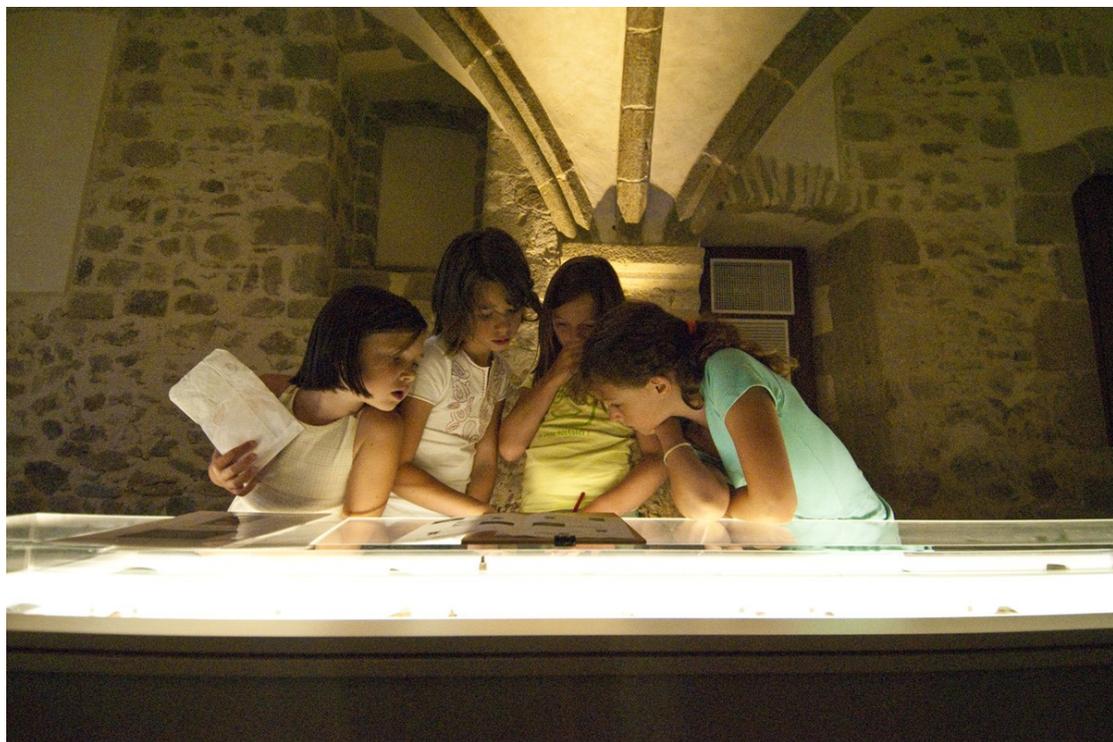




Jouer le jeu

Dossier pédagogique

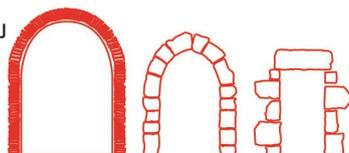


Niveaux : GS à 5ème



MAYENNE
communauté

MUSEE^{DU}
CHATEAU
DE MAYENNE



Le musée	3
Objectifs	4
Déroulement	5
Pistes pédagogiques	11
Conditions de visite	12
Lexique	13
Ressources	14
Notes	15



Le Musée du château de Mayenne est un service de Mayenne Communauté qui a ouvert ses portes au public le 21 juin 2008. Son ouverture résulte de la découverte fortuite en 1993, d'arcades carolingiennes sous l'enduit des murs. Après observation de M. Jacques-Henri Boufflet, Architecte des Bâtiments de France, et des premiers sondages archéologiques, l'édifice est classé *Site Archéologique d'Intérêt National* par le Ministère de la Culture en 1995.



Différentes campagnes de fouilles sont alors menées de 1996 à 2000 par l'Oxford Archeological Unit, en partenariat avec l'Université du Maine. La conclusion de ces études nous montre qu'une partie des murs de cet édifice appartient à un palais carolingien du 10^e siècle. Les édifices de cette époque, autres que religieux, sont extrêmement rares dans toute l'Europe, ce qui confère un caractère exceptionnel au château de Mayenne.



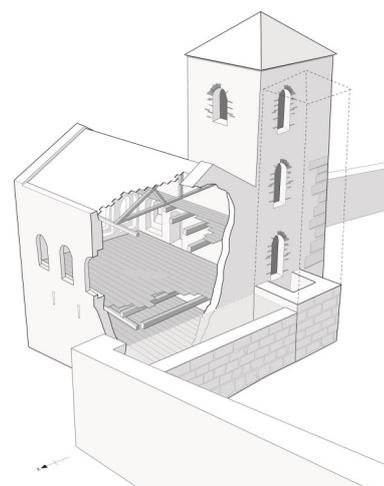
En outre, les fouilles menées au château ont livré une grande série d'objets médiévaux en lien avec l'histoire du site et, surtout, une cinquantaine de pions de jeu de tric-trac d'une rare qualité datés des 10^e-12^e siècles, ainsi qu'un ensemble de 37 pièces d'échecs. Unique en Europe, cette collection illustre deux des jeux les plus populaires au Moyen-Âge. La qualité historique du bâtiment et l'importance des découvertes archéologiques ont donc conduit à un projet de mise en valeur de ce

site par la création d'un musée, aujourd'hui Musée de France, dédié au Moyen-Âge.

Le château de Mayenne a connu des fonctions successives, qui se traduisent dans l'évolution architecturale du logis :

- 10^e siècle, c'est un palais carolingien, dont la fonction est essentiellement résidentielle ;
- Du 13^e au 15^e siècle, le palais devenu château fort a un rôle essentiellement militaire ;
- 19^e siècle, c'est une prison ;
- 21^e siècle, c'est un musée.

Toutes ces différentes périodes se trouvent aujourd'hui entremêlées dans les murs du château.



Le musée, constitué du logis et d'une extension contemporaine en bois, relate l'histoire de la ville de Mayenne, expose le résultat des fouilles et propose de découvrir l'ensemble des collections médiévales du département.

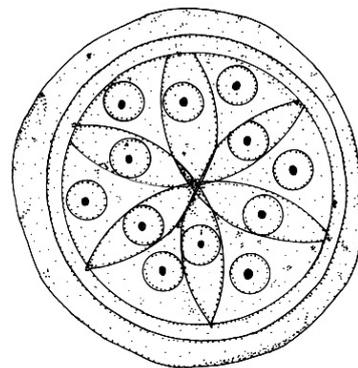
Thème	<i>Jeu de dés, jeu d'adresse, jeu de plateau ? Mais à quoi joue-t-on au Moyen Âge ? Cet atelier aborde la thématique du jeu médiéval en s'appuyant sur notre exceptionnelle collection de pièces de jeux et sur la réalisation d'un pion.</i>
Niveau	GS à 5ème
Durée	1h30 à 2h
Objectifs pédagogiques	<ul style="list-style-type: none"> - Situer dans le temps le château de Mayenne, et le mettre en relation avec des faits historiques ou culturels, par la découverte des jeux du Moyen Age et leur importance dans la société médiévale. - Appréhender les loisirs de la société médiévale. - Expérimenter un matériau et réaliser une production plastique par la technique du moulage.
Place dans les programmes	<p>Ecole maternelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - Explorer le monde <p>Ecole élémentaire et collège :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit - La formation de la personne et du citoyen - Questionner le monde - Histoire : Et avant la France ? Les carolingiens / L'Europe carolingienne / L'ordre seigneurial
Démarches utilisées	<ul style="list-style-type: none"> - Observation - Visite interactive - Manipulation et création
Matériel (fourni par le musée)	<ul style="list-style-type: none"> - fiches pédagogiques - visuels, fac-similés, matériaux à manipuler - papiers, crayons, supports.



Visite thématique

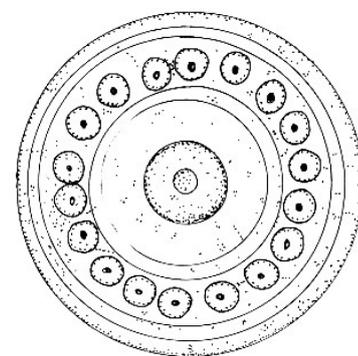
Durée : environ 45 minutes

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 : environ 45 minutes

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

Pendant le temps de séchage du plâtre, plusieurs possibilités sont envisageables en fonction du niveau des élèves : activité d'association pour les plus jeunes, entre un pion à décor animalier et l'animal concerné ; apprentissage d'un jeu médiéval (rafle, trictrac, mérelle) ; reproduction du décor d'un pion de Mayenne.



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 tric trac.

Le jeu au Moyen Age

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.

> *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 a 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

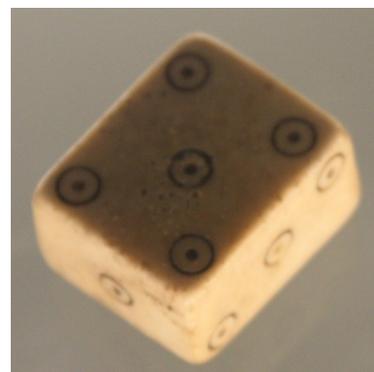
De nombreux jeux de lancers existent. Ces lancers pouvaient s'exécuter sur des cibles inanimées en tissu avec des haches, couteaux ou javelines. D'autres jeux plus barbares prenaient pour cibles des animaux vivants à l'aide de projectiles tels que des pierres, des faucilles ou des bâtons.

> 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 « *rafle* » (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.

> 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 méréelle.



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 lancés de dés. Le vainqueur est celui qui sort tous ses pions le premier.

Le tablier

Au château de Mayenne, deux tabliers (plateaux de jeu) 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 pions

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

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)
- 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.



Les échecs

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.



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.

Différentes pistes peuvent être exploitées en classe avant ou après la venue au musée.

GS à CM1-CM2

La visite s'inscrit dans le cadre de l'Histoire des arts à l'école :

- Arts du quotidien : design

Mathématiques

En géométrie, étude de la typologie des pièces et pions de jeu.

Formes géométriques à tracer pour réaliser la forme de base et le décor des pions de jeu et pièces d'échecs.

> Apprentissage des solides usuels et du vocabulaire associé

> Apprentissage des figures planes et du vocabulaire associé

> Utilisation d'instruments et de techniques : compas, motif de la rosace, de l'ocelle

Histoire

Etude du Moyen Age, et plus particulièrement de la relation entre seigneurs et paysans par le prisme de leurs loisirs.

Arts plastiques

Travail autour des motifs médiévaux, des pions notamment, de la sculpture.

Réalisation de pions de jeu.

Travail sur la question du motif.

COLLEGE

La visite s'inscrit dans le cadre de l'Histoire des arts au collège :

- Arts du quotidien : design
- Arts, créations, culture

Mathématiques

> Connaissances sur les figures planes : le cercle

> Reproduction, construction de figures géométriques complexes

> Prismes droits et cylindres de révolution

Histoire

Période historique : Xe-XIIe siècles

L'Europe carolingienne

L'ordre seigneurial

Arts plastiques

Les images dans la culture artistique

Sculpture, bas-relief

Travail autour des motifs médiévaux, des pions notamment, de la sculpture.

Réalisation de pions de jeu.

Travail sur la question du motif.

Travail sur le design : les jeux du Moyen Age à aujourd'hui.

Conditions pratiques

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

Forfait classe de 35 € pour les classes de Mayenne Communauté et de 40€ pour les classes extérieures à Mayenne Communauté.

Séances de 2h en moyenne

Réservation obligatoire au minimum 15 jours à l'avance

Le bus peut déposer les élèves Place Juhel avant d'aller se garer sur la cale, Quai de la République.

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

Comment préparer sa visite ?

Rencontrer les médiatrices du musée

Anne-Laure Cronier et Juliette Maharaux reçoivent sur rendez-vous :

Par téléphone au : 02 43 00 17 17

Par mail à : servicedespublics@museeduchateaudemayenne.fr

Venir visiter le musée

Visite guidée tous les dimanches.

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

Informations pratiques

Nous comptons sur la participation active des enseignants pour faire respecter les consignes de visite dans un lieu muséal :

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)
- Les photos sont autorisées

Aula : salle principale du palais carolingien. Salle d'apparat et espace public où le seigneur exerce son pouvoir.

Carolingien (751-987) : qui appartient à l'époque de Charlemagne. Cette dynastie succède aux Mérovingiens.

Château-fort : demeure féodale fortifiée.

Dés pipés : dés qui ont été truqués pour faire gagner certains numéros.

Facteur : artisan fabriquant des pièces de jeu.

Jeu de paume : ancêtre des jeux de raquettes.

Mérelle : jeu qui se rapproche de l'actuel jeu de morpion.

Palais : lieu de résidence pour un haut personnage.

Seigneur : personne qui détient des pouvoirs sur un territoire appelé seigneurie.

Soule : jeu qui est parfois considéré comme l'ancêtre du rugby et du football.

Tablier : plateau de jeu de tric trac.

Tabula : autre nom du tric trac.

Tric trac : jeu connu au Moyen Age, ancêtre du backgammon

Ouvrages généraux

PICHOT Daniel, in *la Mayenne des origines à nos jours* (ouvrage collectif): *le Moyen Âge*, Editions Bordessoules, 1984

PICHOT Daniel, in *Manuel d'Histoire de la Mayenne* (ouvrage collectif) : *le Moyen Âge*, SAHM, 2006

Revue

ERLY Robert, *La première occupation du château de Mayenne : conclusion provisoires et interprétation*. *La Mayenne : archéologie, histoire*, n°22, SAHM, 1999, p.15-36

Ouvrages spécialisés

BREYER Catherine, *Jeux et jouets à travers les âges : Histoire et règles de jeux égyptiens, antiques et médiévaux*, Safran, 2010

CHAUVIER Stéphane, *Qu'est ce qu'un jeu ?* Chemins philosophiques, 2007

MEHL Jean-Michel, *Les jeux au royaume de France du 13e au début du 16e siècle*, Fayard, 1990

MULLERS Fabian, *Les jeux au Moyen Âge*, La Muse, 2009

NETCHINE Eve, *Jeux de princes, jeux de vilains*, Seuil, 2009

Catalogue d'exposition

GRANDET Mathieu et GORET Jean-François, *Echecs et trictrac, fabrication et usages des jeux de tables au Moyen Âge*, Errance, 2012



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

Responsable du service des publics
Pruvot Stéphanie

Médiatrices culturelles
Cronier Anne-Laure
Leseignoux Camille

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
J.B. Deguara
Oxford Archéological Unit
François Dermaut

Le musée du château de Mayenne est un équipement de
Mayenne Communauté

