

panorapresse.ouest-france.fr

Histoire Les lycéens de Maurois ont créé un jeu sur la libération de l'agglomération d'Elbeuf

4-5 minutes

Les lycéens de [Maurois](#) ont créé un jeu sur la libération de l'agglomération d'Elbeuf

Mercredi dernier, à la médiathèque, des lycéens d'André-Maurois ont présenté le jeu de société sur la libération d'[Elbeuf](#), qu'ils ont créé sous l'impulsion de leur professeur d'histoire.

Ludification, gamification, serious games, ludopédagogie... Ces drôles de termes émergent ces dernières années pour décrire de nouvelles pratiques pédagogiques, basées sur diverses formes de jeu. Particulièrement courantes dans le primaire, elles trouvent également des applications dans le secondaire et une classe du lycée André-Maurois d'Elbeuf en a fait l'expérience en deux temps, grâce à son professeur d'histoire-géographie Christian Delabos.

Apprendre en s'amusant

Celui-ci a en effet fait travailler ses élèves sur la version numérique du jeu [Normandie 44](#) (jeu doté de plusieurs scénarios et retraçant les principales actions de la Bataille de Normandie) pour leur faire comparer les différences entre le jeu et la réalité. Mais il ne s'est pas contenté de cela puisqu'il les a ensuite fait travailler sur une version locale pour créer un jeu de société, qui a été présenté mercredi dernier à la médiathèque d'[Elbeuf](#). « **Je me suis appuyé sur les expertises de la Société de l'Histoire d'Elbeuf et de l'association Cœur de Bleuet, puis j'ai demandé à l'association de War Gamers COW Normandie d'élaborer un scénario crédible** », explique l'enseignant.

Des plateaux de jeux spéciaux, offerts la Société de l'Histoire d'Elbeuf, ont donc été créés. Pour le reste du nécessaire à jouer, on se sert des pions, cartes et dés de [Normandie 44](#) : des figurines représentant des soldats, verts pour les Alliés et bleus pour les forces de l'Axe, les cartes de stratégies permettant de faire évoluer son armée miniature selon différents terrains (village, forêt...) et types d'actions (assaut général, attaque surprise, contre-attaque...). Les dés décident ensuite du sort de chacune d'elles. Une étoile et l'action a échoué ; une grenade, elle a réussi. Quand au drapeau, il force l'escouade ennemie à reculer. Celui qui parvient à neutraliser six positions adverses ou à suffisamment avancer sur des points tactiques gagne la partie.

Un ancrage local

Sur le plateau, [Elbeuf](#), Caudebec, [Saint-Pierre](#) apparaissent avec des points stratégiques : le cimetière [Saint-Jean](#), la forêt, l'église du Liéroult... Le scénario tient compte des éléments de défense invisible, comme la batterie allemande de Saint-Aubin, et de la possibilité de faire entrer et bouger immédiatement des groupes de résistants à n'importe quel moment du jeu. Ceux-ci ont en effet joué un rôle certain lors de la libération de l'agglomération.

Après avoir testé la création quelques heures, les élèves de Christian Delabos deviennent maîtres du jeu et animent les trois tables installées à la médiathèque. Basé sur le bénévolat, leur engagement a pour but de les responsabiliser et de leur donner confiance en eux. Pas facile en effet de conseiller des adultes qu'on ne connaît pas. « **Le jeu est un peu complexe, mais c'est la période du programme d'histoire que je préfère et le fait que ça se passe à [Elbeuf](#) nous parle davantage. Donc c'est assez sympa au final** », témoigne Maelys, 17 ans.

Une dizaine de personnes sont ainsi venues tester leur habilité de commandement militaire sur des parties de jeu allant jusqu'à deux heures et parfois un drôle de résultat. En effet, bien que le scénario avantage les Alliés, parfois se sont bien les Allemands qui gagnent. Heureusement, ce n'est qu'un jeu !

Après la séance, les trois plateaux rejoignent le lycée [Maurois](#), tout en étant tenus à la disposition de la Société d'histoire ou de la médiathèque pour de nouvelles animations.



Vlad Bradera (debout, en noir), de l'association Company of war gamers, auteur du scénario de jeu, en compagnie de lycéens de [Maurois](#). | Le Journal d'Elbeuf