

Voyage au Moyen-Âge !

Découvrez à travers ces jeux et dans les livres qui l'accompagnent, des personnages du Moyen-Âge et leurs actions héroïques mythiques, drôles ou merveilleuses. A vous de jouer !



Jeu de l'oie

Mode d'emploi

On y joue seul, à plusieurs ou en groupe.

But du jeu

Trouver les bonnes réponses des cartes «question», et réaliser des actions.

Contenu du jeu

- un décor - un plateau de jeu - un dé - 4 pions
- 8 Personnages :
Renart - Lancelot - Merlin – La fée Viviane- Licorne – Griffon – Iseult – Le Roi Arthur
- un coffret contenant :
 - 20 cartes «question» : "Les découvreurs"
 - 12 cartes «question » : "Les experts"
- 3 plaques «action»



Règles du jeu de l'oie

- Lancez le dé et avancez votre pion du nombre indiqué.
Les cases «question» permettent de tirer une carte.
Chaque question concerne un personnage ou un aspect de la vie au Moyen-Âge.
- Déposez votre carte «question » devant vous et lisez la question.
- Choisissez une des réponses proposées.
- Retournez la carte et vérifiez si vous avez bien trouvé la bonne réponse.
- Certaines cases font avancer ou reculer de 3 points, ou encore passer son tour
- D'autres cases proposent de mener les actions suivantes :
 - Déchiffrer un des textes écrits dans les caractères de l'époque.
 - Remettre dans l'ordre une BD de l'époque (Tapisserie de Bayeux).
 - Dessiner son blason à la craie à l'aide d'exemples.



Cartes «question» : LES DÉCOUVREURS

1. Comment s'appelle le loup dans le Roman de Renart ?
a. Garou b. Ysengrin c. Croc Blanc
2. Quel est le surnom de Renart ?
a. Goupil b. Tibert c. Chantecler
3. Par qui Lancelot est-il enlevé, puis élevé ?
a. Viviane b. Morgane c. Guenièvre
4. Lequel de ces chevaliers ne fait pas partie de la Table Ronde ?
a. Perceval b. Chevalier Bayard c. Gauvain
5. Lequel de ces personnages n'habite pas dans un château ?
a. Ivanhoë b. Robin des bois c. Arthur
6. Comment s'appelle la femme du roi Arthur ?
a. Guenièvre b. Jeanne d'Arc c. Marianne
7. Lequel des personnages a réellement existé ?
a. Ivanhoë b. Jeanne d'Arc c. Merlin
8. Quel animal possède une corne sur le front ?
a. Le centaure b. La licorne c. Le Minotaure
9. Comment s'appelle la cérémonie où on devient chevalier ?
a. L'élection b. Le tournoi c. L'adoubement
10. Quelle est l'arme de Robin des bois ?
a. l'arc b. l'épée c. le fusil
11. Comment s'appelle la bien-aimée de Tristan ?
a. Morgane b. Jeanne d'Arc c. Iseult
12. Dans quel pays vit Robin des bois ?
a. La France b. L'Angleterre c. L'Allemagne
13. Lequel de ces détectives est un héros du Moyen-Age ?
a. Garin Trousseboeuf b. Hercule Poirot c. Sherlock Holmes
14. Qui est John Howe ?
a. Un chevalier b. Un écrivain c. Un illustrateur
15. Quel est le nom de l'épée d'Arthur ?
a. Excalibur b. Durandal c. Dard
16. Lequel de ces personnages n'habite pas dans la forêt ?
a. Ivanhoë b. Robin des bois c. Merlin

17. *Quel est le nom du colporteur de fabliaux ?*

- a. *Un ménestrel* b. *Un conteur* c. *Un narrateur*

18. *Dans quelle partie du château le seigneur habite-t-il ?*

- a. *Dans le cachot* b. *Dans les douves* c. *Dans le donjon*

19. *Quel est le nom du jeune garçon qui se met au service d'un chevalier avant d'être armé chevalier à son tour ?*

- a. *Un fou* b. *Un troubadour* c. *Un écuyer*

20. *Qui travaille au château ?*

- a. *Le forgeron* b. *Le tailleur de pierre* c. *Le bibliothécaire*

RÉPONSES: 1 b - 2 a - 3 a - 4 b - 5 b - 6 a - 7 b - 8 b - 9 c - 10 a - 11 c - 12 b - 13 a - 14 c - 15 a - 16 a - 17 a - 18 c - 19 c - 20 a b



Cartes «question» : LES EXPERTS

1 / *Qui prit la fuite avec un collier d'anguilles autour du cou ?*

- a / *Renart* b / *Viviane* c / *Gargantua*

2 / *Qui excelle dans la métamorphose, en particulier en cerf?*

- a / *Lancelot* b / *Merlin* c / *la licorne*

3 / *Qui a été enlevé à ses parents et élevé sous la surface d'un lac dans un château merveilleux ?*

- a / *Iseult* b / *Merlin* c / *Lancelot*

4 / *Qui est à la fois monstre sanguinaire et très paisible ?*

- a / *le dragon* b / *la Licorne* c / *Gargantua*

5 / *Qui fit croire au loup Ysengrin que le Paradis se trouve au fond d'un puits ?*

- a / *le Dragon* b / *Merlin* c / *Renart*

6 / *Qui accablé par la chaleur a bu un philtre d'amour qui ne lui était pas destiné ?*

- a / *Viviane* b / *Iseult* c / *Lancelot*

7 / *Qui est en quête perpétuelle de soi ?*

a / Lancelot b / Merlin c / Iseult

8 / Qui a le pouvoir de voyager dans le temps ?

a / Merlin b / Iseult c / Lancelot

9 / Qui possède l'objet pouvant neutraliser les poisons et quel est cet objet ?

*a / la Licorne b / Merlin c / Viviane
d / une corne e / une baguette magique f / une queue de poisson*

10 / Qui est à la fois aquatique, terrestre, céleste et souterrain ?

a / Merlin b / La Licorne c / le Dragon

11 / Sur la tombe de qui poussa une ronce ?

a / Lancelot b / La Licorne c / Iseult

12 / Qui est le gardien d'une grotte, d'une caverne ou d'un trésor ?

a / Merlin b / le Dragon c / Lancelot

RÉPONSES: 1 a - 2 b - 3 a - 4 b - 5 a - 6 b - 7 c - 8 a - 9 a d - 10 c - 11 b - 12 b

ABécéDaire Médiéval

- Un plateau de Jeu
- Un mode d'emploi
- Une boîte contenant 7 cartes à thème
- Un sachet contenant un dé et 4 pions



But du jeu

Il s'agit d'arriver au château le plus rapidement possible en ayant trouvé des mots qui commencent par les lettres données.

Préparation du jeu

Choisir un thème en fonction de l'âge des enfants (prénom, animaux, ...) ou tirer au sort une carte « Thème ».

Déroulement

Après un lancer du dé, le joueur doit trouver un mot qui commence par la lettre de la case et qui correspond au thème choisi.

S'il ne trouve pas, le joueur ou l'équipe retourne sur la case dont il est parti : il relancera le dé au tour suivant.

Quand le joueur tombe sur la case « ? », il peut donner un mot de son choix.

Quand le pion s'arrête sur une case « licorne », le joueur rejoue immédiatement

et repart en sens inverse. Au tour suivant, il reprendra le cours du jeu dans le bon sens.

Pour gagner, il faut tomber obligatoirement sur la case «château »

Livres

Vous pouvez décider d'utiliser le dictionnaire à côté de vous et prévoir une sélection de romans et documentaires sur le Moyen-Âge.

Variantes

Écrire une phrase le temps d'un tour de plateau.

Imaginer une histoire à l'oral, le temps d'un tour de plateau.

Thèmes

1. Les chevaliers de la Table Ronde
2. La vie au Moyen-Âge
3. Les animaux imaginaires
4. Les châteaux forts
5. Le Roman de Renart
6. une carte véléda
- 7.une carte véléda
- 8.une carte véléda

Éléments des jeux réalisés par la Bibliothèque des Côtes d'Armor

Jeu de l'oie:

- un décor triptyque
- un plateau de jeu "Jeu de l'oie"
- un sachet contenant un dé et 4 pions
- 8 Personnages : Renart - Lancelot - Merlin - Viviane - Licorne – Griffon - Iseult - Roi Arthur
- un coffret contenant 32 cartes:
 - 20 cartes «question» : "Les découvreurs" et 12 cartes «question» : "Les experts"
 - 3 cartes neutres
- 3 plaques «action» :
 - Plaque avec blason, plumier, craies, éponge
 - Plaque avec 3 extraits de textes
 - Plaque avec 3 illustrations BD

Livret-Jeu papier

Jeu "ABCDaire Médiéval"

- un mode d'emploi
- un plateau de jeu
- une boîte contenant 7 cartes en bois
- un sachet contenant un dé en bois et 4 pions

Conditionnement:

- 2 coffres en bois



Autres pistes d'animation

Kamishibai : « Le joueur de flûte de Hamelin »

Le roi a envoyé à Hamelin son inspecteur pour enquêter sur la disparition de tous les enfants de cette ville de Basse Saxe.

L'inspecteur royal interroge l'aubergiste et ce dernier raconte : l'invasion des rats, l'arrivée de l'étranger, le marché conclu avec la ville et comment tous les habitants l'ont bien accueilli et largement récompensé. Tous deux discutent et les images défilent, elles montrent une réalité tout autre : la cupidité et le mépris de toute une ville pour ce joueur de flûte qui finalement les a punis.

Ce kamishibai peut faire l'objet d'une lecture à deux : l'inspecteur du roi et l'aubergiste. Le texte au verso est composé sous forme de dialogue. (*Source/ édition Callicéphale*)

Livret-jeu « Bestiaire fantastique : inventez une créature imaginaire

- *Donne un nom :*
- *Définis ses attributs :*
- *Écris son histoire :*
- *Dessine ta créature :*

Livret-jeu « personnage médiéval »

Choisis un des personnages suivants :

Une demoiselle - un chevalier - une fée - un enchanteur - un animal fantastique : dragon, licorne... - un personnage du Roman de Renart - un aventurier

Crée sa carte d'identité :

Nom :

Lieu de vie :

Signes particuliers :

Régime alimentaire :

Exploits :

Pouvoirs :

« Des mots... une histoire »

Règles du jeu

Pour chaque fiche, lancez le dé et déterminez ainsi un élément de votre histoire.
Vous obtenez un titre, un personnage, deux noms communs et un verbe

Tous ces éléments sont à intégrer dans l'histoire que vous allez imaginer.

Bien sûr, le titre tiré au sort est le titre de votre histoire. Les autres éléments devront tous apparaître dans votre texte dans l'ordre que vous souhaitez.

Vous pouvez jouer seul ou à plusieurs.

TITRE

1. La dame à la licorne
2. Mystère à l'abbaye
3. Où dorment les fées
4. Le secret du chevalier
5. L'épée enchantée
6. Le loup

PERSONNAGES

1. Le petit Lancelot
2. Renart
3. Robin des Bois
4. La petite Adèle
5. Le dragon
6. Le ménestrel

NOMS COMMUNS

1. Océan
2. Lune
3. Armure
4. Anguille
5. Philtre d'amour
6. Lumière

NOMS COMMUNS

1. Voyage
2. Combat
3. Cheval
4. Enluminure
5. Secret
6. Château

ADJECTIFS

1. Vaillant
2. Précieux
3. Discret
4. Froid
5. Verdâtre
6. Éphémère

ADJECTIFS

1. Muet
2. Petit
3. Rusé
4. Monstrueux
5. Impitoyable
6. Nouveau

VERBES

1. Rêver
2. Combattre
3. Tailler
4. Partir
5. Escalader
6. Lire