

[panorapresse.ouest-france.fr](https://panorapresse.ouest-france.fr)

## Près de Rouen : des lycéens ont créé un jeu de société sur la libération de leur ville

4-5 minutes

Fin mars 2026, 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.



Vlad Bradera (debout, en noir), de l'association [Compagny of war gamers](#), auteur du scénario de jeu, en compagnie de lycéens de [Maurois](#).

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 ([Seine-Maritime](#)) 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 fin mars 2026 à la médiathèque d'[Elbeuf](#).

Des plateaux de jeux spéciaux, offerts par 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...).

[Eure](/articles?departements=32964aac-b557-46c9-a5b1-4d77d9decaf9 "Eure") et [Seine-Maritime](/articles?departements=0570b16a-815f-4095-8d07-fe81c7df6451 "Seine-Maritime") : [Christophe et son association sauvent la mémoire des soldats morts de l'oubli](#)

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 Liérout... 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.

[Récit inédit : la Libération de Saint-Pierre-lès-Elbeuf racontée par une adolescente de 14 ans](#)

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.

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.