



*Atelier-jeu*  
**A l'attaque du château**

Public : Cycle 4  
Nombre d'élèves max. par atelier : 15  
Durée : 2 h  
Tarif : *contacter le monument*

## **Présentation de l'atelier**

Au Moyen Âge, le château fort est un édifice qui domine le paysage. C'est la résidence du seigneur, elle représente sa puissance. Son architecture montre que c'est également un lieu défensif.

Cet édifice est convoité par les ennemis du seigneur et fait l'objet d'attaques. Il y a deux stratégies pour le prendre : le siège et l'assaut.

Le château de Loches n'est pas épargné par des sièges et des assauts. En 1412, pendant la guerre de Cent Ans, le château est assiégé par les armées anglaises.

Au cours de cet atelier, les élèves découvrent l'art du siège en revivant le siège et l'assaut du château de Loches au cours d'un jeu de société dont la pièce maîtresse est la maquette du château.

## **Les objectifs pédagogiques**

### **• Socle commun**

L'atelier donne la possibilité de travailler ou d'évaluer différentes compétences du socle commun :

- **Domaine 1. Les langages pour penser et communiquer** : écouter, comprendre, s'exprimer à l'oral dans la langue française. Dans cet atelier, les élèves se familiarisent avec un langage spécifique lié à l'art du siège au Moyen Âge.

- **Domaine 5. Les représentations du monde et l'activité humaine** : se repérer dans le temps médiéval, en particulier la guerre de Cent Ans.

- **Domaine 2. Les méthodes et les outils pour apprendre** : atelier collaboratif.

Les élèves, répartis en deux équipes, doivent montrer leur capacité à coopérer, discuter et débattre. Ils mobilisent collectivement leurs connaissances et font preuve de stratégie.

- **Domaine 3. La formation de la personne du citoyen** : avoir un comportement responsable et respecter les règles de la vie collective. Au cours de cet atelier, les élèves sont amenés à faire preuve d'initiative, à s'engager dans un projet collectif et à être autonome dans leur travail, contribuant à développer la confiance en soi et le respect des autres.

## • **Connaissances et compétences associées**

Cet atelier est particulièrement adapté au programme de 5ème. Il peut s'insérer aisément dans le PEAC<sup>1</sup>. De plus, le déplacement vers la Cité royale et sa visite permettent aux enseignants de travailler sur des problématiques liées au lieu : qu'est-ce qu'un site patrimonial ?

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont transdisciplinaires. Ils concernent à la fois :

- **le français**, intégré à l'ensemble des enseignements en cycle 4 ; ici, l'élève est amené à participer à des échanges oraux.
- **l'histoire**, par l'acquisition des repères temporels du Moyen Âge et la maîtrise d'un vocabulaire spécifique.
- **les sciences et technologies**, en se familiarisant avec différentes techniques : l'architecture (matériaux, techniques utilisées) et la poliorcétique (description et fonctionnement des engins de guerre).
- **l'histoire des arts** ; l'atelier répond aux trois objectifs de cet enseignement :
  - Esthétique : l'éducation à la sensibilité par la visite du lieu patrimonial,
  - Méthodologique : acquérir un vocabulaire spécifique de l'architecture et des techniques de fortification médiévale,
  - Connaissance et acquisition de repères : comprendre le fonctionnement d'un château fort et son évolution architecturale.

## **Déroulement de l'activité**

### • Visite guidée du château : 30 minutes

En rapport avec l'atelier, elle présente notamment l'architecture du donjon et de la forteresse et les machines de guerre (canons dans la cour et maquettes).

Les élèves devront être attentifs car les informations données sont réexploitées au cours de l'atelier.

### • Atelier-jeu : 1h30

L'atelier-jeu se déroule en trois temps correspondant aux différentes étapes de la prise d'un château fort :

- 1<sup>ère</sup> manche : **le recrutement des armées**. Une série de questions fait appel aux connaissances des élèves sur le Moyen Âge et aux notions acquises lors de la visite guidée.
- 2<sup>ème</sup> manche : **le siège**. Chaque équipe installe soldats et engins sur, autour et dans la forteresse. Les élèves doivent se concerter et adopter une stratégie.
- 3<sup>ème</sup> manche : **l'assaut du château**. Les équipes revivent une attaque de château fort.

- Les élèves repartent avec un livret à compléter reprenant les différentes étapes de l'atelier.

---

<sup>1</sup> Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle ; BO n°28 du 9 juillet 2015 (NOR MENE1514630A).

- Comme cet atelier a une capacité d'accueil de 15 élèves, l'autre partie de la classe peut réaliser pendant ce temps une visite autonome (sous la responsabilité d'un enseignant ou d'un accompagnateur pour la classe) et compléter un *Carnet de voyage*, fiche de visite proposée par la Cité royale.

## Pistes de préparation transdisciplinaire en classe et prolongement

L'atelier, adapté au programme de 5<sup>ème</sup>, peut s'accompagner de travaux de préparation reliant de nombreuses disciplines. Hormis le français et l'histoire, des travaux sont tout à fait envisageables en mathématiques, technologie ou encore EPS. Dans ce cadre, il a sa place dans un EPI ayant pour thème *Sciences, technologie et société*.

- Nous encourageons les enseignants à compléter cet atelier par une promenade longeant l'enceinte de Loches. La classe découvre ainsi une cité médiévale et retrouve les éléments architecturaux vus pendant l'atelier.
- Avec l'aide du livret fourni au cours de l'atelier, les élèves peuvent restituer la sortie, le déroulement de l'atelier, à l'oral ou à l'écrit, en utilisant un vocabulaire approprié acquis au cours de l'atelier.
- L'enseignant peut prolonger la sortie par la lecture de textes et la proposition de travaux d'écriture autour du Moyen Âge.
- Sur le thème de l'architecture. Étude de l'aspect défensif des châteaux médiévaux en partant de l'enseignement de l'histoire des arts. Ouverture possible en histoire et en technologie : découverte des techniques de construction d'un château fort et les différents métiers présents sur un chantier.
- En histoire, dans le cadre du thème étudié *Société, Église et pouvoir politique dans l'occident féodal*, les élèves doivent maîtriser quelques grands repères de l'histoire de France. Il est envisageable de partir d'une l'étude de cas : comment l'évolution de l'architecture des différents bâtiments de la Cité royale est emblématique de l'évolution de la fonction du château (et du rôle des puissants) ? Il s'agit de montrer ici le glissement architectural de la défense à l'ostentation.
- Sur le thème de la poliorcétique. Étude et fabrication d'engins de guerre. Décrire le fonctionnement de ces objets techniques. S'interroger : à quoi servent-ils ? Comment fonctionnent-ils ? Quels outils mathématiques sont utilisés pour leur fabrication (compas, corde à treize nœuds) ? ...
- Sur le thème des soldats au combat. Développer l'agilité et l'habileté à travers un cycle en EPS autour, par exemple, de jeux collectifs.



Fiche pédagogique établie en collaboration avec Fanny Dufour, enseignante missionnée par l'Académie d'Orléans-Tours auprès du *Service conservation et valorisation des monuments et musées départementaux*.