

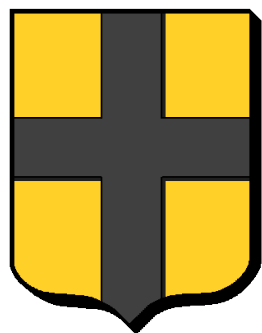
## Introduction générale

### Définition des mots blason et héraldique

#### Lisez aux élèves :

Nous allons découvrir ce qu'est un blason.

- *Savez-vous ce qu'est un blason ? A quoi ça sert ?*



Blason de Gilles de Rais



Blason des Vendôme

**Répondre à ces questions à partir de la décoration de la salle et des blasons des seigneurs de Tiffauges disposés sur la table.**

- Un blason est un dessin composé de couleurs et de motifs particuliers.
- Ce dessin permet de reconnaître une personne ou un lieu.
- Il a d'abord été dessiné sur les boucliers pour reconnaître chaque équipe de chevaliers sur les champs de bataille.
- Les chevaliers ne sont pas les seules personnes à avoir un blason. Tous les habitants du Moyen Âge pouvaient en avoir un : les paysans, les artisans, les commerçants... Mais tout le monde n'en ressentait pas le besoin. Dans la réalité, ce sont surtout les chevaliers et les seigneurs qui en possédaient un.
- Regardons quelques blasons des seigneurs de Tiffauges.

## Lisez aux élèves :

Nous allons découvrir les blasons en trois étapes :

1. « **L'histoire des blasons** ».
2. « **Les règles pour réaliser un blason** » avec le médiateur.
3. Puis à la fin de l'activité vous réaliserez chacun un « **blason en sable de couleur** » en respectant les règles.

# L'histoire des blasons

## L'apparition des blasons

### Lisez aux élèves :

- *Savez vous où sont apparus les premiers blasons au Moyen Age ?*

Les premiers blasons ont été dessinés sur les champs de bataille sur les boucliers, drapeaux, et sur les vêtements de combattants et de chevaux.

- *Pour quelle raison sont-ils apparus sur les champs de bataille ?*

Ils sont apparus sur les champs de bataille au XII<sup>e</sup> siècle pour différencier les combattants qui étaient tous habillés de la même manière.



## La diffusion du blason dans la société médiévale

### Lisez aux élèves :

Tous les habitants du château ont le droit d'avoir un blason au Moyen Âge. Les blasons ont ensuite été mis sur de nombreux objets de la vie quotidienne. Découvrons-les avec le jeu « Les blasons du Moyen Âge ».

### Jouons !

**Chaque groupe prend un jeu « Blasons du Moyen Âge ».**

Pour jouer, il suffit de replacer sur chaque planche :

- Le dessin du propriétaire de l'objet
- Le nom de l'objet
- La photo de l'objet

**Retournons le sablier rouge et jouons : 10 minutes de jeu.**

Solutions en page suivante



## 1. La tour porte



Il s'agit d'une des deux entrées du château. Elle est surveillée par des gardes. En temps de paix, les visiteurs du site accèdent au château par cette porte. En cas d'attaque, des pièges sont installés contre l'ennemi.



**Le marchand**



**Des pièces**

## 2. Le donjon



Cette tour carrée est le bâtiment le mieux protégé en cas d'attaque. C'est le lieu où habitent le seigneur et sa famille.

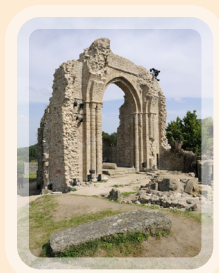


**Le seigneur**



**La fourrure d'hermine**

## 3. La chapelle



Cette petite église est le plus ancien bâtiment du château.

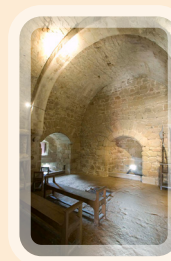


**Le chapelain**



**Le sceau**

## 4. La tour ronde



Dans la tour ronde, il y a une salle où les gardes surveillent l'ennemi par les petites fenêtres carrées dites « meurtrières ».



**Le garde**



**Le bouclier**

## Lisez aux élèves :

Les blasons sont dessinés sur de nombreux supports :

- Les boucliers, comme pour le garde de la tour ronde.
- Les pièces, comme sur celles que possède le marchand.
- Le sceau, comme celui du chapelain. Le sceau en cire permet de fermer une lettre et de savoir qu'elle n'a pas été lue. L'objet sur la photo est un contre-sceau. Il permet de faire un dessin sur la cire chaude. Ce dessin est appelé le sceau.
- La fourrure d'hermine du seigneur. L'hermine est un petit animal. En hiver son pelage devient blanc avec le bout de la queue noire. Au Moyen Age, on utilisait sa fourrure pour se faire des vêtements et on le représentait sur les blasons en dessinant sa queue noire sur un fond blanc.

Nous allons découvrir et manipuler la tenue du combattant du XII<sup>e</sup> siècle.

## La tenue du combattant



**Le gambison** est une tunique épaisse rembourrée de coton, de lin, voire de crin de cheval.



**Le casque à nasal** pèse de 2 à 3 kg.



**Le camail**, cagoule en cotte de mailles, et **le haubert**, qui est à hauteur de cuisse du combattant, pèsent en moyenne 7 kg (soit entre 4,5 et 14 kg).

*Objets à laisser sur le portant.*



**Le bouclier**

**Chaque groupe regarde le petit cahier « Supports des blasons » avec des photos de blasons dessinés sur des assiettes, des meubles....**

## Les règles de l'héraldique

*Cette partie de 30 minutes est animée par le médiateur.*

# Création d'un blason en sable couleur

## Fabriquons notre blason

Chaque groupe prend la bannette « **Le blason en sable de couleur** ».

- Chaque élève prend :
- Un blason quadrillé ;
  - Une règle ;
  - Un crayon de bois ;
  - Une plume à découper.

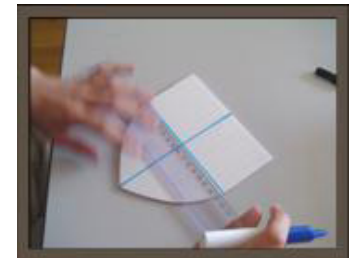
**La réalisation du blason en sable de couleur se passe en trois étapes :**

- Le dessin du blason ;
- Le découpage à la plume ;
- La mise en couleur du blason avec le sable.



### Le dessin du blason

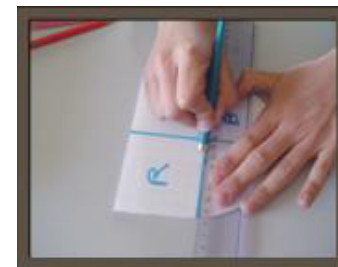
- Choisissez un motif parmi les motifs proposés dans la bannette et dessinez-le au crayon de bois sur le papier quadrillé ;
- Choisissez chacun une couleur claire : or ou argent ;
- Choisissez ensuite une ou deux autres couleurs foncées : azur, gueules, orange, pourpre, sable, sinople ;
- Indiquez sur chaque partie du blason l'initiale de la couleur choisie ;
- Le dessin doit respecter la règle des couleurs.



## Le découpage à la plume

**Une fois le dessin terminé, les élèves peuvent découper à la plume.**

- La plume découpe en position latérale. Ce n'est pas la pointe qui coupe mais le côté de la plume.
- Si vous coupez des traits droits, placer la plume contre la règle.
- N'appuyez pas trop fort sur la plume afin de ne pas couper le carton blanc qui sert de support.
- Vous pouvez vérifier que le découpage est bien fait en décollant légèrement le motif. Puis recollez-le.

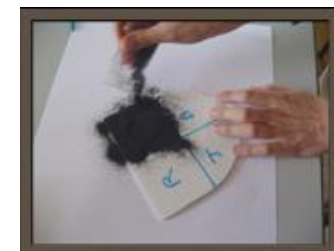
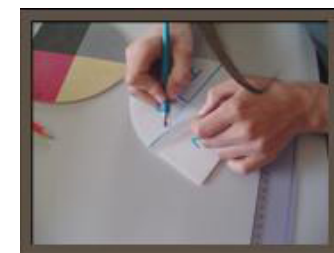


## Mise en couleur du blason réalisé

**Sur chaque table disposez un plateau contenant les huit couleurs.**

**Il est impératif pendant l'activité de ne pas mélanger les couleurs entre elles.**

1. A l'aide d'une plume, décollez la (ou les ) partie (s) du blason ayant la couleur la plus foncée. Il est impératif de respecter cette règle. Si vous posez du sable de couleur foncée après avoir recouvert une partie de sable clair cela peut se voir.
2. Au-dessus du bol, saupoudrez avec le sable choisi la partie décollée. Faites-en sorte que la partie décollée soit entièrement recouverte de sable.





3. Une fois que cette partie est saupoudrée, étalez le sable en secouant le blason au-dessus du bol. Il ne faut pas étaler le sable avec le doigt.
4. Une fois que la première couleur a été posée, passez à une autre couleur, et ainsi de suite.
5. Les élèves qui ont terminé en premier peuvent commencer le rangement.



## Rangement

- Mettre les papiers à la poubelle.
- Ranger les règles, crayons de bois, et plume à découper dans les boites correspondantes.
- Ranger les bols dans les plateaux.
- Nettoyer les tables avec les chiffons fournis.

## Création d'un blason en sable couleur

### Fabriquons notre blason

Chaque groupe prend la bannette « **Le blason en sable de couleur** ».

- Chaque élève prend :
- Un blason quadrillé ;
  - Une règle ;
  - Un crayon de bois ;
  - Une plume à découper.

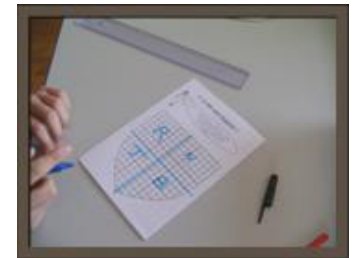
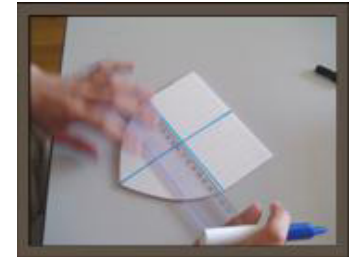
### **La réalisation du blason en sable de couleur se passe en trois étapes :**

- Le dessin du blason ;
- Le découpage à la plume ;
- La mise en couleur du blason avec le sable.



## Le dessin du blason

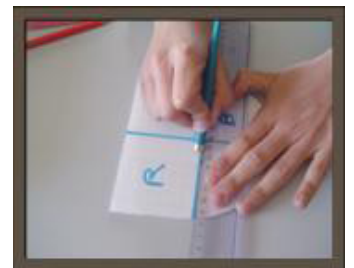
- Choisissez un motif parmi les motifs proposés dans la banette et dessinez-le au crayon de bois sur le papier quadrillé ;
- Choisissez chacun une couleur claire : or ou argent ;
- Choisissez ensuite une ou deux autres couleurs foncées : azur, gueules, orange, pourpre, sable, sinople ;
- Indiquez sur chaque partie du blason l'initiale de la couleur choisie ;
- Le dessin doit respecter la règle des couleurs.



## Le découpage à la plume

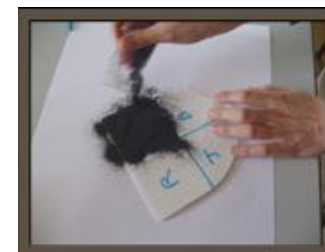
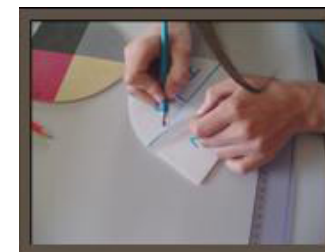
**Une fois le dessin terminé, les élèves peuvent découper à la plume.**

- La plume découpe en position latérale. Ce n'est pas la pointe qui coupe mais le côté de la plume.
- Si vous coupez des traits droits, placer la plume contre la règle.
- N'appuyez pas trop fort sur la plume afin de ne pas couper le carton blanc qui sert de support.
- Vous pouvez vérifier que le découpage est bien fait en décollant légèrement le motif. Puis recolliez-le.



**Sur chaque table disposez un plateau contenant les huit couleurs.**  
**Il est impératif pendant l'activité de ne pas mélanger les couleurs entre elles.**

1. A l'aide d'une plume, décollez la (ou les ) partie (s) du blason ayant la couleur la plus foncée. Il est impératif de respecter cette règle. Si vous posez du sable de couleur foncée après avoir recouvert une partie de sable clair cela peut se voir.
2. Au-dessus du bol, saupoudrez avec le sable choisi la partie décollée. Faites-en sorte que la partie décollée soit entièrement recouverte de sable.
3. Une fois que cette partie est saupoudrée, étalez le sable en secouant le blason au-dessus du bol. Il ne faut pas étaler le sable avec le doigt.
4. Une fois que la première couleur a été posée, passez à une autre couleur, et ainsi de suite.
5. Les élèves qui ont terminé en premier peuvent commencer le rangement.



- Mettre les papiers à la poubelle.
- Ranger les règles, crayons de bois, et plume à découper dans les boites correspondantes.
- Ranger les bols dans les plateaux.
- Nettoyer les tables avec les chiffons fournis.

# L'histoire des blasons

## L'apparition des blasons

### Lisez aux élèves :

- *Savez vous où sont apparus les premiers blasons au Moyen Age ?*

Les premiers blasons ont été dessinés sur les champs de bataille sur les boucliers, drapeaux, et sur les vêtements de combattants et de chevaux.

- *Pour quelle raison sont-ils apparus sur les champs de bataille ?*

Ils sont apparus sur les champs de bataille au XII<sup>e</sup> siècle pour différencier les combattants qui étaient tous habillés de la même manière.



## La diffusion du blason dans la société médiévale

### Lisez aux élèves :

Tous les habitants du château ont le droit d'avoir un blason au Moyen Age. Les blasons ont ensuite été mis sur de nombreux objets de la vie quotidienne. Découvrons-les avec le jeu « Les blasons du Moyen Âge ».

**Jouons !**

**Chaque groupe prend un jeu « Blasons du Moyen Âge ».**

Pour jouer, il suffit de replacer sur chaque planche :

- Le dessin du propriétaire de l'objet
- Le nom de l'objet
- La photo de l'objet

**Retournons le sablier rouge et jouons : 10 minutes de jeu.**

Solutions en page suivante



## 1. La tour porte



Il s'agit d'une des deux entrées du château. Elle est surveillée par des gardes. En temps de paix, les visiteurs du site accèdent au château par cette porte. En cas d'attaque, des pièges sont installés contre l'ennemi.



**Le marchand**



**Des pièces**

## 2. Le donjon



Cette tour carrée est le bâtiment le mieux protégé en cas d'attaque. C'est le lieu où habitent le seigneur et sa famille.

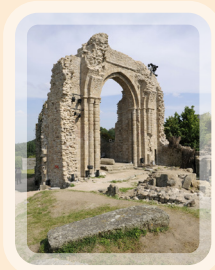


**Le seigneur**



**La fourrure d'hermine**

## 3. La chapelle



Cette petite église est le plus ancien bâtiment du château.

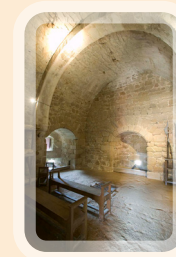


**Le chapelain**



**Le sceau**

## 4. La tour ronde



Dans la tour ronde, il y a une salle où les gardes surveillent l'ennemi par les petites fenêtres carrées dites « meurtrières ».



**Le garde**



**Le bouclier**

## Lisez aux élèves :

Les blasons sont dessinés sur de nombreux supports :

- Les boucliers, comme pour le garde de la tour ronde.
- Les pièces, comme sur celles que possède le marchand.
- Le sceau, comme celui du chapelain. Le sceau en cire permet de fermer une lettre et de savoir qu'elle n'a pas été lue. L'objet sur la photo est un contre-sceau. Il permet de faire un dessin sur la cire chaude. Ce dessin est appelé le sceau.
- La fourrure d'hermine du seigneur. L'hermine est un petit animal. En hiver son pelage devient blanc avec le bout de la queue noire. Au Moyen Age, on utilisait sa fourrure pour se faire des vêtements et on le représentait sur les blasons en dessinant sa queue noire sur un fond blanc.

Nous allons découvrir et manipuler la tenue du combattant du XII<sup>e</sup> siècle.

## La tenue du combattant



**Le gambison** est une tunique épaisse rembourrée de coton, de lin, voire de crin de cheval.



**Le casque à nasal** pèse de 2 à 3 kg.





**Le cmail**, cagoule en cotte de mailles, et **le haubert**, qui est à hauteur de cuisse du combattant, pèsent en moyenne 7 kg (soit entre 4,5 et 14 kg).

*Objets à laisser sur le portant.*



**Le bouclier**

**Chaque groupe regarde le petit cahier « Supports des blasons » avec des photos de blasons dessinés sur des assiettes, des meubles....**