

Pour mener à bien cette séquence sur « Le chevalier », une salle pédagogique, des outils et des objets de reproductions historiques sont à votre disposition.

Vous pouvez **diviser votre classe en 6 équipes.**

Durée totale de l'activité : 1H



1 - Le blason et le chevalier

10 min.



Prenez le personnage d'Arthur le chevalier. Montrez-le aux élèves afin de le présenter.

Lisez aux élèves :

*« Je vous présente Arthur. C'est un chevalier. C'est quelqu'un de très courageux.
Il est au service de seigneur Jean qui habite au château de Tiffauges.
Nous allons le suivre pour découvrir certains secrets du monde des chevaliers. »*

Montrez aux élèves le jeu de cartes suivant :



Lisez aux élèves :

« Par groupe, vous devez retrouver les personnages qui sont dans la même équipe ! »

Une fois le jeu terminé, **demandez aux élèves :**

« Vous avez fait combien d'équipes ?

Comment avez-vous fait pour trouver les différentes équipes de chevalier ?

Le dessin qui vous a aidé s'appelle le blason. Les chevaliers, comme Arthur, utilisent les blasons pour reconnaître leur équipe.

Ils en mettent sur plusieurs objets. »

2 - Les habits du chevalier

30 min.

Lisez aux élèves :

« Nous allons voir ensemble ces objets. »

« Quand Arthur s'habille en chevalier, il passe beaucoup de temps. Il met plusieurs habits et prend aussi des objets. »

Montrez les images une à une dans l'ordre d'apparition de ce document.

A chaque image, des reproductions de vêtements ou d'accessoires médiévaux sont à votre disposition. Les élèves peuvent les toucher, les manipuler et porter certains habits s'ils ne sont pas trop lourds pour eux.



« Arthur commence par mettre **une grande chemise**. Elles peuvent être aussi de couleurs blanche ou beige. »

Le + des grandes sections :

Les chevaliers portent en plus de la chemise, qui fait office de sous-vêtement, une veste épaisse et rembourrée que l'on nomme **le gambison**.

« Puis il enfile une tunique et une cagoule en métal. Elles sont très lourdes ! Elles sont faites avec plein d'anneaux, c'est de **la cotte de mailles**. Ces habits en métal servent à le protéger des blessures. »

Le + des grandes sections :

La tunique s'appelle **le haubert**. Il pèse environ 10-13 kilos.

La cagoule est **un camail**. Son poids est d'environ 2-3 kilos.



2 - Les habits du chevalier



« Parfois, Arthur rajoute des plaques de métal en plus de sa cotte de maille. On appelle cela **une armure**. »

Le + des grandes sections :

Une armure complète pèse environ 20-25 kilos.

Chaque partie de l'armure porte un nom différent. La plaque de métal qui protège le torse se nomme **le plastron**. Celui à disposition pèse environ 3 kg.

« Mais Arthur n'oublie jamais de mettre son casque et ses gants en métal.

Son casque préféré est **un heaume**. Il lui protège tout le visage !

Les gants de chevalier s'appellent **des gantelets**. Ils sont en cuir et en métal. Ils protègent les doigts, les mains, les poignets et les avant-bras. »

Le + des grandes sections : Il existe plusieurs modèles de casque comme **le casque à nasal** ou le heaume.

Comme le camail, les casques pèsent de 2 à 3 kilos.

Le gantelet est une pièce très technique. Celui à votre disposition est composé de 29 pièces, en plus du gant en cuir.



« Pour que mon équipe me reconnaisse, je porte aussi **une tunique** et **un bouclier** avec un blason.

Mon cheval a également des blasons sur lui quand je lui mets **une couverture**.

Et bien sûr, je prends **mon épée** pour me défendre avant de partir. »

Le + des grandes sections : La tunique du chevalier avec un blason se nomme **un surcot**.

La couverture du cheval est quant à elle appelée **caparaçon**.

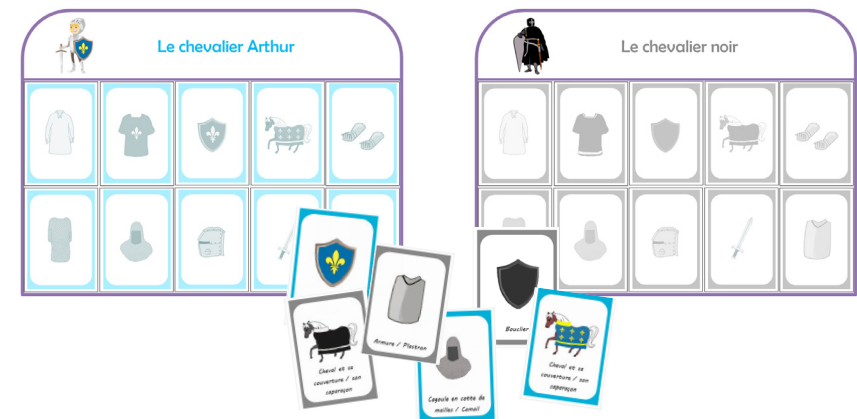
3 - Synthèse sous forme de jeu coopératif

20 min.

Lisez aux élèves :

« Avez-vous bien retenu le nom des habits et objets qu'un chevalier doit avoir ?
Pour le vérifier, nous allons faire un dernier jeu ensemble. Vous devez aider Arthur à se préparer avant le chevalier noir ! »

Montrez aux élèves les deux planches et les cartes suivantes :



Lisez aux élèves :

« Chaque groupe pose les deux planches et les cartes (placées côté dessin caché) sur la table. En groupe, chacun votre tour, vous allez prendre une carte au hasard, la retourner et dire le nom de l'objet ou de l'habit du chevalier.
En fonction de la couleur, vous allez poser la carte sur une planche, celle du chevalier Arthur ou celle du chevalier noir.
Si vous remplissez la planche du chevalier Arthur avant le chevalier noir, vous avez gagné ! ».

Une fois le jeu terminé, **lisez cette phrase** de fin de séquence aux élèves :

« Notre découverte sur le monde des chevaliers s'arrête ici.
Grâce à Arthur nous connaissons maintenant plein de choses sur les chevaliers ! »