Tirer son pion du jeu

Dossier pédagogique

Niveaux : TPS à GS

MAYENNE communauté

MUSEE DU CHATEAU DE MAYENNE

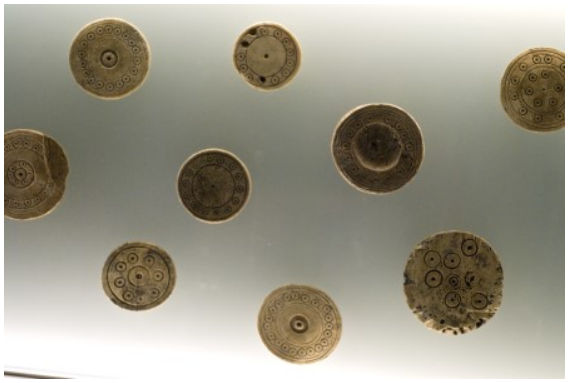
Sommaire

Le musée	3
Objectifs	4
Déroulement	5
Pistes pédagogiques	8
Conditions de visite	9
Ressources	10
Notes	11

Le musée

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 Bouflet, 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 compagnes 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.

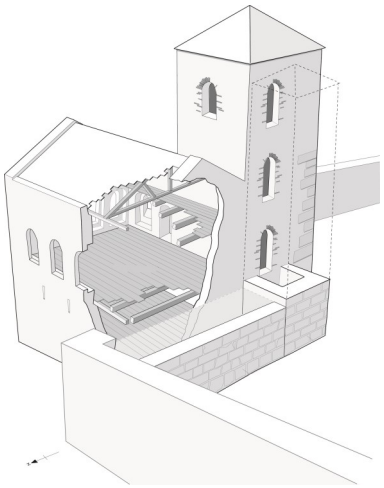


En outre, les fouilles menées au château ont livré une grande série d'objets médiévaux en lien avec l'histoire du site et, surtout, une cinquantaine de pions de jeu de tric-trac d'une rare qualité datés des 10^{e}-12^{e} siècles, ainsi qu'un ensemble de 37 pièces d'échecs. Unique en Europe, cette collection 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.

Les objectifs

Thème	Catastrophe, les pions de jeu du seigneur de Mayenne ont disparu ! En cette Grande fête des jeux qui s'annonce, sa victoire est compromise. Superstitieux à ses heures, sans ses pions porte-bonheur, il ne sera jamais vainqueur ! Lors de cet atelier, les enfants devront aider le chapardeur de pions à les remettre à leur place. Et tout ça, avant que le seigneur de Mayenne ne s'en aperçoive…
Niveau	De la TPS à la GS
Durée	1h30
Fonctionnement	En classe entière accompagnée par une médiatrice culturelle
Objectifs pédagogiques	- Découvrir le château et ses collections - Eveiller la curiosité et favoriser l'imagination par la découverte de l'univers médiéval et par le conte
Place dans les programmes	- Apprendre en jouant - Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe - Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions - Collaborer, coopérer, s'opposer - Construire les premiers outils pour structurer sa pensée - Explorer le monde
Démarches utilisées	- Découverte des collections du musée - Conte - Jeux coopératifs
Matériel (fourni par le musée)	- Plateaux de jeu sur bâche - Fac-similés de pions de jeux médiévaux - Visuels

Le Déroulement

Cette visite propose une découverte des collections de pions de jeux médiévaux du musée, en s'appuyant sur une histoire contée et sur des jeux coopératifs.

I—Déroulement de la visite

1—Introduction

Dans un premier temps, il s'agit de plonger le groupe dans l'univers médiéval du château, en évoquant les personnages associés au Moyen Age par les enfants (roi, reine, chevalier, princesse…). Puis, nous nous intéressons à un habitant du château de Mayenne, le seigneur, dont nous avons retrouvé de nombreux objets, parmi lesquels ces pions de jeu.

Ce temps est l'occasion de s'intéresser à quatre pions de trictrac emblématiques de nos collections, en s'arrêtant notamment sur les décors qui y sont figurés :

2—La découverte des collections

Le groupe est conduit dans la salle gothique du musée, écrin des collections de pions et pièces de jeux médiévaux. Les enfants doivent retrouver parmi les pions de trictrac exposés les 4 pions fétiches du seigneur de Mayenne découverts précédemment.

3—La visite contée

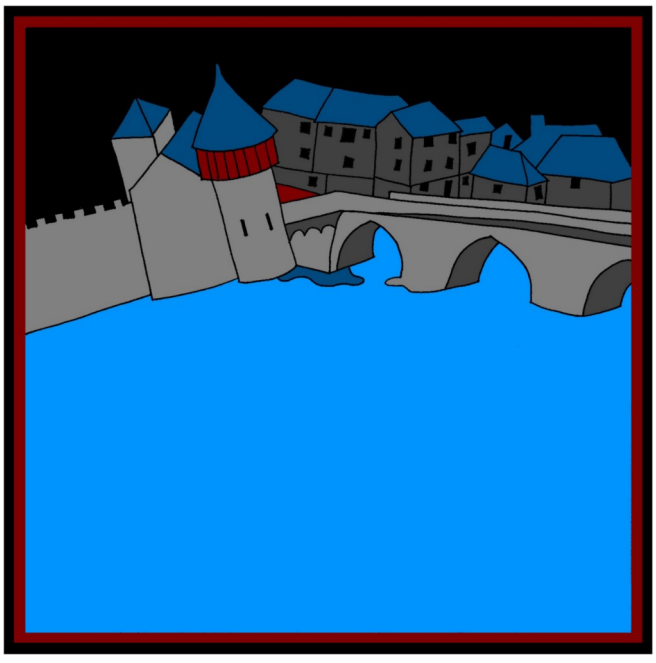
Un conte sert ensuite de support à la visite. Chaque élément perturbateur du conte nécessite une résolution apportée par les enfants lors d'un temps de jeu coopératif.

> Résumé de l'histoire

Le seigneur de Mayenne est un grand joueur de trictrac, vainqueur chaque année de la Grande fête du jeu, qui voit s'affronter les meilleurs chevaliers du royaume. Ses victoires sont dues à son talent de joueur mais également à des pions porte-bonheur reçus à sa naissance, gardés bien précieusement toute l'année dans un petit coffre au pied de son lit. Justement, la Grande fête du jeu doit se tenir le lendemain même de notre histoire au château de Mayenne. Mais cette année, un autre habitant du château aimerait lui aussi gagner au jeu : le chevalier Pépin. Pour ce faire, il profite du dîner du seigneur de Mayenne pour lui subtiliser ses pions porte-bonheur en pensant les remettre à leur place avant que le jour se lève. Il part donc jouer en ville, gagne beaucoup d'argent mais oublie le temps qui passe… le jour se lève, il doit vite retourner au château pour rendre ses pions au seigneur avant que celui-ci ne s'aperçoive de leur disparition.

> Les jeux coopératifs

A— En courant, le chevalier Pépin a trébuché et fait tomber 4 pions du seigneur dans la rivière. Les enfants doivent les repêcher à l'aide d'une canne à pêche. Mais attention, le monstre de la rivière peut les avaler. Il faut que les enfants les repêchent avant que le monstre ne les mange.



B—Les pions se sont mélangés dans le sac du chevalier Pépin. Il faut l'aider à les trier, par forme et par couleur. Il faut le faire avant que le seigneur ne se réveille sinon le chevalier risque d'avoir de gros ennuis. (sur le modèle du jeu du verger).

II - Le trictrac

Le jeu de trictrac a des origines lointaines. Il descend du jeu romain « Duodecim Scripta » (jeu des 12 lignes) pratiqué dans l'Antiquité. Le but du jeu est de déplacer ses 12 ou 15 pions en lançant 3 dés et de les faire sortir le plus rapidement possible d'un plateau composé de 3 lignes de 12 cases. Ce jeu se modifie à la fin de l'Antiquité pour devenir le tabula ou jeu de table. Les règles restent identiques mais le nombre de lignes sur le plateau se réduit à deux. Au Moyen Âge, le tabula est très apprécié et pratiqué. Au 15^{e} siècle, il prend le nom de trictrac, peut-être en raison du bruit provoqué par les dés lorsqu'ils heurtent le plateau. De nombreux jeux lui sont par la suite apparentés comme le jacquet ou encore le backgammon, qui est sa version contemporaine la plus célèbre.

Les plateaux ainsi que les pions exposés à Mayenne sont datés des Xe-XIIe siècles et proviennent des fouilles archéologiques effectuées sur le site. Les pions témoignent du quotidien et de l'imaginaire médiéval. On y retrouve des animaux domestiques, tels que des chiens et des oies mais également des espèces sauvages présentes dans les forêts européennes ou dans des contrées plus lointaines (cerf, sanglier, aigle, lion). Les griffons (lions à tête d'aigle), les sirènes ou les dragons envahissent également les jeux de trictrac, attestant des croyances et des mythes de l'univers médiéval. La visite permet de s'attarder sur les deux types de décors représentés sur les pions de Mayenne : les décors géométriques et les décors animaliers.

La découverte de ce jeu et de quatre pions emblématiques permet aux élèves de saisir un aspect très important de la société médiévale : le jeu. En effet, au Moyen Age, tout le monde joue, mais pas à la même chose : noblesse et clergé vont privilégier les jeux de réflexion, mais vont aussi pratiquer les jeux d'adresse, tout comme le peuple. Les jeux de hasard, quant à eux, sont très appréciés des nobles et des gens du peuple mais vivement critiqués par l'Eglise.

les jeux de réflexion sont des divertissements où la patience et la concentration sont de mise. Les joueurs, souvent instruits, ont l'habitude de construire un raisonnement et d'assimiler des règles compliquées. On retrouve dans cette catégorie les jeux d'échecs, de trictrac (ancêtre du backgammon) ou encore la mérelle qui se rapproche de notre jeu de morpion. Les personnes qui s'adonnent à ces jeux sont principalement des nobles ou des membres du clergé. L'enseignement des jeux de réflexion dont les échecs, fait partie de l'éducation des nobles. En effet, les jeux permettent de s'entraîner à l'art de la guerre et de la stratégie militaire.

La visite s'inscrit dans le cadre des programmes de l'Education Nationale pour l'école maternelle :

- Apprendre en jouant
- Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe
- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
- Collaborer, coopérer, s'opposer
- Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
- Explorer le monde

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

Découverte de l'univers médiéval

Lecture de contes et histoires dont l'action se déroule au Moyen Age.
Repérage des personnages forts du Moyen Age.
Après la visite : faire dessiner les personnages et les lieux du conte, de la visite. Travail sur le château médiéval et la vie au Moyen Age : lecture de documentaires, construction d'un château pour la classe, comparer la vie quotidienne au Moyen Age et aujourd'hui.
Travail en arts visuels sur les pions de jeux : fabrication de pions (en argile par exemple), réalisation de décors.
Travail sur le classement (par couleur, par motif, etc.)

Découverte du conte

Cycle autour du conte : lectures de contes traditionnels :
PETITE SECTION : Les 3 petits cochons / Boucle d'or / Roule galette / Le bonhomme pain d'épice / Les 7 chevreaux / Poule rousse
MOYENNE SECTION : Saint Nicolas / Le petit chaperon rouge / Jacques et le Haricot magique / Les musiciens de Brême / La princesse grenouille / Poucette
GRANDE SECTION : Hansel et Gretel / Le petit Poucet / Ali Baba et les 40 voleurs /La Belle au Bois dormant / Blanche Neige / Le chat botté

Exemple d'exploitation d'un conte :
Retrouver l'ordre d'apparition des personnages (silhouettes). Pour mieux se souvenir de l'entrée en scène successive des personnages, on peut aussi utiliser des instruments de musique. Chaque personnage interprété par un enfant est associé à un instrument ce qui permet à chacun de savoir à quel moment intervenir (quand résonne l'instrument en question). Après un certain temps, ne plus recourir aux instruments de musique.
Jouer l'histoire (mime). Importance de la mémoire corporelle et physique. Travail sur l'espace et le temps.
Réaliser une maquette après avoir joué le conte. Placer les éléments forts. Raconter ensuite le conte à une autre classe autour de la maquette en la faisant vivre. À partir de ces questions, inventer ensuite une autre histoire.

Conditions de visite

Conditions pratiques

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

Forfait classe de 35 € pour les classes de Mayenne Communauté, 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.

Comment préparer sa visite ?

Rencontrer les médiatrices du musée

Justine Fortin, Alexane Emschwiller et Stéphanie Pruvot 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)
- Comme en classe, certaines règles doivent être respectées : ne pas crier, ne pas courir, respecter les objets qui nous entourent
- Les photos sont autorisées

Le Moyen Age

Chevaliers et châteaux - Mes grandes découvertes – Gallimard jeunesse

Vivre au Moyen Âge - Les yeux de la découverte / Gallimard

Le Moyen Âge, c'était comment ? - A. Benchetrit et L. Sabathié - Les questions de Justine, Belin.

Au moyen Âge - D.Alexandre-Bidon et P.Riché - Collection : La vie des enfants au Moyen Âge - Editions du Sorbier

Le conte

Bruno Bettelheim, *Psychanalyse des contes de fées,* traduction de Théo Carlier, Robert Laffont 1976, rééedition Pocket, 1999.

Contes traditionnels :
PETITE SECTION : Les 3 petits cochons / Boucle d'or / Roule galette / Le bonhomme pain d'épice / Les 7 chevreaux / Poule rousse
MOYENNE SECTION : Saint Nicolas / Le petit chaperon rouge / Jacques et le Haricot magique / Les musiciens de Brême / La princesse grenouille / Poucette
GRANDE SECTION : Hansel et Gretel / Le petit Poucet / Ali Baba et les 40 voleurs /.La Belle au Bois dormant / Blanche Neige / Le chat botté

Notes

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
Justine Fortin
Alexane Emschwiller

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
Conseil Général de la Mayenne
Oxford Archéological Unit
BNF

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

MAYENNE communauté

MUSEE DU CHATEAU DE MAYENNE