

Quenouille & Tambourin  
Au village  
32120 S a r r a n t

Association loi 1901  
N° Siret : 48178291000014

Quenouille-tambourin.com  
05-62-65-00-18

Sarrant le 29 janvier 2008,

Madame, Monsieur

Nous avons le plaisir de vous faire parvenir des documents sur la journée médiévale de Sarrant ainsi que sur l'ensemble de nos activités qui vous permettront de mieux préparer votre sortie.

A Sarrant, nous nous retrouvons sous la porte fortifiée, à date et heure convenues par téléphone. Nous sommes à votre disposition de 9 heures 15 à 16 heures.

Nous disposons d'une aire de pique-nique et d'une salle en cas de pluie.

Les différentes intervenantes qui animent ces journées sont calligraphes, comédiennes, conteuses, danseuses, toutes motivées pour transmettre aux enfants leur pratique artistique et leurs connaissances historiques.

Le nombre minimum d'adultes accompagnants est de 1 pour 7 enfants, les adultes accompagnant ont un rôle actif dans l'encadrement et l'animation du groupe d'enfants au cours de la journée.

Votre réservation sera effective à réception d'une lettre mentionnant l'adresse de l'école, le nom des enseignants, la date de votre venue, le nombre et le niveau des élèves, les activités choisies et si possible vos heures d'arrivée et de départ.

Nos tarifs en 2008 :

### TARIFS 2008 Quenouille & Tambourin

	<b>Journée médiévale 4 activités</b>	<b>Journée médiévale 4 activités dont le Jeu de piste théâtral</b>
<b>Jusqu'à 20 enfants</b>	<b>Forfait de 200 €</b>	<b>Forfait de 240 €</b>
<b>A partir de 21 enfants</b>	<b>10 € / enfant</b>	<b>12 € / enfant</b>

Nous vous demandons de bien vouloir téléphoner à Gisèle Jourdain au 05-62-65-00-18 au moment de votre départ. Ceci nous permettra de mieux préparer l'organisation de la journée. Sur place, vous pouvez rapporter quelques souvenirs (les contes du Sarrampion, kit de calligraphie, cartes postales...etc)

Nous pouvons également envisager des interventions dans votre école, en adaptant nos ateliers pour qu'ils servent votre projet pédagogique. Pour échanger sur vos attentes et vous faire une proposition vraiment adaptée à vos besoins, nous vous proposons de nous téléphoner. Tous les ateliers décrits ci-après sont transposables et adaptables en fonction de vos souhaits pour vos élèves.

Restant à votre disposition, nous vous prions d'agréer, Madame, Monsieur, l'expression de nos sentiments distingués.

Sophie Gobet  
et l'équipe de Quenouille & Tambourin

Quenouille & Tambourin  
Au village  
32120 S a r r a n t

Association loi 1901  
N° Siret : 48178291000014

Quenouille-tambourin.com  
05-62-65-00-18

## LES ACTIVITES DE QUENOUILLE & TAMBOURIN

### La Balade Contée<sup>1</sup> : notre nouvel atelier

Gente<sup>2</sup> Dame Quitterie conte son histoire accompagnée de sa marionnette, Raccroc, un rat qui répond également au surnom de Robin. Ces personnages aident les enfants à retrouver la mémoire de la petite bourgade de Sarrant. Pour les aider, les enfants s'abstiennent de noisier<sup>3</sup> afin de laisser place aux chants, récits et aussi prendre place dans la farandole et virouléjer<sup>4</sup> avec allégresse.

Guidés à travers le village par Quitterie et Robin, les enfants jouent avec des mots (poésie, chants, virelangues<sup>5</sup>), s'accompagnant dans leur balade d'instruments de musique anciens et actuels à la découverte de nombreuses surprises cachées dans les ruelles...

---

<sup>1</sup> d'après « La jeune veuve et le rat » écrit par Claudette Gilard – les contes du Sarrampion

<sup>2</sup> Jolie

<sup>3</sup> Parler

<sup>4</sup> Tournoyer, virevolter

<sup>5</sup> ou « trompe-oreille », quand une phrase est difficile à comprendre et donne l'impression d'être en langue étrangère.

**Exemple** : « Dis-moi, petit pot de beurre, quand te dépetipodebeurreriseras-tu ? – Gros pot rond de beurre, je me dépetipodebeurreriserai quand tous les petits pots de beurre se dépetipodebeurreriseront. Et auront dégrospotsronddebeurrerisé tous les gros pots ronds de beurre. »

## **Atelier jeux d'antan**

Le jeu au Moyen-Âge est un divertissement très répandu dans toutes les couches de la société. Au cours de cet atelier, les enfants s'initient aux :

jeux de plateau, jeu du diable boiteux, jeu de la Mourre, jeu de merelle, jeu du pot cassé,  
jeu des grâces, échasses, osselets véritables...

A partir de l'observation des détails du tableau « *les jeux d'enfants* » de Bruegel l'ancien, cet atelier propose de découvrir ou de retrouver des jeux, parfois encore pratiqués au 21<sup>ème</sup> siècle dans les cours de récréation.

Qui dit jouer ensemble, dit règles à respecter ! Les enfants disposent de quelques consignes de jeu et au fur et à mesure, ils s'approprient les jeux, les enrichissent et retrouvent les plaisirs du jeu des enfants d'antan.

Nous vous suggérons d'associer cet atelier au jeu de piste classique.

## **La vie quotidienne d'un enfant au moyen âge**

A chacun des 3 étages de la Tour de ville, les enfants découvrent la vie quotidienne d'un enfant au 15<sup>o</sup> siècle à travers 3 thèmes :

- L'école,
- Les objets de la maison,
- L'alimentation.

Ils pourront aussi manipuler les objets, goûter des épices, apprendre à compter avec des cailloux, langer un poupon, ...

Une occasion de prendre conscience des différences et des ressemblances entre l'univers des enfants aujourd'hui et celui des enfants du Moyen-Âge.

Une pochette contenant des dessins, des phrases à trous, des QCM, des questions de vocabulaire sera remise à la classe afin de prolonger les bénéfices de cet atelier, d'en ancrer les acquis, une fois de retour à l'école.

## **Atelier d'écriture gothique et atelier d'enluminure**

(il s'agit de deux activités différentes)

Ces activités ont pour support un papier parcheminé et calligraphié. En préparant votre venue, vous choisissez un des trois thèmes suivants :

- le serment du chevalier ou
- La licorne et le basilic ou
- Le sortilège d'Hatillère.

Les élèves y ajoutent leur prénom en gothique et, au cours d'un autre atelier, le complètent d'un travail d'enluminure. Ils repartent ainsi avec un véritable manuscrit, très semblable à un document ancien.

Les enfants écrivent avec des plumes d'oie préparées comme autrefois.

Les objectifs de l'atelier sont multiples :

- L'utilisation d'un nouvel outil scripteur, chargé d'histoire et d'imaginaire
- L'utilisation d'un outil qui nécessite une tenue, un appui et un rythme particulier
- L'apparition des pleins et des déliés, grâce au biseau de la plume
- Ecrire avec de nouvelles formes de lettres.

L'écriture gothique est particulièrement facile, car elle est constituée de petits éléments graphiques répétitifs qu'il faut assembler pour former une lettre.

L'atelier d'enluminure commence par l'observation de documents anciens. Il se poursuit par la réalisation de la lettrine, de frises, de rinceaux au crayon. Nous passons ensuite la peinture dorée.

Les intérêts de ce travail sont nombreux :

- L'utilisation de plusieurs techniques : dessin, peinture
- La reproduction de motifs proposés
- La création de motifs
- L'éveil du sens esthétique par le choix des formes et des couleurs

Il n'est pas possible de finir le travail d'enluminure à Sarrant. Il faut prévoir la mise en couleur de retour à l'école.

## **Atelier de danses anciennes**

Cet atelier plonge les enfants dans une activité motrice qui a existé de tout temps et qui correspond aux besoins naturels de l'homme en fête : bouger, sauter, « entrer dans la danse ».

Les danses proposées sont variées (rondes, bransles, pavaues...) et présentent différents niveaux de difficultés.

Les enfants et les adultes disposeront d'accessoires de mode médiévale pour mieux entrer dans la danse.

## **Modelage d'objets en terre**

Les enfants modèlent des objets de la vie de tous les jours : bulle (porte-bonheur), chandelier, écuelle, gobelet, quinquet, biberon, poulaine, dés ... ou des animaux et créatures fantastiques et légendaires au Moyen-Âge !

Chaque objet est signé.

La terre utilisée n'est pas durcissante. Les objets restent donc fragiles. De retour à l'école, ils pourront cependant être peints ou vernis.

Cet atelier peut compléter l'atelier vie quotidienne du Moyen-Âge.

## **Jeu de piste**

Le jeu de piste se déroule dans les rues du village, au jardin médiéval et dans la Tour de Ville, par équipes de 5 à 10, encadrées par un adulte. Le jeu est organisé autour d'un plan, où chaque maison est une case à laquelle correspond une question.

L'ensemble du jeu permet :

- De s'investir dans une gestuelle qui appartient au passé ou qui a traversé les âges : laver le linge au lavoir, tirer à l'arbalète, cueillir des herbes aromatiques ...
- D'acquérir et d'utiliser un vocabulaire spécifique : herse, pont-levis, gargouilles
- D'observer les particularités de la maison médiévale : corbeaux, torchis, colombages,
- De découvrir la structure et l'organisation de la vie au village : construction défensive, la légende de la porte maudite, blason, être mis au carcan ...
- D'appréhender cette époque avec les dangers et les maladies qu'elle comportait : brigands, épidémies, faible espérance de vie, ...

Cet atelier peut être associé à l'atelier jeux d'antan.

## **Jeu de piste théâtralisé (+ 2 €/enfant )**

Version ludique et théâtrale du jeu de piste où les enfants découvrent Sarrant à travers des exercices théâtraux, des jeux et des résolutions d'énigmes liés au passé, à l'architecture ou à la vie quotidienne.

Vous avez le choix entre deux personnages :

### **☞ *Hatillère la Sorcière & Laidur, sa sœur jumelle***

La nuit des épousailles d'Hatillère et de Galin son vilain, Laidur fait une nouvelle drôlerie : Hatillère se retrouve alors subitement transportée loin de Galin, loin de son royaume où elle erre remplie de chagrin.

Pour permettre à la sorcière de décoller sur son balai, les enfants doivent accomplir des épreuves, quérir tous les éléments qui vont lui permettre de rejoindre son amoureux.

Pendant leur parcours, les enfants doivent rester vigilants aux farces de Laidur qui les taquine et leur tend de gentils pièges.

### **☞ *Le chevalier errant à la vilaine langue***

Ce héros du Moyen-Âge, généreux, brave et néanmoins loufoque, court au péril de sa vie partout où il y a des oppresseurs à détruire et des torts à redresser. Mais la terrible Fée Morgane lui joue des tours : un matin il se retrouve désarmé et condamné à rester à Sarrant là où Morgane a caché son écu, son fléau et son épée.

Les damoiseaux et les damoiselles sont les bienvenus à Sarrant pour aider le chevalier à chercher ses armes.

Tout au long de la recherche, les enfants jouent des scènes ou des jeux théâtraux, liés à Sarrant, son passé, son architecture, ses habitants...

Morgane apparaît, transformée en un horrible monstre (un petit lapin en peluche) et lance des parchemins sur lesquels sont inscrits des indices...