



# Médiéval

Oyez ! Oyez ! C'est un formidable voyage dans le temps qu'Arnaud de Rochegude et sa troupe vous proposent pour comprendre l'organisation de la société médiévale, approcher le cadre quotidien des campagnes et connaître la période et la culture du Moyen Âge de façon vivante.

## Conditions de pratique

- Public visé : à partir du cycle 2
- Transport inclus au château
- Effectif mini : 20 élèves

## Objectifs

- Identifier les principales périodes de l'histoire
- Connaître les personnages ou événements de cette époque
- Découvrir un art ancestral
- Eveiller le sens de l'observation, le sens créatif et l'adresse manuelle

## Programme évolutif selon âge, période et effectif



|        | Matin   | Après Midi                | Soir   |
|--------|---|---------------------------|--|
| Jour 1 | Arrivée et installation<br>Installation du camp médiéval par l'équipe des corbeaux de Taranis | Chevalerie<br>Partie I    | Page d'écriture *  |
| Jour 2 | Tir à l'arc médiéval  | Atelier héraldique        | Jeux collectifs *  |
| Jour 3 | Visite guidée du château de Montréal<br>Atelier calligraphie                                  |                           | Veillée contes et légendes du moyen âge                      |
| Jour 4 | Chevalerie<br>Partie II   | Danses médiévales         | Boum* ou<br>Banquet et spectacle médiéval<br>(en supplément) |
| Jour 5 | Chevalerie<br>Partie III<br>Et grand jeu final  | Bilan de séjour et départ |  |

\*Proposition d'animation sur place en autonomie

# Ateliers pédagogiques

| ATELIERS                       | CONTENUS  |
|--------------------------------|---|
| Chevalerie partie I            | Cet atelier en trois parties est le fil rouge du séjour. Il sert de base et de référence pour les autres activités. La vie, l'entraînement, le code de l'honneur des chevaliers, leur place dans la société, leur manière de combattre avec leurs armes et armures.<br>Définition du chevalier, les devoirs du chevalier, comment devient-on chevalier, reconstitution d'une cérémonie d'adoubement.  |
| Chevalerie partie II           | Le béhourd est un sport de combat impliquant l'utilisation d'armes et d'armures issus du Moyen Âge. Avec des armes d'entraînement sécurisées, cet atelier aborde les bases du combat courtois à l'épée à deux mains, les positions de garde, les attaques et parades simples ainsi que les enchaînements.   |
| Chevalerie partie III          | Présentation des armes d'hast, préparation du spectacle de fin de séjour.   |
| Tir à l'arc médiéval           | Découverte du tir d'antan avec flèches flou-flou et cible drapeau.  |
| Héraldique                     | L'héraldique est la science et le langage des blasons. Apprentissage de la symbolique des couleurs, des règles de base de la composition d'un blason, de l'utilité des blasons, sceaux et armoiries au moyen-âge. Atelier illustré par de nombreux exemples pratiques, anecdotes et légendes. Les élèves sont amenés à concevoir leur propre blason.  |
| Danses médiévales              | Initiation aux danses les plus courantes du moyen-âge : danses populaires et danses de cour. Découverte des rythmes et des instruments, apprentissage des pas : branle, branle double, pavane, gigue, etc. Atelier illustré par de nombreux contes et des instruments médiévaux réels.  |
| Calligraphie                   | Initiation pratique aux différentes formes d'écriture médiévale : l'onciale, la caroline, la rotunda. Présentation des supports d'écriture, des encres et des instruments (calames plumes, plumes métalliques)<br>Histoire de l'écriture des débuts jusqu'à l'imprimerie. Apprentissage des premiers éléments d'enluminure : la lettre ornée, réalisation d'une lettrine décorée (pinceaux, crayons de couleurs, feutres).  |
| Château de Montréal            | La visite guidée et commentée du Château de Montréal est l'un des points d'orgue du séjour. Elle permet de situer de nombreux aspects de la vie au moyen-âge abordés dans les ateliers. Au cours de celle-ci, les élèves apprennent l'histoire du château, les différentes étapes de sa construction en insistant sur les détails architecturaux remarquables. C'est aussi l'occasion de parler des faits marquants de l'époque médiévale et de la vie quotidienne au Moyen-âge.  |
| En option<br>Banquet/Spectacle | Proposée le dernier soir du séjour, cette soirée magique réunit sur scène les enfants et les artistes professionnels. Au cours du repas médiéval les enfants découvrent les coutumes de table, lors d'un banquet seigneurial. La soirée spectacle mêle la musique, les contes, le feu. Les enfants présentent également leur savoir-faire acquis durant le séjour. Tous les enfants sont adoués lors de la soirée.  |
| Intervenants                   | Issus de la garnison d'un château du bas-Vivarais au pied du mont Tanargue où pendant plus d'une décennie ils ont sévi sous le nom « des compagnons de Montréal », les Corbeaux de Taranis devenus mercenaires, tournoyeurs et montreurs d'histoire mènent aujourd'hui par monts et par vaux la vie d'une compagnie de routier du XIV siècle. Chaque atelier est présenté en costume par un reconstituteur historique, de manière ludique et théâtralisée. Les intervenants endossent un personnage dans le but de plonger les enfants dans l'univers du moyen-âge pour une meilleure appréhension des comportements et des mentalités de la société médiévale. Tous sont des médiévistes confirmés qui s'adaptent à l'âge et au niveau des élèves. |

## Activités optionnelles en supplément *(nous consulter pour connaître les tarifs)*

- Banquet et spectacle médiéval
- Veillée contée
- Balade nocturne contée
- Rando nocturne à pied
- Rando nocturne en VTT
- Visite de la grotte de la salamandre
- Atelier secourisme
- Atelier du cuir
- Visite de la ferme pédagogique
- Animation de vie collective