



## Activités artistiques :

---

### **Théâtre, par la compagnie « Le Bal de Saint-Bonnet » (tous âges) « Triboulet, le fou du roi François I<sup>er</sup> »**

Après avoir présenté les divertissements à la cour du roi François I<sup>er</sup>, l'activité s'attardera plus particulièrement sur les banquets. Après un moment de concentration, d'échauffement de la voix et de la respiration, chaque participant incarnera un personnage : le roi, le fou du roi, le ménestrel, le jongleur, l'acrobate, etc. Les participants donneront vie à leur personnage grâce à des exercices d'expression corporelle, des jeux d'expression vocale (apprendre à moduler sa voix, déformer sa voix, prendre des accents). Ils inventeront des saynètes mettant en scène le roi lors de son banquet, puis joueront en improvisation préparée pour mettre en scène un banquet grandeur nature.

**8 et 15 juillet, 12, 19 et 28 août**

---

### **Danse, par la compagnie « TAM, tous en danse » (tous âges)**

Héritières pour quelques-unes des danses médiévales, les danses de la Renaissance se sont construites dans le cadre d'une transition entre deux périodes. Les participants s'initieront à la branle, la pavane ou encore la gaillarde. Les danses d'aujourd'hui s'inspirant elles aussi de celles du passé et de notre actualité, les jeunes inventeront les leurs avec l'aide d'une danseuse professionnelle. L'atelier se terminera par une restitution sous forme d'un petit bal.

**10, 17 et 24, 31 juillet, 7 août**



## Activités sportives :

---

### **Paume, par Guillaume Dortu, maître paumier (à partir de 8 ans)**

Le château de Fontainebleau possède le seul jeu de paume historique encore en activité. Les souverains ont joué dans cette salle. Avant d'initier les petits et les grands à ce jeu des rois, le maître paumier explique son histoire, ses règles et les expressions de la langue française qui en découleront : tomber à pic, rester sur le carreau...

**22 et 29 juillet, 5, 14 et 26 août**

---

### **Escrime : par la compagnie « L'Estocade » et Jean-Noël Hautefaye, maître d'armes (à partir de 8 ans)**

Après une présentation des duels célèbres et des valeurs chevaleresques, les apprentis escrimeurs se familiariseront avec les différentes armes utilisées au XVI<sup>e</sup> siècle, dague et rapière, afin de découvrir leur maniement. Ils se formeront comme les duellistes de la Renaissance et apprendront à combattre à l'épée, avec un maître d'armes en costume.

**17, 31 juillet, 5, 19 et 21 août**