



Fiche descriptive des activités liées au projet Comenius Regio
"Cahors-Bologna : du lien médiéval à la citoyenneté Européenne"

Titre de l'activité

FICHE 22 : Fabriquer le jeu des 2 diables sur le modèle d'un jeu de l'oie

Personnes engagées - Enseignants, personnel des musées, spécialistes/experts, etc.

- Ecole Zacharie-Lafage : Bernadette Perné (professeur des écoles)
- PPSF : Monique Malique (référente projet pour l'association)
Hors partenariat :
Artiste : Christian Verdun

Finalités et objectifs - Connaissances et compétences à acquérir, retombées sur l'enseignement, etc.

- rendre populaire une histoire commune oubliée et compliquée entre 2 régions le Quercy et l'Emilie-Romagne
- mettre en valeur :
les monuments emblématiques des 2 villes (Pont Valentré/tour Asinelli et Garisenda ; Palais Jean XXII/palais Conoscenti ; les édifices religieux : cathédrale de Cahors/Duomo San Petronio...)
les personnages en lien avec Bertrando del Pogetto : Giotto, Visconti, Louis de Bavière, Jean de Luxembourg, Robert le Sage, Dante...
le bestiaire fantastique autour de la figure mythique du DRAC : figure commune aux 2 villes (à la place des oies)

Les destinataires - Étudiants (de quel niveau ?), les parents, etc.

- Public enfant
- Grand public

Disciplines associées et leurs connexions possibles

Histoire
Géographie
Arts Plastiques

Brève description de l'activité

La maquette du jeu comprendra 63 cases comme un jeu de l'oie classique et permettra de découvrir le patrimoine commun aux deux villes.

Étapes du travail

1. Le lundi 22 juin : rencontre entre l'école Zacharie-Lafage, PPSF et l'illustrateur Christian Verdun
2. Remise de documents historiques à l'artiste pour qu'il puisse s'approprier l'histoire du personnage...
3. Réalisation de la maquette : Non fait

Organisation d'un jeu de l'oie

Le jeu se joue avec 2 dés. Un premier coup décide de celui qui va commencer. L'oie signale les cases fastes disposées de 9 en 9. Nul ne peut s'arrêter sur ces cases bénéfiques et on double alors le jet.

Qui fait 9 au premier jet, ira au 26 s'il l'a fait par 6 et 3 ou au 53 s'il l'a fait par 4 et 5.

Qui tombe à 6, où il y a un pont, ira à 12.

Qui tombe à 19, où il y a un hôtel, se repose quand chacun joue 2 fois.

Qui tombe à 31, où il y a un puits attend qu'on le relève.

Qui tombe à 42, où il y a un labyrinthe, retourne à 30.

Qui tombe à 52, où il y a une prison, attend qu'on le relève.

Qui tombe à 58, où il y a la mort, recommence.

Le premier arrivé à 63, dans le jardin de l'oie, gagne la partie. À condition de tomber juste, sinon il retourne en arrière, sur autant de cases qu'il lui reste à parcourir.

o **Proposition d'illustration des 63 cases (premier jet)**

Case 1	Le lieu de naissance de Bertrando le Pouget et Castelnau 1280
Case 2	La ville de Cahors au Moyen Age (image de Cahors)
Case 3	Epoque de Philippe le Bel
Case 4	Etudes à Cahors / ? rues ,maison
Case 5	La Cathédrale de Cahors, cf dossier Verdun dessins
Case 6	Le pont Valentré en construction
Case 7	La figure du pape 1316 ?
Case 8	La tour Jean XXII
Case 9	Drac de Cahors
Case 10	Avignon
Case 11	Les jardins du Pape
Case 12	Asti Duomo

Case 13	Philippe de Valois Ecusson
Case 14	Le couvent des Clarisses Castelnau
Case 15	Visconti
Case 16	Louis de Bavière
Case 17	Robert le Sage
Case 18	Drac Bologne
Case 19	Hotel
Case 20	Tour guelfe cf doc
Case 21	Tour gibeline
Case 22	Piacenza cf Photo livret
Case 23	Parme cf doc
Case 24	Reggio Emilia cf doc
Case 25	Zappolino 1325
Case 26	La porte San Felice
Case 27	Drac Cahors
Case 28	La légende de la secchia rapita (le seau volé)
Case 29	Les tortellini
Case 30	Bertrando à Bologne portrait
Case 31	Puits la secchia rapita 1325
Case 32	Vénus, Mars, Bacchus
Case 33	Modène/Bologne
Case 34	Maison du Moyen Age Bologne
Case 35	Rues de Bologne (éléments d'architecture)
Case 36	Drac Bologne
Case 37	Arcades de Bologne
Case 38	Rues métiers/enseignes charcutiers
Case 39	Rues métiers/enseigne drapiers
Case 40	L'écluse de Casalecchio
Case 41	Les canaux de la ville
Case 42	Tours Jumelles
Case 43	Tour Asinelli
Case 44	Tour Garisenda
Case 45	Drac Cahors
Case 46	Giovanni d'Andréa le glossateur
Case 47	Giotto
Case 48	Balduccio
Case 49	Le Duomo San Petronio
Case 50	La Rocca Galliera
Case 51	La festa della Porchetta
Case 52	Palais du roi enzo
Case 53	1334 "Guerra della mierda"
Case 54	Drac Bologne
Case 55	Démolition de la Rocca Galliera
Case 56	Sa maison à Villeneuve les Avignon
Case 57	Palais de la famille Duéze à Villeneuve
Case 58	Roquemaure collégiale
Case 59	Avignon
Case 60	Castelnau bienfaiteur document
Case 61	Plaque bienfaiteur

Case 62	Gisant
Case 63	Portrait de Bertrand

Durée de l'activité - Prendre en considération aussi le temps de préparation

Réflexion et recherches d'éléments menés tout au long du projet, en parallèle des autres activités.

Suivi et contrôle

Documentation de l'activité - Fascicule, vidéo, jeu, etc.

Outils à consulter pour la création de la maquette

Le personnage de Bertrando

<http://europe-patrimoine.eu/didapage/Bertrand/index.html>

<http://europe-patrimoine.eu/didapage/Bertrando/bdpenfants/index.html>

La bataille de Zappolino

<http://europe-patrimoine.eu/spip.php?article102>

Les monuments emblématiques de Bologne et de Cahors

cf site, photos

livre de Bologne illustré https://www.youtube.com/watch?v=8_32B5T_8pU

livre illustré donné lors de la première mobilité

la légende de la Tour Asinelli <http://europe-patrimoine.eu/spip.php?rubrique55>

Référent (de l'activité)

Monique Malique (PPSF), Ecole Zacharie-Lafage (Bernadette Perné)