



CENTRE DE L'IMAGINAIRE ARTHURIEN

ACTIVITÉS GROUPES 2016

ATELIERS DES LÉGENDES

Premiers Contes

À partir de 4 ans

Il était une fois

À partir de 6 ans

Vie au Moyen Âge

À partir de 8 ans

Image et Légende

À partir de 8-11 ans

Château de Comper-en-Brocélande - Petite Maison des Légendes - 56430 Concoret - Tél: 02.97.22.79.96.
contact@centre-arthurien-broceliande.com - www.centre-arthurien-broceliande.com

ATELIERS DES LÉGENDES

À PARTIR DE 4 ANS

PREMIERS CONTES

DURÉE : 1H30

12 PARTICIPANTS MAXIMUM / À PARTIR DE 4 ANS

TARIF : 100€

Les ateliers *Premiers contes* permettent un travail collectif en classe ou au Centre Arthurien. Dans le cas d'une visite en Brocéliande, les ateliers se déroulent au Château de Comper ou à la Petite maison des légendes, dans le bourg de Concoret, selon la disponibilité des locaux. L'activité Premiers Contes s'articule en deux temps :

LE CONTE

En guise d'introduction à cette activité, notre intervenant propose aux enfants un conte, en rapport avec la thématique sélectionnée.

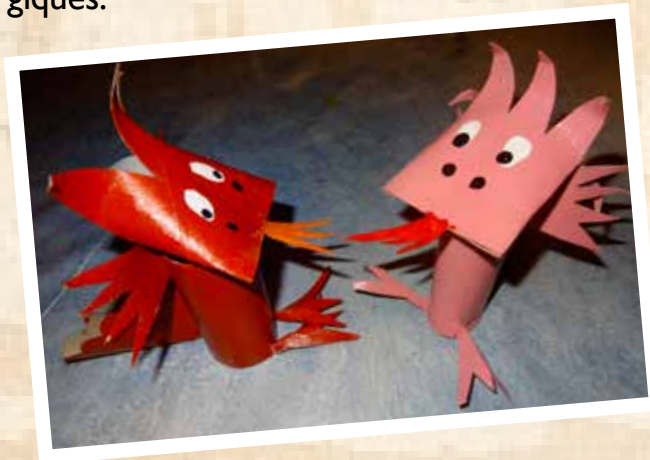
Il aura souvent pour ce faire des marionnettes, peluches ou autres accessoires.



L'ATELIER

La deuxième étape de l'intervention consiste en un atelier de travail manuel. Chaque enfant crée son propre personnage de conte, qu'il pourra emporter avec lui.

L'atelier est réalisé intégralement à partir de matériaux de récupération et/ou écologiques.



THÉMATIQUES

Le thème abordé lors de ces ateliers *Premiers Contes* est à choisir parmi les propositions suivantes :

DRAGONS

KORRIGANS

CHEVALIERS

GÉANTS



ATELIERS DES LÉGENDES

À PARTIR DE 6 ANS

IL ÉTAIT UNE FOIS

DURÉE : 1H30

25 PARTICIPANTS MAXIMUM

TARIF : 100€

Les ateliers *Il était une fois* permettent un travail collectif en classe ou au Centre Arthurien. Dans le cas d'une visite en Brocéliande, les ateliers se déroulent au Château de Comper ou à la Petite maison des légendes, dans le bourg de Concoret, selon la disponibilité des locaux. Les séquences d'1h30 sont à choisir parmi les propositions suivantes :

HÉROS & CHIMÈRES

Le héros, qu'il soit masculin ou féminin, est la force vive de nos mythologies et de nos légendes. La chimère, être fantastique composé d'éléments d'animaux existants a longtemps été son adversaire... mais peut-être est-elle un allié ?

Les participants pourront ici créer leur héros ou leur chimère, et lui donner vie via un dessin... ou tout simplement leur imagination !



CRÉER SON HISTOIRE

Le conte est un exercice, une forme particulière d'écriture. Il convient de respecter sa forme, mais il est possible de laisser libre cours à son imagination et d'y convoquer des motifs médiévaux ou d'autres plus modernes.

Il s'agit donc ici de décrypter dans un premier temps le schéma narratif du conte, puis de s'en servir pour raconter une histoire... ou plusieurs !



CONTE ET ORALITÉ

Aimer les histoires, c'est une chose. Les raconter face à un public en revanche, c'en est une autre !

À travers des exercices pratiques, l'intervenant apprendra aux participants les techniques de l'oralité et du métier de conteur : moduler la voix, appuyer le regard, utiliser la gestuelle, ou plus simplement étayer son histoire. Au-delà du cas particulier du conte, cet atelier a pour but de se sentir plus à l'aise en s'exprimant à l'oral.

SÉQUENCE « IL ÉTAIT UNE FOIS »

Il est possible de combiner ces trois ateliers en une séquence longue, sur une semaine entière ou plusieurs mois, afin de créer, par exemple, un spectacle de conte en vue d'une restitution.



ATELIERS DES LÉGENDES

À PARTIR DE 8 ANS

VIE AU MOYEN ÂGE

DURÉE : 1H30

25 PARTICIPANTS MAXIMUM / À PARTIR DE 8 ANS

TARIF : 100€ / 150€*

Les ateliers *Vie au Moyen Âge* permettent un travail collectif en classe ou au Centre Arthurien. Dans le cas d'une visite en Brocéliande, les ateliers se déroulent au Château de Comper ou à la Petite maison des légendes, dans le bourg de Concoret, selon la disponibilité des locaux. Les séquences d'1h30 sont à choisir parmi les propositions suivantes :

ARCHERIE(*)

La maîtrise de l'arc est indispensable pour les nobles du Moyen Âge, que ce soit à la guerre ou pour alimenter les tables grâce à la chasse. Mais l'archerie, c'est aussi un imaginaire qui lui est propre, comme le découvriront les participants. *Uniquement lors d'une venue en Brocéliande.*

APOTHICAIRES (*)

Au Moyen-Âge, les plantes jouaient un rôle primordial dans la santé des hommes, mais aussi dans le parfum de leur cuisine. Les participants sont invités à découvrir le métier d'apothicaire et à repartir avec un peu de leur étrange savoir.

ARMES ET ARMURES

Comment combattaient les hommes ? Quel était le poids d'une armure ? Quelle formation suivaient les chevaliers ? Autant de questions qui trouveront leurs réponses sous une forme théorique, mais aussi pratique puisqu'un des participants sera invité à enfiler une armure complète.

CALLIGRAPHIE (*)

Après une brève histoire de l'écriture, les participants, plume d'oie ou calame en main, pourront s'essayer au métier de moine-copiste en reproduisant les lettres telles que les traçaient les hommes du Moyen Âge. **15 participants max.**

ESCRIME

Manier une épée est indispensable à l'aspirant chevalier. Mais cet apprentissage n'est pas seulement technique, il est aussi moral. À travers une initiation à l'escrime médiévale, les participants pourront aussi entrevoir au code d'honneur qui régissaient les relations entre les hommes d'armes.

HÉRALDIQUE

À partir du XI^{ème} siècle, les blasons apparaissent sur les vêtements et boucliers des seigneurs, y compris dans la légende arthurienne où chaque chevalier de la Table Ronde porte ses propres couleurs. Après un rappel historique, chaque participant inventera son blason, son nom de chevalier et sa devise.



JONGLERIE

Le jongleur n'est pas seulement un acrobate. Au Moyen Âge, c'est aussi celui qui conte et qui chante dans la cour des seigneurs afin de les divertir. Les participants pourront ici s'essayer à quelques figures. Au programme : balles, massues et couteaux !

MAGIE(*)

Tout comme le jongleur, le magicien n'a eu de cesse d'amuser les petits et les grands. Le plus célèbre d'entre eux est d'ailleurs un personnage de la légende arthurienne: Merlin. Les participants apprendront dans cet atelier quelques tours à ramener chez eux. *Uniquement lors d'une venue en Brocéliande.*

TABLE AU MOYEN-ÂGE

Comment les seigneurs recevaient-ils leurs hôtes ? Que mangeaient et buvaient les plus pauvres comme les plus riches ? C'est ce que découvriront les participants dans un atelier interactif tout en réalisant une boisson médiévale... qui leur réserve quelques surprises !

(*) supplément de 50 € pour les ateliers marqués d'une étoile

ATELIERS DES LÉGENDES

À PARTIR DE 8 ANS

IMAGE & LÉGENDE

DURÉE : SELON PROGRAMME

NOMBRE MAXIMUM DE PARTICIPANTS SELON PROGRAMME

TARIF : SUR DEVIS

Les ateliers *Image & Légende* permettent un travail collectif en classe ou au Centre Arthurien. Dans le cas d'une visite en Brocéliande, les ateliers se déroulent au Château de Comper ou à la Petite maison des légendes, dans le bourg de Concoret, selon la disponibilité des locaux. Les ateliers Stop-Motion et Costume et mise en scène peuvent avoir lieu sur une demi-journée. Kamishibai et Cinéma de légende s'inscrivent dans des séquences longue durée, à programmer avec les enseignants ou organisateurs.

COSTUMES ET MISE EN SCÈNE

Le temps d'une demi-journée, le Centre de l'Imaginaire Arthurien met à disposition un intervenant ainsi que ses ressources matérielles (costumes, accessoires, décors dans le cas d'une venue en Brocéliande) afin de donner vie soit à un roman-photo, soit à un sketch vidéo. Le projet devra au préalable être préparé par l'enseignant.

NB : L'élaboration du scénario peut faire l'objet d'un atelier Il était une fois.

À PARTIR DE 8 ANS.

STOP MOTION

Le stop-motion est une technique d'animation qui consiste à déplacer des objets en les photographiant image par image. C'est celle utilisée par les célèbres studios Aardman en Angleterre.

L'histoire prend alors vie, souvent sur un format court (comptez 3h de travail pour un résultat d'environ 1 min 30).

NB : L'élaboration du scénario peut faire l'objet d'un atelier Il était une fois.

À PARTIR DE 10 ANS.

KAMISHIBAI & ILLUSTRATION

Le kamishibai est un théâtre d'illustrations japonais qui sert de support pour raconter des histoires. Les participants devront ici sélectionner ou écrire un conte avant de le mettre en image. Le Centre Arthurien peut alors organiser l'intervention d'un de ses artistes associés.

À PARTIR DE 10 ANS.

CINÉMA DE LÉGENDE

Réalisation d'un court ou moyen-métrage grâce à des intervenants du Centre Arthurien, autour d'une réécriture d'un conte ou d'une légende.

À PARTIR DE 11 ANS.

ATELIERS DES LÉGENDES

CONTACTS

CONTACTS ET COORDONNÉES

DE MARS À OCTOBRE
Château de Comper-en-Brocéliande
56 430 Concoret

DE NOVEMBRE À MARS
Petite Maison des Légendes
14, place du Pâtis Vert
56 430 Concoret

contact@centre-arthurien-broceliande.com
02.97.22.79.96.
centre-arthurien-broceliande.com

