

COMMENT ÇA MARCHE ?

FAMILLE DATE

Batailles, couronnement, baptême, épidémie, croisades, découvrez les grandes dates qui ont marqué des tournants dans l'histoire du Moyen Âge.

FAMILLE LIEU

Du mont Athos à l'Alhambra, les grands lieux d'échanges culturels ou commerciaux qui ont compté en Europe

FAMILLE INVENTION

Poudre noire, feu grégeois, arc anglais, etc. les grandes inventions qui ont révolutionné les techniques de combat!

FAMILLE PERSONNAGE

Des hommes, des femmes, des chevaliers, des paysannes, des sultans, des rois, tels sont les grands personnages dont le courage et la ténacité ont façonné le Moyen Âge.

FAMILLE RÔLE

Paysans, roi, marchand, chevalier, moine, etc. la société médiévale se compose de différents acteurs dont le rôle plus ou moins prédestiné était parfois difficile à jouer!

FAMILLE PATRIMOINE

De la mosaïque de Ravenne au Roman de la table ronde visitez les principaux héritages patrimoniaux matériels ou immatériels que nous a légués le Moyen Âge.

FAMILLE ANIMAL

Renard, licorne, éléphant et pure sang, ces animaux mythiques ou réels ont fasciné les gens au Moyen Âge.

FAMILLE NOTION

De la féodalité à la courtoisie les grandes notions qui réglementaient les relations entre les êtres humains

FAMILLE SYMBOLE

Aujourd'hui encore ils sont présents.

Si tu aimes les exposés structurés et chronologiques (commencer par le début et terminer par la fin) : parcours ton livre de 1 à 60!

Chaque entrée est classée de 1 à 60. La couleur du cube indique à quelle famille elle appartient

Nom de la famille

Nom de l'entrée

Si tu es perdu, reporte-toi au sommaire (page suivante) ou bien ouvre le dernier rabat : il te permet à tout moment de retrouver les 60 sujets, classés par thème.



Si tu préfères naviguer au fil de ta curiosité et créer des liens entre les sujets – parfois surprenants et inattendus! – : suis les indications en bas de page.

Enfin, si tu connais à l'avance le sujet qui t'intéresse (ou si tu dois faire un exposé): tu peux directement aller voir l'index à la fin du livre.

OÙ TROUVER L'INFORMATION ?

Ce parcours fléché de 1 à 60 permet de bien visualiser les moments-clés du Moyen Âge, qui dura plus de 1000 ans.

Les dates, les personnages, les inventions ou les chefs-d'œuvre du patrimoine sont classés par ordre **chronologique**. Les autres sujets, plus **thématiques** (notion, animal, symbole, lieu, rôle) donnent au fil du livre des repères essentiels pour mieux comprendre le contexte social, culturel ou géographique de cette période fascinante.

DATE

- 01 476, CHUTE DE L'EMPIRE ROMAIN
- 03 496, LE BAPTÊME DE CLOVIS
- 06 622, L'HÉGIRE
- 15 800, COURONNEMENT DE CHARLEMAGNE
- 17 962, COURONNEMENT D'OTTON LE GRAND
- 31 1095, DÉBUT DE LA PREMIÈRE CROISADE
- 43 1204, SAC DE CONSTANTINOPLE
- 53 1337, DÉBUT DE LA GUERRE DE 100 ANS
- 55 1348, DÉBUT DE LA PESTE NOIRE
- 60 1453, CHUTE DE CONSTANTINOPLE

CHEF-D'ŒUVRE

- 02 VASE DE SOISSONS
- 04 MOSAÏQUE DE RAVENNE
- 05 LE ROMAN DE LA TABLE RONDE
- 11 ÉPÉE DE ROLAND
- 27 CHÂTEAU FORT
- 32 ÉGLISE ROMANE
- 33 ÉGLISE GOTHIQUE
- 34 STATUE RELIGIEUSE
- 52 LE LIVRE DES MERVEILLES

INVENTION

- 07 FEU GRÉGEOIS
- 14 KNÖRR
- 54 ARC ANGLAIS
- 56 POUDRE À CANON

LIEU

- 08 CORDOUE
- 16 ISLANDE
- 20 MONT ATHOS
- 29 FORÊT
- 37 ARSENAL DE VENISE
- 39 SAINT-JACQUES-DE-COMPOSTELLE MÉDITERRANÉE
- 42
- 45 PARIS
- 50 ALHAMBRA

PERSONNAGE

- 09 CHARLES MARTEL
- 21 HUGUES CAPET
- 30 GUILLAUME LE CONQUÉRANT
- 38 FRÉDÉRIC BARBEROUSSE
- 40 RICHARD CŒUR DE LION
- 41 SALADIN
- 51 ALPHONSE X
- 57 JEANNE D'ARC

RÔLE

- 12 PAPE
- 23 CHEVALIER
- 26 MOINE
- 28 PAYSAN
- 35 ROI
- 58 MARCHAND
- 59 BRIGAND COUILLARD

ANIMAL

- 10 PUR-SANG
- 13 ÉLÉPHANT
- 36 RENARD
- 49 LICORNE

NOTION

- 22 FÉODALITÉ
- 24 TOURNOIS
- 25 AMOUR COURTOIS
- 44 HÉRALDIQUE

SYMBOLE

- 18 CROIX LATINE
- 19 CROISSANT
- 46 LYS
- 47 LÉOPARD
- 48 AIGLE



50 LA PERLE DE L'ISLAM

Véritable paradis mauresque, l'Alhambra est, avec la Grande Mosquée de Cordoue, l'un des plus grands chefs-d'œuvre de l'architecture de l'Espagne musulmane.

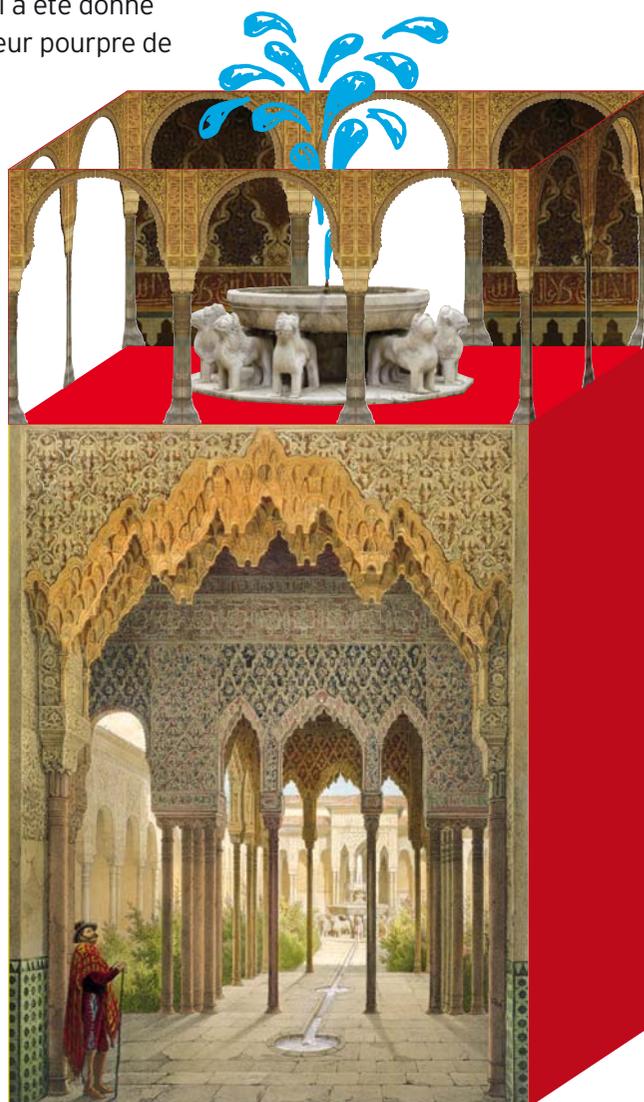
Après la décadence de Cordoue, la brillante civilisation musulmane trouve refuge à Grenade. C'est là, sur une colline, qu'est construit le palais de l'Alhambra. Son nom vient de l'arabe *al hamra* qui signifie rouge. Il lui a été donné à cause de la couleur pourpre de

ses murs au moment du coucher du soleil. Sa construction débute en 1238 sur ordre d'Al Hamar et s'achève entre 1333 et 1354 par l'édification des parties les plus prestigieuses du palais.



L'intérieur du palais de l'Alhambra possède des endroits magiques, telle la célèbre cour des Lions qui doit son nom à la fontaine qui orne son centre. La cour est entourée de galeries et de kiosques.

L'Alhambra est une succession de cours ornées de fontaines et entourées de jardins. Après la chute de Grenade, les rois catholiques souhaitent effacer toute trace de l'islam en Espagne. Mais le château rouge est tellement superbe qu'il devient résidence royale.



51 UN ROI JUSTE ET SAGE

Roi de Castille et de León pendant la reconquête de l'Espagne sur les Maures, Alphonse X est avant tout un intellectuel et un grand protecteur des arts.

Un roi très occupé

Quand il monte sur le trône en 1252, la Reconquista de l'Espagne bat son plein. Il y participe activement mais en même temps, il cherche à développer son royaume en organisant de nombreuses foires et en créant la Mesta, association d'éleveurs transhumants.

Un passionné des lettres

Alphonse X est passionné par les lettres et se préoccupe de donner à son peuple des lois justes et

communes à tous. Du coup, il commence un vaste travail juridique et rédige *Las Siete partidas* (*Les Sept Parties*), qui officialise l'usage du castillan.

Au centre, Alphonse X siège depuis son trône. Il est entouré de deux moines qui, sous sa dictée, écrivent appuyés sur leurs genoux. Plusieurs lettrés sont présents.



Le lion est le symbole de la province de León.

Le roi est aussi historien, poète et même astronome! Sa cour réunit les plus grands artistes de toute l'Espagne, chrétiens, juifs comme musulmans.

Le château est le symbole de la province de la Castille.

CARTE D'IDENTITÉ

Date de naissance
1221

Nationalité
Anglais et français

Fonction
Roi de Castille et León

Signe particulier
Un amoureux des livres

INFO OU INTOX ?

Le Livre des merveilles est l'un des plus grands best-sellers du Moyen Âge. Écrit en 1295, il retrace les voyages de Marco Polo dans l'empire de Chine.

Un voyage extraordinaire

Son auteur, Rustichello de Pise, est devenu célèbre en écrivant des romans de chevalerie où la réalité côtoie le merveilleux. Il n'a pas seulement rédigé ce que Marco Polo lui racontait. Pour rendre le récit encore plus attrayant, il a inventé des créatures merveilleuses : hommes à une jambe ou à tête de chien des îles Andaman, serpents monstrueux du pays de Caragian. Tout est bon pour plaire aux lecteurs ! Au cours de ses missions en Chine, Marco Polo a rédigé de nombreux rapports détaillés sur le pays. C'est pourquoi *Le Livre des merveilles* est d'abord un documentaire. Comme un reporter, Marco Polo décrit minutieusement le port de Qinsai, la largeur des canaux, des rues et des places dont l'une peut accueillir 40 000 personnes ! Il remarque que, chaque jour, ce sont plus de 1000 charrettes pleines de soieries qui entrent dans la ville.

En 1295, Marco rentre à Venise, après 25 ans de voyages en Asie. Mais, en 1298, lors d'une bataille, il est fait prisonnier par les Génois. Au cours de sa détention, il rencontre un écrivain à succès, Rustichello de Pise. Marco Polo va lui raconter ses voyages et, sous sa dictée, Rustichello les rédigera. C'est lui le véritable auteur du *Livre des merveilles* !



◀ Au Moyen Âge, les contrées inconnues sont peuplées de créatures surnaturelles. Dans *Le Livre des merveilles*, Marco Polo prétend avoir rencontré des cyclopes, des cynocéphales, des sirènes, etc.

◀ Utilisé en cuisine, le **poivre** avait jadis une telle valeur qu'il servait de monnaie d'échange au même titre que l'or.

◀ Pierres précieuses, épices, soieries... Marco Polo est émerveillé par les **richesses** de l'Asie. Ses récits vont faire rêver des générations de navigateurs, assoiffés d'or et de gloire.

Le Livre des merveilles



À LA FOIRE

Te voilà marchand, ta situation n'est pas à plaindre! À partir du XI^e siècle, la population augmente, les villes se développent et l'économie est florissante. Une aubaine pour le marchand!

Un destin mercantile

Tu es né à Provins, dans une famille modeste. À 7 ans, tu te fais repérer par un marchand qui devient ton maître et t'enseigne le métier durant un apprentissage de huit ans. Aujourd'hui, tu as ton propre commerce de peaux mais tu appartiens à une guilde, une corporation. Chaque année, tu te rends aux fameuses foires de Champagne, à Lagny, Bar-sur-Aube, Provins et Troyes, et déballes ta marchandise sur la place du marché : c'est la « montre ». La vente se fait dans un certain ordre, d'abord les draps et les étoffes, puis les cuirs et les peaux avant les épices et les colorants. Elle durera trente jours! Le 40^e jour, on fait les comptes! Pour être payé, tu acceptes les ducats, les florins de Florence ou les deniers de Provins. Tu prends aussi les lettres de change, l'ancêtre du chèque!

LeMarchand



-  Pouvoirs : seul, il a peu de pouvoir; rassemblé en guilde son influence peut être grande.
-  Arme : l'argent, et sa tchatche
-  Lieu de travail : en ville et sur les foires et les marchés, de l'Europe du Nord à l'Italie.
-  Possessions : sa (ou ses) boutique(s) et sa marchandise
-  Missions : faire prospérer son commerce

LA BOURSE OU LA VIE

Tu es brigand coquillard! Tu fais régner la terreur dans les ruelles sombres et tortueuses du quartier du Temple à Paris. La nuit, il ne fait pas bon tomber sur toi ou sur quelqu'un de ton espèce!

LeBrigand



-  Pouvoirs : dénué de morale, il n'hésite pas à tuer pour détrousser ses victimes
-  Arme : le poignard
-  Lieu de vie : le quartier du Temple à Paris
-  Possessions : son butin
-  Missions : escroquer les seigneurs et les bourgeois

Enfant des rues

Tu vois comme une aubaine d'appartenir aux Coquillards, véritable mafia dirigée par un « roi de la Coquille », Regnault Dambourg. Pour communiquer, vous utilisez une langue codée, le « jobelin ». Vers 1400, vous êtes plusieurs centaines de membres : coupeurs de bourses, crocheteurs de serrures, proxénètes, gardes du corps, tricheurs et assassins... Pour ta part, ta spécialité reste le « charriage », c'est-à-dire l'escroquerie. Tu trouves une victime, un « godiz », c'est-à-dire un riche bourgeois, et lui vends un « plant », le plus souvent des fausses pierres précieuses. S'il résiste, tu n'hésites pas à le « bazir », à le tuer, d'un violent coup de poignard, avant de le détrousser.

Les **Coquillards** ont commencé par vendre des coquilles Saint-Jacques en se faisant passer pour des pèlerins, d'où leur nom. Ils profitaient de leur déguisement pour détrousser de vrais pèlerins.

En 1455, les Coquillards furent arrêtés, jugés et condamnés à être pendus haut et court!