

1. Les marchands

Etape 1 : au CDI

→ quizz permettant d'identifier les marchandises transportées et/ou leur origine

ex. d'où viennent les cuirs ? Trouver une profession utilisant les cuirs et dont le nom découle de cette origine géographique (cordonnier ← Cordoue) ; les étoffes damassées, etc.

ex. questions sur les épices, leur origine et leurs prix

Une fois que les marchandises sont identifiées, celles-ci sont fixées aux chariots et aux montures et le groupe se met en route avec un autre groupe de marchands (en réalité les brigands qui prennent à chaque fois l'identité du groupe avec lequel ils voyagent)

Etape 2 : à l'intersection, les autres marchands les quittent, en convaincant le plus riche des marchands de partir avec eux (un adulte qui a en sa possession une fiole en verre de Venise contenant le plus précieux des épices) ; les marchands refixent leurs marchandises et poursuivent leur route

En route, ils s'aperçoivent qu'ils ont été volés par les marchands qui les accompagnaient.

A l'intersection suivante, ils croisent des chevaliers allant à un tournoi. Les chevaliers les rassurent, ils pourront les protéger en cas de nouvelle mauvaise rencontre. Les marchands font la description des brigands (attention ils ne doivent pas utiliser le nom des élèves, mais uniquement les décrire)... on ne sait jamais, les chevaliers pourront peut-être les rattraper...

Etape 3 :

A une nouvelle intersection, rencontre d'un groupe de paysans libres voyageant avec des moines. Les chevaliers connaissent un raccourci qui leur permettra certainement de tendre une embuscade aux brigands...

Les marchands ne peuvent pas les suivre, la route qu'empruntent les chevaliers est plus courte mais aussi très pentue, ils ne parviendront pas à la prendre avec leurs chargements. Les paysans leur proposent de poursuivre la route avec eux... ils habitent la clairière voisine, ils vous indiqueront ensuite la route à poursuivre.

Etape 4 : arrivés à la clairière où vivent les paysans, vous croisez des chevaliers revenant de la guerre ; ceux-ci se rendent également à la ville voisine (point d'arrivée) où se tient une foire ; ils vous escortent

Arrivée sur place :

à l'arrivée en ville, plusieurs étapes : le péage à l'entrée sauf pour le marchand qui habite la ville et qui a un droit de franchise

rendez-vous sur la place de la grenette (place où l'on vend les grains)

peut-être y trouverez-vous le prévost pour lui faire part du vol que vous avez subi

rendez-vous à l'hostel des monnaies pour vérifier que la monnaie que vous avez en votre possession est de bonne aloi

sur la place, vous commencez vos affaires, un marchand italien vous propose d'acheter vos marchandises, en échange d'une lettre de change

2. Les brigands

Etape 1 : au CDI

le rôle n'est pas indiqué à l'avance, à eux de le découvrir en recherchant ce que signifient les termes routier, écorcheur, malandrin, coquillard, balligand

→ ce sont donc des brigands de grand chemin ; ils doivent adopter l'identité du groupe qu'ils accompagnent...

Départ avec les marchands (à qui vous essayez de prendre quelques biens discrètement) et notamment avec le plus riche des marchands que vous n'avez jamais croisé (il vous a imprudemment montré qu'il avait en sa possession une fiole en verre de Venise comprenant la plus riche des épices -rôle rempli par un adulte)

A la première intersection, quittez les marchands avant qu'ils s'aperçoivent du vol et convainquez le plus riche des marchands de partir avec vous...

Etape 2 : avant l'intersection suivante, volez au marchand ses marchandises et abandonnez-le sur place... si vous croisez des chevaliers, cachez-vous...

A l'intersection, vous retrouvez un groupe de croisés, vous vous faites passer vous aussi pour des croisés et vous poursuivez avec eux le chemin

A la traversée du bois, vous entendez les loups hurlés au loin...

Etape 3 : à l'intersection suivante, vous croisez des pèlerins avec qui vous continuez... vous sortez les coquilles que vous avez toujours sur vous pour vous faire passer pour des pèlerins revenant de Saint-Jacques-de-Compostelle...

Etape 4 :

malheureusement, sur le chemin, vous croisez des chevaliers revenant d'un tournoi qui vous regardent avec méfiance : des marchands vous ont très précisément décrit...

Ils vous escortent jusqu'à la ville (point d'arrivée) où ils vous remettront au prévost royal

Arrivée sur place :

Ne trouvant pas la prison, les chevaliers se rendent sur la principale place, où le prévost est souvent lorsque s'y tiennent les foires...

celui-ci entend aussi les marchands : plus personne n'a vu le plus riche des marchands après qu'il ait été dépouillé... qu'est-il devenu ? L'ont-ils « écorché » ?

3. Les chevaliers revenant de la guerre

Etape 1 : à la salle d'armes / gymnase

Les prêtres qui vous accompagnent ont béni les armes et entendu vos confessions.

Essai de l'armure : une armure peut peser jusqu'à 20-25 kg ; à l'aide des poids mis à votre disposition, faites un relais autour du terrain où chacun portera au moins la moitié de ce poids.

Une fois le relais terminé, prenez la route : vous avez apporté votre soutien au roi pour la guerre qu'il menait contre un de ses vassaux. Vous retournez sur vos fiefs. Les prêtres vous accompagnent.

Etape 2 :

Vous croisez des serfs de vos fiefs sur votre chemin. Vous poursuivez votre route avec eux.

Sur le chemin, vous expliquez aux serfs que vous souhaitez qu'ils défrichent les forêts présentes sur vos fiefs.

Etape 3 :

vous croisez des marchands voyageant avec des paysans libres. Vous poursuivez votre chemin avec les marchands qui réclament votre protection jusqu'à la ville où se tient une foire aujourd'hui.

Au lieu d'arrivée :

- sur la place principale, vous retrouvez les paysans de vos fiefs qui ont discuté avec les paysans libres ; en échange des défrichements, ils réclament leur liberté.
- Étudier les remparts/ les éléments défensifs du château (à adapter en fonction des monuments présents)

4. Les chevaliers allant à un tournoi

Etape 1

- au CDI, quizz, recherche de vocabulaire : adoubement, tournoi, hommage, fief et/ou au sujet de chevaliers connus : Lancelot, définition de courtoisie
- départ avec les croisés

Etape 2 :

à une intersection, les deux groupes se séparent, les chevaliers rencontrent les marchands à qui ils accordent leur protection ; ceux-ci leur décrivent les brigands qui les ont détroussés.

Etape 3 :

rencontre des paysans et des moines ; vous souhaitez aller plus vite car vous vous doutez du chemin pris par les brigands, vous avez une chance de leur tendre une embuscade. Vous faites route avec les moines qui sont aussi pressés de retourner à l'abbaye de Cluny.

Etape 4 :

vous capturez les brigands, vous les présenterez au prévost royal en arrivant en ville ; vous le trouvez sur la principale place où se tient une foire.

5. Les paysans libres

Etape 1 :

- départ immédiat avec les moines pour se rendre en la paroisse de...
- ceux-ci vous annoncent qu'ils viennent prélever la dîme dûe à l'abbé de Cluny
- regardez les prés et les champs qui vous entourent, combien de temps cela a-t-il pu prendre pour les défricher ?
- Arrivés à l'église paroissiale, restez dans le chœur pendant que les moines se rendent dans le chœur qui leur est réservé
- reprenez la route ensemble
- si vous passez à côté de forêts ou d'étangs, gardez vous de pêcher ou de chasser, le seigneur des lieux punit sévèrement le braconnage lorsqu'il rend justice.

Etape 2 :

à une intersection, vous croisez des marchands, vous les guidez

à adapter en fonction du paysage, des animaux présents dans les champs, les cultures, etc.

Etape 3 :

à une intersection, vous croisez les serfs, vous poursuivez le chemin avec eux, pour vous rendre au moulin banal

en chemin, vous leur expliquez que vous avez obtenu votre liberté avec les défrichements : cela demandait de grands efforts à leurs parents, le seigneur a alors accordé la liberté aux enfants qui naîtraient et après dix ans de mise en culture ; ils doivent payer le champart.

Lieu d'arrivée :

si moulin ou four banal, visite des lieux, il faut payer les banalités

vous entendez l'angélus, vous vous rendez à l'église

6. Les serfs

Etape 1 :

- certains d'entre vous dépendent du seigneur de ..., vous vous rendez à son château pour lui remettre vos redevances et faire vos corvées
- le seigneur est absent, vous déposez vos grains dans ses granges / le seigneur est présent, il vous reçoit dans la pièce principale de son château (si visite d'un château possible)
- reprenez la route

Etape 2 :

vous rencontrez d'autres seigneurs dont une partie d'entre vous dépend, vous poursuivez la route avec eux ; en chemin ceux-ci vous expliquent qu'ils veulent que vous défrichiez les forêts présentes sur leurs fiefs

Etape 3 :

vous rencontrez les paysans libres qui vous expliquent comment ils ont obtenu leur liberté
vous faites route ensemble pour vous rendre au moulin/four banal

Lieu d'arrivée :

four/moulin banal si possible, avec paiement des banalités
angélus sonne → rendez-vous à l'église

7. Les moines

Etape 1 :

- vous vous rendez à la paroisse de ... avec les paysans libres pour recevoir la dîme
- arrivés à l'église, vous pénétrez dans le chœur où vous êtes les seuls avec les prêtres à pouvoir entrer ; observation des décors, forme générale du chœur ; les paysans restent dans la nef
- vous reprenez votre chemin, si vous devez traverser un pont, vous devrez verser un péage, néanmoins comme le seigneur des lieux est en pénitence, il vous laisse passer sans rien réclamer de vous
- vous reprenez la route pour regagner l'abbaye de Cluny

Etape 2 :

vous croisez les chevaliers allant à un tournoi, vous poursuivez votre route avec eux ; vous voulez avancer rapidement et profiter de leur protection en chemin, tentez de les convaincre de laisser les tournois et de prendre la croix pour libérer le tombeau du Christ

Etape 3:

vous croisez des brigands et des pèlerins ; les chevaliers escortent les brigands et vos montures sont trop fatiguées pour avancer aussi rapidement, vous poursuivez donc avec les pèlerins qui vous expliquent les nombreux périls qu'ils ont rencontrés sur la route qui les a menés à Saint-Jacques-de-Compostelle.

Lieu d'arrivée :

rendez-vous à l'église, la comparer avec celle de la paroisse de... : quels sont les points communs / les différences ? Décors, etc.

8. Les prêtres

Etape 1

vous accompagnez les chevaliers revenant de la guerre jusqu'à la salle d'armes puis reprenez la route avec eux

Etape 2

vous rencontrez les pèlerins

vous entendez les cris des loups, vous leur racontez que vous avez donné l'extrême onction à un homme qui avait été mortellement blessé, vous le connaissiez depuis sa naissance et vous lui aviez administré tous les sacrements. Vous espérez que cela suffit à lui assurer son salut

Etape 3 :

vous rencontrez les croisés, vous les félicitez d'avoir pris les armes au service de Dieu
vous-mêmes avez rencontré en chemin pour Saint-Jacques-de-Compostelle, des hérétiques...

Lieu d'arrivée :

l'angélus sonne ; pn vous attend à l'église pour la messe

vous utiliserez les chapiteaux pour illustrer votre sermon, notamment ceux qui représentent les affres de l'enfer

9. Les croisés

Etape 1

- au CDI / quizz : que signifie croisade ? Quel mot trouve-t-on dedans ? Quels symboles trouve-t-on sur vos vêtements ? Où vous rendez-vous ? Etc;
- départ avec les chevaliers allant à un tournoi

Etape 2 :

vous croisez des personnes qui se font passer pour des croisés ; vous êtes heureux de ne pas faire le chemin seuls

Etape 3 :

vous poursuivez les prêtres qui vous félicitent de vous êtres mis au service de Dieu. Ils vous questionnent sur le déroulement de la croisade : êtes-vous parvenus à libérer le tombeau du Christ ?

Lieu d'arrivée :

l'angélus sonne, rendez-vous à l'église

10. Les pèlerins

Etape 1

- vous êtes des pèlerins revenant de Saint-Jacques-de-Compostelle, vous avez sur vous une coquille , symbole des pèlerins
- vous avez rencontré en chemin un pèlerin de la paroisse de ..., vous avez promis de donner de ses nouvelles à ses proches
- vous accompagnez les serfs qui se rendent au même endroit
- (si seigneur est là, il vous fait entrer pour que vous lui ractontiez votre périple ; regardez la richesse de sa demeure)
- vous reprenez votre route guidés par les serfs

Etape 2

vous rencontrez les prêtres, vous poursuivez avec eux
épisode des loups ; vous expliquez aux prêtres que vous avez rencontrés de nombreux périples sur votre route / ou dialogue au sujet du jugement dernier dont vous avez vu en chemin une représentation sur le tympan de Sainte-Foy-de-Conques

Etape 3

vous rencontrez un groupe de personnes qui vous disent être des croisés, certains disent qu'ils ont fait un pèlerinage jusqu'à Rome

Etape 4

vous rencontrez des moines et des chevaliers allant à un tournoi ; ces derniers vous révèlent que vos compagnons de route sont en réalité des brigands ; ils les escortent jusqu'à la ville
vous poursuivez avec les moines

Lieu d'arrivée

l'angélus sonne ; rendez-vous à l'église.