

Domaine Équestre de Chevillon

Activités des classes découverte Médiévales



ACTIVITES LA JOURNEE (EN INTERIEUR)

Nos activités se décomposent en deux temps.

- Un 1er temps avec des apports théoriques et historiques qui replacent l'activité dans son contexte permettant aux enfants de découvrir d'autres us et coutumes ainsi que d'anciennes façons de faire (Exemple : Ecriture à la plume).
- Un 2nd temps de réalisation plastique. Se basant sur les apports théoriques précédemment vus (et guidés par l'animateur de l'atelier), les enfants réalisent une création sur le thème donné tout en respectant certaines règles d'époque (exemple : l'héraldique pour les blasons).

FABRICATION DE BLASONS

Les enfants apprendront les différents symboles des armoiries et réaliseront leur propre blason sur bois.

CALLIGRAPHIE ET ENLUMINURES (CYCLES 2 ET 3)

Remontez l'historique de l'écriture. Les enfants découvrent l'écriture à l'encre et à la plume ainsi qu'une façon différente de former les caractères. L'activité se conclut par la décoration d'une enluminure.

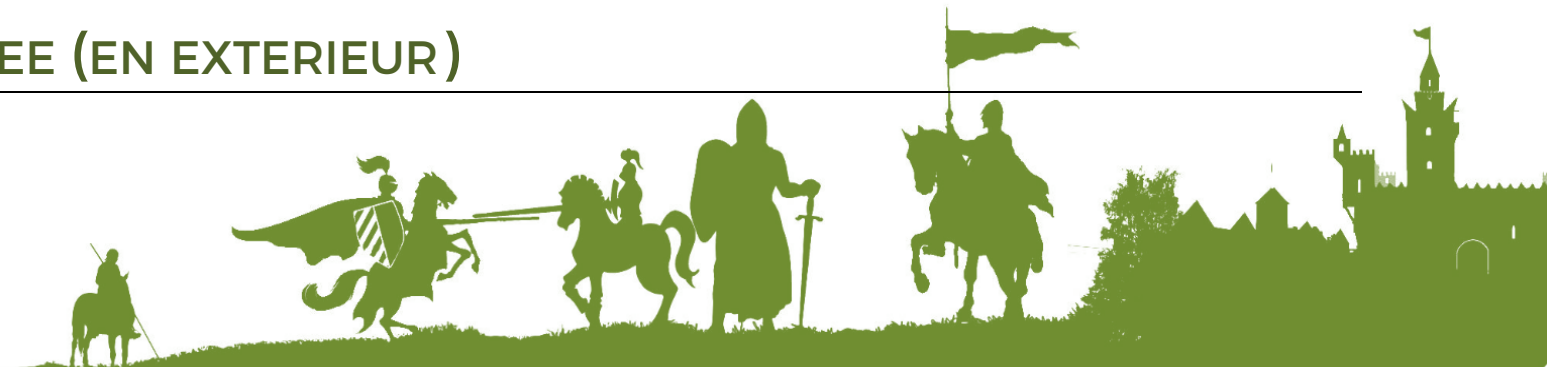
POTERIE

Tous savoir sur la poterie et la cuisson de la terre au Moyen Age et réalisation d'un objet à partir d'argile : écuelle, vase, carreau...

CUIRS ET JEUX DE SOCIETE MEDIEVAUX (CYCLES 2 ET 3)

Les enfants apprendront d'où vient le cuir et comment il se travaille avant de réaliser un petit jeu de société médiévale de voyage dans du « cuir ».

ACTIVITES LA JOURNEE (EN EXTERIEUR)



LA QUETE D'EXCALIBUR

Jeu de piste géant sur le centre avec des énigmes à résoudre et des épreuves à effectuer. L'objectif est de retrouver la légendaire épée Excalibur. L'activité est essentiellement ludique.

JOUTES (A PIEDS)

Par équipe les enfants vont s'affronter sur diverses épreuves physiques et mentales tournant autour du Moyen-Age.

RALLYE PHOTO

Chasse au trésor sur le centre. Guidés par des indices visuels (photos), les enfants vont découvrir le Domaine Equestre, ses divers lieux et leur utilité pour finalement trouver le trésor.

JEU DE L'OIE MEDIEVAL (en fin de séjour)

Les enfants doivent retrouver des énigmes cachées sur le centre et y répondre pour pouvoir continuer à avancer leur pion sur le plateau du jeu de l'oie. Les questions portent sur ce qui a été vu pendant la semaine.



VISITE DE GUEDELON

Sous forme d'un parcours pédagogique, les enfants découvriront les différents corps de métiers présents lors de la construction d'un édifice : tailleurs de pierre, charpentiers, potiers, essarteurs,... Puis visite libre pour reprendre les éléments précédemment vus. (Entrées et parcours pédagogique inclus, car et guide en supplément).

VISITE DE ST FARGEAU

L'histoire du château de Saint-Fargeau s'étend sur 10 siècles d'histoire: visitez ses appartements, sa chapelle, sa salle des gardes, son grenier aux jouets, ses charpentes. Apprenez l'histoire de son évolution au fil des siècles

VISITE DE LA CITE MEDIEVALE DE PROVINS

Visitez La cité médiévale de Provins, Patrimoine Mondial de l'Unesco et tous ces vestiges.



LES PLUS

REPAS MEDIEVAL

Le dernier soir, retour dans le passé lors d'un banquet médiéval. Aux côtés du Roi Arthur et de la Reine Guenièvre les enfants mangeront comme à l'époque des chevaliers pendant que sur scène les troubadours viendront présenter un ensemble de numéros.

À la fin du banquet, les enfants se feront adouber chevalier par le roi lui-même.

JEU DE LA CIRCULATION MEDIEVAL (ACTIVITE EQUESTRE)

Dans un des manèges, nous installons une ville avec ses routes et ses magasins. Les enfants circulent librement, font des achats sur le thème du Moyen Âge et peuvent trotter.

LA QUETE DE NOBILIS (ACTIVITE EQUESTRE)

Par équipes, les futurs chevaliers vont devoir mener une quête afin d'aller terrasser le terrible dragon de la grotte de Nobilis.

TOURNOI DE CHEVALERIE (ACTIVITE EQUESTRE)

Par équipes, les futurs chevaliers s'affrontent sur de petites épreuves équestres.

JOURNÉE MÉDIÉVALE (JOURNÉE À THÈME)

Sur la même journée : Quête d'Excalibur, tournoi de chevalerie et repas médiéval.

Du matin jusqu'au soir, vêtus de tabars, les enfants vont vivre une véritable journée sur le thème médiéval. Les animateurs eux-mêmes (et les enseignants s'ils le souhaitent) sont en tenue d'époque.



AVEC POSSIBLE SUPPLEMENT TARIFAIRE

TAILLE DE PIERRE (CYCLES 2 ET 3)

En travaillant sur de la « pierre » tendre, les enfants découvrent le travail de la pierre et les outils qui y sont associés, et réalisent eux-mêmes un bas-relief.

CHEVALIERS ET ARMURES

Les enfants découvriront l'histoire des chevalier et de leurs armures au fil du temps avant de réaliser un bracelet en cote de mail

Toutes ces activités sont adaptées au public, au niveau du vocabulaire, du contenu et des objectifs pédagogiques.

Elles sont toutes essentiellement basées sur le ludique. Les enfants apprennent en s'amusant et sont acteurs de chaque séance. Dans ce sens, elles peuvent regrouper des jeux, des expériences, des phases sollicitant le sensoriel et l'imaginaire.

