The game of the Lords

Auteur : **Alexandra Berguig**

Date : **2015**

Présentation

The game of the Lords est un jeu qui aborde le sujet de **la société médiévale**. Il est utilisé sur le **niveau 5ème**, sur le thème l'Occident Féodal et sur le chapitre **« Paysans et Seigneurs ».** C'est un **jeu de rôles qui se joue en classe entière**. L'objectif pédagogique étant de comprendre **l'organisation d'une seigneurie médiévale, les relations qui existent entre les différentes catégories de la population et les conditions de vie au Moyen Age**.

Ce jeu peut être réalisé à plusieurs moments du cours :

- **En milieu de chapitre** afin que les élèves découvrent les relations entre les différentes catégories de la population et **construisent ainsi leurs connaissances**. (Ils ont étudié au préalable l'organisation d'une seigneurie).
- **En fin de chapitre, pour évaluer** les connaissances acquises sur le sujet

Organisation du jeu

Les rôles

On y joue en classe entière. Il y a jusqu'à **30 rôles**.
La situation se déroule dans le Gévaudan au XIIIème siècle. Il y a **8 seigneuries laïques, 8 baronnies** (Mercoeur, Apcher, Peyre, Randon, Tournel, Cenaret, Canilhac et Florac) et une **seigneurie ecclésiastique** (Mende). Chaque baronnie est composée d'un **seigneur** accompagné d'un **chevalier**. Mende est dirigée par un **évêque**. Chaque seigneur dispose de plusieurs fiefs (le nombre est défini en fonction de la situation politique du Gévaudan). Les chevaliers disposent d'un seul fief donné par le seigneur.
Le reste des élèves forment les **paysans**. Ils sont répartis dans les différentes seigneuries en fonction du nombre de fiefs.

Les cartes personnages

Les objectifs des personnages

Personnages	Objectifs
Seigneur	• Assurer son salut (avoir de bonnes relations avec l'évêque de Mende) • Assurer la prospérité de la seigneurie (économie, territoire, population) • Etre un seigneur puissant (domaine militaire, diplomatique, économique…)
Chevalier	• Aider le seigneur (Diplomatie, Stratégie…) • Devenir puissant et riche
Evêque	• Encadrer la société féodale • Développer la seigneurie ecclésiastique
Paysans	• Survivre • Améliorer les conditions de vie

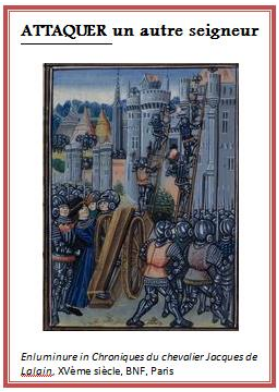
Déroulement du jeu

Les élèves sont regroupés par seigneurie (le seigneur, le chevalier et le/les paysans). Il y a une « table bataille ». Le jeu s'organise en 10 tours. Chaque seigneur possède un nombre de fiefs, de ressources et de paysans. Chaque tour, les paysans produisent 10 sacs de blé (cartes « blé » ou gems jaunes (1 gem = 5 sacs)). Ils doivent en donner **2 au seigneur, 1 à l'évêque et ils en consomment 2 par tour**. Le surplus étant stocké où utilisé pour répondre aux différentes cartes actions). Pour **chaque tour, les personnages piochent des cartes actions** qui vont leur permettre de réaliser leur objectifs.

Lors du premier tour, les élèves piochent le nombre de cartes indiquées dans le tableau (voir ci-dessous). **A chaque tour, ils effectuent un nombre d'actions limitées et conservent les cartes non-utilisées.** Au tour suivant ils complètent leur jeu avec les cartes de la pioche afin de posséder toujours le même nombre de cartes.
Ils doivent effectuer alors effectuer un nombre d'actions limitées et données par les cartes. Lorsqu'ils en réalisent une, ils **doivent donner la carte au meneur de jeu** (prof).

Les élèves s'adressent directement aux personnes concernées par les actions sauf pour un cas particulier :

La Carte **« Attaquer un seigneur »**



Enluminure in Chroniques du chevalier Jacques de Lalain, XVème siècle, BNF, Paris

Cette carte **ne peut pas être utilisée au premier tour**. Lorsque le seigneur l'utilise, il doit se rendre à la table de la bataille. Il annonce alors au meneur de jeu, la seigneurie qu'il attaque. Le meneur de jeu convoque alors le baron ainsi que les alliés des deux seigneurs. Chaque **baron possède un ou plusieurs dés de 9 points** (en fonction du nombre de fiefs) ainsi que **les alliés. Le gagnant est celui qui obtient le plus grand score obtenu. Le perdant doit donner 2 fiefs ou 7 cartes « blé » et 3 gems** rouges.

La table de la bataille et son lanceur de dés

Les cartes et pierres ressources permettent tout au long du jeu d'animer les relations entre les différentes catégories de la population :

- Les cartes « blé » ou gems jaunes (5 cartes blé = 1 gem)
- Les gems rouges (monnaie)
- Les cartes fiefs (elles ne peuvent être utilisées qu'entre les seigneurs, les chevaliers et l'évêque)

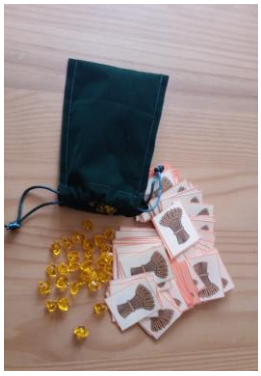


Tableau de répartition par rôle

Rôles	Nombre de fiefs	Nombre de dés	Nombre de gems rouges	Nombre de paysans	Nombre de sac de blés par tour 10	Nombre de cartes en main à chaque tour	Nombre d'actions réalisées par tour
Seigneurs et chevaliers					2 conso	5	2
Mercœur	7	2	6	1			
Apcher	7	2	6	1			
Peyre	13	3	10	3			
Cenaret	2	1	4	1			
Canilhac	6	1	5	1			
Tournel	9	2	8	2			
Florac	8	2	7	2			
Randon	8	2	7	2			
Evêque	-	-	8	-	1 conso	5	2
Paysans	-	1	2	-	2 conso 5 restants	3	2

Les élèves doivent donc interagir entre eux et remplir leurs objectifs.

A la fin des 10 tours, on réalise une fiche évaluation des objectifs pour tous les personnages.

Les cartes actions

Elles sont regroupées en 3 catégories de personnages. Les cartes ont été reproduites plusieurs fois en fonction des besoins et du nombre de joueurs.

Les cartes actions des seigneurs-chevaliers

DEFRICHER DE NOUVELLES TERRES
Pour agrandir la seigneurie et augmenter les ressources.

Lorsque vous êtes en possession de cette carte, vous pouvez l'utiliser dans le cas où un paysan libre détient la carte « changer de seigneurie ».

http://classes.bnf.fr/ema/campagne/camp/index8.htm

PUNIR LES SERFS DESOBEISSANTS

Vous pouvez utiliser cette carte si des serfs se sont révoltés. Vous les avez envoyés au pilori. Ils ne peuvent plus jouer pendant une année.

ATTAQUER un autre seigneur

Enluminure in Chroniques du chevalier Jacques de Lalain, XVème siècle, BNF, Paris

AUGMENTER LES IMPOTS ET LES TAXES
De +2

(Par rapport au chiffre indiquer sur les cartes « exercer le droit de ban »)

Valère Maxime, Faits et dits mémorables, France, XVe siècle, Paris, BNF, département des manuscrits français.

PILLER LE VILLAGE d'une autre seigneurie

Cette carte vous permet de piller le village d'une autre seigneurie. Attention à la Paix de Dieu qui peut annuler votre pillage et entrainer des sanctions religieuses.

Troupe anglaise franchissant la Seine et pillant Vitry pendant la guerre de Cent ans. Miniature de la fin du XIVeme siècle.

TROUVER UNE ALLIANCE avec d'autres seigneurs

Miniature du XIIIème siècle, Archives départementales des Pyrénées Orientales

Plusieurs cartes avec différentes augmentations

EXERCER LE DROIT DE BAN sur les paysans

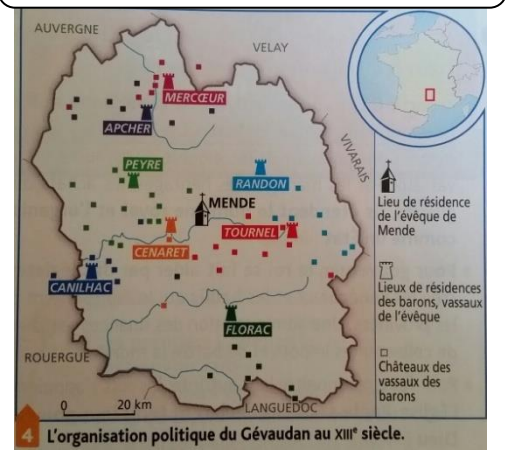
Prélevez les banalités (2/10ème de la Monnaie ou 3/10ème de la récolte)

La moisson contrôlée par l'Intendant

Miniature, *Psautier de la reine Mary*, XIVème siècle, British Library, Londres

Il y a plusieurs cartes reprenant les différents impôts et taxes : champart, taille, cens, corvées… Les montants diffèrent.

Chaque seigneur dispose d'une carte politique du Gévaudan.



4 L'organisation politique du Gévaudan au XIIIe siècle.

Les cartes actions de l'évêque

PAIX DE DIEU

Pour protéger les personnes désarmées. Les églises et les monastères deviennent des lieux d'asiles inviolables. Cette carte est utilisée pour protéger les paysans et les biens d'une seigneurie en cas d'attaque.

http://faculty.uml.edu/ccarlsmith/teaching/43.105/PDFs/Medieval%20Society%20and%20Architecture.pdf

TREVE DE DIEU

Elle limite les périodes de combats. Cette carte peut être utilisée comme véto. Elle annule l'attaque d'un seigneur.

Gauvain et le prêtre, BNF, Paris

PUNIR UN SEIGNEUR

Cette carte vous permet de punir un seigneur en cas de pillage d'un village.

2 cas possibles :
Vous lui demander de faire un don en monnaie (10) en échange du pardon de ses péchés
OU
Vous l'excommuniez et il ira en Enfer (le seigneur perd tous ses points « Chrétien Pieux »)

TROUVER UNE ALLIANCE avec d'autres seigneurs pour protéger la seigneurie ecclésiastique

Miniature du XIIIème siècle, Archives départementales des Pyrénées Orientales

Venir en AIDE aux paysans

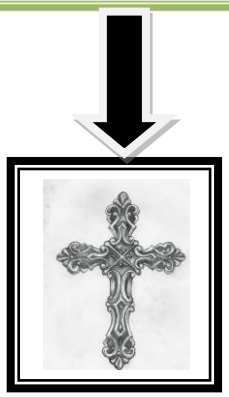
Avec cette carte vous pouvez aider les paysans s'ils vous sollicitent. Vous pouvez leur donner une carte récolte et/ou monnaie.

http://classes.bnf.fr/ema/campagne/camp/index8.htm

« RECEVOIR » des DONATIONS PIEUSES.

Cette carte vous permet de demander aux seigneurs des donations pour l'Eglise.

Tympan de Mervilliers (Eure et Loire). Il représente la donation du chevalier Rembaud à Saint Georges.



PERCEVOIR LA DÎME

Cette carte vous permet de demander aux seigneuries la dîme. (1/10ème de la récolte).

Annales manuscrites de Toulouse, BB 273, chronique 178, 1501

En échange, l'évêque donne des points « chrétien pieux » aux seigneurs.

Les cartes actions des paysans

Les SERFS en Révolte

Vous décidez de vous révolter contre votre seigneur. Vous devez ***lister toutes les raisons qui vous poussent à vous rebeller*** afin de préparer une audience. Vous devez trouver un accord avec le seigneur où mener une lutte armée. Dans ce cas, le résultat de sera joué aux dés.

Jacquerie de Meaux 1357, Miniature, BNF

Demander Justice

Vous êtes serf, et vous demandez au seigneur de ***juger un différend*** que vous avez eu avec un autre serf (vol de blé)

Vous demanderez au seigneur de présider le tribunal afin de régler ce problème lors du tour de jeu. Préparez votre situation et vos arguments.

Pensez à être convaincant, tous les moyens sont bons pour obtenir vos demandes …

Rédiger une CHARTE DE FRANCHISE

Vous êtes **Tenancier.** Vous devez rédiger une charte de Franchise pour l'un des seigneurs afin d'obtenir des **privilèges** qui limitent les droits seigneuriaux. Vous vous présenterez à votre seigneur afin que votre charte soit admise par celui-ci. Si vous réussissez, vous obtiendrez 3 gems rouges.

Très BONNES RECOLTES

Les conditions climatiques ont été très favorables cette année. Vous obtenez 10 cartes « blé » supplémentaire à votre récolte habituelle

Miniature extraite du Rustican ou Livre des profits champêtres et ruraux, Pietro de Crescenzi, XV s, musée de Condé, Chantilly

Demande de Formariage

Vous êtes **serf** et vous devez préparer **Une demande de Formariage** : le droit de choisir votre conjoint.

Vous devez formuler et négocier le prix de cette demande.

Si vous réussissez, vous obtiendrez 5 cartes « blé »

Demande de Mainmorte

Vous êtes **serf** et vous devez préparer **Une demande de Mainmorte** : il est survenu un décès dans votre famille, vous revendiquez les droits de succession. Vous devez formuler et négocier le prix de cette demande.

Si vous réussissez, vous obtiendrez 5 cartes « blé » ainsi que 5 gems rouges.

CHANGER de Seigneurie

Si vous êtes un paysan libre, vous avez le droit de changer de seigneurie. Pour pouvoir réaliser cette action, le seigneur doit posséder une carte défrichement afin que vous puissiez louer des nouvelles terres.

http://classes.bnf.fr/ema/campagne/camp/index

DEMANDER LA PROTECTION DU SEIGNEUR

Cette carte vous permet de demander à votre seigneur de vous protéger en cas de pillage.

Troupe anglaise franchissant la Seine et pillant Vitry pendant la guerre de Cent ans. Miniature de la fin du XIVeme siècle.

Vendre des productions agricoles

Vous vendez vos productions agricoles dans d'autres seigneuries. A vous de négocier le prix avec les autres paysans ou seigneurs.

Thomas III de Saluces, Le chevalier errant, vers 1400-1405, BNF, Paris

Un nouvel outil agricole, la CHARRUE

Vous utilisez un nouvel outil agricole qui vous permet d'augmenter les rendements. Dorénavant vous produisez 12 cartes « blé » par tour.

Manuscrit du XVème siècle, BNF, Paris

Les piments des Tours

Il est possible d'agrémenter les tours de jeu avec des évènements annoncés par le meneur de jeu.
Voici quelques exemples de cartes :

PIMENT DU TOUR

Mauvaises récoltes

Les conditions climatiques ont été défavorables pendant ce tour. **Vous perdez la moitié de votre production annuelle.**

http://hebus.com

PIMENT DU TOUR

Alliance Matrimoniale

Les barons de **Peyre** et **Cenaret** ont marié leurs enfants. Ils sont dorénavant alliés jusqu'à la fin du jeu.

http://vivre-au-moyen-age.over-blog.com/article-13177727.html

PIMENT DU TOUR

Croissance démographique

La population a fortement augmenté. La consommation en blé est donc plus importante. Dorénavant les paysans consomment 3 sacs de blé par tour.

PIMENT DU TOUR

Le tournoi

Les chevaliers participent à un grand tournoi organisé par les barons. C'est l'occasion de démontrer l'idéal chevaleresque et de s'enrichir. **Tous les chevaliers se rendent à la table bataille**. Le gagnant recevra **10 gems rouges** et un **fief** de son seigneur.

PIMENT DU TOUR

Epidémie :
La peste noire

Le Gévaudan est frappé par une épidémie qui décime ses habitants et laisse les cultures sans main d'œuvre. Par conséquent, **la production de blé pendant ce tour diminue à 5 sacs** au lieu de 10.

Les chroniques de Gilles Li Muisis (1272-1352). Bibliothèque Royale de Belgique

PIMENT DU TOUR

Le Banquet

Les barons organisent
Un grand banquet afin de célébrer la naissance d'un héritier du baron de Randon. **Tous les barons versent 2 gems rouges et consomment 2 sacs de blé**.

Miniature, XVème siècle, BNF

Conclusion

Cette activité est à réaliser **sur 1h30 de temps de cours** : il faut compter 10 min d'explication des règles, 1h de jeu, et 20 min de bilan.
Le bilan peut être réalisé de différentes manières : travail de groupe (un représentant de chaque catégorie sociale…), travail individuel avec un questionnaire, cours dialogué avec le professeur… à voir en fonction de ses envies …

Pour plus de renseignements, vous pouvez me contacter à l'adresse suivante : berguig.alexandra@gmail.com