

Atelier de création de blason

Cycle 1 et 2 | 45 min | Jusqu'à 30 élèves

Référent pour l'accueil des publics scolaires

 Marilys Moury

 marketing@chateau-hautefort.com

 06 75 63 38 14

SOMMAIRE

Objectifs de l'atelier

Liens avec les programmes de l'Éducation nationale

Avant la visite : séquence pédagogique préparatoire en classe

Le jour de la visite : atelier de création de blason au château

Après la visite : séquence pédagogique bilan en classe

◆ Objectifs de l'atelier

Général :

Découvrir l'héraldique, comprendre l'importance des armoiries dans la société médiévale et leur usage jusqu'à nos jours. Réaliser son propre blason en respectant les règles fondamentales.

Pédagogiques :

- Comprendre le rôle des armoiries dans la société médiévale.
- Identifier les principales règles du blason (formes, couleurs, figures).
- Utiliser le langage et les symboles de l'héraldique.
- Développer la créativité tout en respectant un cadre historique.
- Faire le lien entre patrimoine médiéval et usages contemporains

◆ Liens avec les programmes de l'Éducation nationale

Cycle 1 – École maternelle

- Explorer le monde : découvrir différents modes de vie dans le temps.
- Mobiliser le langage : apprendre et utiliser un vocabulaire spécifique (chevalier, blason, écu, émail, devise...).
- Agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités artistiques.

Cycle 2 – CP, CE1, CE2

- Questionner le monde : identifier des objets du passé et comprendre leur usage.
- Histoire : repérer et comprendre des représentations du Moyen Âge.
- Français : enrichir le vocabulaire, exprimer ses choix et les justifier.

- Arts plastiques : réaliser une production personnelle en respectant un code graphique.

Cycle 3 – CM1, CM2

- Histoire : le Moyen-Âge, la société féodale, la chevalerie.
- Identifier des éléments du patrimoine.
- Maîtriser une production artistique avec des contraintes précises.
- Décrire et expliquer des symboles et leur signification.

◆ Avant la visite – Séquence pédagogique préparatoire en classe

Objectifs

- Situer le Moyen Âge dans le temps.
- Comprendre ce qu'est un blason et à quoi il servait.
- Découvrir les principales règles de l'héraldique.

Durée : 2 heures

Contenu proposé pour l'enseignant

1. **Introduction au Moyen-Âge** : repères chronologiques, rôle de la chevalerie et vie des chevaliers.

Fiche pédagogique n°1 : Où se situe le Moyen-Âge par rapport à la Préhistoire, aux temps modernes...? Où notre époque à nous se situe-t-elle sur la frise ? Nuage de mots = lister au tableau tout ce que l'époque du Moyen-Âge évoque pour les élèves. 🐉 *Chevaliers, époque lointaine, combats, quintaine, armure, Lancelot, tournoi, château-fort...*

Fiche pédagogique n°2 : Découvrir la chevalerie à travers quatre temps forts de la vie d'un chevalier = l'adoubement, les armes, les combats et les valeurs chevaleresques. Distribuer les illustrations uniquement. Contenu à adapter selon le cycle.

L'adoubement : après avoir expliqué le principe de l'adoubement, faire identifier les personnages et leur action sur la miniature illustrée, en les mettant en lien entre eux. 🐉 *Le futur chevalier est au centre, il prie. Quatre de ses compagnons (peut-être eux-mêmes chevaliers) lui remettent ses armes : épée, éperons, heaume, écu. Deux autres assistent à la cérémonie.*

Les armes des chevaliers : après avoir présenté l'armement du chevalier au Moyen-Âge, faire associer aux élèves chaque numéro du dessin au bon mot de vocabulaire 🐉 *Épée, destrier, éperon, cotte de mailles, écu, heaume.*

L'entraînement des chevaliers au combat : expliquer l'importance du combat pour les chevaliers, et les grands principes du tournoi à l'aide du document. Faire découvrir les représentations historiques contemporaines des tournois de chevaliers, dans les spectacles de reconstitution. 🐉 *Exemple dans la vidéo suivante [Tournoi de chevalerie à Carcassonne](#)*

Les valeurs chevaleresques : centrer l'explication autour des quatre valeurs principales que doit démontrer un chevalier, illustrer en donnant une situation concrète où s'exerce chaque qualité. 🐉 **Courage** : *en plein combat, alors que ses troupes reculent devant le danger car elles sont peu nombreuses, le chevalier s'élance le premier au-devant de l'ennemi pour montrer l'exemple à ses compagnons.* **Loyauté** : *le chevalier ne promet fidélité qu'à une seule dame de la Cour ; de même, il ne promet de servir que son roi, et non d'autres seigneurs de la Cour.* **Générosité** : *une pauvre veuve vient frapper à la porte du chevalier pendant qu'il festoie, il se lève du banquet et lui offre le gîte et le couvert.* **Foi** : *avant de partir au combat, le chevalier prie et invoque la protection de Dieu.*

1. **Présentation d'armoiries célèbres** : la variété des armoiries à travers l'exemple des villes de France.

Fiche pédagogique n°3 : Afficher la carte de France, faire remarquer aux élèves la diversité des formes et des couleurs employées dans chaque blason. A l'aide d'une feuille blanche et de crayons de couleur, les élèves choisissent le blason de leur choix et le dessinent à leur tour.

1. **Règles de base en héraldique** : les codes particuliers auquel doit répondre un blason.

Fiche pédagogique n°4 : Expliquer la composition d'un blason à l'aide des 4 parties indiquées sur la fiche = **l'écu** (quelle forme ?), **les couleurs** (quelles couleurs existent ? comment sont-elles utilisées ? quelle est la règle de contrariété des couleurs ?) **les partitions** (comment peut être divisé un écu ? quel nom porte chaque partition ?) et **les meubles** (qu'est-ce qu'un meuble en héraldique et combien de modèles existe-t-il ? quelle est la signification de chaque motif ?)

1. **Activité en classe** : le blason de la famille de Hautefort et sa signification.

Fiche pédagogique n°5 : Afficher le blason des Hautefort et faire identifier les éléments présents, à l'aide des connaissances acquises dans les précédentes activités. Quelles couleurs, quelle partition, quels meubles ? Pour trouver la signification du blason, le mettre en lien avec la devise familiale des Hautefort : *Altus et fortis* !

Supports fournis dans le dossier : fiches pédagogiques

- Frise chronologique simplifiée
 - Contenu sur la vie des chevaliers
 - Carte de France avec les blasons des grandes villes
 - Fiches illustrées des règles héraldiques
 - Blason des Hautefort avec devise
-

◆ Le jour de la visite – Atelier de création de blason au château

Objectifs

- Mobiliser les connaissances acquises en classe et appliquer les règles héraldiques
- Développer sa créativité et son imagination
- Travailler en semi-autonomie

Durée : 45 minutes

Préparation et déroulement : Depuis la préparation du matériel jusqu'à la fin de l'atelier, tout est géré par le(s) guide(s) du château en charge de l'atelier de création de blason. L'enseignant et le(s) accompagnant(s) peuvent participer comme soutien au(x) guide(s), en aidant individuellement les élèves pendant la réalisation de leur blason.

Fiche pédagogique n°6 : A destination du guide. L'enseignant peut en prendre connaissance pour anticiper les étapes de l'atelier, et adapter au mieux la séquence pédagogique qui suivra la visite du château.

◆ Après la visite – Séquence pédagogique bilan en classe

Objectifs

- Réinvestir les apprentissages.
- Relier l'histoire médiévale aux usages actuels.
- Développer l'expression écrite et orale.

Durée : 1 heure

Contenu proposé pour l'enseignant

1. **Du blason au logo** : le blason adapté aux codes de notre époque.

Fiche pédagogique n°7 : A l'aide des exemples de logos modernes, montrer que le blason est toujours d'actualité aujourd'hui, dans un autre usage que la chevalerie.

Le blason ou l'écusson lie le nom et les valeurs de l'entreprise dans un design qui évoque l'héritage et la tradition. Souvent ornés d'éléments héraldiques, ces logos racontent une histoire de fierté et d'appartenance, renforçant la loyauté des clients et des employés. Ils sont particulièrement appréciés dans les secteurs où l'histoire et l'héritage sont des atouts, comme les institutions éducatives, les clubs sportifs ou les entreprises familiales de longue date.

👉 *Noms des entreprises dont les logos sont affichés : l'Université Laval, RBC, Harley-Davidson, NFL, Warner Bros, UPS, Porsche et CHOM FM sont de bons exemples de blasons ou d'écussons.*

1. Raconter son blason

Afficher les productions des élèves dans la classe. A tour de rôle, chaque élève explique à la classe comment il a réalisé son blason, ses choix de couleurs et de formes, et la façon dont son blason le représente. OU Chaque élève raconte l'histoire d'un personnage médiéval porteur du blason qu'il a créé.

Le Moyen Âge



chute de
l'Empire romain

476



sacre de
Charlemagne

800

Antiquité

Moyen Âge

époque
moderne

498
baptême
de Clovis



987
sacre de
Hugues Capet



1492
découverte
de l'Amérique



La vie des chevaliers au Moyen-Âge

But de cette fiche de travail : découvrir comment vivent les chevaliers au Moyen Age.

Cette Fiche de travail se divise en quatre parties :

- ❶ L'adoubement.
- ❷ Les armes des chevaliers.
- ❸ L'entraînement des chevaliers au combat.
- ❹ Les valeurs chevaleresques.

Tu dois choisir **l'une de ces quatre parties** afin de trouver à son sujet au moins quatre questions importantes. Ecris tes questions sur ton cahier, ainsi que leurs réponses. Tu pourras les poser aux élèves qui auront travaillé sur le même sujet que toi.

❶ L'adoubement.



Miniature extraite du "Roman de Troie" de Benoît de Sainte-Maure (XIV^e siècle).

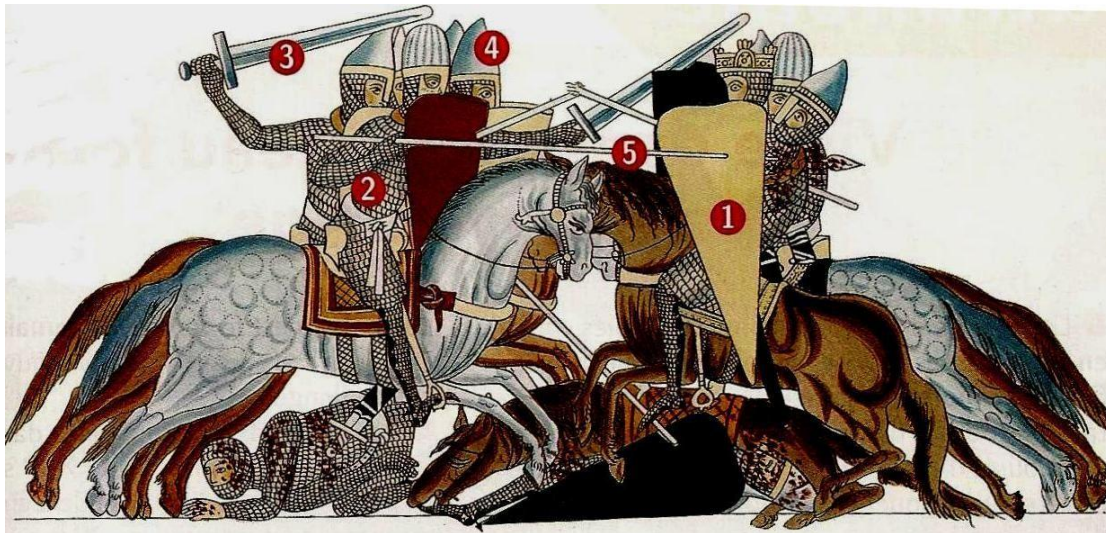
Un chevalier est un guerrier professionnel, qui combat à cheval. Toute son éducation a pour but de faire de lui un guerrier. Cette éducation se déroule en plusieurs étapes :

- 1^{ère} étape : vers l'âge de 7 ans, le futur chevalier devient page = garçon à qui on apprend à devenir chevalier. Exemple : on lui apprend à manier les armes. Ainsi, il se fortifie physiquement.
- 2^{ème} étape : vers 12 ou 13 ans, le page devient écuyer = adolescent au service d'un chevalier. Il nourrit son cheval, nettoie son armure, etc.
- 3^{ème} étape : vers 17ans, l'écuyer devient chevalier lors d'une cérémonie appelée l'adoubement.

L'adoubement est une cérémonie qui comprend plusieurs étapes et qui concerne plusieurs jeunes nobles. Après une prière toute la nuit et une messe le matin dans la chapelle du château, les jeunes nobles prennent un bain collectif afin de se purifier. Vient ensuite la remise des armes, comme le montre le dessin ci-dessus. Enfin arrive le moment le plus important de l'adoubement : la paumée (ou la colée). Il s'agit d'une forte claque sur la joue ou d'un coup du plat de l'épée sur l'épaule donné au jeune noble par un chevalier. Le mot *adoubement* vient du vieux français *dubban* qui signifie « frapper ». A partir de cet instant, l'écuyer est devenu chevalier.

Après l'adoubement, des fêtes, jeux, repas, et exercices guerriers sont organisés pendant plusieurs jours.

② Les armes des chevaliers.



Les armes des chevaliers (miniature du XII^e siècle).

Le chevalier du Moyen Âge disposait d'un armement individuel très solide. Celui-ci étant fait en grande partie de métal (l'acier), il était coûteux. Le chevalier se payait lui-même son équipement, c'est pourquoi, s'emparer de l'armement de l'adversaire, au combat ou dans un tournoi, était un de ses objectifs. Armure et armes incluses, il portait sur lui un peu plus de 25 kilos (soit, à peine plus qu'un soldat d'aujourd'hui). Toutefois, le chevalier devait être robuste, de même que son destrier (son cheval), car combattre ainsi équipé est vite fatigant.

Pour protéger son corps, le chevalier portait une broigne sous un haubert. Une broigne est un vêtement de cuir renforcé parfois de plaques métalliques ou d'anneaux cousus, avec une capuche. Elle couvre le torse, les bras, les cuisses, la tête. Par-dessus la broigne, le chevalier portait un haubert (appelé aussi une cotte de mailles), c'est-à-dire une sorte de robe formée de petits anneaux de métal enlacés les uns dans les autres. Les mailles sont doublées voire triplées aux endroits les plus vulnérables. Elle couvre le cou, les mains et quelquefois la tête. La cotte de mailles est relativement souple et permet à un cavalier tombé à terre de pouvoir se relever sans aide. Elle est toutefois lourde à porter (environ 20 kilos) et il est difficile de combattre à pied en la portant. Au cours du XIV^e siècle avec l'introduction de nouvelles armes puissantes comme l'arbalète, le haubert sera remplacé par une armure faite de plaques de métal articulées pouvant peser jusqu'à 50 kg.

Pour protéger sa tête le chevalier la dissimule plus ou moins sous un casque, le heaume. Il était d'abord conique et disposait d'un nasal pour protéger le nez. Puis il enveloppe de plus en plus la tête; vers 1200 il couvre toute la tête. L'écu ou bouclier permet de protéger la totalité du corps pour esquiver les coups de l'adversaire.

Pour attaquer son adversaire le chevalier dispose d'armes offensives :

- l'épée : elle est lourde et à double tranchants. Elle est faite pour couper et entailler l'armure de l'adversaire.
- la lance : elle est droite et légère pour pouvoir être lancée sans difficulté.

Enfin, le chevalier ne serait rien sans son destrier (cheval de guerre ou de tournois). Il est le plus coûteux et le plus réputé des chevaux de l'époque. Il joue un grand rôle sur les champs de bataille occidentaux jusqu'à l'arrivée de la poudre à canon au XIV^e siècle.

3 L'entraînement des chevaliers au combat.



Scène de tournoi (miniature du XVI^e siècle).

Toute l'éducation d'un chevalier a pour but d'en faire un guerrier. La guerre est la principale activité des chevaliers. Lors des périodes de paix, les chevaliers s'entraînent à la guerre de plusieurs façons : les tournois et la chasse.

Les tournois ont beaucoup évolué au cours du Moyen Âge. Les premiers tournois avaient pour but de capturer des adversaires. Un tournoi de ce type ressemble à une mêlée collective. Les chevaliers forment deux équipes qui se combattent comme dans de vraies batailles. Le but du combat est de capturer des adversaires ou de les obliger à quitter l'aire de jeu. Celle-ci est une vaste étendue de campagne avec zones neutres (qui servent de refuges) et des bois où l'on peut se cacher et tendre des embuscades. A la fin du tournoi, chaque chevalier prisonnier doit payer une rançon pour retrouver sa liberté. Les meilleurs chevaliers peuvent gagner beaucoup d'argent.

Au XIV^e siècle, le tournoi devient une joute individuelle dont le but est de désarçonner l'adversaire comme le montre l'image ci-dessus. Les deux chevaliers prennent place de chaque côté d'une palissade et essaient de faire tomber leur adversaire avec leur lance. Le principe est celui des compétitions sportives actuelles : comme dans le système des 8^e de finales, ¼ de finales ou ½ finales, le vaincu est éliminé et le vainqueur est qualifié pour le tour suivant. A la fin du tournoi, il ne reste donc en finale que deux chevaliers, et le vainqueur de la dernière joute gagne le tournoi.

Les vainqueurs reçoivent leurs récompenses des mains de la « reine du tournoi », dame qui préside les festivités. Les prix remis sont variés mais toujours de valeur : armes de qualité, destrier (cheval de guerre ou de tournois), objets précieux, vêtements taillés dans des étoffes coûteuses et aussi avoir la main dame. Mais les tournois servent aussi à augmenter la réputation des gagnants.

En dehors des tournois, les chevaliers s'entraînent à la guerre grâce à la chasse. La chasse est un privilège des seigneurs : les paysans n'ont pas le droit de chasser. Il s'agit d'une chasse aux gros gibiers (cerfs, loups, sangliers, ours, par exemple) qui peut être très dangereuse et qui permet aux chevaliers de montrer leur courage.

4 Les valeurs chevaleresques.



Un chevalier et sa dame (miniature du XIV^e siècle).

Au début du Moyen Age, ces valeurs chevaleresques n'existaient pas et les chevaliers profitaient de leur force pour s'en prendre aux paysans et piller les villages. L'Église a défini depuis la fin du X^e siècle des « paix de Dieu » et des « trêves de Dieu » pour limiter les guerres et les violences des chevaliers. La paix de Dieu et la trêve de Dieu sont des périodes lors desquelles l'Église interdit aux chevaliers de combattre ou d'être violents. Ces périodes sont des moments religieux : les jours de fêtes religieuses, les dimanches, à Pâques et à Noël, par exemple. Un chevalier qui ne respecterait pas ces moments serait excommunié par son évêque, c'est-à-dire chassé de l'Église et donc condamné à l'enfer après sa mort.

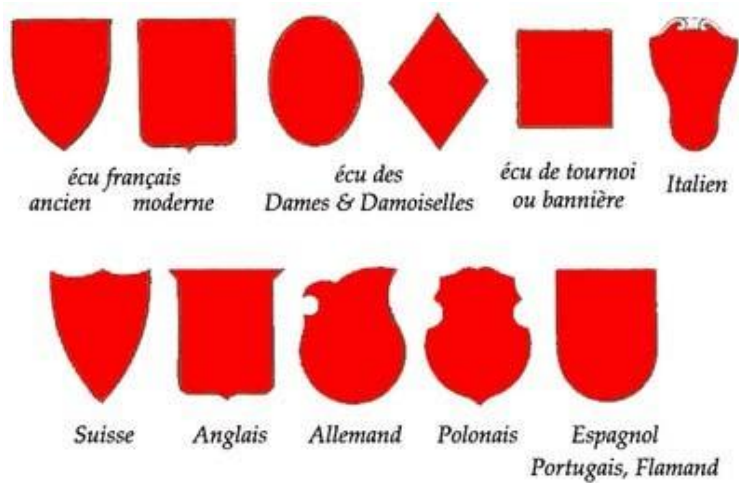
Au cours du Moyen Age, les chevaliers ont développé des *valeurs chevaleresques*, c'est-à-dire des règles de conduite qui doivent les distinguer des autres hommes. Ils doivent avoir les qualités suivantes :

- le courage : un chevalier doit être courageux. Il a souvent l'occasion de montrer son courage : à la guerre, lors des tournois, lors des chasses, etc. Si un chevalier fuit au combat, il est déconsidéré et fait l'objet de moqueries.
- la loyauté : chaque chevalier est lié à un chevalier plus important que lui. Il est le vassal d'un seigneur auquel il doit fidélité. Le chevalier doit aussi être fidèle envers sa dame. Peu à peu, une littérature se développe pour montrer les exploits qu'un chevalier peut réaliser pour plaire à sa dame. Il s'agit de romans *courtois*.
- la générosité : un chevalier doit montrer sa générosité et son mépris pour les richesses. Exemples : le chevalier doit accueillir des pauvres à sa table, dépenser de grosses sommes d'argent pour organiser des festins dans son château, etc.
- la foi : un chevalier doit être un bon chrétien. Le chevalier est au service de l'Église. Il doit obéir aux règles de l'Église et combattre au service du pape (lors des croisades). Il sert aussi les faibles qu'il doit défendre.

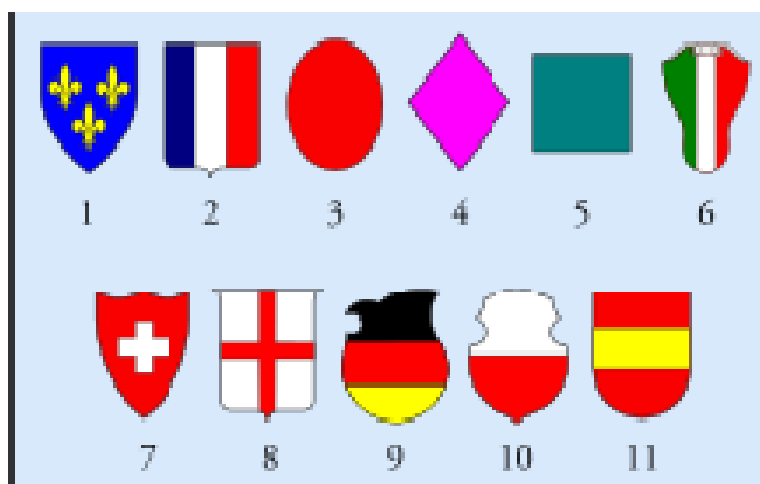


L'écu

Principales formes de l'écu



L'écu, support matériel du blason, n'a pas le même dessin selon le lieu ou l'époque, et peut revêtir des formes plus ou moins fantaisistes.



Les couleurs

Tous les composants du blason ont un attribut de *couleur*. Il s'agit de couleurs symboliques : ainsi le gueules se représente par un rouge, qu'il soit vermillon, écarlate, carmin ou autre, et les fourrures sont en fait des compositions bicolores.

Ces couleurs sont réparties en trois groupes :

- les métaux,
- les émaux
- et les fourrures (ou pannes).

Il faut noter que certains auteurs utilisent d'une façon inverse les termes couleur et émail.

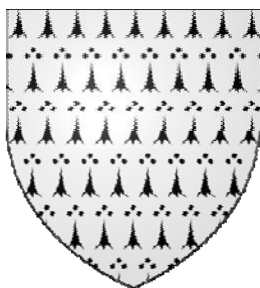
Ces couleurs font l'objet d'une règle d'héraldique importante dite « **règle de contrariété des couleurs** ».

Métaux		Emaux				
Or	Argent	Azur (bleu)	Gueules (rouge)	Sable (noir)	Sinople (vert)	Pourpre (violet)

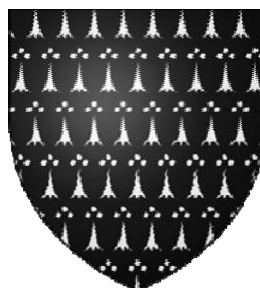
Sur les représentations en noir et blanc, les couleurs d'un blason sont représentées par un système de hachures codifiées.

Les fourrures

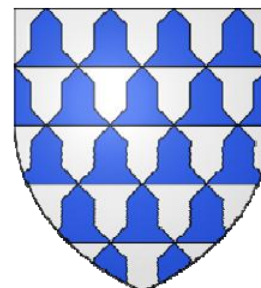
Ce sont des compositions à deux couleurs (non concernées par la règle de superposition des couleurs) reprenant un motif répété. Il s'agit le plus souvent de l'hermine ou du vair.



hermine



contre hermine



vair

Quelques exemples :



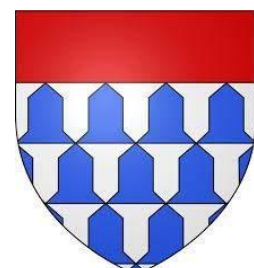
Anne de Bretagne



Nantes



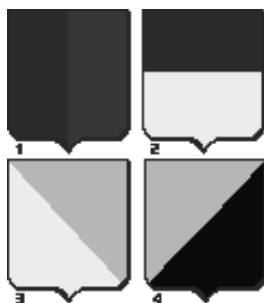
Meisenthal



Famille d'Urfé

Les partitions

L'écu peut être divisé en plusieurs parties égales, selon des lignes simples. On appelle *partition* les différentes façons de diviser ainsi l'écu. Ces partitions de bases se combinent à l'infini.



En fait chaque élément se comporte comme un écu à part entière (et donc peut être partitionné à son tour), ce qui fait que les partitions se comprennent souvent mieux comme une *réunion* de plusieurs écus en un seul, plutôt que comme *l'éclatement* d'un en plusieurs.

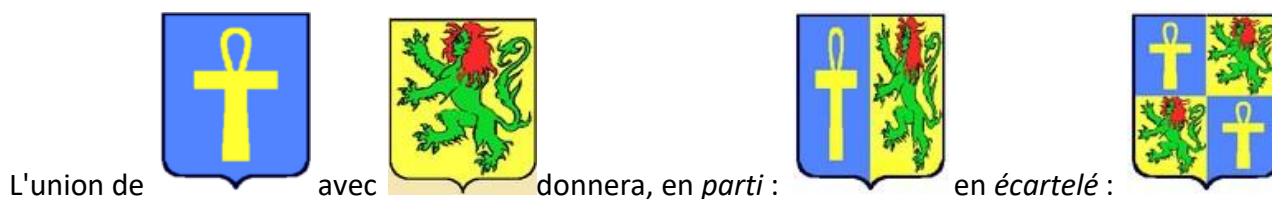
Les éléments créés par une partition sont de tailles égales, mais n'ont pas le même « prestige » : ils sont hiérarchisés selon leur place : le prestige décroît de haut vers bas, et de dextre vers sénestre, et le blasonnement se fait selon cette hiérarchie.



Blason de Metz

Un usage très fréquent des partitions concerne la traduction héraldique des unions de toutes natures: mariages, fiefs annexés, etc.

Ainsi l'union à deux se fera souvent par un *parti* (qui a pour effet d'écraser en largeur les figures et à souligner la préséance du dextre — ce qui peut être recherché) ou encore très souvent par un *écartelé* (qui ne déforme pas l'écu initial, et qui donne une union plus égalitaire : le plus et le moins prestigieux pour l'un, les deux intermédiaires pour l'autre)

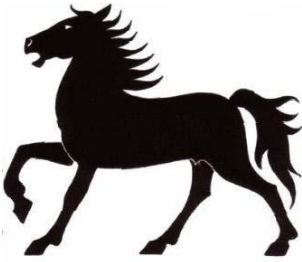


Blasonnement : l'un : *d'azur à la croix ansée d'or*, l'autre : *d'or à la chimère de sinople chevelée de gueules* ;

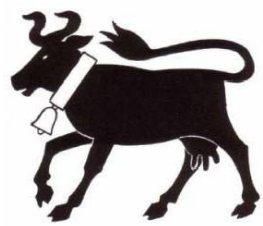
donne : *parti d'azur à la croix... et d'or à la chimère...* ; et : *écartelé au 1 et au 4 d'azur à la croix... et au 2 et 3, d'or à la chimère...*

Les meubles

☐ Les animaux

			
le bar	le bélier	le cerf	le chamois
			
le cheval	la chèvre	le dauphin	le dragon
			
l'écureuil	le faucon	le lion	le héron
			
le lévrier	la licorne	le loup	l'ours
			
la panthère	le sanglier	le taureau	la tête d'aigle

Les meubles

			
la sirène	la tête de lion	la truite	la vache

Quelques exemples :



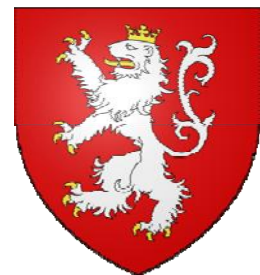
Béarn



Hautes Pyrénées



Rombas



Marly



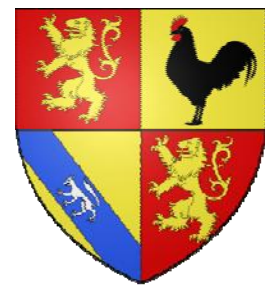
Berne



Amnéville



Rédange



Waldweistroff

Le blason de la Lorraine :



Son blasonnement est : d'or, à la bande de gueules, chargée de trois alérions d'argent.

Alérion : aiglon ou petit aigle sans bec ni pattes. Il serait le symbole de l'ennemi vaincu.

Les partitions

❑ Les objets

			
l'ancre	l'arc	le château	la clef
			
les coquilles	le cor	la couronne	la crosse
			
l'épée	l'équerre	le fer	la hallebarde
			
l'échelle d'assaut	la hache d'arme	la hache	La lyre
			
le vaisseau	le marteau	la nef	le pont fortifié

Les meubles

			
le pont	le râteau	la roue	la tour

Quelques exemples :



Uckange



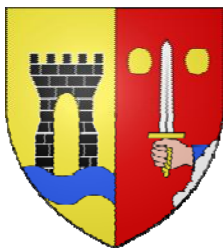
Haute Loire



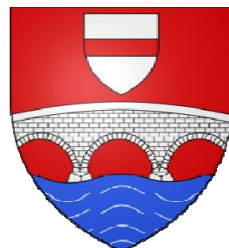
Nantes



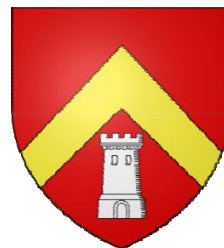
Apach



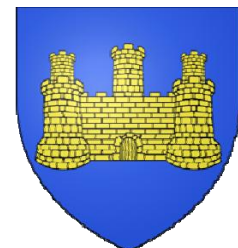
Ars sur Moselle



Pontpierre



Terville

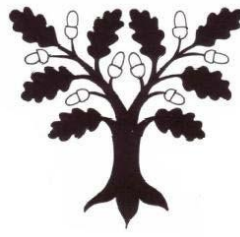


Thionville

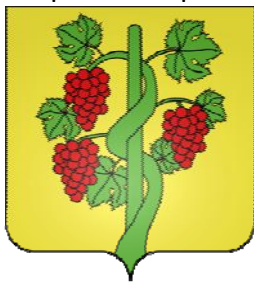


Les partitions

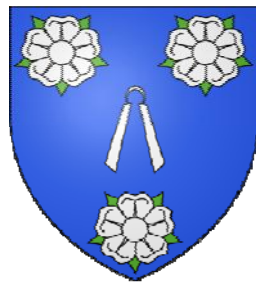
❑ Les végétaux

			
le cèpe de vigne	le chardon	le chêne	la palme
			
le créquier	le lys	le gland	l'olivier
			
la pomme de pin	la rose	le tilleul	le trèfle

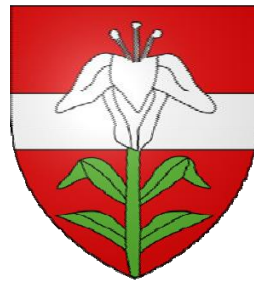
Quelques exemples :



Betting



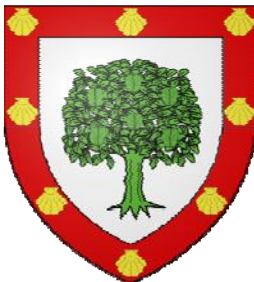
Hettange Grande



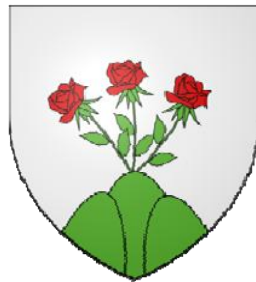
Nelling



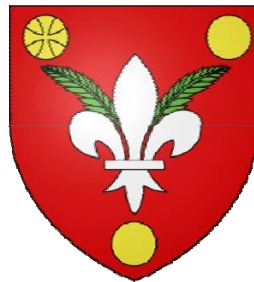
Oron



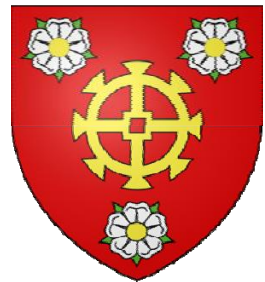
Nousseviller-lès-Bitche



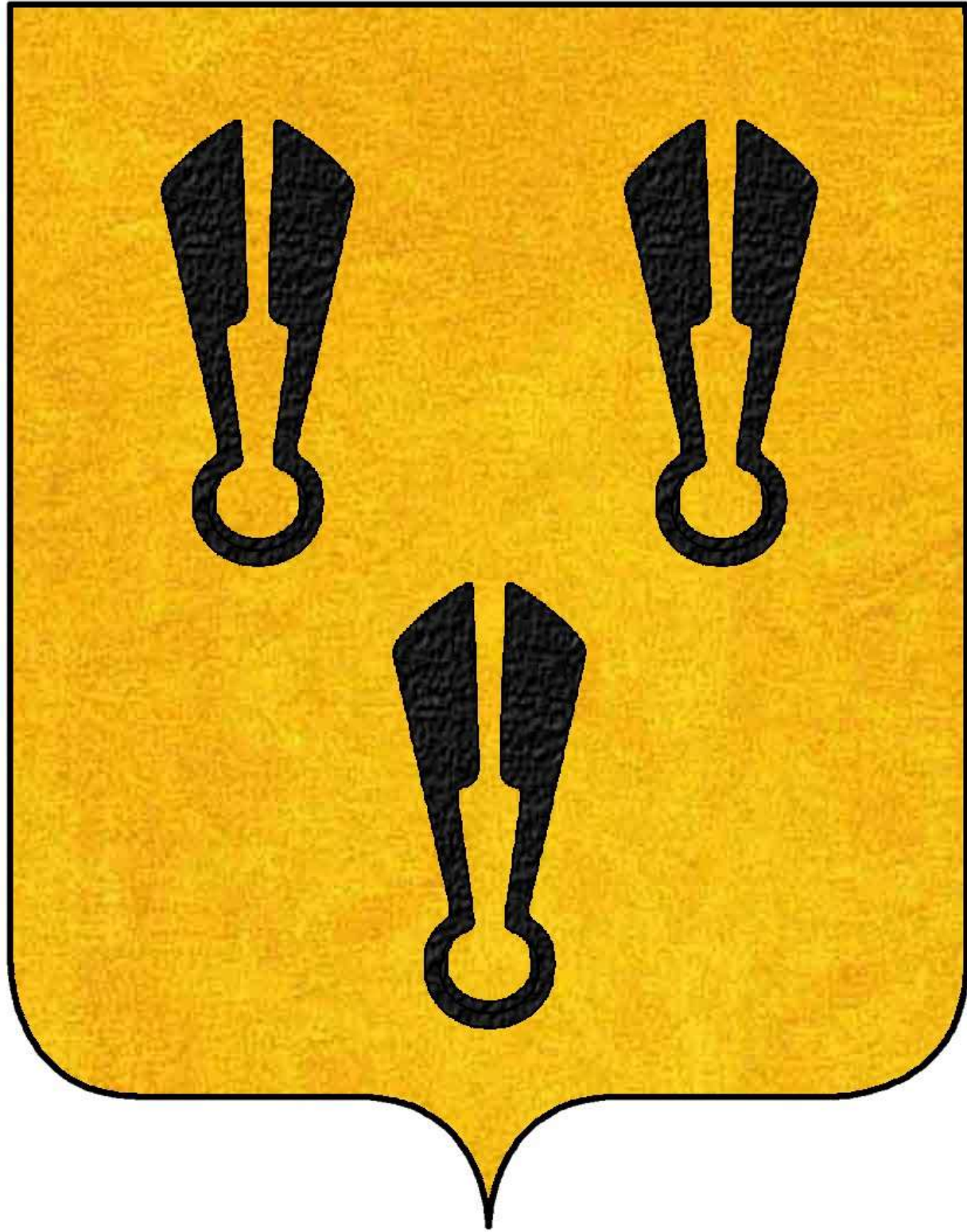
Montdidier



Maizières-lès-Metz



Louvigny





ATELIER BLASON – durée 45 min

Matériel nécessaire

Salle des talkies :

- blasons couleur déjà faits pour modèle (posés sur le dessus d'un carton, dans le placard/porte à droite quand on entre)
- feuilles canson A3 couleur, feutrine en rab si besoin (dans le grand carton plat A3, juste sous les blasons couleur)
- grande carte plastifiée un peu à l'ancienne, avec des armoiries, pour la déco (rangé au même endroit)
- réserve de feuilles canson A3 couleur (dans le grand carton plat A3 posé sous la fenêtre, encore emballé avec scotch Bureau Vallée)

Salle des ateliers :

- figurines papier et feutrine (carton « Atelier blason » derrière le meuble bar, dans les sachets kraft fins) : il y a de tout, formes géométriques, fleurs, animaux, étoiles, végétaux etc.
- écus couleur prédécoupés
- formes canson couleur pour agrémenter le blason (pointe pour coller en bas de l'écu, bande longue pour coller en travers) 
- certificat d'adoubement Chevalier ou Damoiselle de Hautefort (petits rouleaux avec rubans verts ou roses, dans un pot en tissu vert sur le meuble bar)
- grand drapeau/bannière jaune et rouge pour déco murale
- épée en plastique

Préparation

- sur 1 grande table qui va servir de « table buffet », disposer les éléments pour la réalisation du blason, dans l'ordre : l'écu lui-même, les bandes ou les pointes s'ils en veulent une, puis les figurines en canson ou feutrine (ne pas tout mettre d'un coup, leur donner le choix entre 8 ou 10 motifs suffit)
- sur les petites tables : tubes de colle (celle à bouchon bleu en priorité), crayons de couleur, feutres Crayola (PAS LES POSKA, ça tâche), petits ciseaux à bout rond + sous-main (c'est un A3 blanc plastifié, ils sont rangés dans un tiroir du meuble bar ou bien dans la grande pochette verte et noire posée dessus)
- au mur, en déco : les blasons modèle, la carte ancienne, la bannière jaune en polyester

Déroulement

Accueil : les accueillir dans un premier temps devant l'entrée de la salle des ateliers (se présenter aux accompagnants si besoin, s'assurer que le groupe est au complet...)

Présentation blason (20 min)

Questions à leur poser pour démarrer > savez-vous ce qu'est un blason ? à quoi ça sert ?

- ⇒ Un blason, à l'origine, c'est ce que portaient les chevaliers sur le champ de bataille, pour se reconnaître entre eux et être vus de loin : eh oui, il ne faudrait pas taper sur son copain en le prenant pour un ennemi ! Un peu comme sur un terrain de foot, si vous voulez : chaque joueur a son maillot. Le chevalier, lui aussi, a son propre blason, qui porte ses armoiries : c'est un motif qui représente sa famille, qui est unique et personnel, c'est son identité.

Au Moyen-Âge, le blason figure surtout sur le bouclier du chevalier qui combat, mais rappelez-vous, les armoiries servent à se faire reconnaître, donc on les retrouve à d'autres endroits : par exemple sur un sceau (lorsqu'on signe une lettre), ou sur des vêtements (les gardes pouvaient porter une tenue avec les armoiries de leur seigneur), ou sur les pierres d'une maison par exemple.

- ⇒ Regardez ces blasons au mur : ils sont tous différents. Vous voyez, dans la réalisation d'un blason, il y a beaucoup de choix : les formes, les couleurs, les motifs... Chaque couleur ou forme choisie raconte quelque chose : par exemple, le rouge = le courage, le sang / le jaune/l'or = la richesse, l'épée ou la tour fortifiée = famille de guerriers, fleur de lys = royauté... Même les animaux ont une symbolique ! Parfois, il s'agit d'une légende familiale qu'on retrouve sur le blason.

- ⇒ Montrer en particulier les 4 blasons des grandes familles du château (il faut les avoir mis côte à côte sur le mur, de préférence) comme exemples-type :

Blason des Lastours : 3 tours = c'est simple et très littéral / petites fleurs de lys = ont été ajoutées sur le blason lorsque la famille de Lastours a promis fidélité au roi de France

Blason des Hautefort : 3 forces = désigne cisaille pour couper la laine des moutons mais surtout symbolique à cause du mot « force » qui est parlant pour décrire la famille

Blason des Damas : une seule croix ancrée (les bouts sont en forme d'ancre) comme motif, ça peut être aussi assez simple

Blason des Bastard : blason plus complexe, il est séparé en deux (on appelle ça un « mi parti »), d'un côté une fleur de lys et de l'autre un aigle noir (famille puissante : fleur de lys = proche de la Couronne de France et aigle = c'est l'aigle impériale emblème de l'Empire)

Regardez bien : à chaque fois, les motifs sont très visibles, ils se détachent très nettement.

- ⇒ Maintenant, ça va être à vous de créer votre propre blason, vos propres armoiries ! Sur cette table sont disposés tous les éléments dont vous avez besoin. Il y a beaucoup de règles et de codes dans l'art de l'héraldique, ou art des blasons, mais nous allons nous en tenir à 2 :

- 1) votre blason doit être visible de loin, les couleurs doivent bien se détacher (pas de figurine rouge sur un fond rouge par exemple)
- 2) choisissez des motifs qui vous représentent, pour que votre blason soit personnel : pensez à ce que vous aimez, des loisirs que vous pratiquez... tout ce qui peut vous inspirer pour que ces armoiries vous ressemblent !

Réalisation du blason (20 min)

Se placer derrière la « table buffet » et les faire passer en file de l'autre côté, pour qu'ils choisissent leurs éléments avant de s'installer à une petite table (même disposition qu'au self !). Ne pas hésiter à les guider quand ils hésitent, ou à les limiter quand ils veulent prendre 8 motifs (il faut que tout rentre sur l'écu et qu'il ne soit pas trop chargé). Ils peuvent prendre des formes en feutrine, il n'y a qu'à les coller, ou bien des formes en canson blanc et ils les colorient avant de les coller à la colle.

Adoubement final (5 min)

- ⇒ Bravo, vous avez réalisé de magnifiques blasons ! Pour pouvoir les emporter avec vous, il vous faut être adoubé : savez-vous ce qu'est l'adoubement ? C'est la cérémonie par laquelle on devient Chevalier ou Damoiselle ! Vous allez tous devenir des Chevaliers et Damoiselles de Hautefort.
- ⇒ Il faut mettre un genou en terre, et vous allez présenter votre blason devant vous ; moi, je vais prendre cette épée et faire comme si je vous la posais sur chacune de vos épaules (*expliquer qu'on va faire un adoubement de groupe, pas un par un*), c'est comme ça que se passe l'adoubement.
- ⇒ « Je vous déclare solennellement attachés à l'illustre maison de Hautefort, à laquelle vous promettez désormais fidélité. Portez fièrement vos nouvelles armoiries et soyez dignes de vos blasons ! »

Remercier les enfants et les faire quitter la salle.

NB : Il y a une feuille A4 où j'avais dessiné 2 ou 3 modèles un peu comme ci-dessous pour expliquer ce que sont les « pièces ». Peut servir de modèle, posée sur le chevalet par exemple.

