbres ont été prêtés. De vieux rideaux verts nous ont été concédés par le service technique du collège, ils agrémentent parfaitement nos champs de bataille et recouvrent par la même les deux tables de classes nécessaires à une partie.

Quelques élèves ont apporté des éléments, mais le

Enfin un peu de récupération de-ci de-là complète le tout.

Nous espérons que l'année prochaine verra de grands progrès côté décor.