

# LA VIE QUOTIDIENNE EN L'AN MIL



HISTOIRE

**Site/Spectacle:** Les Vikings, Le Fort de l'An Mil

**Disciplines :** Histoire, Histoire des Arts, Arts du Quotidien

**Niveaux:** cycle 3 et 6<sup>ème</sup>

**Mots-clés:** An Mil, artisanat, agriculture, costumes, système féodal.



Le village du fort de l'an Mil est organisé de telle manière qu'il est, à la fois, objet de visite et site de spectacle. Scindé en deux par une palissade de bois, ce village tente de recréer une atmosphère médiévale remontant à l'époque des **châteaux à motte**. On assiste alors à la mise en place du **système féodal**. La vie s'organise autour d'un point d'eau et des fortifications sont édifiées pour parer aux pillages (voir la fiche L'architecture du Fort de l'an Mil). A l'intérieur, hommes et animaux trouvent leur place et les rôles se définissent petit à petit.

## DES RELATIONS HIÉRARCHISÉES

A cette époque, le pouvoir royal ne s'exerce guère qu'aux alentours de l'Île de France. Le reste du royaume est partagé entre de nombreux châtelains plus ou moins puissants. Chaque seigneur redistribue ses terres à divers **vassaux** chargés d'entretenir ces fiefs. En échange, le **suzerain** se porte garant de la sécurité de tous. Homme d'arme, il vit dans un **donjon** autour duquel la vie du village fortifié s'organise.

Les habitants de ce village se partagent en deux classes : la noblesse et le peuple. L'affiliation à une de ces classes est héréditaire. Un jeune noble peut accéder au statut de chevalier lors de la cérémonie de l'**adoubement**. Le spectacle des « Vikings » illustre cet hommage que le jeune écuyer rend à son suzerain. Il reçoit à cette occasion une épée, symbole de son nouveau statut. Le jeune chevalier démontre ensuite ses aptitudes chevaleresques au combat et à la chasse. Par la suite, il accueillera les saintes reliques et défendra le village des assauts vikings aux côtés du seigneur.



## ENTRE DÉVELOPPEMENT ARTISANAL ET RÉVOLUTION AGRICOLE

La grande majorité des villageois pratiquent la culture et l'élevage. À l'occasion, ils peuvent s'adonner à des activités de transformation de leurs matières premières pour leur propre compte. Ces activités sont, la plupart du temps, dévolues aux femmes, comme le travail de la laine.



Quelques artisans sont présents pour répondre aux besoins de première nécessité : confection de pots, de vêtements, de paniers ou d'armes. Ces travailleurs vivent du commerce de leurs produits; mais au début du Moyen-Âge ils sont encore peu nombreux. Cet artisanat rural se retrouve au Puy de Fou. Allez à la rencontre du forgeron du village de l'An Mil. Ce façonneur de métal travaille dans une forge.

Lors du spectacle des Vikings, vous remarquerez peut-être le forgeron du village offrant l'épée d'adoubement au seigneur. Mais il n'est pas le seul artisan présent dans le spectacle : des charpentiers bâtissent un édifice près du clocher.

L'agriculture reste l'activité principale des villageois de l'An Mil. Au début du Moyen-Âge, les paysans ont peu de bétail. Toute la surface utilisable est mise en culture. À cette époque on assiste à une véritable révolution : l'utilisation de la charrue et l'assolement triennal des parcelles augmentent le rendement et la qualité des récoltes. On cultive surtout des céréales (blé, orge, seigle) ainsi que quelques légumes.

Sur le site du spectacle, retrouvez les deux jardins médiévaux. Vous noterez que ces espaces attenants à l'une des habitations du village, se trouvent à proximité du cours d'eau ce qui facilite l'arrosage.

Quelques animaux vivent dans le village : moutons, porcs, chevaux et chiens. La viande reste cependant une denrée rare.

## CUEILLETTE, CHASSE, PÊCHE: DES ACTIVITÉS ENCORE TRÈS PRÉSENTES

Au Moyen Âge, la forêt est un espace de cueillette et une réserve de chasse sans équivalent. La cueillette offre un complément végétal non négligeable (champignons, racines, plantes, châtaignes) alors que la chasse apporte viande et peaux (sangliers, cervidés).

Au Puy du Fou, des chasseurs s'illustrent étonnamment pendant le prélude du spectacle mais également lors d'une chasse à courre. Privilège des nobles, cette chasse est surtout prétexte à entretenir son adresse. Ainsi, le jeune adoubé démontre-t-il sa maîtrise à cheval et son habileté à l'arc en traquant le daim.

Enfin, la pêche reste une activité inhérente au quotidien des villageois. Le point d'eau à proximité apporte des poissons une bonne partie de l'année. Notons sur le site du spectacle, la maison d'un pêcheur, attenante au cours d'eau. Celle-ci est dotée d'une avancée en bois qui surplombe l'eau et permet au villageois de maintenir en hauteur son filet de pêche.



## LES COSTUMES, REFLETS D'UN RANG SOCIAL

Le costume reflète la place de chacun dans la société. En variant les tissus, les broderies et les galons, l'individu se détermine socialement. Dans la sphère villageoise du Fort de l'an Mil, les disparités sont atténuées. De condition plus ou moins similaire, la majeure partie des habitants portent la même tenue.

Pour les hommes, celle-ci se compose de **braies** en lin (pantalon long) et de chausses. Par-dessus, on enfilerait un **bliaud**. C'est une longue tunique qui s'arrête à mi-cuisses et mi-bras pour faciliter les travaux manuels. C'est sur ce vêtement qu'on affiche sa richesse avec des broderies ou des galons. En hiver, les plus humbles portent une **chape**, manteau à capuche à large pan; les nobles préfèrent la cape maintenue à l'aide d'une fibule sur l'épaule droite. Le seigneur et le jeune chevalier en sont pourvus lors de la cérémonie de l'adoubement.

Les femmes portent une longue robe composée d'une tunique plus large en bas et d'une bande de toile positionnée par-dessus et resserrée à la taille. Les plus aisées s'ornent de belles ceintures et ajoutent de riches galons.





### LOGIQUE

Aide-toi des mots suivants pour compléter le texte :

Chevalier – adoubement – seigneur – prêtre – mariage – donjon – village fortifié

Ce spectacle se déroule en l'An Mil, dans un fort, c'est-à-dire un \_\_\_\_\_. On assiste au \_\_\_\_\_ d'Aldéric et de Sybèle. Sont présents les villageois, le \_\_\_\_\_ qui vit dans le \_\_\_\_\_ et le \_\_\_\_\_ qui célèbre le mariage. A cette occasion, Aldéric deviendra \_\_\_\_\_ lors de la cérémonie de l'\_\_\_\_\_, durant laquelle le seigneur lui remettra une épée, signe de courage et de fidélité.

### OBSERVATION

Au début du Moyen-Âge, les Francs élèvent des animaux et cultivent la terre. Ils ont pourtant encore besoin de chasser et de pêcher pour se nourrir. **Trace des flèches pour relier chaque photo à l'activité correspondante :**



CULTIVER LA TERRE

ÉLEVER DES ANIMAUX

PÊCHER

CHASSER



## LES FRANCS

Au cœur du village de l'An Mil, tu rencontres un personnage qui ne vit ni de la chasse, ni de la pêche. Il confectionne et vend. C'est un artisan.

Quel est son métier? .....

Que fabrique-t-il dans le village? .....

Quel rôle joue-t-il dans le spectacle des Vikings? .....

## HABILLAGE

Les Vikings et les Francs ont des styles bien différents. Habille les deux guerriers à l'aide des éléments ci-dessous:

