

# Q uenouille & T ambourin

Au village  
32120 S a r r a n t

Association loi 1901  
N° Siret : 48178291000014

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

Nous avons le plaisir de vous présenter **la journée médiévale de Quenouille & Tambourin** avec l'ensemble de nos activités qui vous permettront de mieux préparer votre sortie.

À 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 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'un document 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. 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.

Nous organisons également des interventions dans votre école, en adaptant nos ateliers pour qu'ils servent au mieux votre projet pédagogique.

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

l'équipe de Quenouille & Tambourin

# Dossier Pédagogique

## Nos Activités

# A TELIER T EMPERA

## (PEINTURE À L'ŒUF)

Si l'on connaît la peinture sous toutes ses formes, de la préhistoire à nos jours, il en est une particulièrement peu connue et pourtant fort utilisée au Moyen-Âge : la peinture à l'œuf nommée « **Tempera** ».

En participant à cet atelier, les enfants découvrent les astuces d'une technique médiévale, remplacée au XVème siècle par la peinture à l'huile.

Chaque enfant commence par découvrir les différentes sortes de pinceaux existants au Moyen-Âge, puis réalise la fameuse recette des peintres dits « primitifs » en mélangeant le jaune d'œuf aux pigments et à l'eau.

Alors, il pourra créer une œuvre picturale originale aux couleurs naturelles surprenantes !

### **Informations « techniques » :**

La peinture Tempera était déjà connue des Grecs, des Égyptiens et des Romains, son usage est courant jusqu'à la fin du XVè s., les moines en utilisent régulièrement dans les enluminures du VIIIè au XIIè s. Pour fabriquer un pinceau, il faut : du bois, du fil pour la ligature, de la colle (de lapin !), des poils d'animaux ou de végétaux.

Dans la recette, le jaune d'œuf constitue le liant, l'eau le diluant et le blanc d'œuf est le vernis.

## J eu 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, les vieux métiers...
- 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 :

## ॐ 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.

## ॐ 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...

# 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 au :

- jeu du diable boiteux,
- jeu de la Mourre,
- jeu de merelle,
- jeu du pot cassé,
- totons et toupies
- jeu des grâces,
- échasses,
- osselets véritables...etc

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 21ème 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 Balade de Quitterie et Raccroc<sup>1</sup>

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.

# 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 musiques utilisées proviennent d'un CD de la compagnie Maître Guillaume que vous pouvez vous procurer sur le site <http://webcmg.org>.

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.

# Atelier d'écriture gothique

Cette activité a pour support un papier parcheminé et calligraphié selon un de nos trois thèmes :

- le serment du chevalier ou
- La licorne et le basilic ou
- Le sortilège d'Hatillère ou
- Le Roman de Renard ou
- La règle de Saint Benoît.

Les élèves y calligraphient leur prénom en écriture gothique.

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.

Le parchemin peut être complété au cours de l'atelier « enluminures ».

---

**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 dégrosspotsrondebeurrerisé tous les gros pots ronds de beurre. »

# 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.

Prévoyez des cageots, cagettes et autres plateaux pour transporter, dans les soutes de l'autocar, les réalisations des enfants à l'école.

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

# Atelier Enluminure

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

Cet atelier ne peut se concevoir que dans la continuité de l'atelier « écriture gothique ».

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.