Les écoles à la Forteresse de Montbazon

Vivez le Moyen-Âge !

Livret pédagogique

Maternelle - Primaire

Sommaire

Un brin d'histoire (p.2-5)
Les visites (p.6)
Les animations (p.7-8)
Les ateliers (p.9-10)
Tableau récapitulatif (p.11)
Tarifs et réservation (p.12-13)
Accès et stationnement (p.14-15)
Contact (p.16)

Foulques III Nerra

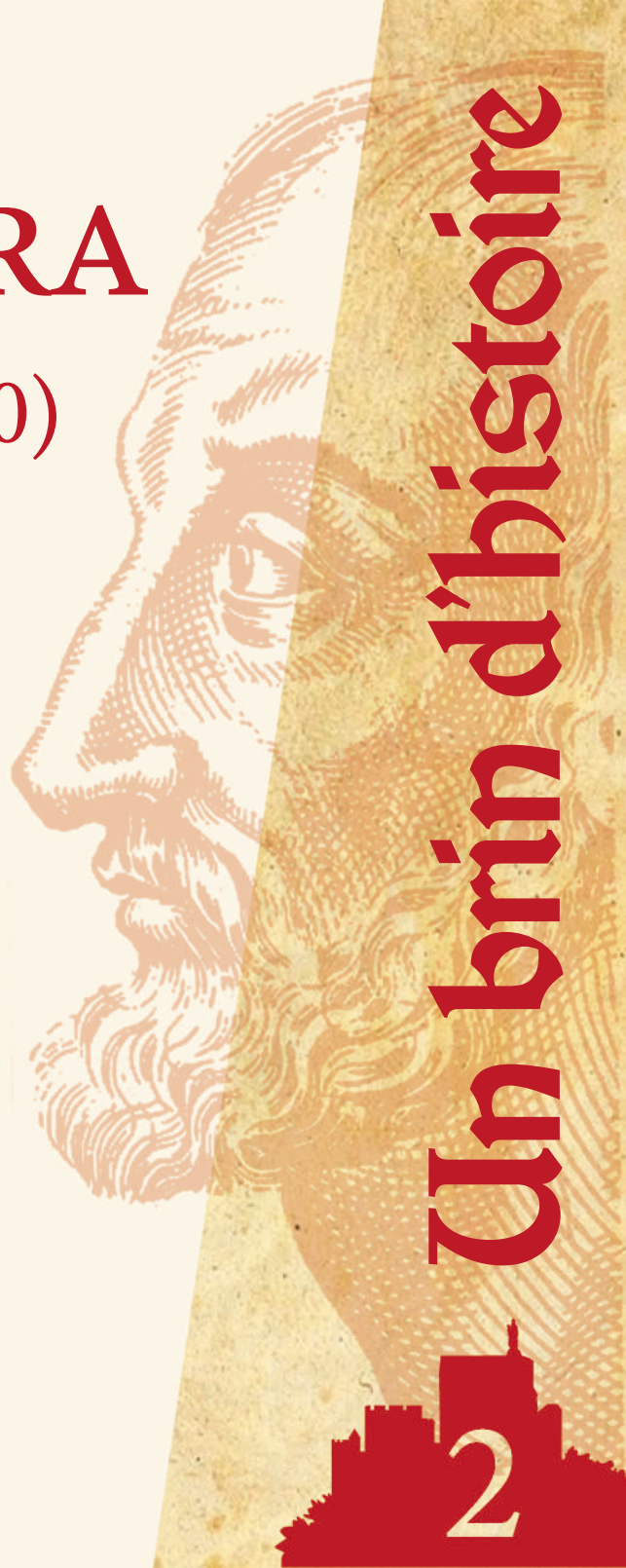
Dit "Le Faucon Noir" (970 - 1040)

En l'an mil un individu hors du commun, presque légendaire, dominait la Touraine : le fameux comte d'Anjou Foulques III Nerra. Aussi connu comme le "Faucon Noir", il était l'un des plus grands seigneurs féodaux de son époque. En effet, enchaînant exploits chevaleresques et crimes infâmes, il se montrait tantôt cynique, tantôt généreux, tantôt impulsif ou calculateur, assassin ou repentant. Mais avant tout, il fut un batailleur infatigable, passant le plus clair de son temps à combattre ses voisins et surtout Eudes de Blois, son cousin, auquel il prit une bonne partie de ses domaines tourangeaux

Aux grands féodaux, ses cousins, il donna l'exemple de l'affranchissement des serfs, de la protection des moines, du partage des biens, du souci dynastique familial, de l'équilibre territorial et mit en place un système éducatif renouant en cela avec la tradition carolingienne

Pas moins de cinquante châteaux, abbayes, églises et monastères vont voir le jour durant sa longue vie qui le verra partir quatre fois en pèlerinage à Jérusalem en 1003, 1009, 1035 et 1039.

C'est au retour du quatrième qu'il mourut à Metz le 21 juin 1040, à l'âge de 70 ans.



Un brin d'histoire

2

La Forteresse

Depuis 991 jusqu'à ...

La forteresse de Montbazon est édifiée à partir de 991, au sommet d'un éperon rocheux dominant le cours de l'Indre. Les moines de Cormery se sont plaints auprès du roi de France du comportement de Foulques III Nerra, qui s'était emparé du lieu. Il construisit dans un premier temps une motte castrale, un donjon en bois sur une butte de terre, le donjon en pierre ne viendra qu'un peu plus tard. Le donjon est ensuite transformé en forteresse par Henri II Plantagenêt, qui en 1175 commença les travaux d'agrandissement avec la construction des tours rondes ansi que des murailles.

La forteresse est ensuite prise par le roi de France Philippe Auguste en 1205. Le grand mur est reconstruit par la suite au XIIe siècle, après les nombreux sièges qui l'avaient endommagé. Rattachée de façon définitive au royaume de France, la forteresse est ensuite devenue la propriété d'une succession de familles illustres, notamment les Mirabeau, Savary, Craon et les La Rochefoucauld avant de passer aux Rohan, ducs de Montbazon jusqu'à la Révolution.

La Forteresse

... nos jours

En 1425, un deuxième château est construit en face du vieux donjon. Il accueillait régulièrement Charles VII et Louis XI. Au XVIe siècle, Montbazon, alors propriété de Louis VII de Rohan Guéméné, est devenu un des douze duchés-pairies du royaume et le deuxième plus riche après Orléans. Le château-neuf est démoli sans arrière-pensée en 1746 et ses pierres servirent de remblai pour consolider la route d'Espagne (actuelle RD 910). En 1866, sous l'action de l'abbé Etienne Chauvin, curé de Montbazon, une statue de la vierge est érigée au sommet du donjon, sauvant l'édifice de la démolition.

Les travaux ont été en partie financés par l'impératrice Eugénie, épouse de Napoléon III. Le véritable sauveur du donjon est un américain, William Perry Dudley, qui a acheté la forteresse en 1922. Il démarre la restauration du site par la construction du logis rattaché à une tour ronde, seul vestige du château du XVe siècle. C'est en 1957 qu'il installe une ceinture de béton armé dans le donjon, réalisant le maintien des quatre murs.

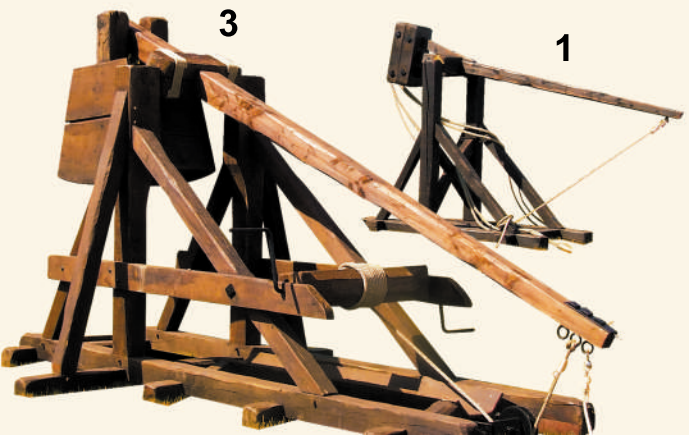
L'art de la guerre

Les machines de la forteresse

Le siège d'une ville ou d'un château relève d'une entreprise lourde. Pour cela, les moyens utilisés sont à la mesure des fortifications. Le résultat dépend des armes utilisées pour percer, briser ou ébranler les constructions. Les plus intéressantes sont les machines à balancier.

1. La bricole

De l'italien "bricola", fait sur place. Engin défensif installé sur les remparts des forteresses, la bricole fonctionne sur le principe du balancier, avec l'introduction d'un contrepoids à traction humaine.



2. Le couillard

C'est la machine à contrepoids la plus perfectionnée. Grâce à deux huches, la manutention est simplifiée, la charge étant divisée par deux. La portée est inférieure à celle du trébuchet, mais sa cadence de tir très élevée lui permettra de rivaliser pendant plus de deux siècles avec l'artillerie à poudre.

Une démonstration de tir est inclue dans la visite.

3. Le trébuchet

C'est l'engin de jet le plus puissant de l'époque. Il fonctionne sur le principe du contrepoids, du balancier et de la fronde. L'innovation essentielle apportée par les "engeniors" à cette machine est l'articulation du contrepoids. Cette modification garantit un fonctionnement sans à coups et donc une plus grande précision, tout en accroissant les performances de l'engin.

Les visites

Visite animée de la forteresse

Votre guide, un chevalier en armes, vous fait découvrir les différents lieux incontournables de la forteresse : basse cour, donjon, haute cour, remparts, tour défensive, souterrains, etc. Par de nombreuses anecdoctes, il vous dévoile les modes et usages de vie au Moyen-Âge et les personnages qui ont occupé les lieux.

Adapté du CE1 au CM2 - Environ 1h

Le château des tout-petits

Il y a très longtemps, au temps des chevaliers, princesses et autres jongleurs, des hommes ont fait construire un donjon, puis une forteresse pour y habiter et se défendre. Pour quoi faire ? Quel est ce promontoire sur lequel nous nous trouvons ? Que sont ces tours et ces créneaux ? Comment vivait-on à cette époque ? C'est en déambulant au sein de la forteresse et à travers un vocabulaire adapté, que les enfants trouvent les réponses à ces questions.

Adapté de la PS au CP - Environ 45 min

La descente aux souterrains est exceptionnelle, en fonction de la sensibilité des enfants (à partir du CP à CE1).

Le tir de machine de guerre

Une explication du fonctionnement de l'engin de guerre de l'époque le "couillard", ainsi que la démonstration de tir de couillard sont proposées à l'ensemble des groupes présents sur le site, juste après le repas et avant la reprise des activités de l'après-midi.

Adapté de la PS au CM2 - Environ 20 min

N.B : En fonction de l'ordre d'arrivée des groupes et du nombre de guides, la visite animée s'intercale entre deux activités.

Les animations

L'hygiène au Moyen-Âge

Les élèves assistent à la prise du bain d'un chevalier. Jeux, repas, savon, soins... L'Hygiène de cette époque n'a plus de secret pour eux. De l'Antiquité à la fin du Moyen-Âge, les élèves repartent sans les *a priori* véhiculés notamment par le cinéma.

Adapté de la GS au CM2

L'art de la guerre

Le maître d'armes présente aux élèves un éventail détaillé des différentes armes utilisées au cours du Moyen-âge. Il leur explique pourquoi et comment on les maniait et leur fait découvrir les divers moyens de protection dont l'évolution au cours des siècles a suivi celle de l'armement.

Adapté du CP au CM2

La forge

Le forgeron présente l'histoire de son art avec la place qu'il occupe dans la société au Moyen-Âge. Les élèves découvrent les secrets de fabrication d'un clou ou encore d'une épée en passant par ceux des outils. Un ou plusieurs élèves peuvent être sollicités pour actionner les soufflets.

Adapté du CP au CM2

Chaque atelier ou animation dure entre 30 min et 1h, selon le niveau scolaire des élèves.

Les animations

Les jeux

Découvrez l'histoire des jeux de plateau avec le maître des jeux ! Leurs règles, leurs origines, leur place dans la société médiévale et les controverses qui leur sont parfois liées. Les élèves peuvent s'exercer aux jeux de plateaux comme les échecs, le jeu du moulin ou l'alquerque, et aux jeux d'extérieur comme le tir à la corde, le "trou-madame" et le jeu du gruyère.

Adapté de la PS au CM2

Les bâtisseurs

Durant cet atelier, les élèves découvrent les secrets des bâtisseurs. Leurs sont expliqués les systèmes de mesure utilisés au Moyen-âge, comme la corde à 13 nœuds. L'école part avec une corde qu'elle créé avec l'animateur.

Adapté du CE1 au CM2

La cérémonie de l'adoubement

Comment devient-on chevalier ? Quelles étapes lui permettent d'accéder à ce statut tant convoité ? Qui est présent lors de la cérémonie ? La saynète de l'adoubement répond à toutes ces questions !

Adapté du CP au CM2

L'herboristerie

À quoi ressemblait le jardin au Moyen-Âge ? À quoi servaient les plantes et légumes qui y poussaient ? Qui était l'herboriste ? Les élèves découvrent la botanique médiévale et les personnages qui lui sont liés.

Adapté du CE1 au CM2

Chaque atelier ou animation dure entre 30 min et 1h, selon le niveau scolaire des élèves.

Le travail du cuir

Jeux de reconnaissance de différentes fourrures d'animaux, avec l'introduction d'une nouvelle matière pour les enfants : le cuir.

Adapté de la PS au CP

Au cours de cet atelier, les enfants abordent les étapes successives de la transformation du cuir, matière incontournable au Moyen-Âge. Ils découvrent les métiers liés au cuir : le bourrelier, le cordonnier, le tanneur, mais aussi des objets en cuir typiquement médiévaux.

Adapté du CE1 au CM2

Atelier de création
Création d'un bracelet : PS au CM2
Création d'une bourse : CE1 au CM2

La poterie

Durant cet atelier, les enfants sollicitent leur imaginaire pour l'illustrer avec la création d'un personnage ou d'un objet en poterie. Ils découvrent et manipulent l'argile ainsi que les outils du potier.

Adapté du PS au CP

Les élèves apprennent à connaître l'histoire de la poterie, les différentes techniques de modelage ou de tournage, les outils utilisés ainsi que les diverses utilisations de la poterie à travers le Moyen-Âge.

Ils découvrent certaines poteries médiévales aux formes originales et peuvent les manipuler.

Adapté du CE1 au CM2

Atelier de création
Création d'une sculpture en argile : PS au CM2

Chaque atelier ou animation dure entre 30 min et 1h, selon le niveau scolaire des élèves.

Les ateliers

Le tir à l'arbalète

L'arbalestrier présente aux élèves son métier et les différentes arbalètes qu'il est amené à utiliser sur les champs de bataille ou à la chasse. Les élèves découvrent l'histoire de cette arme et son fonctionnement, et également les autres armes de jet.

Atelier participatif

Initiation au tir à l'arbalète

Adapté du CP au CM2

Calligraphie

Les élèves sont initiés à l'écriture au Moyen-Âge. Ils découvrent la composition des encres, les outils et leur fabrication, ou encore les différents types d'écriture, comme l'écriture gothique.

Atelier de création

Initiation à la calligraphie

Adapté du CE1 au CM2

Enluminure

Au Moyen-Âge, on "écrivait avec des images" : le calligraphe introduit aux élèves les manuscrits médiévaux, les différents pigments utilisés, les "recettes" des peintures, etc.

Atelier de création

Création d'une enluminure

Adapté de la PS au CM2

Chaque atelier ou animation dure entre 30 min et 1h, selon le niveau scolaire des élèves.

Tableau récapitulatif

	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Visite								
Souterrains	■	■	■					
Poterie								
Cuir								
Calligraphie	■	■	■	■				
Enluminure								
Bâtisseurs	■	■	■	■				
Forge	■	■	■					
Tir à l'arbalète	■	■	■					
Armes	■	■	■					
Hygiène	■	■						
Jeux								
Adoubement	■	■						
Herboristerie	■	■	■	■				

Accessible	
Non accessible	■

Nos formules pédagogiques

Journée Privatisée

De mars à début juillet

12€/enfant

gratuité pour les accompagnateurs

entrée gratuite chauffeur

Incluant :

Visite + ateliers* + animations

* Tous les ateliers sont proposés sans choix préalable. Tarif incluant au minimum 3 ateliers. L'équipe pédagogique organisera pour vous le programme de la journée.

Journée Privatisée

Hors saison

12€/enfant

gratuité pour les accompagnateurs

entrée gratuite chauffeur

Incluant :

Visite + 2 ateliers**

** Tarif incluant 2 ateliers. 2 € en +/- selon l'ajout ou le retrait d'autres ateliers. L'équipe pédagogique organisera pour vous le programme de la journée.

Comment réserver ?

① Pour pré-réserver votre sortie scolaire, rendez-vous sur notre site internet dédié aux groupes scolaires, à l'onglet tarifs et réservation.

② Sélectionnez votre date de venue dans le calendrier en bas de page et indiquez le nombre d'élèves et d'accompagnateurs.

③ Remplissez le formulaire d'informations, qui permettra à l'équipe pédagogique d'organiser votre journée à la forteresse.

④ Notre équipe conçoit le programme de votre journée afin d'assurer une visite optimale à votre groupe.

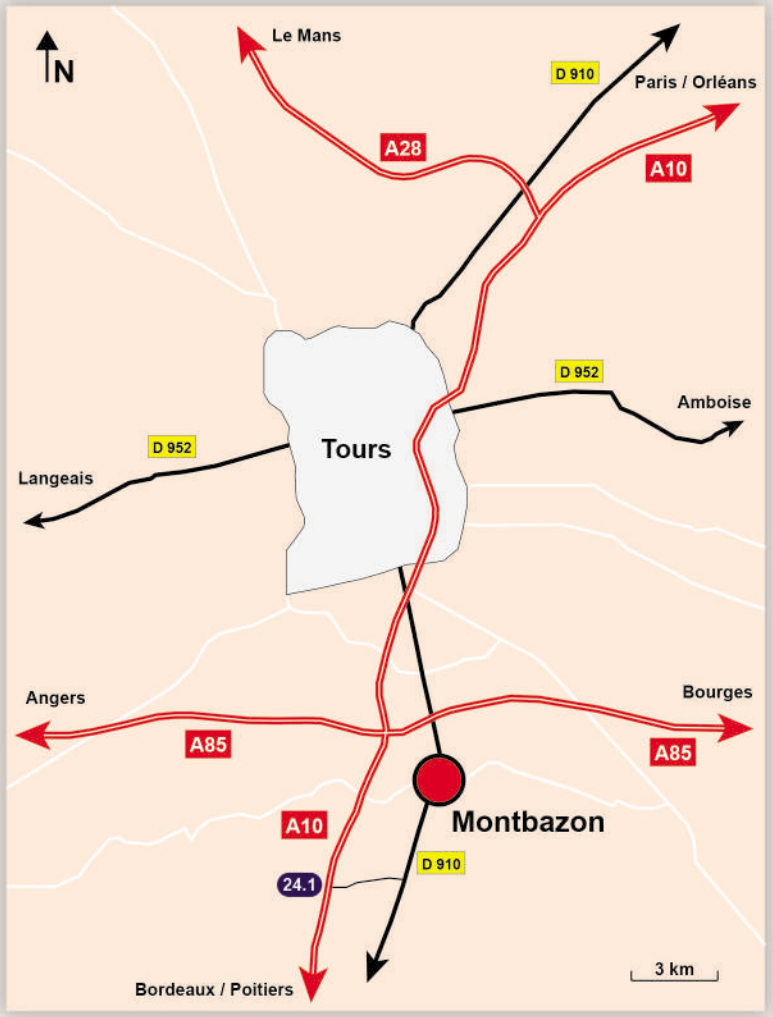
⑤ Les modalités de votre visite vous seront confirmées par mail quelques temps avant votre venue.

Nous ne demandons pas d'accompte lors de votre réservation. La facture sera établie le jour même : nous ajusterons si nécessaire en fonction du nombre d'enfants et d'accompagnateurs.

Attention : la mise en place de certains ateliers que nous présentons dans ce livret pédagogique n'est pas systématique et peut dépendre de plusieurs facteurs tels que la météo ou la disponibilité de l'animateur.

Réservation

Accès



Depuis Paris / Bordeaux / Orléans

Par l'A10, prendre la sortie 24.1 direction Monts / Sorigny / Montbazon. Suivre D84A direction Montbazon puis D910 direction Tours / Montbazon.

Depuis Angers / Bourges

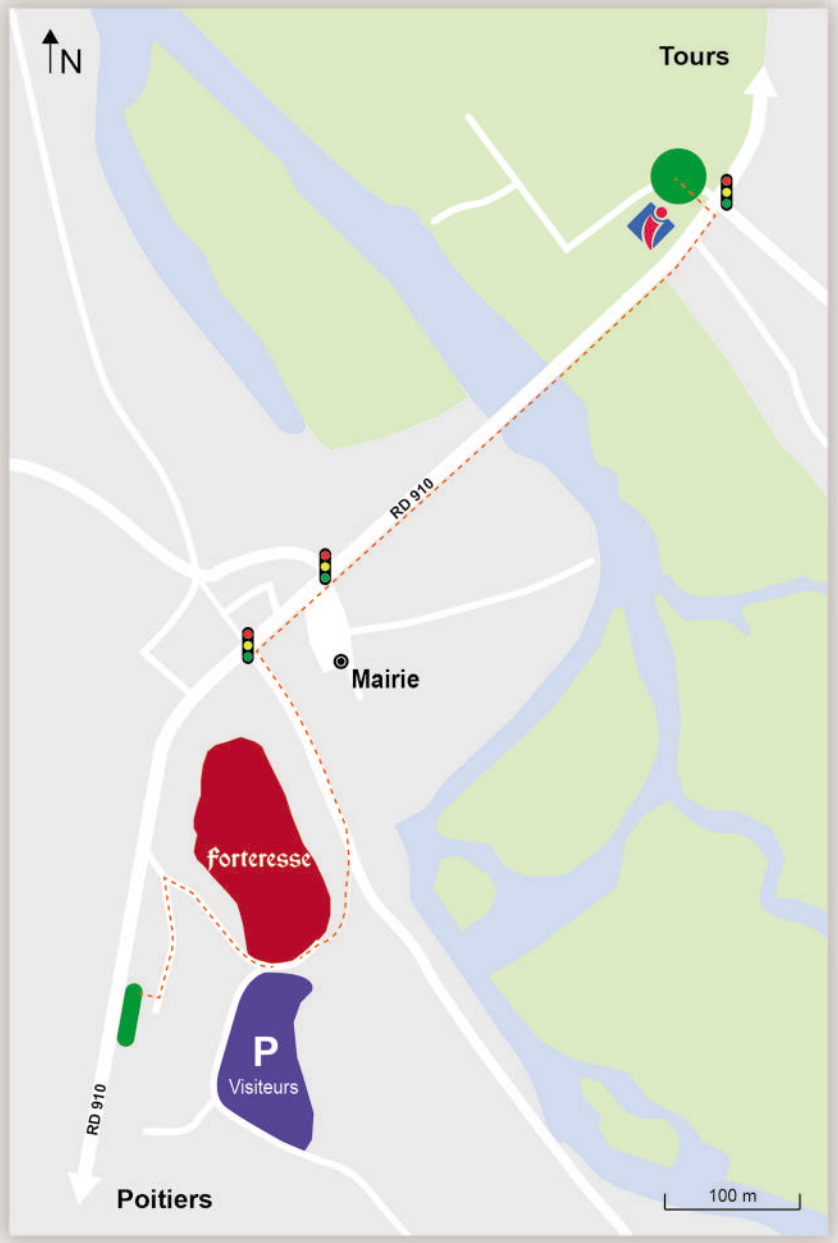
Par l'A85, prendre la sortie vers A10 direction Bordeaux. Suivre A10 puis prendre la sortie 24.1 direction Monts / Sorigny / Montbazon. Suivre D84A direction Montbazon puis D910 direction Tours / Montbazon.

Depuis Le Mans

Par l'A28, rejoindre l'A10 direction Bordeaux / Tours. Suivre A10 puis prendre la sortie 24.1 direction Monts / Sorigny / Montbazon. Suivre D84A direction Montbazon puis D910 direction Tours / Montbazon.

Pensez à fournir ces informations à votre organisme de transport ou directement au chauffeur.

Stationnement



Zones de stationnement bus

Accès piéton à la forteresse

Autocars

Deux zones de stationnement sont prévues pour les autocars (en vert sur la carte). La première, en bas de la forteresse, est située le long de la D910 dans le sens Poitiers – Tours. Les enfants pourront ainsi rejoindre l'impasse de la Farté puis la rue du Château, en empruntant un passage entre deux maisons. La deuxième zone se situe au niveau de l'Office de Tourisme à l'entrée nord de Montbazon.

Voitures

Les accompagnateurs utilisant leur propre voiture pour venir à la forteresse peuvent stationner sur le parking visiteurs accessible depuis l'entrée sud de Montbazon (suivre fléchage « Forteresse »).

Pensez à fournir ces informations à votre organisme de transport ou directement au chauffeur.

Contact

Forteresse de Montbazon
12 - 14 Rue du Château
37250 MONTBAZON

forteressedemontbazon@gmail.com
ecolesforteresse@gmail.com

Notre site internet tous publics
Notre site internet dédié aux scolaires

02 47 34 34 10