

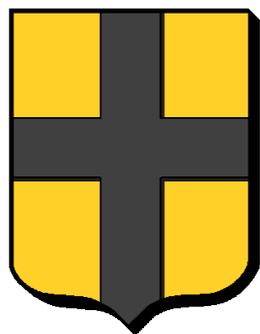
Introduction générale

Définition des mots blason et héraldique

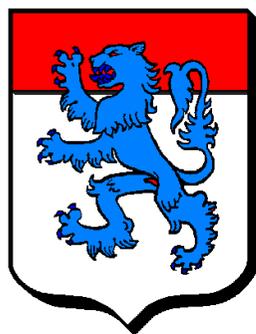
Lisez aux élèves :

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 votre propre « **bannière d'inspiration médiévale** ».

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^e 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.

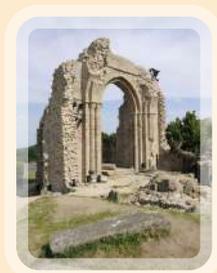


Le seigneur



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 désigne à la fois l’empreinte laissée sur le document et l’objet qui permet de faire l’empreinte. Il permet de garantir l’authenticité d’un document. Pour le réaliser, on verse de la cire chaude et on pose l’objet dessus.
- 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^e 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.

Fabrication d'une bannière

Fabriquons notre bannière

Choix des motifs

Pour créer leur bannière d'inspiration médiévale, les élèves peuvent :

- Dessiner directement au crayon de bois sur la bannière blanche en s'inspirant des fiches de modèles de motifs héraldiques.
- Dessiner directement au crayon de bois sur la bannière blanche en utilisant un pochoir.
- Dessiner au crayon de bois sur un morceau de tissus coloré en utilisant un pochoir.

Mise en couleur

Pour mettre en couleur leur bannière d'inspiration médiévale, les élèves peuvent :

- Colorier au pastel spécial tissu sur le motif héraldique dessiné au crayon de bois.
- Découper le motif dessiné sur le tissu coloré puis le coller sur la bannière blanche.

A la maison à l'aide d'un adulte : pour fixer les couleurs du pastel en cas de lavage de la bannière, utiliser un fer à repasser sans vapeur en intercalant un papier sulfurisé à l'endroit et à l'envers, puis repasser.

Rangement

- Ranger les règles, crayons de bois, pastels, taille-crayons, pochoirs et morceaux de tissus dans les boites correspondantes.
- Nettoyer les tables avec les chiffons ou balayettes fournis.

Fabrication d'une bannière

Fabriquons notre bannière

Choix des motifs

Pour créer leur bannière d'inspiration médiévale, les élèves peuvent :

- Dessiner directement au crayon de bois sur la bannière blanche en s'inspirant des fiches de modèles de motifs héraldiques.
- Dessiner directement au crayon de bois sur la bannière blanche en utilisant un pochoir.
- Dessiner au crayon de bois sur un morceau de tissus coloré en utilisant un pochoir.

Mise en couleur

Pour mettre en couleur leur bannière d'inspiration médiévale, les élèves peuvent :

- Colorier au pastel spécial tissu sur le motif héraldique dessiné au crayon de bois.
- Découper le motif dessiné sur le tissu coloré puis le coller sur la bannière blanche.

A la maison à l'aide d'un adulte : pour fixer les couleurs du pastel en cas de lavage de la bannière, utiliser un fer à repasser sans vapeur en intercalant un papier sulfurisé à l'endroit et à l'envers, puis repasser.

Rangement

- Ranger les règles, crayons de bois, pastels, taille-crayons, pochoirs et morceaux de tissus dans les boîtes correspondantes.
- Nettoyer les tables avec les chiffons ou balayettes 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^e 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.

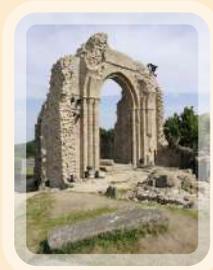


Le seigneur



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 désigne à la fois l'empreinte laissée sur le document et l'objet qui permet de faire l'empreinte. Il permet de garantir l'authenticité d'un document. Pour le réaliser, on verse de la cire chaude et on pose l'objet dessus.
- 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^e 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....