

Séquence 2	COMPOSER SON BLASON	Ref scéno
------------	---------------------	-----------

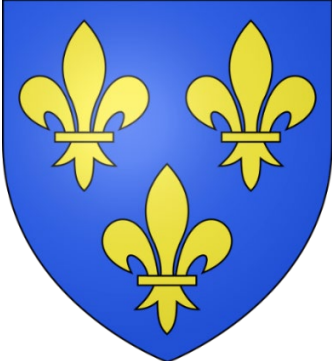
Dispositif

Type de dispositif :	Nb utilisateurs :	Contenu audio :	Langue :	Durée :	Public cible :	Type d'écran :
☐ Graphique ☐ Sonore ☐ AV-MM ☐ Multimédia interactif ☐ Maquette ☒ Manipe ☐ Tactile ☐ Format spécial	☒ Individuel ☐ 2-3 pers. ☐ Collectif	☐ Voix ☐ Ambiance ☒ Non	Traduction : ☐ Oui FR / EN Choix de langue : ☒ Non	☐ 1 mn ☒ 2-3 mn ☐ 4-5 mn ☐ 5-8 mn ☐ Variable (interactif)	☐ Tous publics ☒ Famille ☐ DV	☐ Tactile ☐ Non tactile

Adéquation Programme / Projet

Thématique	Composer son blason de chevalier
Description succincte du dispositif	Cette manipulation proposer aux visiteurs de créer leur blason, en choisissant emblèmes, couleurs et composition à partir d'une sélection proposée. Un espace doté d'un décor montrant un terrain de joute, avec un arbre-perron, à côté de la manipe, permettra aux visiteurs de pouvoir poser pour être pris en photo avec son blason. Les formes envisagées pour le blason sont les suivantes :  Triangulaire  En amande  Ordinaire Il ne sera pas proposé de partition du blason. Six couleurs sont proposées réparties en 2 familles : - Les métaux : or/jaune, argent/blanc, - Les émaux : rouge, bleu, vert et noir. La règle fondamentale d'association des couleurs interdit de juxtaposer ou de superposer deux couleurs qui appartiennent à la même famille. Une sélection de symboles sera proposée : fleur de lys, lion, aigle, bélier, loup, ours, épée, tour, heaume, soleil, croissant...

	Ce dispositif est positionné à une hauteur adaptée aux enfants. Il doit permettre à au moins 2 visiteurs de composer indépendamment un blason.
Intentions / scénario d'usage	La conception de la manipulation doit : - Permettre à deux visiteurs de composer en même temps un blason, en prenant chacun une forme différente ; - Permettre à un visiteur de prendre en main la forme de blason qu'il aura décoré, pour pouvoir être pris en photo ; - Inclure la sécurisation de l'ensemble des pièces de la manipe ; - Inciter le visiteur à remettre en place les pièces. Les grandes étapes du dispositif sont les suivantes : 1. Choix de la forme 2. Choix des couleurs 3. Choix d'un ou plusieurs symboles. À chaque étape, des consignes simples guideront le visiteur dans l'action à réaliser et apporteront des explications courtes (signification des symboles par exemple).
Propos	L'équipement de l'homme de guerre évolue au Moyen Âge pour mieux protéger l'ensemble du corps du combattant, mais il finit aussi par le masquer. Pour être facilement identifiés, à partir du XII^e siècle, les chevaliers utilisent alors des armoiries, aussi appelées blasons, qui associent des couleurs et des figures selon des règles très précises. Les deux grandes règles sont : - la lisibilité des armoiries : elles doivent être reconnaissables facilement ; - le fait d'être uniques : chacun à ses propres armoiries. Pour s'inscrire à un tournoi, le chevalier venait suspendre son bouclier, orné de son blason, à l'arbre-perron, un élément décoratif situé à proximité du champ de joute, et constitué de branches artificielles. Les significations des couleurs sont les suivantes : - or : richesse, force, foi, pureté, constance - argent : innocence, blancheur, pureté - noir / sable : science, modestie, tristesse - rouge / gueules : courage, intrépidité, amour - bleu / azur : majesté, beauté, fidélité - vert / sinople : joie abondance, liberté Pour chaque blason, il est possible d'avoir recours à des dispositions particulières, de le partager en différentes parties. Les partitions renvoient à des alliances, des mariages, des territoires etc. Souvent, la partition permet de faire figurer les armes de différents parents d'une même famille. Le blason de base, de couleur unie sans ligne de partage, est une partition unique. Il porte le nom de « Plain » et est relativement rare et ancien.
Dispositifs associés	- Ensemble des textes de la séquence - Numérisation 3D de la dague à rognons rapprochée de Henri VII d'Angleterre 1125 PO

Objectifs de médiation	- Comprendre les règles de base de composition d'un blason - Se familiariser avec quelques symboles héraldiques
Expérience visiteur	On propose aux visiteurs de se mettre « dans la peau d'un chevalier » en créant son blason pour participer au tournoi, et en pouvant être pris en photo avec.
Iconographies de référence	 Armoiries du roi de France  Armoiries du roi d'Angleterre
	 Armoiries des équipes du camp du Drap d'or