

FICHE D'ACTIVITÉS

LA VIE DES PAYSANS ET DES SEIGNEURS AU MOYEN ÂGE

Étude du parchemin de la seigneurie
de Château-Dauphin

(vallée de la Varaita dans le haut Queyras)

CORRIGÉ



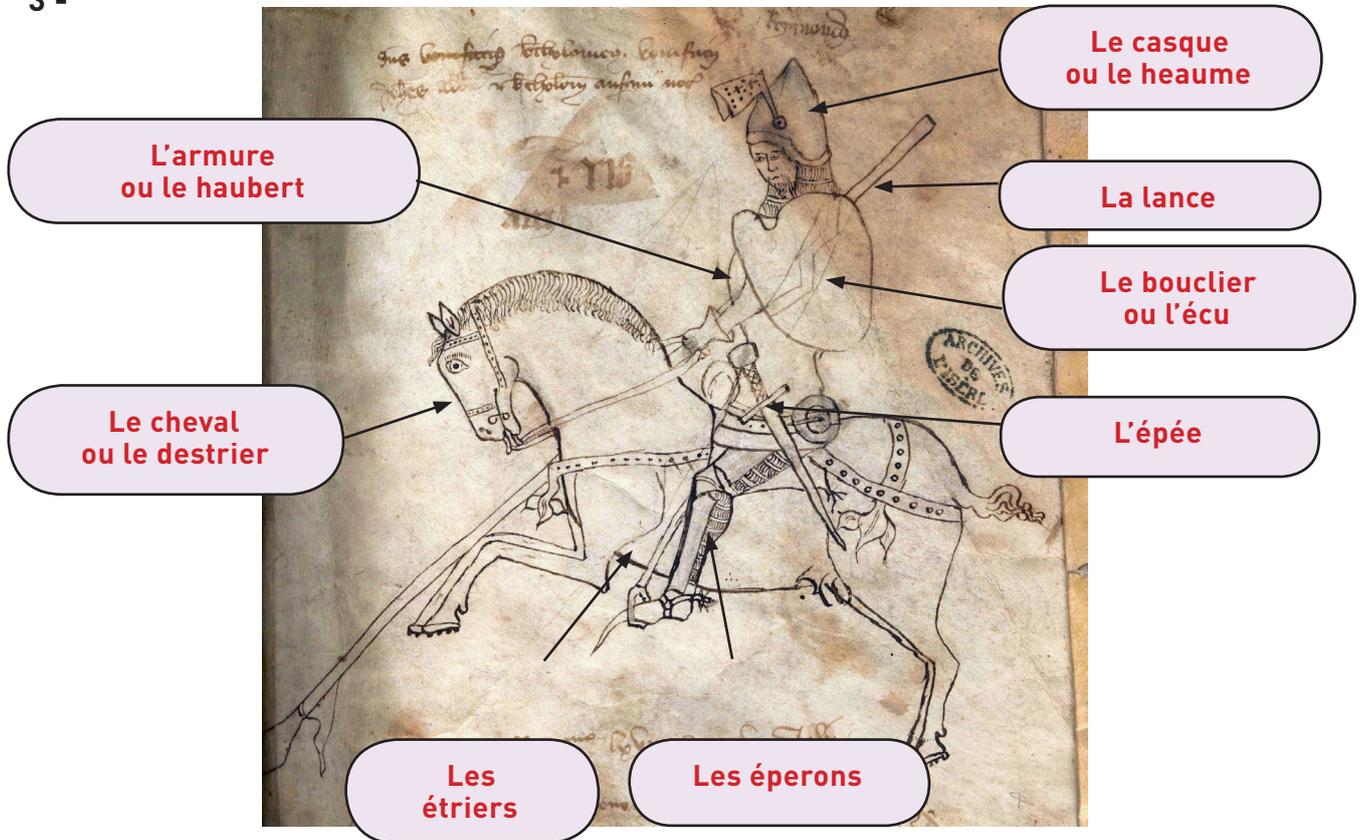
La seigneurie de Château-Dauphin au 15^e siècle © Archives départementales de l'Isère

ÉTAPE 1 : SEIGNEURS ET PAYSANS AU MOYEN ÂGE

1 - Il s'agit d'un chevalier, un homme d'armes représenté sur un parchemin (vers 1368).

2 - Il porte plusieurs attributs qui prouvent son appartenance à la chevalerie.

3 -



Homme d'armes, vers 1368 © Archives départementales de l'Isère

4 -

Éléments offensifs	Éléments liés à la parure (panoplie) du destrier
<ul style="list-style-type: none"> - carreaux d'arbalète - pointe de lance - grande épée à lame triangulaire - dagues 	<ul style="list-style-type: none"> - éperon - boucle - fers à cheval - paire d'étriers - boucle de sous-ventrière - cocarde décorative - étrille

5 - À celle des paysans, ceux qui travaillent.

6 -

Nom de l'objet	Numéro de la vignette sur le calendrier	Nature et mois de l'activité pratiquée
La serpe ou émondoir	3	La taille des vignes en mars
Les forces ou ciseaux	4	La tonte des moutons en avril
La faucille	7	La moisson en juillet
Le bâton de porcher	11	La « glandée » : faire tomber les glands des chênes, pour les porcs, en novembre

7 - La hâche de bûcheron.

ÉTAPE 2 : LA SEIGNEURIE DE CHÂTEAU-DAUPHIN

La seigneurie, c'est :

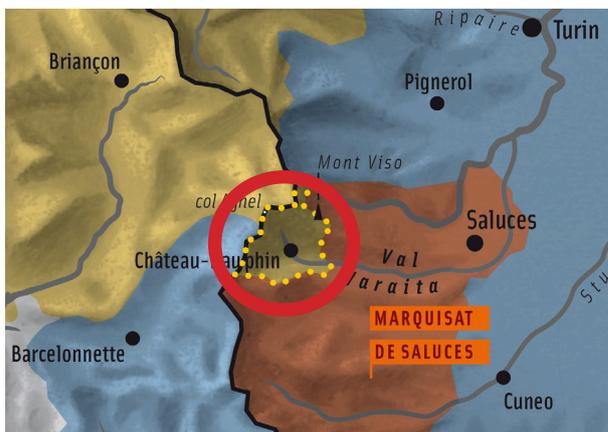
Un grand domaine sur lequel le seigneur (un individu ou une personne morale, comme un ordre religieux) dispose de nombreux droits – justice, péages, taxes diverses... – et perçoit des impôts directs, comme la taille.

8 - Un parchemin.

9 - C'est de la peau de bête. Celle du mouton est le plus souvent utilisée, mais parfois on utilise aussi la peau d'un veau mort-né : le vélin, qui est une matière plus précieuse.

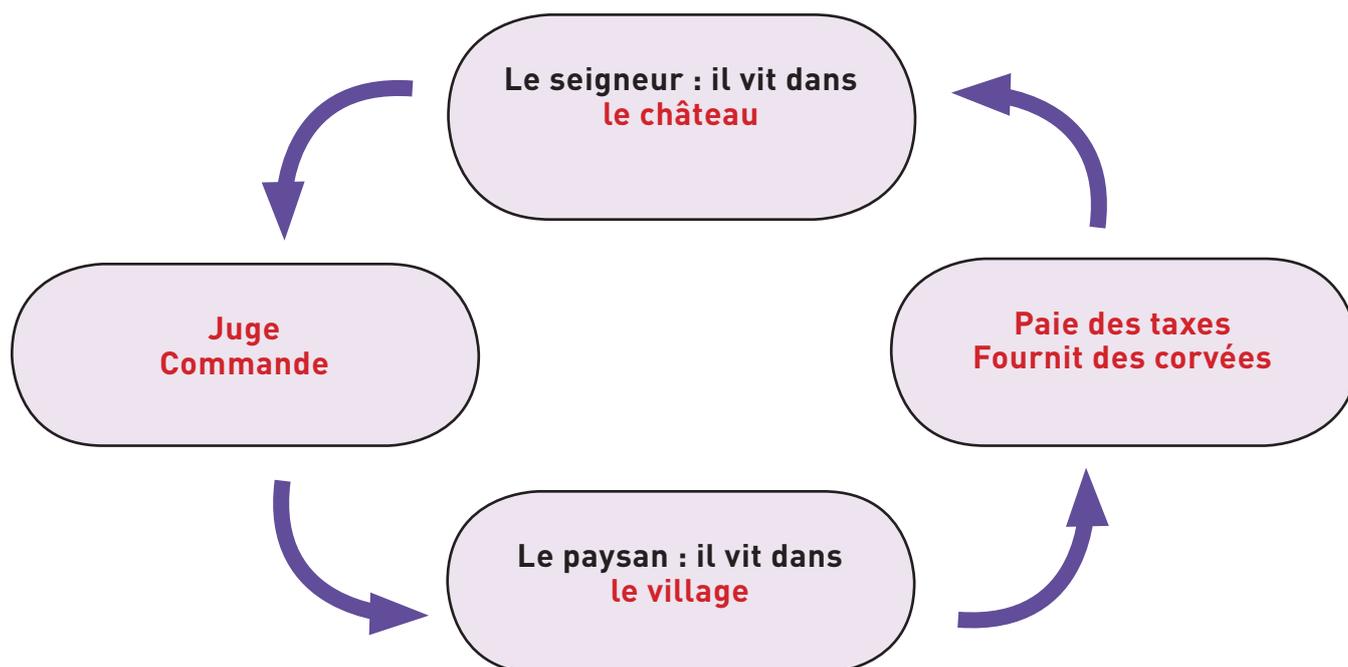
10 - La seigneurie de Château-Dauphin au 15^e siècle, dans la vallée de la Varaïta, en Dauphiné.

11 -



- 12 - L'église, le château et les maisons des différents hameaux.
- 13 - Ils l'ont fait à la demande du seigneur pour qu'il puisse les surveiller.
- 14 - La réserve et les tenures.
- 15 - La terre nommée réserve est « réservée au seigneur », et travaillée par les paysans sous forme de corvées. Les tenures sont exploitées par et pour les paysans.
- 16 - Elles sont représentées de trois couleurs différentes.
- 17 - Il y a plusieurs types de cultures : elles sont au nombre de trois. Les paysans pratiquent l'assolement triennal.
- 18 - La jachère.
- 19 - le vert : pour les prairies (pour le foin, les blés verts ou les champs fauchés) ; le jaune pâle et brun : pour la jachère ; l'orange : pour les champs cultivés.
- 20 - Il y a une forêt de conifères, en pente, juste au-dessus d'une combe.
- 21 - C'est la réserve du seigneur pour la chasse, entre autres.
- 22 - Elles sont regroupées en forme de hameau près du château.
- 23 - Il y a une seule pièce car les paysans vivent avec les bêtes qui apportent ainsi leur chaleur à la maison.
- 24 - Il s'agit des parcs à bestiaux et des cabanes de bergers dans la montagne.
- 25 - Il permet de :
- . rejoindre les alpages où les animaux paissent en été (comme en témoigne les parcs à bestiaux et les cabanes de bergers)
 - . se rendre au col pour rejoindre l'autre versant de la montagne et y faire du commerce (passage stratégique).

Pour résumer



FICHE DE SYNTHÈSE

LA VIE DES PAYSANS ET DES SEIGNEURS AU MOYEN ÂGE LA SEIGNEURIE DE CHÂTEAU-DAUPHIN, EN DAUPHINÉ

NOM, PRÉNOM :

Des forêts de conifères, sur la pente, dont les ressources sont, la plupart du temps, réservées au seigneur.

Le château : il s'agit de Château-Dauphin.

On distingue la **tour principale** et différents bâtiments.
À l'intérieur de l'enceinte, composée de **murs crénelés**, on reconnaît une piscine à poissons. On doit les pêcher dans la rivière proche et les élever ici.

L'église Saint-Eusèbe.



© Archives départementales de l'Isère

Les parcs à bestiaux et les **cabanes de bergers** dans les montagnes de la seigneurie de Château-Dauphin.
On y rassemble les animaux pendant **la nuit**.
La porte est très **étroite** : un seul animal peut entrer à la fois, cela permet de compter les bêtes du troupeau. On est à la pointe du progrès pour l'époque : les bâtiments, bien que rudimentaires, semblent être en **Pierre**, ce qui est probablement exceptionnel.

Les terres :

Les trois couleurs semblent matérialiser trois types de **culture** :

- vert : selon l'époque de l'année représentée, il peut s'agir de **prairies** (pour le foin, les blés verts, les champs fauchés) ;
- jaune pâle et brun : **jachère** ;
- orange : **champs cultivés** .

Les ressources sont d'abord des cultures vivrières : céréales comme le seigle, l'orge, l'avoine (à cette altitude, il est très rare de trouver du froment ; pas de vigne). Pour les cultures céréalières, le rendement doit être de 4 à 5 pour 1, les bonnes années.

Les maisons sont rudimentaires, avec juste une porte d'entrée, des murs en **Pierre**, des toitures en **bois** ou en lauze (Pierre plate).
Le hameau est très entassé et très dense : on économise le plus de place possible. Les parties habitées sont au plus près du château (protection) et de l'église.



Document réalisé par le Musée de l'Ancien Évêché
2 rue Très-Cloîtres, 38000 Grenoble
Tél. 04 76 03 15 25
www.ancien-eveche-isere.fr
Le musée est un service du Département de l'Isère.

Graphisme : Jean-Noël Duru
Grenoble, 2015