

La vie des femmes au château

Obéir à son mari

Au Moyen Âge, la femme est **soumise** à l'homme. C'est lui qui décide tout et elle doit obéir. La femme appartient à son père, puis à son mari. Le père choisit le futur mari de sa fille. Les femmes qui ne sont pas mariées entrent au **couvent**.



Les activités

Au château, la femme du seigneur commande tous les serviteurs. Elle passe aussi du temps à lire, à tisser, à **broder** ou à jouer aux échecs.



L'éducation des enfants

Le rôle principal de la femme est de faire des enfants. Elle les élève seule : jusqu'à l'âge de 10 ans pour les garçons, jusqu'à leur mariage pour les filles. Les plus riches sont aidées par des **domestiques**.



Être belle

Les femmes passent beaucoup de temps à se faire belles : elles se teignent les cheveux et éclaircissent leur peau. Pour les gens du Moyen Âge, la femme idéale est jeune, mince et blonde.



LEXIQUE:

Soumis : obéissant et dominé.

Broder : décorer de dessins faits avec des points de couture.

Couvent : maison dans laquelle des religieuses ou des moines vivent ensemble.

Domestique : personne dont le métier est d'être au service de quelqu'un.

Comment devient-on chevalier ?

1 Les premiers pas

À 7 ans, le futur chevalier travaille comme **page** pour un **seigneur**. Il apprend à s'occuper des chevaux et à se battre avec des armes en bois. Parfois, il apprend aussi à lire et à écrire.

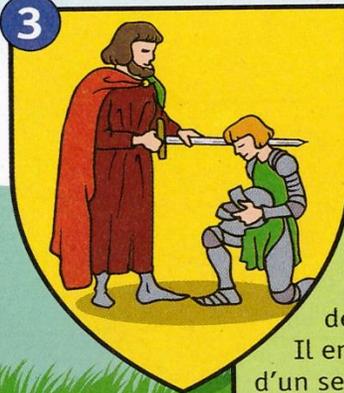
2



Devenir écuyer

À 14 ans, il devient écuyer d'un chevalier. Il s'entraîne à se battre avec une épée et une lance. Il accompagne son maître dans les tournois. Il l'aide à mettre son armure et à porter son bouclier.

3



L'adoubement

À 18 ans, il est prêt à devenir chevalier. Lors de l'adoubement, il promet devant Dieu de respecter les règles de la chevalerie. Il reçoit une épée et des éperons dorés. Il entre alors au service d'un seigneur.

Les promesses du chevalier

- Défendre les faibles, les orphelins et les veuves.
- Vivre dans la pureté.
- Rendre la justice.
- Protéger l'Église.
- Servir son seigneur et le roi.



LEXIQUE:

Page : jeune noble au service d'un seigneur.

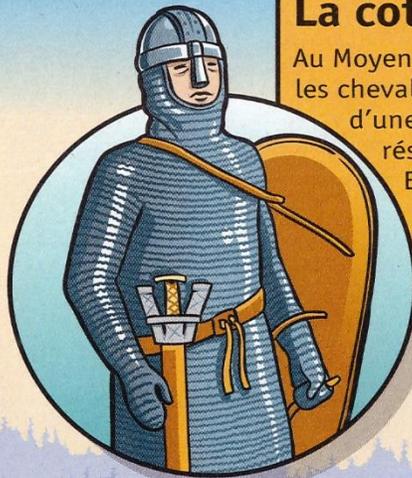
Seigneur : noble qui contrôle une terre et ses habitants.

Ecuyer : homme au service d'un chevalier.

Adoubement : cérémonie pendant laquelle le chevalier reçoit ses armes.

Eperon : pointe fixée au talon de la botte du chevalier.

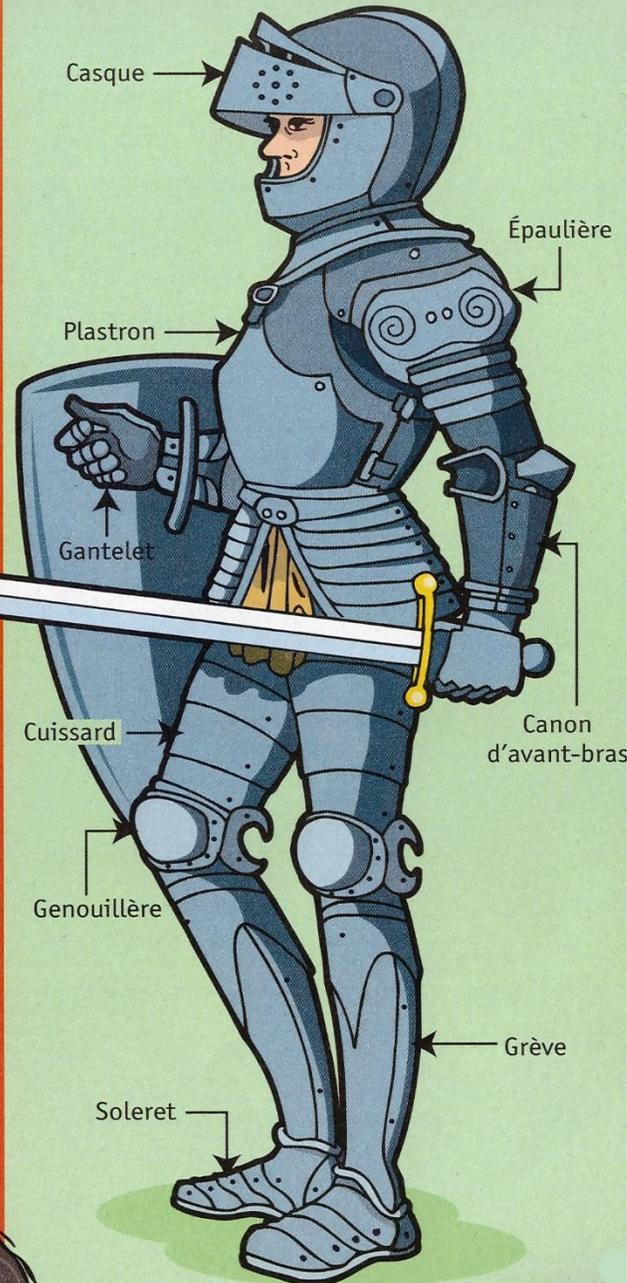
L'armure des chevaliers



La cotte de mailles

Au Moyen Âge, dans les années 1100, les chevaliers combattent vêtus d'une cotte de mailles résistante mais flexible. Elle est faite d'anneaux de métal mêlés les uns aux autres. Elle peut être percée par une arme.

Les parties de l'armure



LEXIQUE:

Flexible : souple.

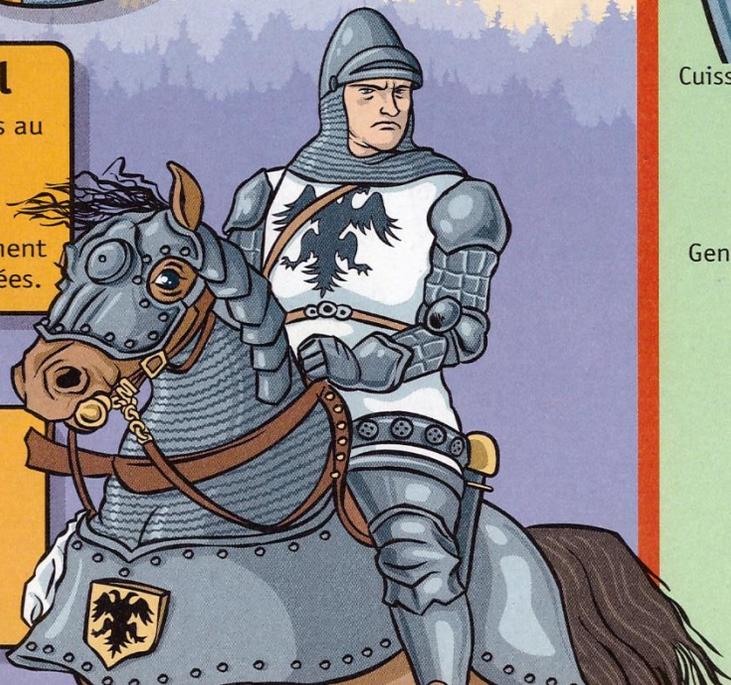
Rivet : clou au bout aplati servant à fixer solidement.

Des plaques de métal

Vers la fin du XIII^e (13^e) siècle, puis au XIV^e (14^e) siècle, les chevaliers se couvrent de plaques de métal protectrices. Au XV^e (15^e) siècle, la cotte de mailles est un sous-vêtement auquel les plaques de métal sont fixées.

Plus de 25 kilos

Les plaques de l'armure sont attachées les unes aux autres par des rivets et des lacets de cuir. Elles s'emboîtent parfaitement. Au total, une armure peut peser plus de 25 kilos.



Les seigneurs à la chasse

Un jeu pour les nobles

Au Moyen Âge, la chasse est réservée à la noblesse. Pour les seigneurs, chasser est une distraction, un jeu. Il est interdit aux paysans de chasser. Sinon, ils peuvent être pendus. Participer à la chasse du roi ou du seigneur est un grand honneur.

2 types de chasse

Il existe 2 types principaux de chasse au Moyen Âge :

- La chasse à courre. Les chasseurs poursuivent le gibier à cheval avec une meute de chiens.
- La fauconnerie. Les chasseurs utilisent des rapaces pour repérer et attraper les proies.



Un entraînement à la guerre

Pour les seigneurs, la chasse est aussi une sorte d'entraînement à la guerre. Elle permet d'entraîner les chevaux, d'améliorer son adresse, et de faire preuve de courage.

LEXIQUE:

Noblesse : ensemble des personnes les plus riches.

Gibier : ensemble des animaux que l'on chasse pour les manger.

Meute : troupe de chiens dressés pour la chasse.

Adresse : qualité de celui qui est adroit, habile.

Les tournois et les joutes

Comme la chasse, les tournois et les joutes sont des distractions réservées à la **noblesse**.

Un entraînement à la guerre

Les joutes et les tournois sont de véritables entraînements à la guerre pour les seigneurs et les chevaliers. Ils doivent être rapides, **habiles** et courageux.



Les tournois

Pendant les tournois, des équipes de chevaliers se battent violemment avec des épées. Ils simulent une bataille devant un public. Très populaires, les tournois sont souvent suivis de grandes fêtes qui durent plusieurs jours. Mais les prêtres veulent faire interdire ces spectacles violents.

Les joutes

Les joutes apparaissent à la fin du Moyen Âge, au XIV^e (14^e) siècle. Ce sont des **duels** entre cavaliers, moins violents que les tournois.

Chaque participant dispose d'une lance très longue. Les 2 cavaliers galopent l'un vers l'autre le long d'une barrière. Le but est de pousser son adversaire avec sa lance pour le faire tomber de cheval.



LEXIQUE:

Noblesse : ensemble des personnes les plus riches.

Duel : combat entre deux personnes avec les mêmes armes.

Habile : adroit.

Simuler : faire semblant.

Populaire : apprécié.

Les chevaliers de la Table ronde

L'histoire des chevaliers de la Table ronde est racontée dès le XI^e (11^e) siècle. Ces chevaliers sont au service du roi Arthur. Ils sont à la recherche du Saint-Graal. Selon la **légende**, cette coupe a contenu le sang de Jésus-Christ. Pour le retrouver, ils doivent traverser la forêt de Brocéliande en Bretagne, peuplée de créatures fantastiques.



Saint-Graal

Excalibur

C'est le nom d'une épée magique enfoncée dans une pierre. Arthur est le seul à pouvoir l'en arracher. Il devient alors le roi de son pays, la Bretagne. Cette épée le rend **invincible**.



Merlin

Lancelot

Le chevalier Lancelot a été élevé au fond d'un lac par la fée Viviane. On l'appelle Lancelot du Lac. Il est le plus beau et le plus courageux de la Table ronde. Amoureux de la femme du roi Arthur, il doit s'enfuir et devient moine.

Roi Arthur

Guenièvre, la femme du roi Arthur



La Table ronde

Le roi invite une fois par an les 12 chevaliers du royaume autour d'une table ronde. Seule une place est libre : elle est pour celui qui retrouvera le Saint-Graal.

LEXIQUE:

Légende: histoire inventée que l'on se raconte de génération en génération.

Invincible: impossible à vaincre.

Merlin

C'est le conseiller et le protecteur du roi Arthur depuis son enfance. Il a des pouvoirs magiques. On le surnomme Merlin l'Enchanteur.

Que mangeait-on au Moyen Âge ?

Le pain

Le pain est l'aliment principal au Moyen Âge. Lors des banquets, de grandes tranches de pain servent même d'assiettes. Les riches préfèrent le pain blanc. Les pauvres mangent du pain bis ou noir.

La viande

Les riches apprécient les animaux chassés : cerfs, sangliers, faisans... Les paysans ne mangent presque jamais de viande.

Le poisson

On consomme très souvent du poisson : environ 100 jours par an.

Le lait

Les médecins pensent qu'il est mauvais pour la santé. Il sert surtout à fabriquer du beurre et du fromage.

Les légumes

Les paysans mangent tous les jours des légumes : choux, épinards, poireaux, haricots, pois, oignons... Ils servent à préparer des purées ou des soupes.

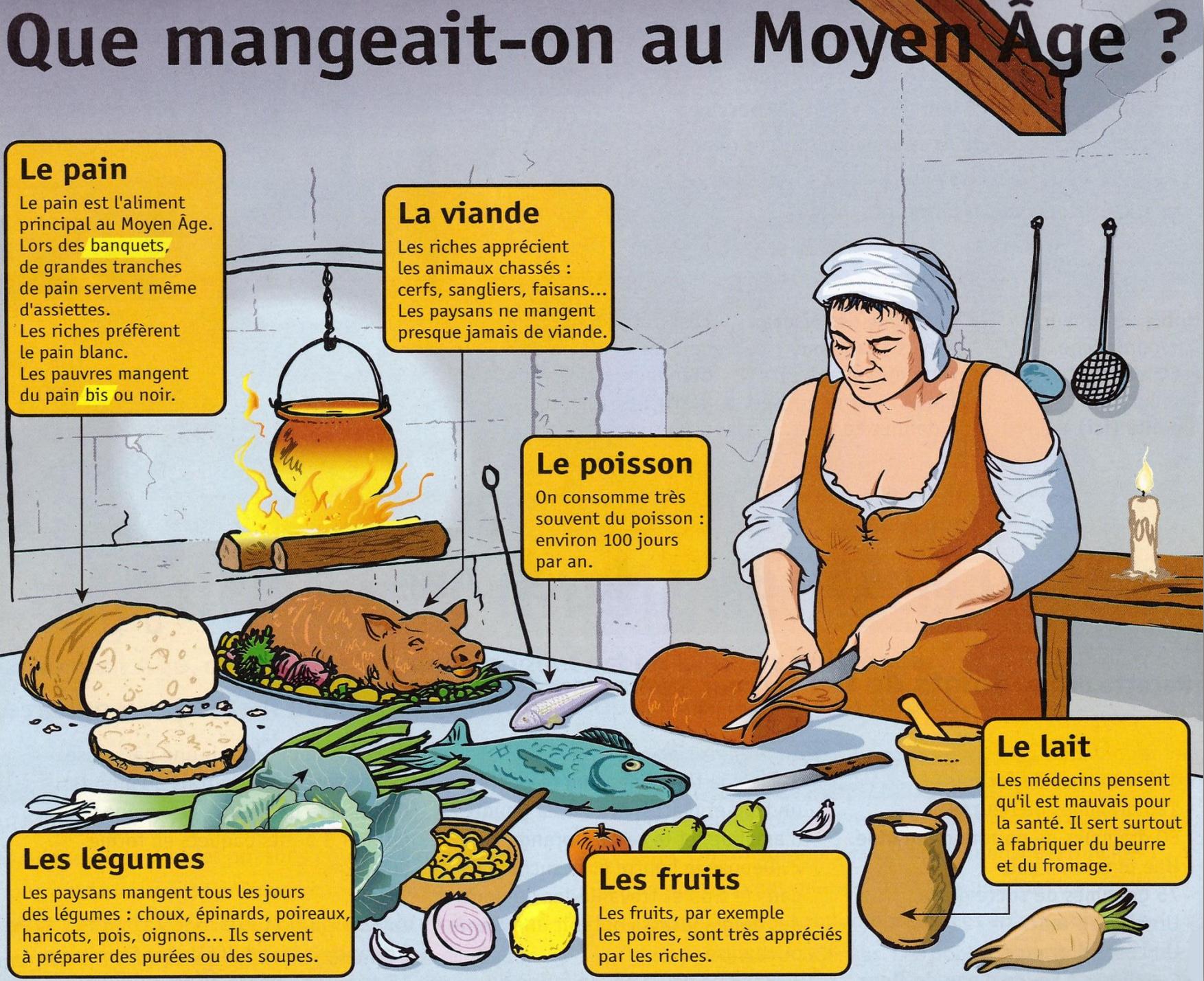
Les fruits

Les fruits, par exemple les poires, sont très appréciés par les riches.

LEXIQUE:

Banquet: repas de fête auquel participent de nombreuses personnes.

Bis: gris-brun.



Les vêtements du Moyen Âge

Au Moyen Âge, les vêtements permettent de connaître le métier et la richesse de chaque personne.

Le costume des paysans

Les costumes des nobles et des riches bourgeois

Jusqu'au XIII^e (13^e) siècle, les vêtements des plus riches varient peu dans leur forme. À partir du XIV^e (14^e) siècle, les vêtements des plus riches suivent des modes.



LEXIQUE:

Chaperon : capuche à longue pointe.

Pourpoint : veste portée par les hommes.

Houppelande : manteau large et long.

Les enfants au Moyen Âge

Un adulte miniature

Dès l'âge de 6 ou 7 ans, l'enfant travaille presque comme un adulte. Chez les paysans, il doit aider aux travaux des champs. Il peut aussi devenir apprenti, c'est-à-dire apprendre un métier chez un **artisan** (**forgeron**, boulanger, charpentier...). Chez les seigneurs, il devient **page**.

L'éducation

Souvent, les enfants sont éduqués par leur mère jusqu'à l'âge de 6 ans. Dans les familles riches, un **précepteur** s'occupe ensuite de l'éducation des garçons. Ils peuvent aussi entrer dans une école, dirigée par des moines ou des prêtres. Ils y apprennent la lecture, l'écriture, la grammaire et le calcul.

Les filles restent à la maison et se préparent au mariage.

Les jeux et les jouets

Les enfants jouent aux dés, aux **osselets**, aux billes. Parmi les jouets, on trouve des poupées, des toupies, des chevaux en bois et des balles en chiffon ou en cuir.

LEXIQUE:

Précepteur : professeur particulier.

Artisan : personne qui fait un travail manuel.

Forgeron : personne qui travaille le fer.

Page : jeune noble au service d'un seigneur.

Osselets : jeu qui consiste à lancer et rattraper des petits objets imitant des os.

Les instruments de musique du Moyen Âge

Dans les châteaux comme dans les villages, la musique est toujours présente lors des fêtes **médiévales**. Certains instruments, comme la flûte ou le **tambourin**, existent toujours aujourd'hui. Beaucoup d'autres ne sont plus utilisés.

La vièle

Comme le rebec, cet instrument à cordes est l'ancêtre du violon.

Le tambourin

Le luth

Pour jouer de cet instrument, le musicien pince les cordes avec un petit morceau de bois.

L'orgue

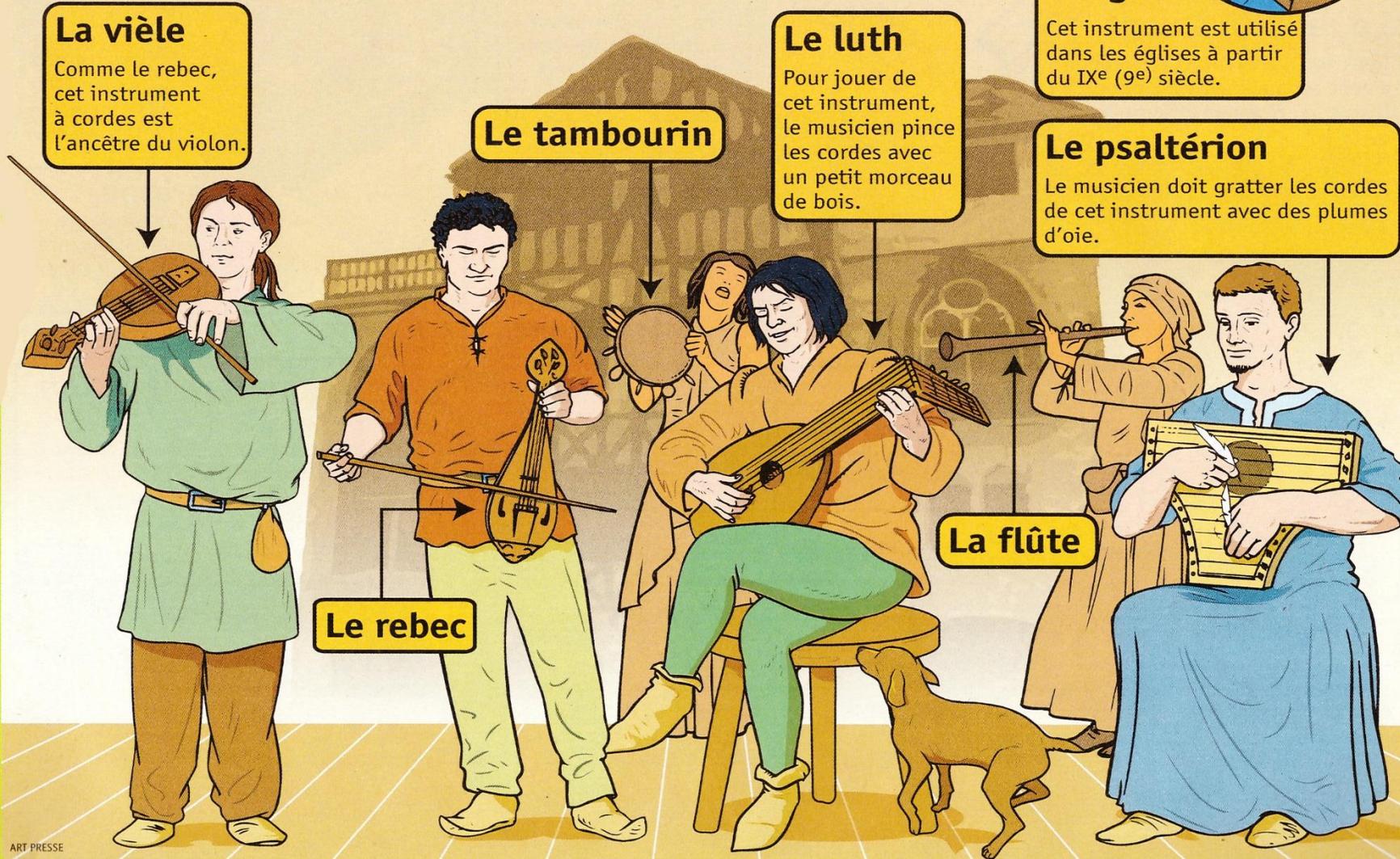
Cet instrument est utilisé dans les églises à partir du IX^e (9^e) siècle.

Le psaltérion

Le musicien doit gratter les cordes de cet instrument avec des plumes d'oie.

La flûte

Le rebec



LEXIQUE:

Médiéval : du Moyen-âge.

Tambourin : petit tambour muni de grelots.