



CENTRE DE L'IMAGINAIRE ARTHURIEN

ACTIVITÉS GROUPES

ATELIERS DES LÉGENDES

Premiers Contes

À partir de 3 ans - Maternelle

Il était une fois

À partir de 6 ans/CP

Vie au Moyen Âge

À partir de 8-11 ans/CE-CM

Image et Légende

À partir de 8-11 ans/CE-CM

Château de Comper-en-Brocéliande - 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 3 ANS - MATERNELLE

PREMIERS CONTES

DURÉE : 1H30

25 PARTICIPANTS MAXIMUM - 1 ACCOMPAGNATEUR POUR 5 ENFANTS MINIMUM

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. Les ateliers s'articulent autour de deux axes : conte (en rapport avec le thème sélectionné) et activité.



KORRIGAN

Explorez l'univers des Korrigans au détour des sentiers de Brocéliande : trois histoires pour réaliser trois activités et ramener un fragment du monde du Petit Peuple. Les sens seront mis à l'épreuve : toucher, observation et créativité au programme !

En extérieur uniquement.

DRAGON

Le Dragon Kanevedenn a besoin de vous ! Quatre épreuves donneront l'occasion aux enfants, répartis en équipes, de prouver leur habileté au Maître Dragonnier. Réflexion, observation et toucher seront nécessaires pour repartir avec Kanevedenn.

En extérieur uniquement.

ATELIERS DES LÉGENDES

À PARTIR DE 6 ANS/CP ET +

IL ÉTAIT UNE FOIS

DURÉE : 1H30

25 PARTICIPANTS MAXIMUM

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 ateliers 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 créée en commun !



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 8-11 ANS/CE-CM ET +

VIE AU MOYEN ÂGE

DURÉE : 1H30

25 PARTICIPANTS MAXIMUM

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 ateliers d'1h30 sont à choisir parmi les propositions suivantes :

ARCHERIE (DÈS 10 ANS/CM)

La maîtrise de l'arc est indispensable pour les nobles du Moyen Âge. Mais l'archerie, c'est aussi un imaginaire qui lui est propre, comme le découvriront les participants.

En extérieur uniquement.

Uniquement lors d'une venue en Brocéliande.

Réalisé par un intervenant extérieur.

APOTHICAIRES (DÈS 10 ANS/CM)

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.

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.

ESCRIME (DÈS 10 ANS/CM)

Que ce soit à l'époque médiévale ou dans les films de chevalerie, manier une épée est indispensable à l'aspirant chevalier. À travers une initiation à l'escrime artistique ou martiale, les participants pourront s'entraîner à l'art du combat.

En extérieur uniquement.

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.



TABLE AU MOYEN-ÂGE

Comment les seigneurs recevaient-ils leurs hôtes ? Que mangeaient et buvaient les plus pauvres comme les plus riches ? Quelle est la différence entre ce qu'ils mangeaient et ce que nous mangeons ? C'est ce que découvriront les participants dans cet atelier interactif.

JEU DE PLATEAU ARTHURIEN

Activité coopérative et collective dans l'univers du roi Arthur. Vos élèves devront mutualiser leurs connaissances et leur habileté afin de trouver le Graal.

ATELIERS DES LÉGENDES

À PARTIR DE 8-11 ANS

IMAGE & LÉGENDE

DURÉE : SELON PROGRAMME

NOMBRE MAXIMUM DE PARTICIPANTS SELON PROGRAMME

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. *Costume et mise en scène* peut avoir lieu sur une demi-journée. Kamishibai s'inscrit 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.

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.

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

