

Fête Médiévale

Samedi 8 JUILLET DE 14H À 22H

Dimanche 9 JUILLET DE 10 H À 18 H

PARC DU RÔLEUR

les 2 jours

Association Projet d'Initiatives Citoyennes & le Conseil Municipal des jeunes

- Maquillage
- Jeux ancien courses en sac tir à la corde
- · Confection de boucliers, de pendentifs runiques,

Les coureurs de Rêves

• Animation jeux de Rôle et de plateau en plein air

• Combat épée, Trollball, déambulation en costumes

Association Arhma

- Présentation d'un campement Carolingien
- Les ateliers sont en démonstration permanente en dehors du temps de repas de midi et des temps d'animations.

Présentation des différents types d'arcs (arc plat, arc à double courbure...) l'arbalète de Charavines.

Présentation des différentes pointes de flèches (à soie, à douille...)

L'empennage triple, les ligatures (lin, tendon, soie...) les essences de bois.

Démonstration et fabrication de flèches

Les différentes fibres (lin, chanvre, orties, laine, soie...).

Les teintures : garance, indigo, gaude, noir de galle... Les couleurs vives : péché d'orgueil ?

Les différents types de tissage (Armures toile, sergé,

Redéveloppement des productions locales (Le Lin)

et imports de luxe (soie et brocards) Présentation et démonstration de tissage aux cartes

et au peigne.

Tressage de cordelettes à la lucette.

L'ARMEMENT

Les armes à une main : les épées carolingiennes : les lames de la vallée du Rhin (interdiction de la vente aux scandinaves ...), le semi-spathum couteaux, Les armes d'hast : la lance à ailettes, des proto-armes

d'hast peu présentes... Les armes de jets (, javelines, fronde, arc, arbalète de

charavine ...)

Les casques, les armures et pièces d'armures : la broigne à macle (charavine), l'armure d'écailles, la cotte de maille..

Les boucliers : le bouclier lenticulaire, les boucliers ovales (de la manipule aux énarmes).

Les Stratégies et formations militaires : Le capitulaire de Saxonibus partibus : l'équipement du combattant (4 manses) et du cavalier (12 manses) Animations: Démonstration de combat de groupes

et individuels, avec les différentes armes

Forge Terre du Nord Animations histoire de la forge

- Initiation à la forge (ateliers de 30mn), inscription
- sur place 10€. L'enfant repart avec l'objet fabriqué.

Ferme pédagogique de la Bécorne Animation pédagogique et présence d'animaux

de la ferme de la Bécorne

Stands restauration Foodtruck médiéval " le chaudron Helfic "

- Banquet médiéval: viande (jambon ou poulet)
- sur broche et pommes de terre Food truck à burger "La remorque à burger "
- Foodtruck de flamnkuches "Flammtruck "
- Maison de quartier: vente de boissons et crêpes et vente des tickets pour le banquet

Le marché Atelier de Papoo: tourneur sur bois

- Atelier Fenrir: travail sur cuir
- Boulangerie du 8 mai: pains anciens
- Upanat: produits cosmétiques naturels au lait d'ânesse.
- Animation ch'tis Booth: photobooth avec costumes et décor médiéval, tarif: 3€ les 2 photos
- Litho thérapie avec Pierre et Shakras (articles bienêtre), minéraux sous différentes formes (bruts, bracelets, pendentifs...)
- Les statuettes de Pradelles: statuettes en bois
- Hangar Roots: vente de vêtements médiévaux et déco artisanale en bois
- Alice Delbecke Ô murmure des mains: bijoux, attrape-rêves...
- Japan Geek: épées
- Rucher des besaces: vente de miel et bière au miel
- La malle aux bijoux
- Créa bylb: jeux et bijoux en bois
- Emilie Loyer: auteur Les légendes oubliées
- Illustratrice: Melie's wonderland

Samedi

14h - 18h: Animation baptême de poneys

Avec Association Shet 59

14h - 19h: déambulations interactives. historiques, et humoristiques

(plusieurs passages de 20 à 30 minutes).

18 h 30 - 21 h : banquet médiéval

Assiette de pommes de terre, jambon ou poulet à la broche: 5€/personne.

Parts limitées, réservation fortement conseillée à la Maison de quartier (1, rue Blaise Pascal) avant le 4 juillet.

Trois voyageurs du temps proposent des musiques, du chant et des initiations aux danses anciennes avec participation des spectateurs. Présentation des expériences de magie amusantes, des jongleries spectaculaires, des casse-têtes médiévaux et même un extraordinaire spectacle de cracheur de feu.

Avec les Troubadours d'Aliénor

15 h 30 - 16 h 15: spectacle de joutes équestres

avec deux chevaliers

21h 15 - 21h 45: spectacle de feu

Un spectacle entre le feu et la lumière mêlant prouesses artistiques et poésies. Divers tableaux seront proposés, bolas de feu, cracheur de feu, diabolo lumineux etc... Un final d'artifice de proximité le tous sur une musique rythmée.

Avec Unicorn Legends

Dimanche

10h - 18h: Animation baptême de poneys

Avec le relais de la licorne

10h - 18h: déambulations interactives, historiques, et humoristiques

(plusieurs passages de 20 à 30 minutes).

De la chalemie aux luths, en passant par les flûtes, vièle à archet, psaltérion, sistre, chalemie et percussions, nos ménestrels manipulent leurs instruments avec aisance et professionnalisme.

En outre, ils ajoutent un éclat supplémentaire à l'événement en présentant des expériences de magie amusante, des jongleries spectaculaires, des casse-têtes médiévaux et même un extraordinaire spectacle de cracheur de feu.

Avec les Troubadours d'Aliénor

15 h 30 - 17 h 15: spectacle équestre Le retour du Croisé. Une représentation de 1h20,

quatre cascadeurs à cheval, trois escuyers, trois artistes du cirque, un présentateur, un sonorisateur et une dresseuse, décors, accessoires et costumes.

Découvrez les trésors de l'orient grâce au retour des terres saintes du chevalier Ghuilin de Morbecque venue prendre en épousailles sa belle promise, ses alliés les émirs d'orient sont venus découvrir l'Europe et assisté au mariage de Ghuilin. Mais un vil seigneur avide de pouvoir et de richesse a décidé de mettre main basse sur la jeune promise afin de profiter de son nom pour augmenter son domaine et ses coffres remplis d'ors. De nombreux table aux y seront joués comme, joutes, combats, cascades, jonglerie et cracheur de feu, portés acrobatiques, voltiges et une merveilleuse histoire

Avec Unicorn Legends

d'amour chevaleresque.

