

Sur les Traces de la princesse Berthe - le Moyen Âge

Grille exemple 3 jours - P3/P4

Fil rouge inspiré de la légende de Berthe:



Le Seigneur Dambert annonce à l'assemblée des Es que la princesse Berthe, sa fille, a disparu...

Il a organisé un grand tournoi de chevaliers, à l'issue duquel le vainqueur se marierait avec sa fille.

Le Comte de Montaigu a annoncé sa venue au tournoi et cela a fait peur à tous les autres chevaliers du pays.

Un seul chevalier s'est présenté pour défier le Comte de Montaigu : le chevalier noir.

Celui-ci a vaincu le Comte et a donc obtenu le droit d'épouser la princesse.

Mais depuis cette annonce, plus aucune trace de la princesse... Le Seigneur commence sérieusement à s'inquiéter, il fait donc appel au peuple, c'est-à-dire aux Es, pour l'aider à la retrouver !

Les Es vont se mettre dans la peau de personnes vivant au Moyen Âge au travers d'ateliers artistiques, artisanaux et par l'apprentissage de coutumes de l'époque.

Cette mise en condition va les aider à mieux connaître la vie au Moyen Âge, toujours dans le but de retrouver Berthe pour la sauver. Ils vont rencontrer des personnages clés de l'histoire qui vont, d'indices en indices, les amener à la destination finale où Berthe se cache :

- La servante et l'écuyer disent qu'ils ont vu Berthe partir avec les saltimbanques.
- Les saltimbanques disent qu'elle avait faim et envoient les Es chez le boulanger.
- Etc

	Jour 1	Jour 2	Jour 3
9h30-10h45	Arrivée et accueil au château de La Roche	Atelier des saltimbanques	Atelier « Sur les traces de Berthe »
10h45-11h		Soupe	
11h-12h30	Visite du château sous forme de balade contée	Atelier cuisine et jardin	Répétition générale et mini-spectacle
	Arrivée et installation au CIRAC		
12h30-14h	Repas		Banquet moyenâgeux
14h-16h	Atelier de création de blasons et de pendentifs	Atelier « La fête des fous »	Départ
16h-16h30	Goûter		
16h30-18h30	Temps libre		
18h30	Repas		

Description des activités :

Visite du château sous forme de balade contée : à l'aide d'une carte du château, les Es seront répartis en groupes de 15 maximum (un professeur accompagne chaque groupe) et partiront à la recherche des différents personnages de l'histoire de la légende de Berthe. Chaque personnage qu'ils rencontreront leur racontera une partie de l'histoire et leur apprendra certains us et coutumes de l'époque.

Atelier de création de blasons et de pendentifs: Approche de l'identité dans la société du Moyen Âge. Les Es travailleront sur la signification de leur prénom et de leur nom pour créer leur propre blason en utilisant la technique de peinture

sur tissu. Ils créeront également leur pendentif personnalisé en terre glaise qui leur donnera l'accès à la classe sociale des nobles, toujours dans le but de retrouver Berthe !

Atelier des saltimbanques : Approche du divertissement au Moyen Âge. Les Es apprendront des danses, des techniques de jonglerie et d'acrobaties.

Atelier cuisine et jardin : Approche de l'alimentation au Moyen Âge ainsi que des vertus et propriétés des herbes et aromates. Les Es apprendront à fabriquer du pain de manière artisanale et rechercheront des herbes aromatiques dans notre Jardin Suspensif pour agrémenter la recette du pain.

Atelier « La fête des fous » : Jeux de fête traditionnels du Moyen-Âge : jeu de la corde, lancer de tonneau, bras de fer, lancer de meule de foin, etc.

Atelier « Sur les traces de Berthe » : Toujours avec l'objectif de retrouver Berthe, les enfants vont apprendre à reconnaître les traces d'animaux car Berthe a été aperçue dans la forêt alors qu'elle suivait un renard. Tout en cherchant les traces d'animaux dans le centre, ils vont trouver et suivre les traces d'un renard pour finalement retrouver Berthe !

Répétition générale et mini-spectacle : Les Es prépareront un mini-spectacle de danse, jonglerie et acrobatie pour fêter le retour de Berthe au banquet moyenâgeux de clôture de l'histoire. Après la présentation du spectacle, le banquet leur permettra de revivre tous les us et coutumes de l'époque qu'ils auront appris pendant la semaine.