



OBJECTIF DE L'ACTIVITÉ

Au cours d'une enquête, les élèves vont découvrir la vie quotidienne des habitants d'un château fort à la fin du Moyen Age. Cette activité est divisée en plusieurs séquences qui sont animées par le médiateur, l'enseignant ou les deux. L'ordre des séquences diffère selon les classes.

| | 15 min | 50 min | 50 min | 10 min | Séquence optionnelle 10 min |
|-----------------|--|---|---|--|---|
| Groupe 1 | Médiateur Présentation du château Lancement de l'enquête | Médiateur Enquête Partie 1 | Enseignant Enquête Partie 2 p. 5 | Enseignant Résolution de l'enquête p. 6-8 | Enseignant & Médiateur Jeu médiéval p. 9 |
| Groupe 2 | Enseignant Présentation du château Lancement de l'enquête p. 2-5 | Enseignant Enquête Partie 2 p. 5 | Médiateur Enquête Partie 1 | Médiateur Résolution de l'enquête | Enseignant & Médiateur Jeu médiéval p. 9 |

L'ENQUÊTE

Pour mener à bien cette enquête, la classe est divisée en 4 équipes. Lors de la séquence enquête avec l'enseignant, les élèves se déplacent en autonomie en suivant un parcours différent. Lors de la séquence enquête avec le médiateur, les 4 équipes se déplacent en même temps sur les lieux du parcours avec le médiateur.

GROUPE 2

PRESENTATION DU SITE – LANCEMENT DE L'ENQUÊTE

15 min

Lisez aux élèves en montrant le coffre :

« Un coffre a été retrouvé au sein du château. Nous allons découvrir ensemble ce qu'il contient. »

Ouvrez le coffre et décrivez ce qu'il contient.

Lisez le message aux élèves.

Lisez aux élèves :

« Nous avons un problème ... le contenu du coffre a été vandalisé depuis le Moyen Age ! Le parchemin et le plan sont déchirés en plusieurs morceaux. Vous voyez, tout est mélangé !

Il semble même qu'il y ait plusieurs parchemins et plusieurs plans. Pour s'y retrouver, à vous d'enquêter sur les lieux principaux du château : cela vous permettra d'obtenir les bons morceaux, ceux de Jean le fils du seigneur.

Avant de faire les équipes et de commencer l'enquête, nous restons ensemble et nous allons découvrir le donjon, la chapelle, la tour porte et la basse-cour.

Cette forteresse a été construite au cours du Moyen Age entre les années 1000 et 1520. Une muraille longue de 780 mètres et composée de 18 tours la protège. Sa construction principale est le donjon, lieu où habitent le seigneur et sa famille. Rapprochons nous de cette tour. »

Dirigez-vous vers le donjon...



...et lisez le texte :

« Le donjon représente la puissance du seigneur. Les premiers donjons sont de formes carrées comme c'est le cas à Tiffauges. A la fin du Moyen Age, il a été chemisé, c'est-à-dire qu'une enceinte est construite autour pour le protéger. Le châtelet et les douves datent de la même période. »

Montrez l'image de la page suivante (image fournie lors de votre venue).

Lisez le texte :

« Les salles basses servent de stockage. Au premier étage ou étage noble, on retrouve la salle de réception ou grande salle, au deuxième la chambre du seigneur et la chambre des dames (appartement privé où la dame vit avec ses suivantes) et au-dessus, la chambre des enfants et celles des domestiques. Sur le toit, les gardes guettent de possibles ennemis. Tous les jours, les habitants du donjon assistent à la messe dans la chapelle. »

Déplacez-vous vers la chapelle.

Chœur



Nef

Lisez le texte :

« La religion fait partie de la vie des hommes médiévaux. Cette chapelle est l'édifice le plus ancien de la forteresse. Il date du XI^{ème} siècle.

La chapelle est constituée d'un chœur, espace le plus sacré où se tient le chapelain (prêtre) et d'une nef, espace où les habitants du château assistent à la messe. De celle-ci il ne reste que des bases de murs et de piliers. Le chœur et la nef sont séparés par la grande arcade encore debout.

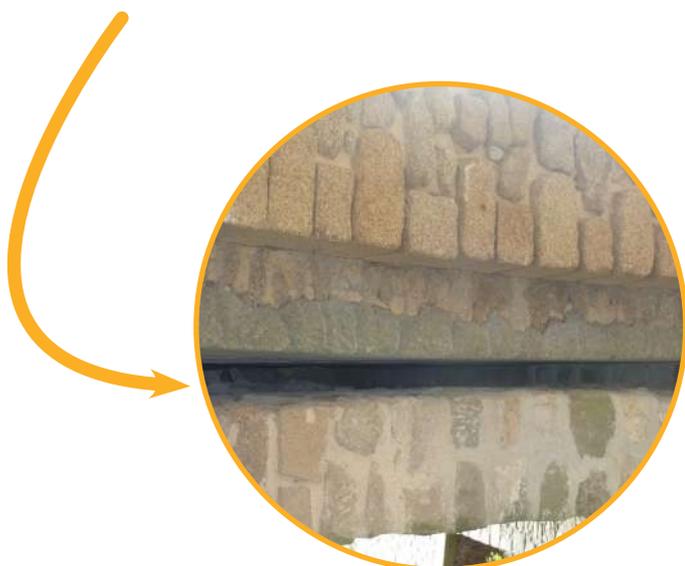
Le château est un lieu de vie mais aussi de défense. Nous allons nous diriger vers l'entrée principale. Celle-ci est fortifiée. »

Déplacez-vous vers la tour porte et arrêtez-vous sous la porte. Levez les yeux.

Lisez le texte :

« Tous les châteaux forts possèdent des entrées fortifiées. A Tiffauges, plusieurs obstacles la protègent.

En cas d'attaque, les gardes postés à l'étage, descendent la herse depuis **la fente**. Cette lourde grille en fer ou en bois pèse environ 300 kg. »





« Au niveau du sol, quatre trous permettent d'encaster des poutres en bois en travers du passage. Cette installation sert à déséquilibrer les chevaux des adversaires et à ralentir le passage des attaquants à pieds. »

« Les gardes postés à l'étage, en profitent alors pour lancer des pierres depuis les deux assommoirs (vastes ouvertures dans le plafond). »



« Deux portes à double battants ferment l'accès à la forteresse. Aujourd'hui, une des portes a été reconstituée. »

« Au Moyen Age, les habitants du village et de la campagne viennent se réfugier dans la basse-cour en cas d'attaque. Entrons de nouveau dans le château. »

Déplacez-vous dans la basse-cour.

Lisez le texte :

« Difficile à imaginer aujourd'hui mais au Moyen Age la basse-cour est un espace qui grouille de vie : enfants qui jouent, gardes qui s'entraînent, artisans qui travaillent dans de petites cabanes en bois, paysans qui travaillent la terre et soignent les animaux... »

Montrez les images de la page suivante.

(images fournies lors de votre venue).

Maintenant que vous connaissez les lieux importants de cette partie du château, vous allez pouvoir commencer l'enquête. Je compte sur vous afin de la mener à bien. »



Lisez aux élèves :

« Vous allez être **divisés en 4 équipes**. Chaque équipe va recevoir un kit enquêteur avec un sac contenant du gel hydroalcoolique, une clé et un plan avec un parcours à suivre : chapelle, donjon, tour porte et basse cour.

Sur chaque lieu vous aurez un coffre à ouvrir. Rincez-vous les mains avec le gel hydroalcoolique avant d'ouvrir le coffre avec la clé.

Dans ce coffre, il y aura **des objets médiévaux et une fiche**. Montrez la fiche exemple aux élèves. A vous de bien lire les définitions, de les comprendre et de trouver l'objet qui lui correspond.

Sur chaque objet, il y a un point de couleur. **Vous obtiendrez** une fois la fiche terminée, un code de 5 couleurs.

Attention, il faudra mémoriser ce code ! Puis, vous viendrez me voir et vous devrez me le donner.

Si celui-ci est correct, je vous donnerais un morceau de parchemin du coffre.

Attention chaque équipe a un sens de parcours différent. »

Divisez la classe en 4 équipes, distribuez le matériel et laissez-les partir.

Répartissez vos accompagnateurs pour suivre les équipes.

ENQUÊTE (Partie 1)

50 min

Veillez attendre le médiateur pour la suite de l'enquête (partie 1).

ENQUÊTE (Partie 2)

50 min

Lorsqu'une équipe vient vous voir, demandez lui le code couleur du lieu. Si celui-ci est correct, distribuez un morceau de parchemin correspondant au lieu et à la couleur de l'équipe.

Les morceaux de parchemin sont différents en fonction des équipes.

| | | | | | |
|---------------------------------|---|---|--|---|---|
| Code couleur pour le donjon |  |  |  |  |  |
| Code couleur pour la chapelle |  |  |  |  |  |
| Code couleur pour la tour porte |  |  |  |  |  |
| Code couleur pour la basse cour |  |  |  |  |  |

RÉSOLUTION DE L'ENQUÊTE (Partie 2)

10 min

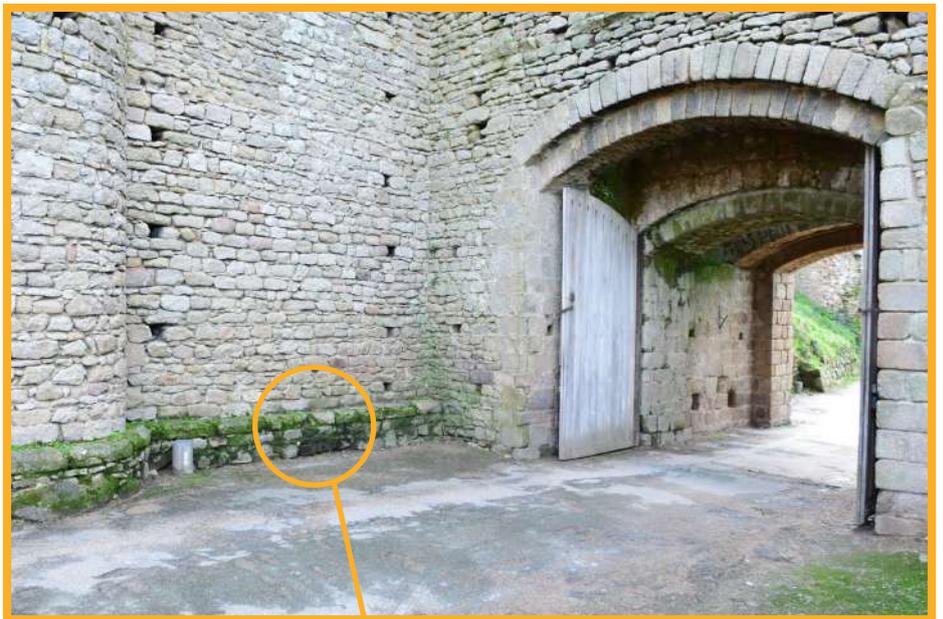
Lorsque toutes les équipes ont terminé leur recherche, demandez leur de prendre les morceaux de parchemins collectés afin de les assembler.

Pour rappel, les équipes ont des morceaux différents. Il faut donc qu'ils mutualisent pour résoudre l'énigme : c'est un jeu coopératif. La planche de bois avec scratch permet aux élèves de placer correctement les morceaux de parchemin.

Vous trouverez sur les pages suivantes la solution avec les deux parchemins assemblés. Commentez le plan et lisez le parchemin ou demandez à des élèves de le faire.

Interrogez-les pour savoir où ils doivent se rendre pour retrouver le jeu de marelle gravé dans la pierre.

Déplacez-vous en groupe classe vers l'entrée et laissez les élèves chercher la marelle.





Pour mon fidèle compagnon Tristan,

J'ai commencé à t'apprendre à lire mais je sais que tu auras besoin de moi pour déchiffrer ces quelques mots...

J'ai pris plaisir à dessiner le castel. J'ai rajouté une croix à l'endroit où il y a le jeu que j'ai gravé. Il se situe près de l'entrée principale, côté basse-cour, sur le banc de pierre collé au donjon. Pour le retrouver, il faut chercher 3 carrés imbriqués les uns dans les autres.

Je ne t'ai pas parlé du jeu ! Il s'agit du jeu de la méréelle ou jeu du moulin. C'est un jeu de stratégie très populaire. Je sais qu'il est joué au village, à la campagne et aussi au château ! Je t'apprendrai les règles.

*Sire Jean,
Fillot du seigneur du castel de Tiffauges*

SÉQUENCE OPTIONNELLE : JEU MÉDIÉVAL

10 min

En fonction du temps restant, vous pouvez proposer aux élèves de s'initier au jeu de mérelle, appelé aussi jeu du moulin.

Voici les règles :

Le jeu de mérelle se joue à deux. Chaque joueur dispose de 9 pions.

But du jeu : Le but du jeu est d'aligner 3 pions d'une même couleur sur une ligne pour capturer les pions de l'adversaire. En début de partie le plateau est vide. Le jeu se déroule en deux phases : une phase de placement et une phase de mouvement.

Phase de placement : Chaque joueur place un pion à tour de rôle sur les intersections de son choix. Le but est de former un alignement de trois pions (appelé « moulin »). Les pièces d'un moulin sont invulnérables. Lorsqu'un moulin est formé, le joueur peut capturer un pion adverse se trouvant sur le plateau (sauf un pion du moulin). Lorsque tous les pions sont placés, la seconde phase peut commencer.

Phase de mouvement : à tour de rôle, chaque joueur glisse un pion vers une intersection voisine libre. Lorsqu'il parvient à créer un nouveau moulin, il prend un pion à son adversaire. Sauf, les pions d'un moulin qui restent invulnérables.

Un joueur est obligé de jouer, même s'il est obligé pour cela de « casser » un moulin.

Il est interdit de reformer un moulin cassé avec le même pion.

Fin du jeu : Le jeu est terminé quand l'un des joueurs ne dispose plus que de deux pions ou lorsque les pions sont bloqués.

Pour rappel

Un lien pour télécharger le jeu de mérelle et sa règle du jeu sont disponibles sur notre site internet edap.vendee.fr