

Sur les Traces de la princesse Berthe - le Moyen Âge

Grille exemple 5 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 chez le jardinier et le boulanger.
- Le boulanger et le jardinier envoient les Es à la fête des fous.
- Etc.

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
9h30-10h45	Arrivée et accueil au château de La Roche	Atelier jardin	Journée à St Thibaut à la recherche de Berthe	Atelier des saltimbanques	Spectacle de rapaces
10h45-11h		Soupe		Soupe	
11h-12h30	Visite du château sous forme de balade contée	Atelier cuisine		Atelier « Sur les traces de Berthe »	Grand jeu sur le thème des rapaces
	Arrivée et installation au CIRAC				
12h30-14h	Repas		Pique-nique	Repas	
	Atelier de création de blasons et de pendentifs	Atelier « La fête des fous »	Grand jeu du chevalier noir	Répétition générale pour le mini-spectacle + land art	Départ
16h-16h30	Goûter				
	Temps libre				
18h30	Repas			Banquet moyenâgeux et mini-spectacle	

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 15-20 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 jardin : Approche de l'alimentation au Moyen Âge ainsi que des vertus et propriétés des herbes et aromates. Les Es rechercheront des herbes aromatiques dans notre Jardin Suspendu pour agrémenter la recette du pain. Selon les possibilités de la saison, ils apprendront avec le jardinier à soigner le potager, préparer la terre, semer ou encore récolter les légumes.

Atelier cuisine : Les Es apprendront à fabriquer du pain de manière artisanale et le dégusteront avec le boulanger qui ne manquera pas de leur donner un indice pour retrouver Berthe !

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.

Journée à St Thibaut à la recherche de Berthe : Le jour de la fête des fous, les Es apprennent que la princesse Berthe a été vue sur les hauteurs de Saint-Thibaut près des ruines du château des Montaigu...

Dès le lendemain matin, nous nous mettons en route pour Saint-Thibaut, avec l'espoir d'y retrouver la princesse.

Le long du chemin, nous en apprenons un peu plus sur l'histoire de Saint-Thibaut et des Montaigu : événements marquants et indices qui pourraient nous mener à mieux comprendre ce qui est arrivé à Berthe.

Arrivés sur les lieux, nous ne retrouvons pas Berthe, mais bien le chevalier noir, aperçu auparavant au château de la Roche.

Drôle de coïncidence... Nous apprenons que le chevalier noir n'est autre que celui qui a enlevé la princesse Berthe et blessé le Comte de Montaigu.

Une seule solution s'offre à nous : vaincre le chevalier noir et ses partisans en combat de camp pour que ceux-ci quittent à tout jamais le pays et nous dévoilent où Berthe est retenue prisonnière !

A la fin du jeu, le chevalier noir et ses partisans sont mis en prison et les Es récupèrent l'indice: « Berthe ne nous intéresse plus, cette princesse de pacotille n'est rien d'autre qu'une amie des saltimbanques ! »

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

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 + land art: Les Es prépareront un mini-spectacle de danses, jonglerie et acrobatie pour fêter le retour de Berthe au banquet moyenâgeux de clôture de l'histoire.

Les Es récolteront des éléments naturels avec lesquelles ils créeront des décorations pour la salle de banquet.

Banquet moyenâgeux et mini-spectacle : le banquet moyenâgeux sera la fête de clôture de l'histoire. Cette fête leur permettra de revivre tous les us et coutumes de l'époque qu'ils auront appris pendant la semaine.

Spectacle de rapaces : Autre aspect du divertissement au Moyen Âge, la fauconnerie jouait un rôle important chez les nobles. Pour remercier les Es de l'avoir aidé à retrouver sa fille, le Seigneur Dambert a organisé une démonstration de vol avec explications pour les Es. Ils auront la possibilité de poser des questions et de toucher les oiseaux.

Grand jeu sur le thème des rapaces : ce jeu permettra aux Es de découvrir de plus près et de manière ludique le monde des rapaces.