



# LES ECUYERS DU MARCHIDIAL

**ÉQUIPE DE MODERN SWORD FIGHTING**

— Champeix —

## CATALOGUE DE PRESTATIONS

*ANIMATIONS LUDIQUES  
ANIMATIONS CULTURELLES*



*2<sup>e</sup> édition*

---

**Les Ecuyers du Marchidial**

Association W633001660 - SIRET 831 430 137 00016

5 place de la Barreyre - 63320 Champeix

[www.marchidial.fr](http://www.marchidial.fr) - [contact@marchidial.fr](mailto:contact@marchidial.fr) - 06.12.13.78.55

Les Ecuyers  
du Marchidial





# ANIMATION N°1

## Initiation au combat

- PUBLIC :**
- tout public, de 5 ans jusqu'aux adultes.
- BESOIN :**
- en fonction de la fréquentation attendue, zone d'environ 20 mètres sur 10.
- DÉROULÉ :**
- en continu, nous équipons (casque, bouclier, épée) les personnes, et nous leur expliquons les règles de sécurité.
  - une fois prêts, les gens entrent en lice (20 personnes maximum) et combattent aussi longtemps qu'ils le souhaitent.
  - en fonction de l'affluence et de la file d'attente qui se forme, nous pouvons être amenés à fixer des temps de jeu et organiser des rotations en lice.
- BONUS :**
- si la météo le permet, nous pouvons faire entrer en lice un chevalier en armure avec lequel les enfants pourront combattre !



# ANIMATION N°2

## Mêlée des enfants

- PUBLIC :**
- pour les 8 - 14 ans, en essayant d'avoir un groupe d'âge relativement homogène.
- BESOIN :**
- zone d'environ 40 mètres sur 20, idéalement herbeuse.
- DÉROULÉ :**
- 45 minutes avant l'animation, nous accueillons les enfants (maximum 20 en épée / bouclier + 10 archers ), puis nous les emmenons dans un endroit à l'écart.
  - nous les équipons, nous leur rappelons les règles du jeu et nous les formons rapidement au combat collectif.
  - puis nous les amenons en lice, nous expliquons le contexte au public et nous lançons les assauts, arbitrés par nos encadrants.
- DURÉE :**
- plusieurs assauts pour une durée totale d'environ 20 à 30 minutes.



↑ A la fête médiévale de Murole (photo 2018), après avoir présenté le contexte de la guerre de Cent ans en Auvergne, les enfants du public ont été invités à rejouer une bataille opposant les troupes françaises loyalistes (en bleu) partant à l'assaut des Routiers anglais (en rouge) après un « Monjoie Saint Denis ! » tonitruant.





# ANIMATION N°3

## Tournoi amical

- PUBLIC :**
- pour les 8 - 14 ans, par groupes d'âges homogènes.
- BESOIN :**
- lice de 7 mètres sur 7 mètres.
- DÉROULÉ :**
- après avoir eu un temps pour découvrir l'activité (cf. animation n°1), nous prenons les inscriptions (nombre de places limité), puis nous constituons les poules.
  - à une heure fixée, les inscrits se retrouvent près de la lice, nous rappelons les règles et présentons le tournoi au public.
  - les duels sont arbitrés : pour remporter le combat, il faut être le premier à réaliser cinq touches franches sur son adversaire.
  - après les phases finales, le vainqueur est déclaré.
  - nous remettons un diplôme aux participants.
  - les organisateurs de la manifestation peuvent avoir prévu un prix pour ceux qui montent sur le podium.



# ANIMATION N°4

## Combat d'archerie



**PUBLIC :** • à partir de 8 ans.

**BESOIN :** • terrain de 40 mètres sur 20 mètres.

**DÉROULÉ :** • Equipement des joueurs, explication des règles de sécurité, et initiation au maniement de l'arc.

• Puis :

- sur le principe de la «balle aux prisonniers», deux équipes de 5 à 8 archers s'affrontent en essayant d'atteindre les adversaires avec les flèches. La partie se joue en plusieurs manches et dure une vingtaine de minutes.

OU

- en appui de la mêlée des enfants (cf. animation n°2), les archers accompagnent les combattants à l'épée / bouclier pour les aider à éliminer les adversaires.





# ANIMATION N°5

## Campement médiéval

« Nous sommes en 1380, la guerre entre Anglais et Français est en pause. En route vers un tournoi, le Chevalier du Marchial fait halte dans votre cité avec sa mesnie, ses écuyers, ses pages... »

**PUBLIC :** • tout public.

**BESOIN :** • zone de 500 m<sup>2</sup>, herbeuse, 8 bottes de paille, bois, eau, électricité.

**CAMP :**

- une grande tente de 6x4 mètres, meublée et décorée, accessible au public.
- deux plus petites tentes, fermées, pour l'hébergement de nos membres.
- tables avec panneaux explicatifs : l'émergence de la chevalerie, la formation du chevalier, la guerre de Cent ans, le déclin de la chevalerie, les tournois de chevalier.
- râtelier d'armes, mannequin d'entraînement en paille, pilori.
- le camp est animé par nos membres qui accueillent les visiteurs et leur expliquent la chevalerie et nos équipements.

**OBJECTIF 2020 :** développer la cuisine sur le camp.





→  
Le râtelier d'armes propose différentes armes utilisées à la fin du XIV<sup>e</sup> siècle : épée, bâtarde, épée longue, masse à ailettes, hâche, bardiche, fauchard, fauchon, gourdin...

Nous expliquons la fabrication des boucliers.



Le campement est animé par nos jeunes qui deviennent médiateurs culturels en herbe : ils accueillent le public, commentent les panneaux explicatifs sur lesquels ils ont travaillé, font visiter notre tente, présentent le râtelier... toujours avec le soutien et l'aide des adultes.



←  
Notre tente présente divers éléments de mobilier de voyage : lit avec châlit cordé, coffres, table, étagère et différents ustensiles (lanternes en peau de porc, chandeliers, vaisselle...).

Un jeu d'échec attend les visiteurs pour une partie !



# ANIMATION N°6

## Jeux de plateau

**PUBLIC :** • dès 6-7 ans.

**DÉROULÉ :** • sur notre campement, nous installons des tables avec 10 plateaux de jeux : ils sont accessibles aux visiteurs en autonomie (règles et présentations sur des fiches à côté des plateaux) ou accompagnés par nos membres.

• les jeux sont principalement des jeux de duels, mais quelques-uns peuvent être joués à 4 et plus.



• nos jeux sont en bonne partie issus du *Livre des Jeux* d'Alphonse de Castille (fin XIII<sup>e</sup> siècle), complétés par des variantes et d'autres jeux médiévaux :

- Petite mérelle
- Mérelle à 5
- Mérelle à 9
- Alquerque
- Poursuite du lièvre
- Tric-trac
- Tigre et chèvre
- Échecs circulaires
- Fierges
- Renard et oies
- Tourne case
- Jeu des 9 cases
- Maison de la chance
- Tablut
- Brandub
- Fidchell
- La chasse aux filles

# ANIMATION N°7

## Mini-conférences

**PUBLIC :** • à partir 8 ans.

**DÉROULÉ :** • selon un planning défini et présenté au public, nous proposons toutes les heures (par exemple) la présentation d'un sujet sous forme d'une mini-conférence d'une dizaine de minute et d'échanges avec le public. Certains sujets sont présentés par les adolescents de notre association.

- les sujets que nous pouvons aborder sont variés :
  - l'émergence de la chevalerie au Xe siècle (situation politique et social à la fin du règne de Charlemagne),
  - la formation du chevalier (les 4 âges de la vie),
  - l'Ordène de Chevalerie (chanson de geste du XII<sup>e</sup> siècle expliquant l'adoubement),

- la guerre de Cent ans,
- les jeux au Moyen Âge,
- le déclin de la chevalerie médiévale,
- les tournois de chevalerie,
- le schisme papal de 1378,
- le fantastique au Moyen Âge.

• Le tout est entremêlé d'interventions de nos membres, présentant le personnage qu'ils font vivre sur le campement et abordant ainsi la vie à la fin du XIV<sup>e</sup> siècle :

- Guillaume du Marchidial, petit seigneur auvergnat,
- Raoul de Brionnet, son page,
- Albéric de la Serre, son écuyer,
- Aymon de la Serre, noble sans terres,
- Jean de la Serre, novice,
- Bertrand, sergent d'arme,
- et d'autres...





# ANIMATION N°8

## Conférence animée

**PUBLIC :** • grand public, à partir de 10 ans.

**DURÉE :** • de 1h30 à 3h00, en fonction des thématiques développées.

**CONTENUS :** Le personnage de Guillaume de Murol, petit seigneur auvergnat à cheval sur le XIVe et le XVe siècle est une bonne entrée pour explorer le monde médiéval.

Tout en retraçant sa vie et celle de sa famille, nous aborderons :

- la féodalité et les hiérarchies nobiliaires,
- le schisme papal de 1378,
- l'histoire de la chevalerie,
- la guerre de Cent ans.
- le commerce, l'économie, l'urbanisme campagnard...

Et si vous êtes intéressés par d'autres sujets, n'hésitez pas à nous les soumettre !



# NOS VALEURS

**L'expérience visiteur est très importante pour nous.**

Nous portons donc une grande attention à ce que les personnes participant à nos animations ou visitant nos campements ressortent satisfaites de leur passage.

Sur les animations ludiques et sportives, la **SÉCURITÉ** est notre priorité.

1. Notre matériel est de l'**équipement sportif normé** par la Fédération Internationale de Modern Sword Fighting et nous respectons son règlement sportif qui permet des combats en toute sécurité.
2. L'activité est encadrée par un **éducateur sportif diplômé d'état**.

Sur les animations culturelles, l'**IMMERSION** est notre priorité.

1. Pas de barrières pour empêcher le public d'approcher : les visiteurs peuvent **entrer dans notre tente** et voir de près nos équipements.
2. Nous ne laissons jamais nos visiteurs seuls : à chaque visite, **nous présentons le contexte de notre camp et expliquons ce qu'ils voient**.

Nous sommes des médiateurs culturels, la **PÉDAGOGIE** est importante.

1. Nous cherchons à **lutter contre les représentations** : par exemple en initiant le public au combat épée / bouclier d'une manière bien différente de ce qu'il voit dans les films de cape et d'épée...
2. Notre campement étant notamment préparé par et pour des enfants et adolescents, nous cherchons donc à **vulgariser avec intelligence** pour **rendre accessible l'Histoire** à un public familial.





# QUI SOMMES-NOUS ?

*Les Écuyers du Marchidial* est une association créée en 2017 à Champeix, petite commune rurale non loin d'Issoire. De 13 membres à son lancement, nous en comptons aujourd'hui plus de 50 de tous âges.

**Nous proposons la pratique d'un sport récent en France** : le *modern sword fighting* (MSF), sport de combat inspiré de la chevalerie médiévale. Equipé de protections corporelles, d'une bouclier et d'une épée, les combattants s'affrontent jusqu'à définir le vainqueur au nombre de touches.

Nous accueillons aux entraînements un large public mixte de 3 à plus de 40 ans, en loisir ou en compétition.

Chaque année, nos meilleurs sportifs participent à des compétitions internationales, notamment en équipes de France.

Notre palmarès s'étoffe à chaque compétition : nous sommes fiers de nos huit Écuyers médaillés aux Championnats du Monde 2019, dont trois revenus avec un titre mondial !



Depuis 2018, *Les Écuyers du Marchidial* développe le **côté culturel** de notre pratique sportive.

Le MSF étant issue de la chevalerie, il était logique de s'intéresser à ce qu'était un chevalier, à sa formation et à l'Histoire de la chevalerie.

Rapidement, notre intérêt s'est ouvert sur le monde médiéval et s'est penché plus spécifiquement sur la deuxième moitié du XIV<sup>e</sup> siècle : guerre de Cent ans, tournois, noblesse auvergnate...



Nos jeunes adhérents intéressés se sont investis dans ce projet en participant à des sessions de travail en médiathèque, des rencontres avec des professionnels de l'histoire médiévale et en travaillant à la préparation de notre objectif final : réaliser une première animation de campement à l'occasion des Fêtes Médiévales de Montferrand, en juin 2018.

**Objectif réussi !**





## Les Ecuyers du Marchidial

5 place de la Barreyre  
63320 Champeix



Eric Assailly,  
Référent animations  
[animations@marchidial.fr](mailto:animations@marchidial.fr)

Guillaume Andrieux,  
Président fondateur  
Educateur sportif  
[contact@marchidial.fr](mailto:contact@marchidial.fr)  
06 12 13 78 55



assureur militant

[www.marchidial.fr](http://www.marchidial.fr)