

# Classe « l'Aube, berceau des Templiers » : un périple historique

**Dominante : Art et histoire**

**à partir du cycle III**

C'est dans l'Aube qu'est né l'ordre des moines soldats nommés « les Templiers » dont Hugues de Payns fut le premier maître. Les templiers s'arrêtaient dans la région des lacs (Aube) sur leur périple vers la Terre Sainte.

- Ateliers pédagogiques au musée Hugues de Payns, fondateur de l'ordre des Templiers et 1er Templier
- Mise en scène nocturne du procès des Templiers au sein d'une commanderie (avec participation des élèves)
- Grand jeu « Templier » en forêt du temple
- Pratique au choix d'un atelier lié à un savoir faire du Moyen-âge à raison de 3 à 4 ½ journées d'activités par élève (vitraux, calligraphie, aquarelle, modelage argile, enluminure)
- Autres activités au choix : initiation à l'héraldique (blason), contes médiévaux, découverte du parler champenois...

Les ateliers de pratiques médiévales sont encadrés par des intervenants professionnels qui outre leurs savoir-faire, animent des ateliers avec des enfants ou au sein d'école tout au long de l'année. Les autres activités sont encadrées par nos animateurs permanents formés et expérimentés et par des intervenants extérieurs.

Voici les différents thèmes abordés :

## Animation découverte

Objectif : Partir à la découverte de l'environnement du centre, repérer dans le village les éléments du Moyen-âge

Déroulement : Circuit pédestre le long d'un sentier balisé côtoyant bocage et lacs, jeu d'observation (repérage et collecte de vestiges Moyenâgeux). Découverte du patrimoine local, nature et architecture.

## Atelier découverte animation

Objectif : S'immerger dans le mode vie et les activités du Moyen-âge avec les animateurs

Déroulement : Découverte des méthodes de poids et mesures de l'époque, participation à des jeux médiévaux, apprentissage de l'usage des plantes, réalisation de blason, fabrication d'une chimère.

## Musée Hugues de Payns

Objectif : Découvrir l'histoire du fondateur de l'Ordre du Temple, premier maître du Temple, le trésor des Templiers et leurs fabuleuses légendes.

Déroulement : Déplacement sur le site du musée Hugues de Payns. Participation à des activités ludiques et pédagogiques de découverte de « ceux qui prient », « ceux qui combattent », « ceux qui travaillent ».

## **Commanderie d'Avalleur**

Objectif : Découvrir un pan essentiel de l'histoire de l'ordre des Templiers : le procès

Déroulement : Mise en scène nocturne du procès des Templiers au sein des vestiges d'une commanderie templière. Mise en situation des élèves (costumes).

## **Grand jeu en forêt du temple**

Objectif : Vérifier les acquis de la semaine par une approche ludique.

Déroulement : Suivi par petits groupes d'un circuit à la recherche de balises – « accueil du chevalier »

## **Ateliers savoir faire du Moyen-âge au choix parmi les ateliers suivants :**

### **Vitraux**

Objectif : Découvrir le métier de maître verrier et échanger avec le professionnel sur son activité. Initier à l'art du vitrail – réalisé un vitrail par enfant

Déroulement : Choix et dessin du projet, choix des couleurs de verre, réalisation du chemin de plomb, découpage pièce de verre avec calibre (chaque enfant est équipé de lunettes de protection), montage en plomb, soudure du panneau. Chaque enfant repart avec sa réalisation.

### **Calligraphie**

Objectif : Réaliser un monogramme mis en forme et en couleur sur un support choisi (sceau, blason, ex-libris...).

Déroulement : Découverte de l'aventure de l'écriture de son origine à nos jours. Apprentissage du ductus (règle incontournable et gestes fondamentaux). Initiation aux différents types de lettres (rustica, caroline, gothique...). Utilisation d'un calame (bambou taillé) et de brou de noix.

### **Aquarelle**

Objectif : Concevoir et réaliser une aquarelle

Déroulement : Initiation menée avec une aquarelliste diplômée des beaux-arts -choix du sujet à partir d'un support photo – découverte et mise en application des pratiques de montage et collage (préparation support) – réalisation croquis

### **Modelage**

Objectif : Concevoir et réaliser une sculpture modelée

Déroulement : Choix du sujet – travail de la terre – réalisation du moule à corps perdu et décrochage du négatif – graissage du moule, remplissage – cassage du positif



Hugues de Payns

**EXEMPLE DE PROGRAMME (choix atelier vitraux)**

Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5
Arrivée – accueil présentation de la structure – jeu de piste de découverte du centre- installation	<b>En ½ classe</b>  <u>Groupe 1</u> : Atelier Moyen- âge  et  <u>Groupe 2</u> : Atelier animation découverte	<b>En ½ classe</b>  <u>Groupe 1</u> : Atelier Moyen- âge  et  <u>Groupe 2</u> : Atelier animation	<b>En ½ classe</b>  <u>Groupe 1</u> : Atelier animation  et  <u>Groupe 2</u> : Atelier Moyen- âge	Rangement des chambres libération pour 10h  <b>En ½ classe</b>  <u>Groupe 1</u> : Atelier animation  et  <u>Groupe 2</u> : Atelier Moyen- âge
Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner ou pique-nique	Déjeuner
Atelier savoir faire du Moyen- âge	<b>En ½ classe</b>  <u>Groupe 1</u> : Atelier animation découverte  et  <u>Groupe 2</u> : Atelier Moyen- âge	Parcours éducatif avec visite du musée Hugues de Payns	<b>En ½ classe</b>  <u>Groupe 1</u> : Atelier Moyen- âge  et  <u>Groupe 2</u> : Atelier animation	Grand jeu « Templier » en forêt du temple  Bilan  Départ de la classe
Goûter	Goûter	Goûter	Goûter	
Temps libre jeux, classe, douche	Temps libre jeux, classe, douche	Temps libre jeux, classe, douche	Temps libre jeux, classe, douche	
Dîner	Dîner	Dîner	Dîner médiéval	
Veillée libre*	Mise en scène nocturne au sein d'une commanderie	Veillée libre*	Veillée libre*	

\* ou encadrée par un animateur vie quotidienne si prestation demandée pour le séjour