

Dossier Pédagogique



VIE QUOTIDIENNE

« Jouer le jeu »



*Grande section
à CE1*

Sommaire

Conditions de visite.....	p.2-3
Objectifs	p.14
Déroulement de l'activité.....	p. 5-6
Le jeu au Moyen Âge, généralités.....	p.13-15
Les jeux de plateau	p.11-15

Les conditions de visite

Le Service des publics est chargé de concevoir et de mettre en œuvre la politique des publics de l'établissement ; il en définit les priorités, les moyens et les objectifs qui constituent le projet culturel du musée du château de Mayenne.

Dans cette optique, le musée du château de Mayenne a choisi de développer, pour accueillir le public scolaire dans les meilleures conditions possibles, diverses visites thématiques associées à des ateliers pédagogiques.

Adaptées au public scolaire de tous les cycles, ces activités thématiques s'attachent à développer une pédagogie vivante du patrimoine. Apprendre à regarder, à voir, à analyser, à comprendre, à s'interroger sur le site du château et les collections afin de mieux appréhender notre patrimoine, donc notre histoire, c'est ce que nous souhaitons partager avec vous.

Conditions pratiques

Les visites/ateliers sont assurés par l'équipe du service des publics du musée.

Forfait classe de 30€

Réservation obligatoire au minimum 15 jours à l'avance
Séances de 2h en moyenne

Le bus peut déposer les élèves place Juhel avant d'aller se garer derrière la place Gambetta

Possibilité de réserver une salle municipale pour déjeuner du 1^{er} novembre au 31 mars (si la classe reste la journée entière au musée).



Comment préparer sa visite ?

Rencontrer les médiatrices du musée

Sabrina Legendre, Stéphanie Pruvot et Elise Balch reçoivent sur RDV

Par téléphone au : 02 43 00 17 17

Par mail au :

servicedespublics@museeduchateaudemayenne.fr



Venir visiter le musée

Visite guidée le dimanche à 15h sur demande

Gratuit pour les enseignants ayant un RDV pris et acceptés au musée.



Demander les dossiers pédagogiques

Disponibles sur demande auprès du service des publics du musée, ils sont également téléchargeables sur le site internet du musée.

<http://www.museeduchateaudemayenne.fr>

Ces dossiers proposent une présentation complète du thème choisi pour l'activité.

Informations pratiques

Seuls les groupes ayant réservé sont admis dans l'enceinte du musée.

Nous rappelons que :

- Les élèves sont sous la responsabilité des enseignants et des accompagnateurs. Aucun élève ne doit être laissé seul. En cas d'incident, l'établissement scolaire sera tenu pour responsable
- Il est interdit de manger et de boire dans le musée
- Seul l'usage de crayons à papier est autorisé : les stylos à bille ou à encre, les feutres, les compas et les ciseaux sont prohibés (mesure de conservation préventive)
- Comme en classe, certaines règles doivent être respectées : ne pas crier, ne pas courir, respecter les objets qui nous entourent
- Les photos sont autorisées



Merci de votre compréhension.

Objectifs - Jouer le jeu

Jeu de dés, jeu d'adresse, jeu de plateau ? Mais à quoi joue-t-on au Moyen Âge ? Cet atelier aborde la thématique du jeu médiéval en s'appuyant sur notre exceptionnelle collection de pièces de jeux et sur la réalisation d'un pion.

Classe	Grande section à CE1
Durée	Environ 2h
Objectifs pédagogiques	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Découvrir les jeux des seigneurs au Moyen Âge : les jeux d'échecs et de trictrac ▶ Communiquer (écouter, demander des explications, exposer son point de vue) ▶ Distinguer le passé récent du passé plus éloigné, être curieux du passé ▶ Expérimenter des matériaux, reproduire un objet par la technique du moulage
Techniques utilisées	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Déambulation ▶ Observation ▶ Visite ludique et interactive ▶ Manipulation ▶ Création
Outils	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Support visuel / fiche jeu ▶ Fac-similés des pièces de jeu ▶ Moules de pièces de jeu de trictrac (reproduction de pièces du musée)
Fonctionnement	<ul style="list-style-type: none"> ▶ En classe entière ▶ Accompagnée par une médiatrice culturelle ▶ Environ 45 minutes de visite ▶ Environ 45 minutes d'atelier
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Plâtre auto durcissant, eau ▶ Pinceaux, peinture, vernis

Déroulement de l'activité

Durée totale 2h



En bref

► **Visite thématique dans le musée** (45 minutes)

- 1- Introduction sur le Moyen Âge et sur le château de Mayenne
- 2- Notion de fouilles archéologiques : les objets exposés aujourd'hui dans le musée ont été retrouvés pendant les fouilles du château
- 3- Découverte du cellier : salle où les archéologues ont trouvés les jeux du Moyen Âge
- 4- Présentation de la collection des jeux médiévaux du musée en salle gothique

► **Atelier en salle pédagogique** (45 min)

- 1- Fabrication d'un pion de tric-trac en plâtre en salle pédagogique
- 2- Fiche jeu pendant le temps de séchage (environ 20 minutes)
- 3- Vernissage des pions

Visite thématique

Durée : 45 minutes

Le début de la visite consiste à resituer le château dans un passé très éloigné. Il s'agit de comprendre qu'avant d'abriter un musée, le château était le lieu d'habitation d'un seigneur et de sa famille, il y a plus de 1000 ans.

Aujourd'hui le château est un musée dans lequel les visiteurs peuvent observer des objets qui les renseignent sur la vie quotidienne au château pendant le Moyen Âge. Ces objets, (très variés tant par leurs usages que par leurs matières) ont été retrouvés pendant les campagnes de fouilles archéologiques sur le site qui se sont déroulées entre 1996 et 2000.

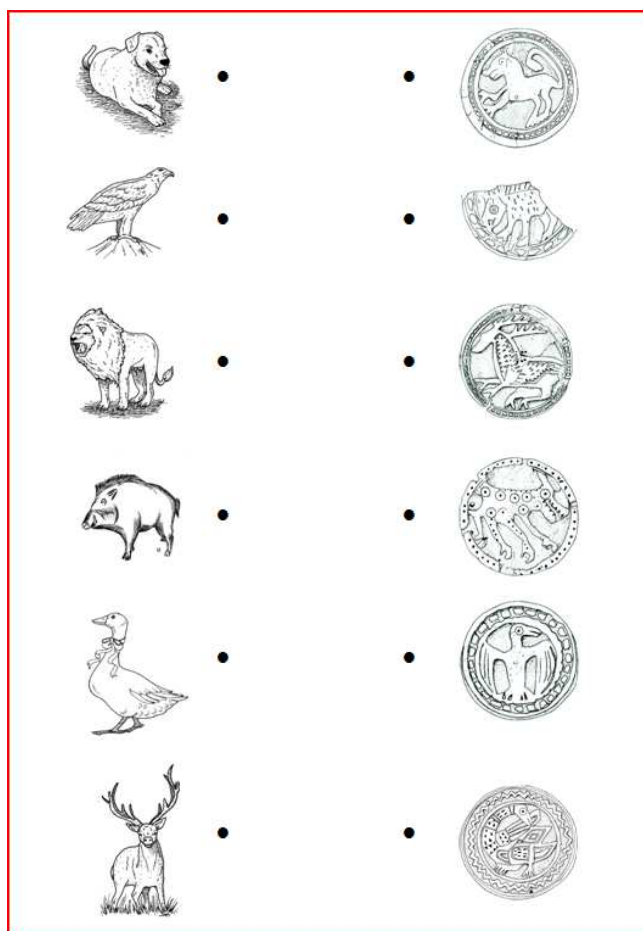
Au cours de ces fouilles, les archéologues ont mis au jour, dans l'ancien cellier carolingien, une étonnante collection de pièces de jeu du Moyen Âge. La visite permet donc de découvrir certains jeux médiévaux et plus spécifiquement de ceux caractéristiques du milieu aristocratique. Il s'agit des jeux d'échecs et de trictrac (ancêtre du backgammon). Cette série, exceptionnelle tant par la qualité que par la quantité des objets, est la plus importante découverte en France.

L'atelier

Durée : 45 minutes

Il consiste en une réalisation d'une pièce de jeu de trictrac en plâtre auto durcissant, par la technique du moulage.

Pendant les 20 minutes de temps de séchage du plâtre, une fiche-jeu sur les animaux représentés sur les pions est proposée aux élèves. Ainsi ils doivent reconnaître et relier l'animal au pion qui lui correspond.



Ensuite, une fois le plâtre sec, les pièces de jeu durcies sont démoulées puis vernies afin de les protéger et de leur donner un aspect plus ancien et plus ressemblant aux pions des 10^e-12^e siècles. Les élèves repartent avec leur pièce de jeu de trictrac.

Le jeu au Moyen Âge Généralités

Le jeu tient une place importante dans la vie de l'homme, il favorise son développement physique et intellectuel. Les jeux sont une source de divertissement mais également un excellent apprentissage.

Ils font partie du quotidien des enfants et de bons nombres d'adultes. Le jeu est un divertissement répandu dans toutes les couches de la société médiévale. Bien sûr, tous les jeux ne sont pas accessibles à tous. Mais de manière générale, l'homme au Moyen Âge est un grand joueur.

Certains jeux existent depuis l'Antiquité. Les Mésopotamiens s'adonnent à de nombreux jeux. Par exemple, le jeu de plateau appelé « Jeu royal d'Ur » est en vogue dès 2500 av. J.C. C'est le plus vieux jeu de plateau connu.

Les jeux pratiqués par les hommes du Moyen Âge sont hérités, pour la plupart, de jeux connus des Mésopotamiens, des Romains ou des Grecs. D'autres proviennent d'Asie et ont transité par les Pays arabes. Les règles et les jeux ont bien sûr évolué au fil des siècles.

Toutes les couches de la société y jouent, même les prêtres et les évêques. Ces derniers seraient très friands des jeux de dés.

Les sources documentaires concernant la thématique des jeux médiévaux sont rares et parfois contradictoires.

Les jeux d'enfants

Le jeu permet de tous temps d'apprendre en se divertissant qu'il s'agisse de jeux collectifs ou individuels, de jeux d'adresse ou de réflexion.

Certains jeux d'enfants sont également pratiqués par des adultes : marelle, billes.

► **Marelle**

Jeu déjà connu à l'époque romaine. Son plan n'est pas sans rappeler celui d'une église romane avec sa nef et son transept.

Le nom « marelle » provient certainement du masculin « méreau », qui désigne une petite pièce ou un jeton, celui-ci faisant parfois office de palet.

► **Toupie en bois**

Le principe de la toupie est des plus simples, elle peut tourner sur elle-même grâce à une ficelle ou manuellement.

► **Cerceau**

Cercle en bois poussé à la main ou à l'aide d'un bâton

► **Billes**

Leurs origines remontent aux grecs qui jouaient avec des glands ou des olives. Le jeu s'appelait alors « tropa ». Les romains le nommaient « orca » et utilisaient des noisettes ou des noix. Au Moyen Âge, même si les noisettes sont encore en usage, les billes sont souvent en terre cuite, comme celle retrouvée en fouilles au château de Mayenne.



Les jeux de société, de groupe

► **Colin Maillard**

Ce jeu aurait été créé, selon la légende, pour honorer la mémoire du chevalier Colin.

Lors d'une prise d'un château fort, il se serait introduit avec quelques-uns de ces hommes par une brèche dans une courtine. Malheureusement un morceau de muraille s'est détaché, ensevelissant quelques hommes sous les pierres et soulevant un gros nuage de poussière. Colin au même moment perdit son épée et la chercha à tâtons. En tâtonnant, il trouva un maillard (mailloche utilisée par les sapeurs de muraille). A défaut d'épée il s'en empara et frappa à l'aveuglette, laissant ainsi le temps à ses hommes de se retirer des gravats et de se réorganiser.

► **Cligne musette**

Ce jeu correspond à notre actuel jeu de cache-cache.

Les Grecs y jouaient déjà et l'appelaient le « jeu de la fuite ».

Les jeux d'exercice

Ces jeux sont nombreux et sont apparentés aujourd'hui à nos loisirs sportifs. Parfois ils prennent la forme d'une préparation à la chasse ou à la guerre.

► **Jeux de balles**

Très prisés au Moyen Âge, les jeux de balles sont pratiqués tant en milieu rural qu'en milieu urbain et aristocratique.

- **Soule**

Ancêtre du jeu de ballon où deux équipes s'affrontent pour attraper une balle en tissu ou en cuir et pour la rapporter dans leur camp. La soule s'apparente à notre rugby. Il existe aussi la soule au pied équivalent du foot, et aussi la soule avec une crosse qui ressemble à l'actuel hockey.

- **Jeu de paume**

Alors que la soule est un jeu populaire, le jeu de paume à la préférence des milieux aristocratiques. Des villes possèdent des terrains spécialement aménagés pour ce jeu. Le jeu de paume est l'ancêtre des jeux à raquette. Au Moyen Âge, c'est la paume de la main qui fait office de raquette pour renvoyer la balle (la raquette n'apparaît qu'au début du 16^e siècle).

▶ **Jeu de boules**

Il ressemble fort à notre pétanque, mais c'est souvent une plume ou un bâton fait office de cochonnet. Ce jeu nécessite beaucoup d'espace et certaines précautions. Pratiqué dans les rues, il a occasionné des accidents dus à la maladresse de certains joueurs (en France, ce jeu est interdit par Charles V dans son Ordonnance de 1369).

▶ **Jeu de quilles**

Les quilles seront elles aussi victimes de l'interdiction promulguée en 1369 par Charles V.

▶ **Jeu de palets**

Il en existe de nombreuses sortes et requiert une grande adresse. L'intérêt du jeu de palets est qu'il nécessite peu de matériel : des pierres plates ou même des pièces de monnaies peuvent servir de palets.

« *Au plus près du couteau* » : variante très pratiquée au Moyen Âge. Un couteau est planté sur le bord de la table. Le but est de placé ses palets au plus près du couteau sans le faire tomber.



Le jeu et la guerre

Les jeux qui simulent des combats sont appréciés de toutes les couches de la société. C'est le cas des joutes et des tournois prisés par les nobles, ou encore des jeux de combat au bâton ou à l'arme blanche. Ces jeux guerriers et violents ne sont pas exempts d'accidents parfois mortels. Contrairement à des loisirs plus paisibles ils sont cependant tolérés par les autorités car bien plus que des jeux, ils sont de véritables entraînements en cas de conflits réels.

► **Tir à l'arc et à l'arbalète**

Charles V encourage tous les seigneurs à la pratique du tir qu'il considère comme une très bonne préparation à l'art la guerre. Des concours sont souvent organisés et primés. Les vainqueurs reçoivent de belles récompenses ou se voient décerner le titre de roi de la fête, roi des archers.



► **Jeu de lancers**

De nombreux jeux de lancers existent. Ces lancers pouvaient s'exécuter sur des cibles inanimées en tissu avec des haches, couteaux ou javelines. D'autres jeux plus barbares prenaient pour cibles des animaux vivants à l'aide de projectiles tels que des pierres, des faucilles ou des bâtons.

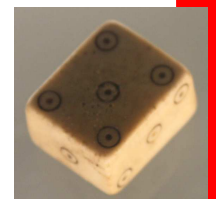
Les jeux de cartes et de dés

Les cartes et les jeux de dés se jouent beaucoup dans les tavernes. Mais il existe plusieurs jeux qui sont prisés par toutes les couches de la société.

► **Dés**

Les dés sont vraiment un passe temps populaire. Un des jeux en vogue est la « raffle » (3 dés lancés à tour de rôle, le plus gros score remporte la partie)

Plusieurs dés ont été retrouvés à Mayenne, 7 au total. Ils sont tous en bois de cerf. Ils servaient sûrement pour le jeu du tric trac.



► **Cartes**

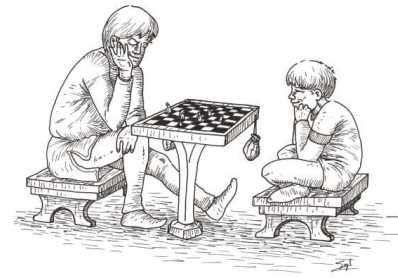
On pense souvent que les jeux de cartes nous viennent de la Renaissance, ils sont pourtant déjà connus des Chinois au 7^e siècle.

Les jeux de cartes font leur apparition en Europe occidentale vers la fin du Moyen Âge.

Vers la toute fin du Moyen Âge, les cartes deviennent un véritable passe-temps. Elles détrônent l'engouement des dés, et progressent avec le développement de l'imprimerie. Les couleurs encore en usage aujourd'hui (cœur, trèfle, carreau, pique) font leur apparition au 16^e siècle.

Le jeu est considéré comme dangereux pour plusieurs raisons. Les tricheurs ne sont pas rares, ce qui entraîne de nombreux conflits, sources de trouble de l'ordre public. D'autre part, le fait de s'enrichir par le biais de paris est contraire à la morale. Mais par-dessus tout, les hommes occupés à jouer gaspillent leur temps qui n'est désormais plus consacré à l'adoration de Dieu. Lutter contre les jeux est difficile puisque toutes les classes sociales jouent. Par contre, on oriente les populations vers des activités ludiques jugées plus utiles. L'Ordonnance du 3 avril 1369 interdit plusieurs jeux : les dés, les quilles, le palet, les tables, la paume, la soule,...mais préconise en revanche la pratique du tir à l'arc et à l'arbalète. Activités qui sont plus utiles en ces temps troublés...

Les jeux de plateau



Au Moyen Âge, les jeux de plateau sont nombreux dans le milieu aristocratique. De luxueux coffrets de jeux sont confectionnés et s'offrent en gage d'amitié dans les milieux notable et aristocratique.

On connaissait les dames, les échecs, le tric-trac, l'alquerque, le mérelle.

Le jeu du tric trac

Le tric-trac, jacquet, ou encore tables, est un jeu qui se joue sur un plateau nommé tablier. C'est l'héritier du tabula, d'origine romaine, mais c'est aussi une version modifiée d'un autre jeu romain baptisé « Duodecim Scripta ». Ces deux jeux sont les ancêtres de notre actuel backgammon.

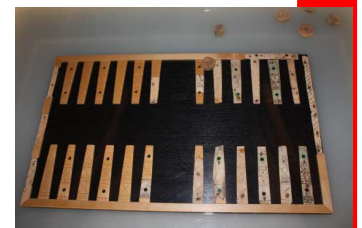
Le jeu

Il se joue à deux joueurs avec 30 pions et mêle hasard et intelligence tactique. Il se joue également avec 3 dés.

L'objectif du jeu est de faire sortir le plus rapidement possible tous ses pions du plateau après les y avoir introduits et leur avoir fait suivre un parcours de 24 flèches grâce à ses lancers de dés. Le vainqueur est celui qui sort tous ses pions le premier.

Le tablier

Au château de Mayenne, deux tabliers ont été mis au jour. Les diverses découvertes certifient le caractère aristocratique de ce jeu entre le 10^e et le 12^e, attesté par la noblesse des matériaux et par le raffinement des décorations. Les tabliers retrouvés en fouilles appartiennent à des sites seigneuriaux tels que Boves, Château-Thierry, Saint-Denis ou Gloucester en Angleterre.



A Mayenne, un quart d'un tablier a été retrouvé in situ pendant les fouilles dans le cellier, le reste était éparpillé et a été associé par similitude selon la forme et le décor des pièces. Il a été étudié par Jean François Goret, archéologue et spécialiste de l'étude des matières dures animales, en décembre 2007 et a été restauré par le laboratoire UTICA

(Unité de Traitement et Information en Conservation Archéologique) à Saint Denis.

Pour l'autre tablier, les éléments étaient dispersés dans cinq zones différentes. Ce tablier n'est pas encore restauré et est conservé dans les réserves du musée. Niveau décor, il ressemblerait à celui de Saint Denis. Les flèches sont taillées en pointe à l'extrémité.

Le restaurateur a remonté le tablier sur un support neuf en bois. Les différentes flèches disparues ont été réalisées en érable massif gravé. Quant au montage des parties anciennes, il est obtenu à l'aide de petites griffes métalliques. La largeur du tablier est confirmée ce qui n'est pas le cas pour sa longueur.

Les flèches d'origine du tablier sont en os d'herbivore et sont ornées d'un riche décor incisé et ajouré. Des traces verdâtres sur certaines d'entre elles indiquent qu'une feuille de cuivre était intercalée entre les plaques en os et le support en bois. Jeu de couleurs entre le bois, le cuivre et l'os.

Il y a deux séries de flèches : l'une est ornée de 3 croix séparées les unes des autres par 3 lignes ; l'autre possède un décor plus élaboré associant l'ajouré, l'incision et une croix est inscrite au centre (croix à 4 branches, dans lesquelles sont gravés des ocelles). Sur certaines flèches des petits rivets en métal sont conservés.

Lors du dégagement du tablier pendant les fouilles, un fragment de pion décoré avec des petits ocelles a été mis au jour dans l'espace central du tablier, entre les deux rangées de flèches.

Les pions

Les pions de Mayenne sont datés entre le 10^e et 12^e siècle.

► Matériaux

52 pions ont été mis au jour, ils sont en trois matières d'origines animales :

- 16 sont en os de bœuf (taillés dans la mandibule, partie plate de la mâchoire inférieure à cause de sa forme)
- 3 en os de cétacé (témoignage d'échanges avec les pays du nord)
- 33 en bois de cerf (la matière première provient en grande majorité de bois de chute, ramassée à la fin de l'hiver ou au début du printemps. Seule l'aristocratie, détentrice des droits et des espaces de chasse, accède à ce type de matériau ; bois de massacre). A titre indicatif, 3 pions peuvent être taillés dans la base d'un bois de cerf.



► **Fabrication et outillage**

Les pions sont d'abord taillés dans le bois de cerf ou l'os. Ils sont ensuite polis, sculptés et gravés.

Scie, herminette, abrasion et raclage au couteau, polissage (avec de l'eau, du sable, du cuir, de la pierre), pointes sèches pour la gravure, tels sont les outils utilisés pour la fabrication des pions.

Certains de ces pions ont été fabriqués sur place, comme le montrent des résidus de taille retrouvés en fouilles. Des pions ont été commencés et ébauchés mais jamais terminés.

► **Décor**

• **Décor géométrique**

Ocelles, cercles, roses à branches.

La marque de la pointe d'un compas se remarque sur certains pions, ce qui atteste son utilisation pour le décor des formes circulaires et des rosaces.

• **Décor historié : représentations zoomorphes**

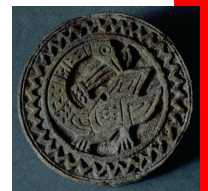
- Le bestiaire réaliste domine : animaux quadrupèdes (cerf, sanglier, lion, chien), oiseaux (oie, rapaces)

Sur deux des pions, des oiseaux s'abreuvent dans un vase. C'est un thème préchrétien d'origine mésopotamienne qui est fréquemment repris en sculpture sur les chapiteaux d'églises et dans les enluminures médiévales (en Mayenne, visible sur les peintures murales d'une chapelle à Azé dans le sud du département, près de Château-Gontier). Il n'y a pas d'autre exemple sur des pions de jeux, d'où leur rareté. Au niveau symbolique, c'est l'image d'une des paraboles du Christ : « *Celui qui boira de l'eau que je lui donnerai n'aura jamais soif, et l'eau que je lui donnerai deviendra en lui une source d'eau qui jaillira jusque dans la vie éternelle* ».

- Le bestiaire fantastique est également représenté. Seule la figure du griffon (mi-lion, mi-aigle) est réellement identifiée sur l'un des pions. Le griffon a une symbolique double puisque tantôt il est l'image du Christ (mi-homme, mi-dieu), mais il peut également représenter une bête agressive à l'image du démon.

• **Décor composite**

Certains pions sont composites, c'est-à-dire que plusieurs matières ont été utilisées pour leur réalisation. Une plaque de cuivre est placée entre deux plaques d'os ajourées, l'ensemble est maintenu par 2 rivets en fer. L'incision et l'ajouré mêlés provoque un jeu décoratif sur les couleurs des matières. Seules une dizaine de pièces de même nature ont été recensées en Europe, dont une dizaine retrouvées en Allemagne. Ceux de Mayenne sont les seuls exemples pour la France.



Le jeu d'échecs

► L'histoire du jeu

Aujourd'hui, il est admis que les échecs ont bien fait leur première apparition en Inde, autour du 5^e siècle de notre ère mais il n'arrive en Occident qu'à partir du 10^e voire début du 11^e siècle.

Le jeu des échecs n'est sans doute pas le plus ancien des jeux connus, mais il est sans conteste le plus populaire. En 327 av. J.-C., lorsqu'Alexandre le Grand envahit le territoire qui correspondrait de nos jours à l'Inde, il se trouve opposé à l'armée du roi Poros, forte de 50000 fantassins, 1000 chars, 130 éléphants de guerre et 3000 cavaliers. Le jeu des échecs commémore cette bataille.

Appelés *Chaturanga* en sanskrit (ce qui signifie posséder 4 membres), les échecs font référence aux 4 divisions de l'armée indienne :

- les chars qui deviendront les Tours
- les cavaliers
- les éléphants qui deviendront les fous
- les fantassins qui deviendront les pions

Le jeu évolue au fil des siècles pour arriver à celui que nous connaissons aujourd'hui avec ces pièces : 2 rois, 2 reines, 4 fous, 4 cavaliers, 4 tours, 16 pions

► La collection du musée

37 pièces d'échecs ont été mises au jour lors des fouilles du château. Il s'agit à ce jour de la plus importante découverte de ce type en France.

Le nombre et la diversité des pièces indiquent que nous sommes en présence de plusieurs jeux. Le traitement des têtes des cinq pions anthropomorphes ainsi que du roi permet de reconnaître un premier ensemble.

Les pions dominent la collection avec 34 pièces. Ils ont tous été taillés dans du bois de cerf, sauf un qui est en ivoire d'éléphant. Trop fragile, ce dernier n'est pas présenté au public, il est conservé dans les réserves du musée.

Les pièces majeures de l'échiquier : le roi ou reine, le fou, la tour sont représentés ici dans nos collections. Le roi ou reine est également en bois de cerf, par contre le fou et la tour sont en os de bœuf.



La tour (10^e-12^e)

Cette pièce a été taillée dans un astragale de bœuf. De par sa forme, cet os est utilisé habituellement pour fabriquer les osselets



Le fou (10^e-12^e)

Cette pièce a été taillée dans un tibia ou un fémur de bœuf.



Les pions anthropomorphes (10^e-12^e)

Ces cinq pions font partis d'un même ensemble. Ils sont en bois de cerf. La personnification des pions est particulière, chaque visage est différent.



Le roi ou la reine (10^e-12^e)

Nous ne pouvons savoir si cette pièce est le roi ou la reine car au Moyen Âge les deux sont identiques dans leur représentation. La seule différence est que le roi est un peu plus grand. Comme nous n'avons qu'une seule pièce nous ne pouvons pas les différencier. La pièce a été taillée d'un seul bloc dans du bois de cerf.

Dossier Pédagogique

Dossier conçu par le **service des publics**
du musée du château de Mayenne
servicedespublics@museeduchateaudemayenne.fr

Médiatrices culturelles

Sabrina Legendre
sabrina.legendre@museeduchateaudemayenne.fr
Stéphanie Pruvot
stephanie.pruvot@museeduchateaudemayenne.fr
Elise Balch
elise.balch@museeduchateaudemayenne.fr

Musée du château de Mayenne

Place Juhel
53100 Mayenne
02 43 00 17 17
<http://www.museeduchateaudemayenne.fr>

Crédits Photographiques

Musée du château de Mayenne
Benoît Pelletier
Sylvaine Morin



Le musée est un établissement de la ville de Mayenne