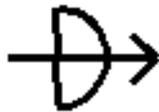


Une seigneurie médiévale imaginaire :

village 	château 
église 	grenier à blé 
pont 	rempart 
pressoir 	chemins 
four 	champs 
moulin 	terrain de glandée 
potence 	défrichement 
pilori 	territoire de chasse 

Consigne : 1/ Replace d'abord tous les éléments de la seigneurie pour leur donner un rôle dans le tableau ci dessous :

Contraintes	Solutions	Légende
Aller prier		Violet
Se nourrir		jaune
Se loger		marron
Se protéger		noir
De déplacer		bleu
Se faire obéir		rouge
S'enrichir		vert

2/ Sur ton cahier, en face de la feuille, représente **deux cadres**, (un pour le schéma de la seigneurie, un pour la légende) puis place une **rivière en bleu, une forêt en vert, et une colline en marron.**

3/ Place **tous les éléments de la seigneurie dans un schéma** en respectant la **légende, les symboles et les couleurs.**

4/ Change de cahier avec ton voisin et compte ses points, (à chaque fois que l'élément répond à la calamité lancé par M. Buatois.)

	Type de calamité	Points marqués
Calamité n°1		
Calamité n°2		
Calamité n°3		
Calamité n°4		
Calamité n°5		
Calamité n°6		