

Atelier "Création de jeu de marelle"

Cycle 2, 3
Collège

La marelle, aussi appelée jeu du Moulin, est un jeu de plateau qui trouve son origine durant l'Antiquité. Il a été popularisé au XIVe siècle et on y joue encore aujourd'hui.

Durée:
1h à 1h30

Contenu de l'atelier

Durant cet atelier pédagogique, les élèves vont fabriquer leurs jeux de marelle de poche, composés d'une bourse en cuir et de pions, après une rapide explication sur l'histoire du jeu au Moyen Âge.

Apport pédagogique

Les élèves seront amenés à manipuler différents matériaux tels que le cuir. Cet atelier permettra de développer la motricité fine en amenant l'enfant à réaliser des tâches demandant finesse et minutie (perforation du cuir, passage des liens, décoration des pions...).

La création du jeu de marelle sera aussi l'occasion de mettre en lumière la vie quotidienne et l'éducation des enfants au Moyen Âge.



Atelier " A la découverte des écritures du Moyen Âge"

Cycle 2, 3
Collège

Dans leurs scriptoriums, Les moines médiévaux ont élevé la calligraphie et l'enluminure au rang d'art. Richement décorés et symboles de richesse, les manuscrits enluminés sont aussi une source précieuse pour les historiens.

Durée:
1h à 1h30

Contenu de l'atelier

Après une présentation de l'histoire de la calligraphie et de l'enluminure médiévale, de ses outils et de ses techniques, les élèves enlumineront la première lettre de leur prénom. Les plus grands écriront ensuite leur prénom avec les outils, les techniques et selon un ductus de calligraphie médiévale.

Apport pédagogique

Par l'apprentissage de l'écriture onciale avec un nouvel outil - le calame - les élèves développent leurs motricités fines et globales, et perfectionnent leurs postures d'écriture. La fabrication de leurs propres peintures et la réalisation d'une lettrine permettent aux élèves d'appréhender le travail d'un moine copiste.



Atelier " Crée un blason à ton image"

Cycle 1, 2, 3
Collège

Le blason, véritable carte d'identité des seigneurs du Moyen Âge, est un langage à part entière avec son vocabulaire propre, son esthétisme et ses règles. Cette science du blason est appelée heraldique.

Durée:
1h à 1h30

Contenu de l'atelier

L'histoire, le rôle et la fonction sociale des blasons au Moyen Âge seront présentés aux élèves. Les plus grands apprendront les bases des règles de composition et du vocabulaire de l'héraldique.

Chaque enfant réalisera ensuite son propre blason, en s'inspirant de blasons historiques et à l'aide des meubles - les symboles qui décorent les blasons - médiévaux, reproduits et présentés aux élèves lors de cet atelier.

Apport pédagogique

La création d'un blason en carton plume permet à l'élève d'appréhender un vocabulaire spécifique et de développer la motricité fine. Cet atelier ouvre aussi la possibilité à l'élève d'affirmer sa personnalité par le choix des meubles héraldiques et des couleurs qui orneront son blason.



Atelier " Les accessoires du Moyen Âge"

Cycle 1, 2, 3
Collège

Des boucliers à la ceinture, en passant par les chausses et les bourses, le cuir est l'un des matériaux les plus utilisés dans la vie quotidienne au Moyen Âge.

Durée:
1h à 1h30

Contenu de l'atelier

Après une rapide découverte du travail du cuir et de son utilisation au Moyen Âge, les élèves fabriqueront un ou plusieurs accessoires en cuir (bourse et bracelet) et le décoreront avec des motifs médiévaux.

Pour les plus jeunes (cycle 1), une version "accessoires de chevaliers", avec fabrication de manchettes ou de casques en carton, est proposée.

Apport pédagogique

Par la connaissance du travail du cuir et de ces métiers au Moyen Âge, les élèves découvrent un aspect important de la vie quotidienne médiévale.

Ce travail de précision permet aussi aux élèves de perfectionner leurs motricités fines.



Atelier " A la rencontre des artisans de la pierre"

..... ❖
Cycle 2, 3
Collège
..... ❖

Le Moyen Âge est le temps des bâtisseurs des cathédrales et des châteaux forts. Les traces des sculpteurs et tailleurs de pierres sont encore visibles aujourd'hui.

Durée:
1h à 1h30

Contenu de l'atelier

..... ❖
Bas-relief, sculpture, gravure... sont autant de techniques que les artisans de la pierre ont appris à maîtriser avec le temps. Après un rapide historique et la découverte du vocabulaire de cette histoire, les élèves graveront des motifs médiévaux sur un bloc de plâtre ou de pierre tendre. Ils utiliseront également des pigments naturels car les couleurs étaient très présentes au Moyen Âge !

Apport pédagogique

..... ❖
La partie explicative de l'atelier permet aux élèves de s'initier à l'histoire de l'art en découvrant le travail de la pierre et en s'appropriant des motifs de l'imaginaire médiéval. La motricité fine est perfectionnée par l'utilisation d'outils précis. La patience et la délicatesse sont également mobilisées.



Atelier " Les apprentis potiers"

..... ❖
Cycle 1, 2, 3
Collège
..... ❖

Utilisée pour la conservation, la cuisson et le service des aliments, la poterie est au cœur de l'alimentation médiévale.

Retrouvées entières ou sous la forme de tessons par les archéologues, ces poteries sont de précieuses sources de renseignements sur la vie quotidienne au Moyen Âge.

Durée:
1h à 1h30

Contenu de l'atelier

..... ❖

L'atelier commence par une présentation de l'utilisation des poteries au Moyen Âge, et pour les plus grands sur l'apport de l'étude des céramiques en archéologie.

La partie pratique présente les techniques utilisées et la marche à suivre pour réaliser un pot en argile orné de motifs médiévaux.

Apport pédagogique

..... ❖

Créativité et patience sont sollicitées lors de cet atelier. Pour les plus grands, la présentation de l'archéologie permet de découvrir la manière dont se construisent les connaissances historiques et d'appréhender la vie quotidienne médiévale.

