

Lieu : face à l'Arbre de Melchisédech (sur les bancs)

Nombre d'élèves : 10 (5 groupes de 2 élèves) + l'enseignant

	Nom des élèves		Couleurs pour mots-croisés
Prophète 1	-	-	Orange : <u>10</u> : chapeau haut de forme A : jupon de plates 5 : heuses  Noire (4 matières) 1 : Lurex 7 : laine tissée B : velours C : cuir
Prophète 2	-	-	Rouge : <u>10</u> : chapeau (à la mode orientale) <u>E</u> : orfroi D : ceinture (en cuir) 3 : robe (en velours)  Noire (4 matières) 1 : Lurex 7 : laine tissée B : velours C : cuir
Prophète 3	-	-	Violette : 9 : calotte <u>2</u> : houppelande (en laine tissée) <u>E</u> : camuse en bec de canard  Noire (4 matières) 1 : Lurex 7 : laine tissée B : velours C : cuir
Prophète 4	-	-	Verte : G : pompon 8 : aumônière <u>2</u> : houppelande (en laine tissée)  Noire (4 matières) 1 : Lurex 7 : laine tissée B : velours C : cuir
Prophète 5	-	-	Marron : 6 : turban H : chemise (en lin) <u>2</u> : houppelande (en laine tissée)  Noire (4 matières) 1 : Lurex 7 : laine tissée B : velours C : cuir
Melchisédech	-	-	Rose : I : bonnet <u>E</u> : orfroi 4 : poulaine  Noire (4 matières) 1 : Lurex 7 : laine tissée B : velours C : cuir

## Déroulement de l'atelier costume médiéval :

Avant de commencer l'atelier, Anne va vous expliquer pourquoi et comment cet arbre est arrivé dans la salle de la Chapelle. Je cède la parole à Anne, merci de faire silence.  
(cf **Anne historique** : 5min).

### Consignes :

Vous allez travailler par 2 sur les bancs. C'est moi qui vous placerai après les consignes.

### **Intéressons-nous maintenant au jeu de la découverte des costumes du Moyen Âge.**

Vous allez jouer aux détectives privés en recherchant les indices manquants qui se trouvent sur votre planche. Chaque groupe aura un personnage différents et les cartes et un stylo Velléda. Il s'agit d'observer son personnage dans l'arbre, vous avez la correspondantes. Vous avez la possibilité de vous déplacer. Mais, le plus amusant est que vous pouvez vous servir de la paire de jumelles pour regarder de plus près les détails de votre personnage. **MAIS IL EST INTERDIT DE TOUCHER LA SCULPTURE** (pourquoi ? règle du Musée). Celui qui touchera sera exclu de la salle.

Les cartes que je donnerai à chaque groupe sont les énigmes à résoudre pour reconstituer tous les détails de votre personnage. Vous devrez écrire le bon mot sur la carte. Une fois toutes les cartes trouvées, à vous de coller sur votre planche au bon endroit les détails pour recomposer l'image dans son ensemble. Attention, il faudra mémoriser les mots trouvés une fois vos énigmes résolues, ils vous serviront dans un prochain jeu avec votre maître en classe.

### **Qui veut réexpliquer les consignes du jeu ?**

**Placer les groupes dans l'ordre : prophète 1 à Melchisédech. (Utiliser le pointeur pour situer le personnage, donner la planche, les cartes-personnage et le Velléda à chaque groupe).**

A la fin, nous ferons une mise en commun pour vérifier les énigmes, nous nous assiérons en demi-cercle face à la sculpture.

### Mise en commun :

**Demander aux 10 enfants de se regrouper face à la sculpture. Les groupes conservent leurs cartes (cf cartes solutions).**

### **Questionner les élèves par groupe pour valider les cartes.**

Si certains n'ont pas trouvé la charade, la lire à haute voix pour l'ensemble de la classe afin de la trouver.

**Poulaines** (Melchisédech) : Est-ce que quelqu'un connaissait les poulaines ?

Raconter l'histoire des **poulaines** : « La taille des chaussures (**poulaines**) répondait à certaines règles, ducs et princes étaient autorisés à porter des souliers atteignant deux fois et demie la longueur de leur pied ; la haute noblesse, deux fois ; les chevaliers, une fois et demie, les gens riches, une fois, l'homme du commun, une demi-fois seulement. Les plus riches portaient même des poulaines *aux bouts tellement pointues et longues qu'il fallait attacher un cordon ou une chaînette pour permettre de se déplacer* ».



**à imprimer**

Pour finir avant de vous montrez quelques représentations de tableaux,  
Savez-vous quel est l'ancêtre de la **braguette** ?

A cette période, les hommes portaient des sous-vêtements appelés des chausses (imaginer deux grandes bandes de tissus attachées à la ceinture par des lacets ainsi qu'aux pieds). En 1371, une invention permettra de rassembler les chausses à l'aide d'un petit triangle sur le devant. On appelle ceci la « **brague** » qui, au 15<sup>ème</sup> siècle, cette pièce devient alors mobile et fermée par des œilletons et c'est depuis ce temps que cette pièce s'appelle la braguette.



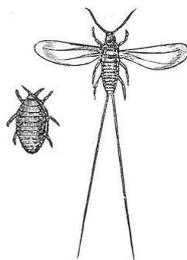
**à imprimer**

**Références artistiques :** juste les montrer **sans** les faire circuler.

Désormais, vous connaissez le vocabulaire utilisé au 15<sup>ème</sup> siècle pour désigner une partie d'un costume. Mais pour vous rendre compte des couleurs, je vais vous montrer des représentations de peintures ou d'objet de mobilier qui vous permettront de voir les couleurs et les étoffes.

**Poser la question :** Est-ce que quelqu'un connaît un autre nom pour désigner le « **kermès** » ?  
**Graine d'écarlate ou rouge vermillon.**

C'était la couleur la plus chère et la plus appréciée. Le kermès est un colorant naturel issu d'un minuscule insecte présent en Méditerranée ou importé d'Asie mineure. L'insecte s'appelle la cochenille, on obtient un rouge très solide, un gramme représente 60 à 70 insectes secs (ex : la teinture de 500gr de laine exige donc la collecte de 30 000 à 35 000 insectes). Cette teinte est très prisée et relève d'un signe de richesse extérieure.



**à imprimer**

(montrer les pages 113 et 114 de l'ouvrage « Il était une fois ... l'Art au Moyen Âge » de S. Léonard (Scéren).

« Le couronnement de la Vierge » (cf photo amie d'Anne et pages 113, 114).  
Le velours de couleur rouge vermillon.

