

BUT DE L'ACTIVITÉ :

En équipe, les élèves doivent réussir des missions afin de prouver au seigneur des lieux qu'ils sont dignes de sa confiance pour défendre son château.

3 MISSIONS :

Ce document vous présente le déroulement de trois missions :

- Piéger l'entrée.
- Protéger le donjon.
- Défendre les remparts.

Vous pouvez les réaliser dans l'ordre de votre choix. En fonction de votre temps de présence et des élèves, vous ferez deux ou trois missions.

MATÉRIEL :

- Ce guide.
- Une bourse avec des points sous forme de jetons à remettre aux élèves à la fin des missions.
- 5 sacs à dos à donner à 5 équipes d'élèves. Chaque sac comprend différents outils pédagogiques pour réaliser les missions.

MISE EN ROUTE DU JEU

LISEZ AUX ÉLÈVES :

« Bienvenue au château de Tiffauges !

Les château-forts du Moyen Âge sont des lieux de vie, de pouvoir et de défense.

*En temps de paix, une vingtaine de gardes surveille la forteresse. Seriez-vous un bon défenseur ?
Le seigneur de ces lieux vous met au défi !*

*Vous allez être en équipe de gardes, que l'on appelle une garnison, afin de prouver au seigneur de Tiffauges que vous êtes dignes de confiance pour la défense de son château.
La meilleure garnison sera celle qui aura gagné le plus de points au cours des différentes missions.*

Bonne chance à tous ! »

FORMEZ LES 5 GARNISONS ET DISTRIBUEZ LES SACS À DOS.

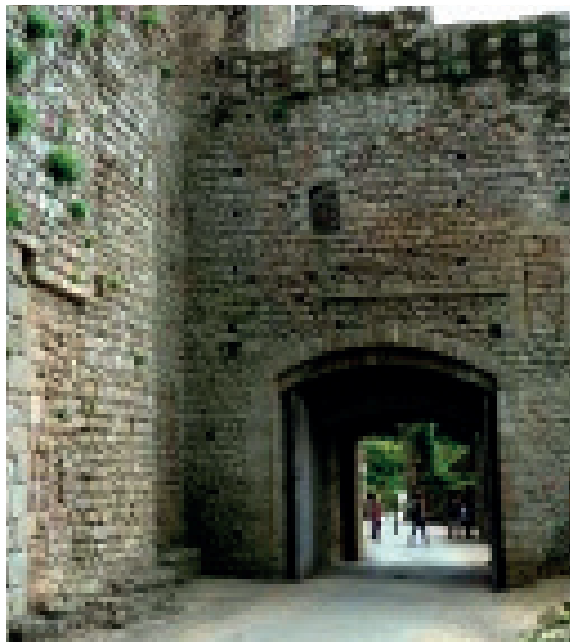
LISEZ AUX ÉLÈVES :

« Garnisons ! Êtes vous prêtes ?
Nous allons nous diriger vers votre première mission. »

MISSION 1 : PIÉGER L'ENTRÉE



Dirigez-vous vers la tour porte :



PUIS LISEZ AUX ÉLÈVES :

« Nous voici à la tour porte du château. Il s'agit d'un lieu stratégique. Une entrée est toujours un point faible dans une forteresse. Il faut donc l'équiper d'obstacles qui vont ralentir ou freiner les combattants ennemis.

Garnisons ! Êtes-vous prêtes ?

Ouvrez votre sac à dos et prenez la chemise mission bleue et le sachet en tissu beige.

A l'intérieur, vous allez découvrir plusieurs cartes avec des dessins d'objets. Observez bien la tour pour retrouver où ces objets en grandeur réelle seraient utiles. Mais attention, il y a des intrus. Certains objets n'ont pas leur place à cette tour porte ... Ne tombez pas dans le piège ! »

INFO EN +

En fonction du temps que vous avez à votre disposition et de leurs niveaux, vous pouvez leur communiquer le nom des trois intrus : le pont-levis, les lances et l'huile bouillante.

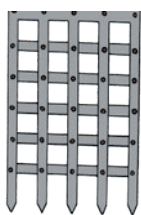
DEUX OBSTACLES BIEN PLACÉS = 1 JETON

CORRECTION :

Intrus :

- **Le pont-levis.** On peut retrouver un pont-levis devant une tour porte mais ce n'était pas le cas pour le château de Tiffauges.
- **Les lances.** Les gardes pouvaient utiliser des lances pour se défendre. Mais ce sont des poutres en bois que l'on utilisait comme obstacles au niveau des quatre trous près du sol.
- **L'huile bouillante.** On pense souvent que l'huile bouillante était utilisée pour être lancée sur les ennemis. Or il s'agit d'une erreur. L'huile était trop précieuse pour la gaspiller ainsi. On préférait lancer d'autres projectiles.

LA HERSE



En cas d'attaque, les gardes postés à l'étage au-dessus de nos têtes, feront descendre la herse depuis la fente. La herse, lourde grille de fer ou de bois à bouts pointus, peut peser environ 300 kg, soit le poids de 4 hommes de 75 kg.



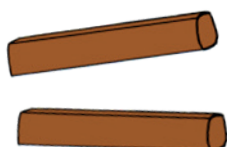
LA PORTE EN BOIS



La tour porte de Tiffauges comptait deux portes à doubles vantaux afin de ralentir ou d'empêcher le passage des attaquants. Aujourd'hui, une seule a été reconstituée.



LES BARRES DE BOIS



Au niveau du sol, quatre trous de barre permettent d'encaster des poutres en bois au travers du passage. Cette installation permet de déséquilibrer les chevaux de l'adversaire et de ralentir le passage des attaquants.



LES ASSOMMOIRS LES PIERRES ET L'EAU BOUILLANTE



Les ennemis ralentis ou coincés au milieu de l'entrée par les poutres en bois, peuvent alors souffrir des pierres ou de l'eau jetée depuis les deux assommoirs (vastes ouvertures dans le plafond).

L'eau est chauffée dans la cheminée qui se trouve en hauteur près d'un des assommoirs.



INFO EN + À LIRE EN FONCTION DU TEMPS DE PRÉSENCE SUR SITE

LISEZ AUX ÉLÈVES :

« On peut aussi noter la présence d'une porte en hauteur (à 6 mètres de haut) qui donne dans le donjon. Il s'agissait de la seule et unique porte qui permettait de rentrer dans le donjon du XII^e au début du XV^e siècle. Ensuite, au XV^e siècle le seigneur Gilles de Rais a fait construire une nouvelle porte, plus facile d'accès, mais tout autant protégée ! »



PORTE MENANT
AU DONJON

DÉFI EN + EN FONCTION DU TEMPS DE PRÉSENCE SUR SITE

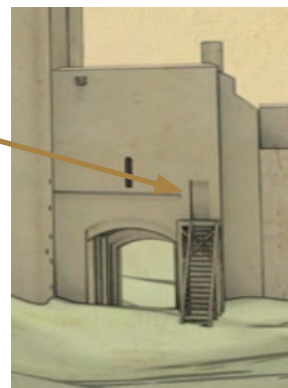
LISEZ AUX ÉLÈVES :

« Garnisons ! Êtes-vous prêtes ? »

Si vous trouvez l'accès qui permet de rentrer dans la tour porte pour rejoindre la porte en hauteur du donjon, vous gagnez deux jetons de plus ! »



PORTE MURÉE



LAISSEZ LES ÉLÈVES CHERCHER. PUIS LISEZ AUX ÉLÈVES :

« Cette porte, aujourd'hui bouchée, était accessible grâce à un escalier en bois. En cas d'attaque, une fois la population réfugiée dans le donjon, on pouvait enlever l'escalier pour empêcher les ennemis de prendre la tour.

Au Moyen-Âge, l'entrée d'un donjon était souvent placée en hauteur afin de mieux protéger son accès. »

MISSION 2 : PROTÉGER LE DONJON



Dirigez-vous vers l'entrée du pont.

DONJON



LISEZ AUX ÉLÈVES :

« Depuis cet endroit, nous pouvons observer le donjon. C'est la tour avec les deux mâts blancs. Cette tour est la plus importante d'un château-fort. C'est le lieu d'habitation du seigneur et de sa famille ainsi que le symbole de son pouvoir.

Au niveau de sa construction, on peut remarquer :

- Peu d'ouvertures. Ici, 4 fenêtres seulement servaient à éclairer les pièces du donjon.
- Les murs sont très épais (4 mètres d'épaisseur) donc très complexes à détruire.

A Tiffauges, le donjon était autrefois beaucoup plus haut. Il atteignait les 24 mètres. Aujourd'hui, il ne mesure plus que 18 mètres. Après le Moyen Âge, au XVII^e siècle, pendant les guerres de religion, le haut du donjon a été rasé et rempli de terre pour installer à son sommet des canons. Ils permettaient de défendre la route au pied du château. C'est la raison pour laquelle le donjon ne se visite pas aujourd'hui.

Garnisons ! Êtes-vous prêtes ?

Ouvrez votre sac à dos et prenez la **chemise mission verte**. Le seigneur Gilles de Rais (1420-1440) a changé le visage du donjon d'origine et de nouvelles protections sont apparues. Grâce à votre observation, vous devez poser au bon endroit sur votre fiche les éléments qui protègent le donjon ainsi que leurs définitions. »

DEUX ÉLÉMENTS (DESSIN + DÉFINITION) BIEN PLACÉS = 1 JETON.

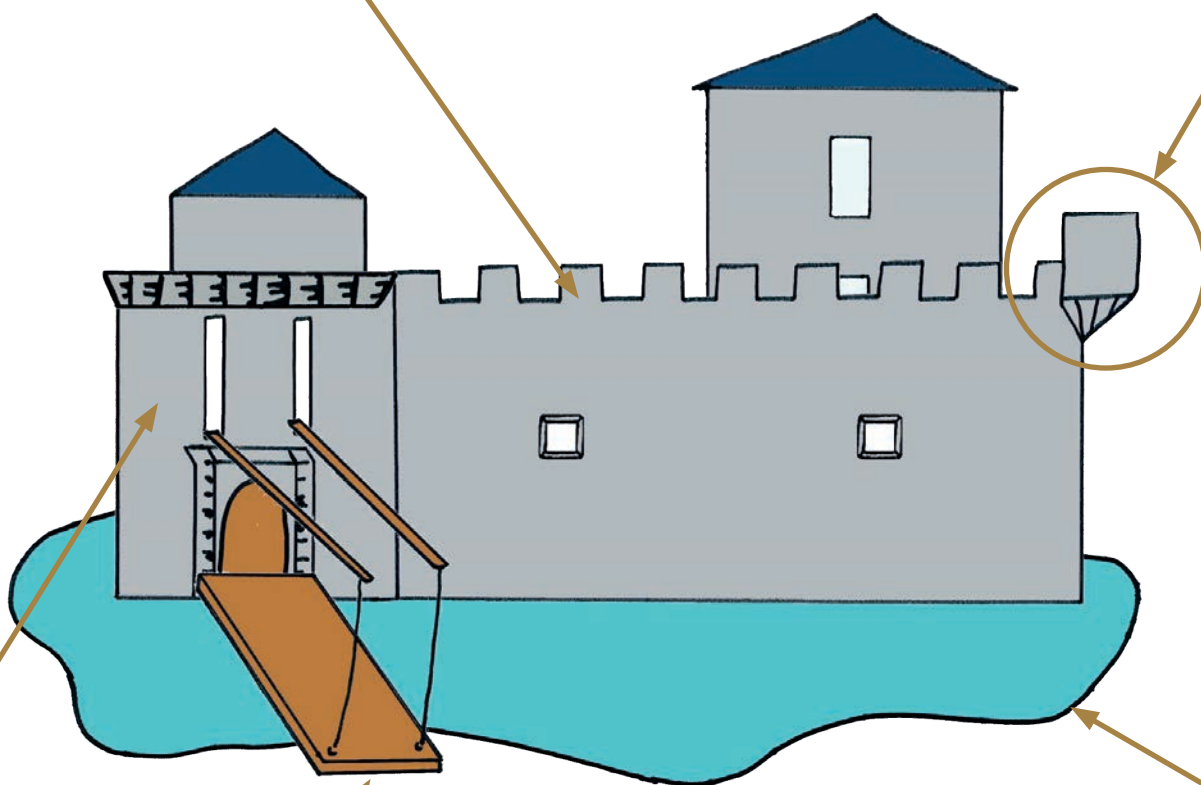
CORRECTION :

La chemise

Mur de protection entourant le donjon. Tout comme le vêtement, il habille le donjon.

L'échauguette

Avancée permettant à un garde de surveiller et d'être protégé tout en lançant des projectiles sur les assaillants par les ouvertures nommées mâchicoulis.



Le châtelet

Construction assurant la protection d'un passage.

Le pont-levis

Pont qui se lève ou se baisse permettant l'accès ou non au donjon.

La douve

Fossé rempli d'eau, ou non, constituant un obstacle pour les ennemis.

INFO EN + SUR LE PONT-LEVIS

Au Moyen Âge, un pont-levis permettait de traverser la douve pour rentrer dans le châtelet. Celui-ci a disparu mais des indices nous prouvent son existence :

- Le pilier de pierre présent dans la douve supportait le tablier du pont (partie mobile du pont).
- Les deux fentes au-dessus de la porte en bois du châtelet logeaient les flèches (poutres de bois) du pont lorsque l'on fermait celui-ci.



MISSION 3 : DÉFENDRE LES REMPARTS



Dirigez-vous vers le logis et placez-vous près du coffre en bois.



LISEZ AUX ÉLÈVES :

« Depuis votre arrivée au château de Tiffauges, vous avez peut-être observé de nombreuses machines en bois.

En effet, la forteresse accueille un conservatoire de machines médiévales. Elles ne datent pas du Moyen Âge. C'est grâce aux recherches d'historiens et d'artisans charpentiers qu'elles ont été recréées. Plusieurs thèmes sont abordés : la construction, l'attaque et la défense. Le château possède une quinzaine de machines. Elles fonctionnent toutes !

La plupart des personnes nomment toutes les machines de guerre « catapultes ». C'est une erreur ! La catapulte est utilisée durant l'Antiquité. Les matériaux élastiques faits de nerfs de bœufs ou de boyaux d'animaux n'étaient pas adaptés au climat humide de notre pays. Au Moyen Âge, sont inventées les machines de jet ou à contrepoids avec des cordes.

Garnisons ! Êtes-vous prêtes ?

Ouvrez le coffre en bois. Votre mission est de comprendre le fonctionnement d'une de ces machines, la bricole, à l'aide d'une maquette et d'un dessin du Moyen Âge. Ouvrez votre sac à dos et prenez la **chemise mission rouge.**

Attention ! Consigne importante, vous devez tirer vers le mur. Si vous ne respectez pas cette consigne, je peux décider de ne pas vous donner vos jetons. »

SI VOUS RÉUSSISSEZ, VOUS OBTIENDREZ 3 JETONS.

DISTRIBUEZ UNE MAQUETTE DE BRICOLE.

CORRECTION :

Comme le montre les photographies d'une bricole en fonctionnement, la fronde et les personnes qui tirent sur les cordes sont du même côté.



RANGÉZ LE MATÉRIEL. PUIS DIRIGÉZ-VOUS VERS LA BRICOLE.

LISEZ CE TEXTE AUX ÉLÈVES ET MONTREZ LES PHOTOS DE TIR DE BRICOLE :

« La bricole est une machine de jet utilisée du XII^e au XV^e siècle. Il s'agit d'une machine défensive installée sur les remparts des forteresses. La bricole fonctionne sur le principe du balancier avec un contrepoids créé par la traction et la force humaine. Il faut 4 tireurs par cordes. Il y a 4 cordes en tout, soit 16 personnes qui font office de contrepoids en tirant sur les cordes.

Comme sur toutes les machines, on retrouve un mât et une fronde (poche de cuir entourée de deux cordes).

En tirant sur les cordes, le mât décrit une demi-rotation et lorsqu'il arrive en position verticale, il libère le boulet de pierre placé dans la poche en cuir. Cette poche est tenue par deux cordes dont l'une est munie d'un anneau qui, en fin de tir, sort du crochet situé à l'extrémité du mât. La bricole peut lancer des projectiles de 10 à 30 kg et ce toutes les minutes. »



FRONDE

COMPTAGE DES POINTS !

LISEZ AUX ÉLÈVES :

« Garnisons !

Vous avez réussi ces différentes missions avec bravoure et loyauté. Le seigneur est fier de vous et vous remercie. Mais quelle est la meilleure garnison pour défendre ces lieux ? Nous allons le découvrir. »

DEMANDEZ AUX GARNISONS DE COMPTER LEURS JETONS.

MERCI DE REVENIR AU LIEU DE RENDEZ-VOUS DÉFINI AVEC LE MÉDIATEUR.