

# DOSSIER PÉDAGOGIQUE

## L'ISÈRE EN HISTOIRE(S) LE MOYEN ÂGE

NOS ANCÊTRES LES GERMAINS  
LA LENTE ÉMERGENCE D'UNE PRINCIPAUTÉ  
476 - 1492

1

### FICHES-DÉCOUVERTES POUR LES ÉLÈVES CLASSES PRIMAIRES (CYCLE 3)



MUSÉE  
DE L'ANCIEN  
ÉVÊCHÉ

isère  
CONSEIL GÉNÉRAL  
www.isere.fr

## **L'Isère en histoire(s). Le Moyen Âge. 476 – 1492**

### **Nos ancêtres les Germains. La lente émergence d'une principauté**

#### **Exposition permanente - salle 6**

*L'Isère en histoire(s)* retrace l'histoire des femmes et des hommes qui ont cultivé, exploité, aménagé et organisé ce territoire, l'Isère, de la Préhistoire à nos jours.

Au cours de cette grande aventure humaine, le Moyen Âge est un temps long, de plus de mille ans, qui voit la mise en place des principales structures du monde actuel.

La salle d'exposition consacrée à cette période donne à voir et à comprendre le Moyen Âge dans notre région. Après une période d'instabilité de cinq siècles, émerge une lignée qui prend le nom de « Dauphin ». Elle est à l'origine du Dauphiné qui reviendra en 1349 au royaume de France. Un régime seigneurial fort apparaît, accompagné d'une division de la société en trois ordres. Les communautés se structurent dans les campagnes et les villes se développent. Partout, la foi est profonde.

Les plus belles collections départementales sont exposées pour illustrer ces thématiques : objets de la vie quotidienne, équipement des chevaliers, statuaire religieuse, sceaux, charte de franchises... Des illustrations (reproductions numériques de parchemin et gravure) permettent de saisir l'organisation des territoires. Aux côtés des textes explicatifs, des cartes aident à comprendre les faits politiques marquants. Elles offrent aussi d'utiles repères dans le temps et dans l'espace.

Cette présentation illustre et fait écho à l'histoire plus générale du monde médiéval. Le parcours de l'exposition a été conçu afin que les élèves puissent s'approprier de nouvelles connaissances et les confronter aux notions acquises en classe. Élaborées à leur intention, les fiches-découvertes qui suivent s'appuient sur les collections qui sont de riches et concrets témoignages de l'époque, en lien avec les enseignements délivrés à l'école.

### **Fiches-découvertes pour élèves / Mode d'emploi**

Ces fiches sont conçues comme un outil de découverte et d'appropriation des collections et des documents présentés. Elles permettent une visite active et en autonomie de l'exposition par les élèves accompagnés de leur enseignant. Faisant appel à des compétences telles que l'observation, la description, la déduction et la mobilisation de savoirs acquis en classe, chaque fiche concerne une thématique et l'ensemble des fiches offre la découverte de l'intégralité de la salle consacrée à cette période historique.

Les élèves peuvent travailler sur une ou plusieurs fiches, de façon individuelle ou en petits groupes. Une restitution de la collecte d'informations peut être partagée de retour à l'école, les corrigés étant fournis en fin de dossier. Ces fiches ne constituent qu'une proposition d'approche de l'exposition. Chaque enseignant peut les adapter en fonction du niveau scolaire de la classe et du projet pédagogique.

À noter :

Les fiches 3 et 4 trouvent leurs réponses dans les Petits Outils Multimédias, applications numériques disponibles sur tablettes tactiles, en prêt à l'accueil du musée ou en téléchargement sur [www.ancien-veche-isere.fr](http://www.ancien-veche-isere.fr). Associant la consultation d'une tablette tactile et le support classique d'un questionnaire, ces fiches-découvertes sont un nouvel outil de médiation adapté aux élèves qui ont besoin de recourir aux images pour fixer des enseignements.

La fiche 3, la fiche 8 et la fiche 9 sont des fiches permettant l'étude d'un objet ou d'un document en particulier.

**Fiche 1 - Plongée dans le Moyen Âge**

**Fiche 2 - Une longue période d'instabilité politique (6<sup>e</sup> - 11<sup>e</sup> siècles)**

**Fiche 3 - Le casque de Vézeronce**

**Fiche 4 - Les chevaliers-paysans de l'An Mil au lac de Paladru**

**Fiche 5 - Seigneurs et châteaux**

**Fiche 6 - L'encadrement spirituel : l'importance de l'Église**

**Fiche 7 - Un terroir au Moyen Âge : les villages dans la campagne**

**Fiche 8 - Une châtelainie dans la vallée de la Varaïta : un village dans la montagne**

**Fiche 9 - Grenoble à la fin du Moyen Âge**

**Fiche 10 - Des dauphins de Viennois aux dauphins de France**

**Fiche Corrigés**

PRÉNOM :

Pour découvrir le Moyen Âge, imaginons que tu vives à cette époque.

Présente-toi :

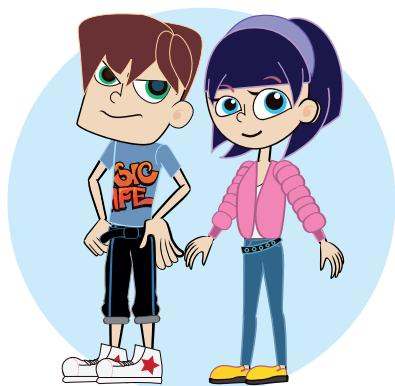
**Ton nom :** ..... le / la .....

Les noms au Moyen Âge sont souvent suivis d'un surnom lié à un trait de caractère de la personne. Exemple : Guigues le Vieux, Guigues le Comte... Tu peux, toi aussi, ajouter un surnom à ton nom pour faire comme à l'époque !

**Ton âge :** ..... ans.

**Ton portrait :**

Retrouve et entoure ta tenue du Moyen Âge.



1



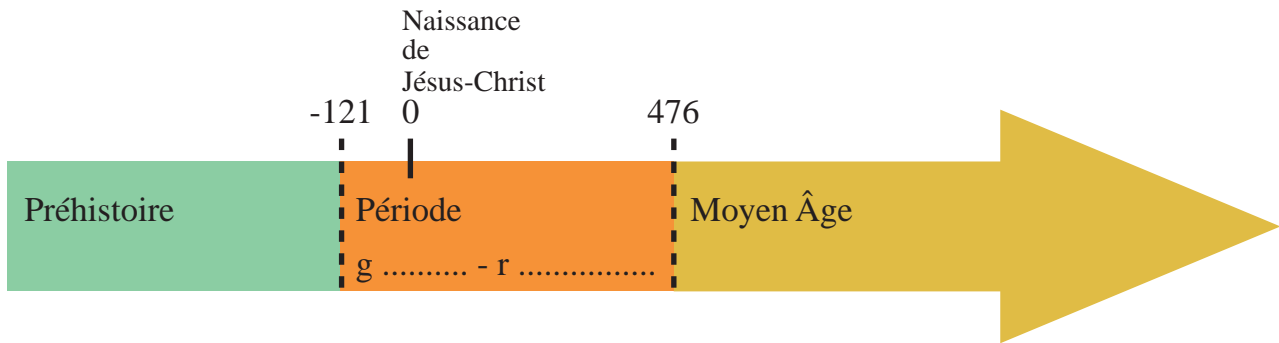
2



3

PRÉNOM :

**1** - Comment s'appelle la période qui se situe avant le Moyen Âge ?  
Souviens-toi et complète la frise chronologique :



**2** - À la fin du 5<sup>e</sup> siècle, des peuples barbares venus de Germanie (aujourd'hui l'Allemagne) envahissent l'Empire romain. Parmi eux, les Burgondes et les Francs se font la guerre pour régner sur notre région.

Retrouve dans l'exposition l'objet qui témoigne d'une de ces batailles. Dessine-le et donne son nom.

Indice :  
c'est un bel objet en  
cuivre doré, laiton,  
fer  
et cuir

Nom de l'objet : .....



PRÉNOM :

3 - À quelle date a eu lieu la bataille de Vézeronce ? .....

4 - Sur cette carte, entoure Vézeronce. Aujourd'hui, ce lieu est en Isère !



5 - Les Francs finissent par vaincre les Burgondes. Ils agrandissent leur royaume et règnent alors sur un vaste territoire jusqu'à l'An mil (1000).

Aide-toi de la chronologie au mur pour retrouver deux célèbres personnages francs :

● Je fonde le royaume des Francs et deviens roi en 481. Je suis le premier roi barbare à devenir catholique. Le nom de mon grand-père (Mérovée) est à l'origine du nom de la dynastie mérovingienne.

Je m'appelle .....

● Je suis sacré empereur en 800. Mon nom est à l'origine du nom de l'Empire carolingien que j'ai organisé. C'est à moi que l'on doit la mise en place de l'école.

Je m'appelle .....



PRÉNOM :

**6** - En 843, l'Empire carolingien disparaît.  
De nouveaux royaumes apparaissent.

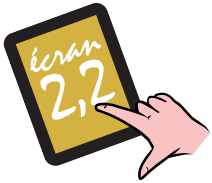
Sur ces cartes, indique par une croix notre département qui s'appelle l'Isère.



**7** - En l'An mil (1000), à quel empire notre région appartient-elle ? .....

PRÉNOM :

Pour découvrir sur le casque de Vézeronce, consulte le Petit Outil Multimédia n°8 et trouve les réponses dans les écrans indiqués.



1 - De quelle époque date le casque de Vézeronce ?

- époque mérovingienne (5<sup>e</sup> - 8<sup>e</sup> siècles)
- époque carolingienne (8<sup>e</sup> - 10<sup>e</sup> siècles)
- époque capétienne (à partir du 10<sup>e</sup> siècle)

2 - Ce casque n'a pas servi lors de combat car c'est un casque d'apparat (de cérémonie). Pourquoi ?

- Il est très décoré et peu utilisé.
- Il n'est pas très protecteur.



3 - Quand et où le casque a-t-il été découvert ?

Le casque a été découvert à Vézeronce en ..... dans .....



4 - Les Francs et les Burgondes ont combattu car chacun voulait régner sur la région.

Relie chaque peuple à son chef :

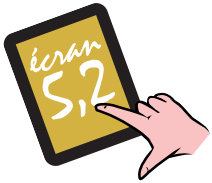
- |                 |            |
|-----------------|------------|
| Les Burgondes ● | ● Clodomir |
| Les Francs ●    | ● Gondemar |

5 - Lors de la bataille, l'un de ces chefs est mort. Lequel ? .....

6 - Pourquoi pense-t-on que ce casque devait appartenir à une personne importante, peut-être Clodomir ?

- Il est richement décoré.
- Certaines lettres du prénom Clodomir sont inscrites sur le casque.

PRÉNOM :



7 - Coche les matières avec lesquelles le casque est fait :

- fer       laine       cuir  
 laiton     cuivre     coton



**Observe le casque en vitrine**

8 - Liste les parties de la tête qui sont protégées grâce au casque :

9 - Regarde les décors.

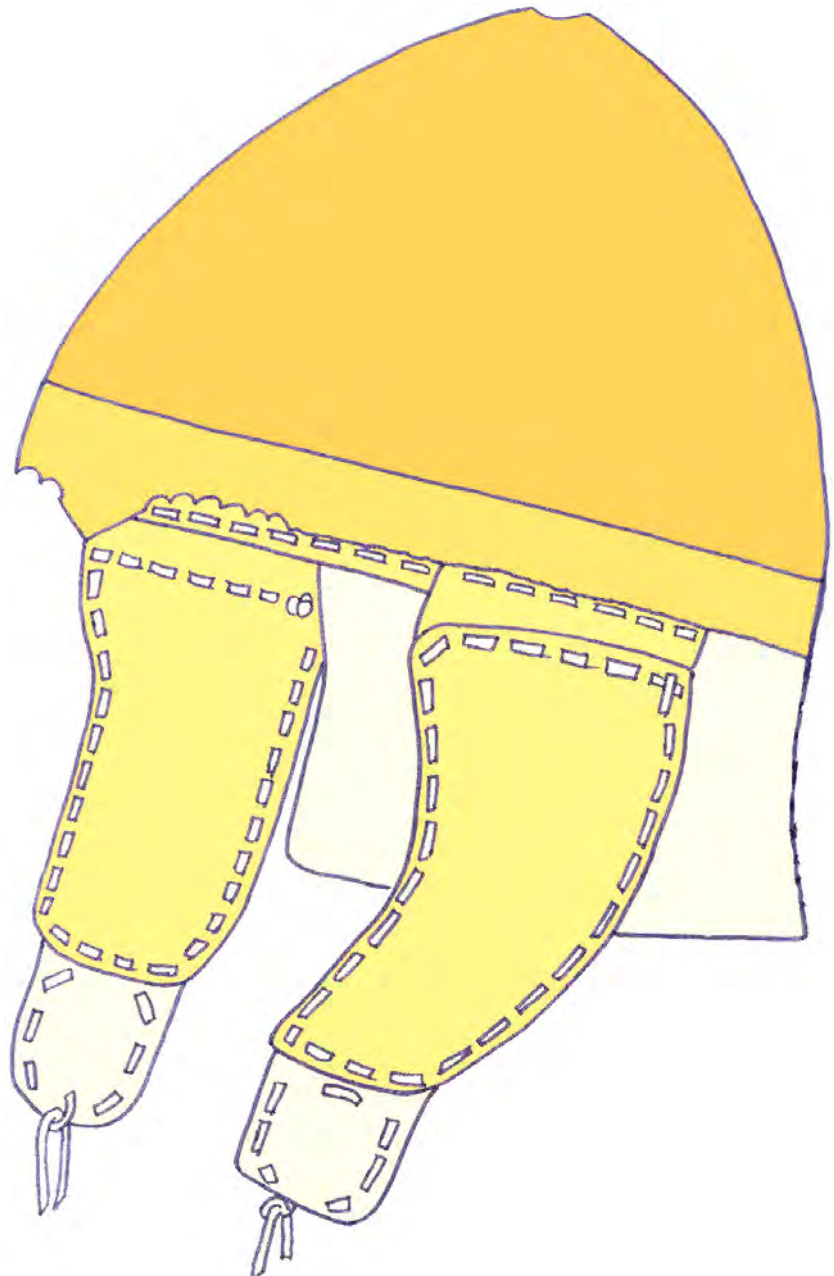
Coche ceux que tu as repérés :

- des tiges de fleurs  
 des grappes de raisin  
 des croix  
 des oiseaux  
 des personnages  
 des formes géométriques

10 - Sur ce dessin, complète les décors :

11 - Les décors d'oiseaux, de raisins et de croix sont des symboles qui permettent de connaître la religion du propriétaire du casque.

De quelle religion s'agit-il ?  
Il s'agit de la religion

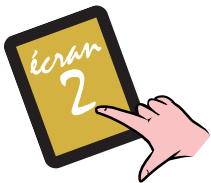




PRÉNOM :

Cette fiche pourra être complétée à compter du 1<sup>er</sup> trimestre 2015 lorsque le Petit Outil Multimédia consacré à cette thématique sera disponible.

Vers l'An mil (1000), des personnes s'installent sur les bords du lac de Paladru en Isère. Ce sont des paysans et des cavaliers armés pour la défense de leur village ou pour faire la guerre. Grâce aux fouilles archéologiques, on connaît leur vie quotidienne.



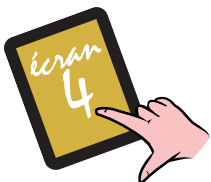
1 - Qui vit sur ce site :

- des familles                       des soldats                       des moines



2 - Regarde attentivement le film. Décris l'habitat de ces chevaliers-paysans en choisissant le bon mot (barre ce qui est faux) :

Le village est construit en bordure de lac / forêt / rivière. Il est protégé par de grandes palissades de pierre / terre / bois. Des gardes / prêtres / artisans surveillent les alentours du haut de ces remparts. Aujourd'hui, ce village a été recouvert par les neiges / les eaux / le sable.



3 - Les chevaliers-paysans sont armés et possèdent parfois des chevaux. Dans cette liste d'objets leur ayant appartenu, il y a un intrus. Barre-le :

fer à cheval - éperon - couteau en silex - cocarde de harnais - lance - arbalète

PRÉNOM :



4 - En vitrine, observe cette vaisselle des chevaliers-paysans :



plat en bois



lame de couteau en fer



cuillère en bois



pot en céramique

a) Dans la légende des images, souligne les matériaux utilisés pour fabriquer cette vaisselle.

b) Les chevaliers-paysans utilisent-ils des fourchettes?  oui  non



5 - Pour travailler la terre (abattre les arbres, cultiver des céréales, des légumes...), les hommes utilisent ces objets.  
Relie chacun d'eux à son utilisation.



émondoir ou serpe



faucille



hache



© Bibliothèque municipale de Dijon

© Bibliothèque nationale de France

PRÉNOM :



6 - Les villageois se nourrissent de céréales qu'ils cultivent, de fruits qu'ils cueillent, d'animaux qu'ils élèvent (porcs, moutons...) ou chassent, de poissons qu'ils pêchent. Pour cela, ils utilisent différents objets.

a) À quoi sert un bâton de porcher ?

- à faire fuir les porcs
- à faire tomber les glands des chênes pour les donner à manger aux porcs

b) Qu'est-ce que cet objet ? À quoi sert-il ?



Ce sont .....  
qui servent à .....

c) Relie l'instrument de pêche au personnage qui l'utilise :



7 - À quoi les habitants occupent-ils leur temps libre ? .....

.....

PRÉNOM :

**L'instabilité politique (guerres, changements de roi) permet aux riches propriétaires de terres de prendre des pouvoirs qui appartenait au roi. Ces nouveaux seigneurs dominent les terres alentours depuis leur château.**

**1** - Lis le texte « Seigneurs et châteaux » en vitrine pour donner les bonnes réponses (plusieurs réponses possibles) :

- Qui est « seigneur » ?  un chevalier     un évêque     un abbé
- Que possède-t-il ?  un domaine avec des terres (appelé «la seigneurie»)     une maison
- Que fait-il ?  il défend son domaine     il est artisan et commerçant
- Sur qui et sur quoi exerce-t-il des droits ?  sur ses terres     sur les gens qui habitent sur ses terres
- Où habite-t-il ? .....

**2** - Observe le dessin de ce seigneur en armes. Aide-toi des objets en vitrine pour compléter la légende.






Hommes d'armes. Registre de Jean de Chaumont, vers 1368 © Archives départementales de l'Isère

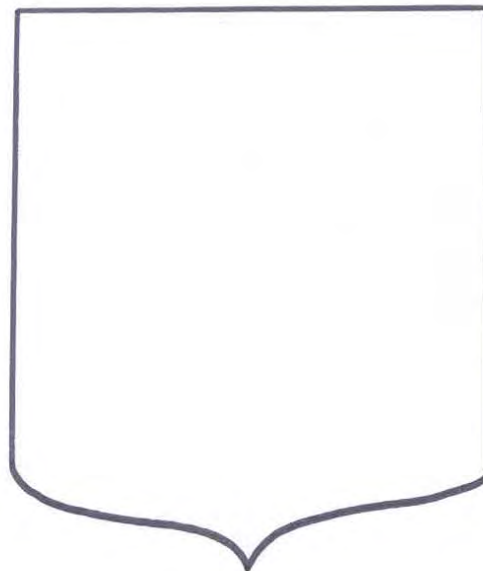
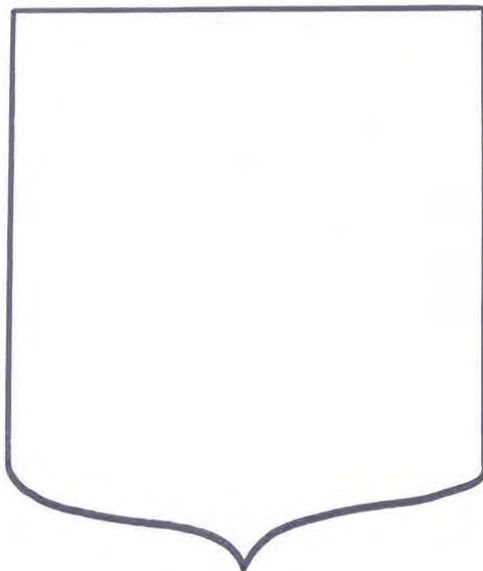


PRÉNOM :

3 - Dans la salle, retrouve ce panneau qui présente les familles des seigneurs du Dauphiné. On reconnaît chaque famille par son armoirie (dessin qui symbolise la famille).



Cite deux de ces familles et dessine leur armoirie :



La familles des  
.....

La familles des  
.....

4 - Quel langage utilise-t-on pour décrire ces représentations ?

- le langage héraldique       le langage symbolique



**Au Moyen Âge, presque toute la population est de religion chrétienne. Les chrétiens croient en Jésus-Christ : pour eux le fils de Dieu qui promet aux hommes une vie après la mort. Ils honorent de saints personnages qui les protègent durant leur vie, comme la Vierge Marie, la mère de Jésus, ou encore Saint Roch. L'église, le lieu où prient les croyants, joue un rôle important.**

**Pars à la découverte des objets sculptés et des images qui témoignent de ces croyances.**

1 - Repère cette statue qui décorait une église.

a) En quelle matière est-elle fabriquée ?

.....

b) Qui sont les deux personnages représentés ?

● .....

● .....

c) Comment reconnaît-on que ce sont des personnages importants ?

Ils portent une couronne.

Ils se tiennent bien droits.



2 - Observe ces deux chapiteaux qui surmontaient des colonnes dans une église.

Entoure le chapiteau dont le décor raconte l'histoire suivante :

*L'archange Gabriel pèse les âmes avec sa balance afin de séparer les chrétiens : les bons vont au paradis, les méchants vont en enfer. L'enfer est représenté par un personnage qui a des griffes à la place des pieds et qui fait la grimace.*



3 - Ces panneaux peints décoraient une église. Ils s'inspirent de récits de la Bible et sont destinés à instruire les croyants. La scène présente un père (Jacob) entouré de sept de ses fils. Il se tourne sur sa droite pour parler à ses bons fils qui annoncent la venue de Jésus-Christ. Il tourne le dos à son mauvais fils, appelé Dan, qui annonce le contraire : l'enfer pour tous.



a) Sur cette image, indique Jacob, le père, et Dan, le fils « maudit ».

b) Observe Dan et décris-le. À qui te fait-il penser ?

.....

.....

c) Les paroles des personnages sont écrites sur des rouleaux de parchemin qui sortent de leur bouche. À quoi cela te fait-il penser ?

.....



PRÉNOM :

4 - Observe la statue de Saint Roch.

a) Pourquoi les chrétiens honorent-ils ce saint à la fin du Moyen Âge ?

- car Saint Roch est protecteur contre la peste.
- car Saint Roch est protecteur contre la famine.

b) Que montre-t-il sur sa cuisse ?

- La plaie (bubon) due à la peste
- Les motifs de son pantalon

b) Dans ce dessin sept erreurs se sont glissées.

Retrouve-les et indique-les par une croix.



**Au Moyen Âge, la population recherche la protection des hommes puissants, les seigneurs. Elle habite soit dans des villages groupés autour des églises, soit dans des bourgs (petites villes) enfermés dans des remparts au pied des châteaux.**

**1** - Sur le mur, regarde la maquette d'un territoire à la campagne et indique chaque lieu par son numéro :

*Autour du château, le **bourg** est protégé par son rempart. Dans la campagne alentour, un **village** se déploie autour de l'**église**. À l'écart, une **maison forte**, résidence d'un noble, dresse ses quatre tours au centre d'un vaste domaine agricole.*

le bourg = n°.....

le village = n°.....

l'église = n°.....

la maison forte = n°.....



**2** - Lis le texte « La naissance des communautés » en vitrine.

Cite deux activités de commerce dans les bourgs.

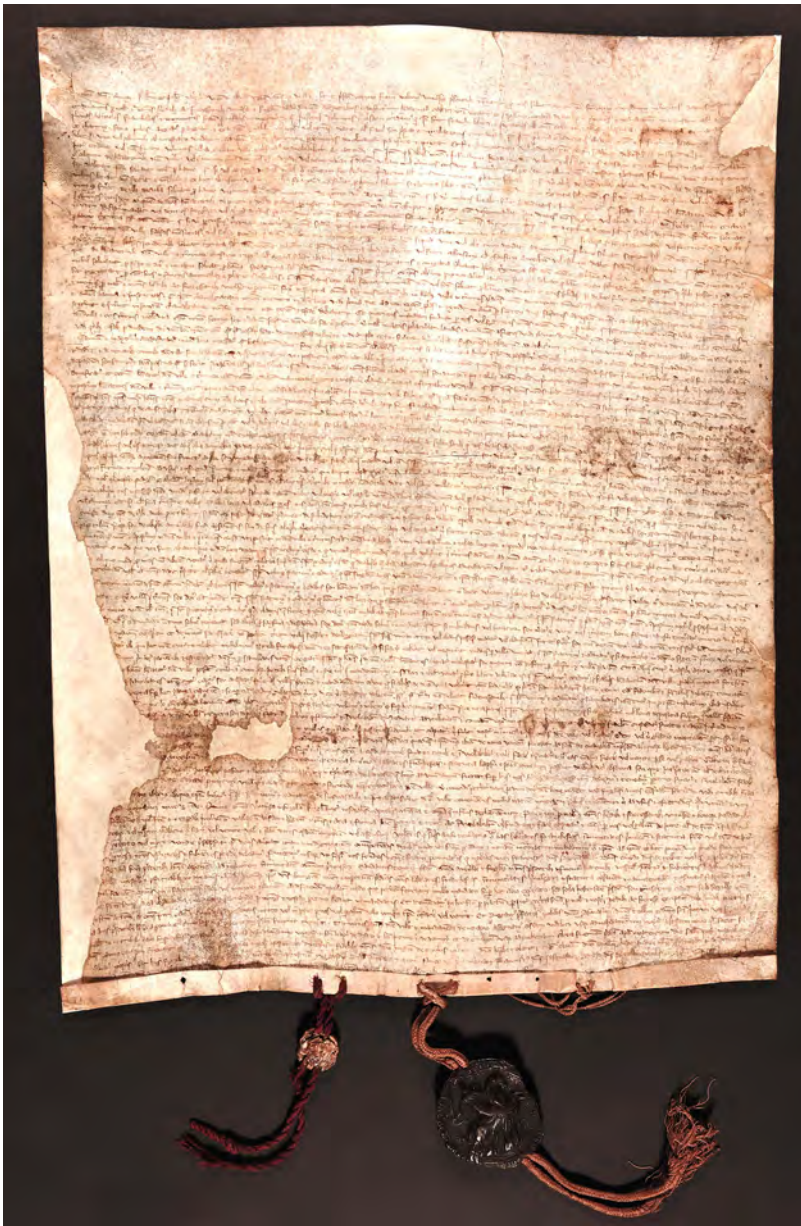
● .....

● .....



**3** - Dans les bourgs, les habitants s'organisent pour recevoir des privilèges (moins de corvées, moins d'impôts) de la part de leur seigneur. Ces privilèges sont inscrits dans un document appelé « charte de franchises».

Observe la charte de franchises de la ville de Voreppe qui liste les avantages donnés aux habitants.



Charte de franchises accordée à la ville de Voreppe, 1314 (fac-similé) © Archives départementales de l'Isère

a) Sur quel support est-elle écrite?

- du papier
- du parchemin (peau d'animal)

b) Ce document est écrit en latin.

À ton avis, pourquoi ?

.....

.....

.....

.....



**Voici un plan colorié qui représente la vallée de la Varaïta (en France au 15<sup>e</sup> siècle, en Italie aujourd'hui). Retrouve-le dans la salle d'exposition.**



Une châteltenie dans la vallée de la Varaïta, Château-dauphin au 15<sup>e</sup> siècle  
© Archives départementales de l'Isère

**1** - Lis les descriptions ci-dessous et indique chaque lieu par son numéro sur l'image :

- a) Sur la gauche, il y a le **château-dauphin** ①. Dans son enceinte, on reconnaît un bassin à poissons.
- b) En dessous du château-dauphin, il y a une **église** ②.
- c) Le **village** ③ est installé à proximité de l'église et du château.
- d) Les **champs** sont représentés par des couleurs : les prairies en vert, les champs cultivés en orange, les champs non cultivés (jachère) avec des rayures marron. Attribue le ④ au champ de ton choix.

PRÉNOM :

- e) Sur la montagne, indique la **forêt** ⑤ .
- f) Un **chemin** ⑥ mène au col.
- g) Les **alpages** ⑦ sont des prés dans la montagne où sont menés les animaux durant l'été.
- h) Entoure les parcs à bestiaux dans la montagne.

**2** - Ce plan était un document officiel établi pour le roi de France. Te fait-il penser :

- à un tableau
- à une carte

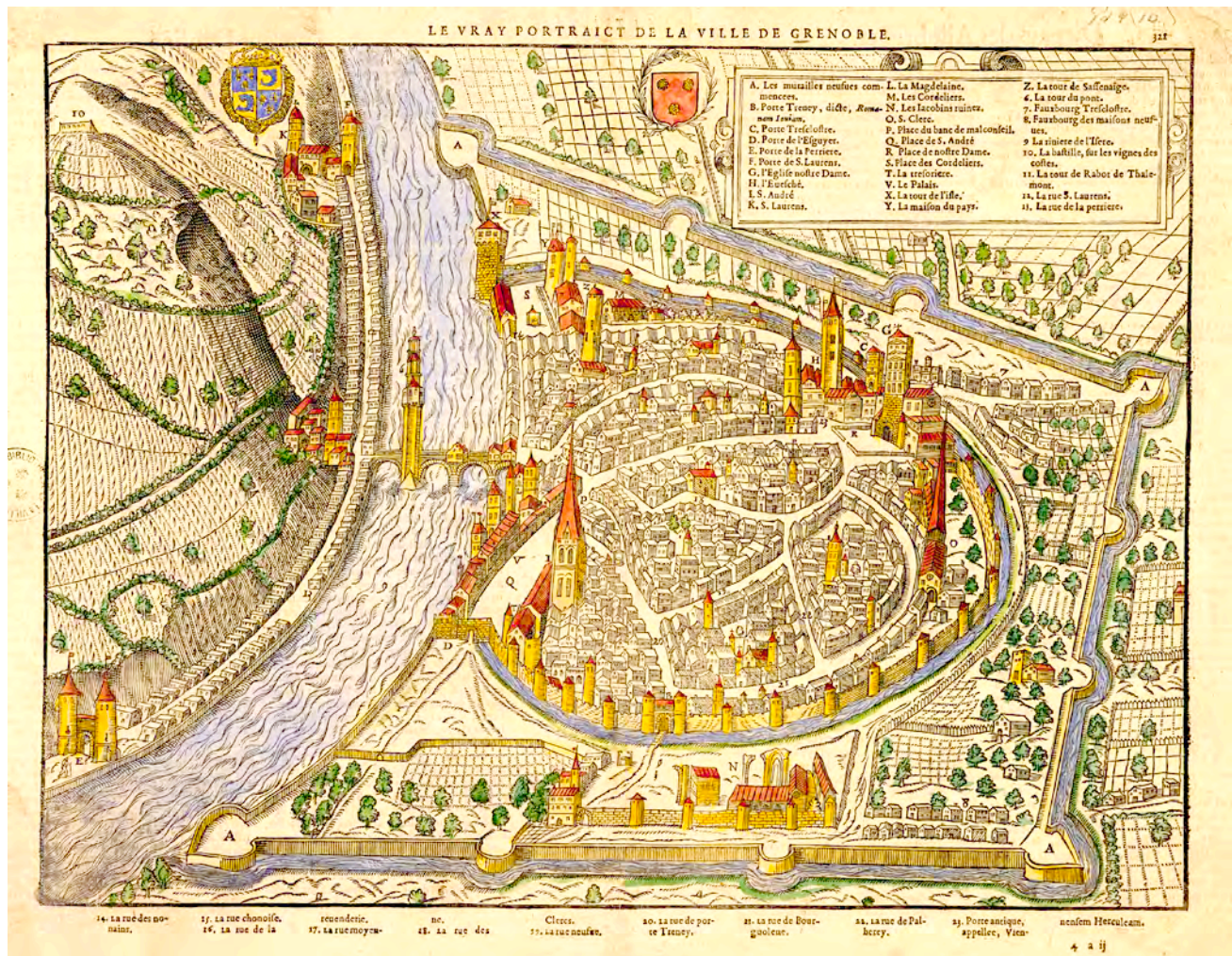
Pourquoi ? .....

.....



PRÉNOM :

Voici une représentation de la ville de Grenoble à la fin du Moyen Âge.  
Retrouve-la dans la salle d'exposition.



« Le Vray portraict de la ville de Grenoble », Pierre Prevot, 1575  
© Bibliothèque municipale de Grenoble

1 - Cette carte a été réalisée en 1575 et permet de comprendre l'organisation de la ville vue du ciel. Coche les bonnes réponses pour expliquer comment l'auteur a pu représenter ainsi Grenoble.

- Il a observé la ville depuis un avion.
- Il a fait des relevés au sol puis il a fait appel à son imagination.
- Il est monté sur une montagne.

PRÉNOM :

Ce « portrait » de Grenoble est fort intéressant car il permet de lire les différentes étapes de construction de la ville.

À l'époque gallo-romaine, *Cularo* (ancien nom de Grenoble) est une petite ville entourée d'un rempart représenté sur ce plan. Au Moyen Âge, il protège toujours la ville des envahisseurs.

2 - Le rempart gallo-romain a une forme ovale (sorte de rond allongé). On distingue ses tours et ses murs sur une partie de son tracé. Repasse-le en **rouge** sur l'image.

3 - Ce rempart est composé de : (plusieurs réponses)

- |                                    |                                  |
|------------------------------------|----------------------------------|
| <input type="radio"/> tours        | <input type="radio"/> longs murs |
| <input type="radio"/> fossés d'eau | <input type="radio"/> portes     |

4 - À ton avis, pourquoi la ville gallo-romaine s'est construite au bord d'une rivière, l'Isère ?

.....

.....

Au Moyen Âge, les évêques (les religieux) et les dauphins (les grands seigneurs) s'opposent. Chacun construit son église : l'évêque fait construire la cathédrale Notre-Dame, le dauphin fait construire l'église Saint-André. Il y a aussi un nouveau pouvoir qui apparaît : celui des habitants de la ville qui construisent la Tour de l'Isle pour se réunir.

5 - Retrouve la cathédrale et colorie-la en **orange** (pour t'aider, recherche la lettre G sur le plan).

6 - Retrouve l'église et la place Saint-André. Colorie-les en **bleu** (pour t'aider, recherche la lettre I).

PRÉNOM :

7 - Retrouve la Tour de l'Isle et colorie-la en **violet** (pour t'aider, recherche la lettre X).

8 - Observe le seul pont représenté sur la carte. Que remarques-tu de particulier ?  
(Tu peux t'aider de la légende)

.....

.....

.....

.....

9 - Repère les deux blasons en haut du dessin. À côté de chaque blason, indique le bon numéro :

Le blason du Dauphiné symbolisé par des fleurs de lys et des dauphins ①

Le blason de la ville de Grenoble symbolisé par trois roses dans un écu ②



À partir du 11<sup>e</sup> siècle, une grande famille de seigneurs de notre région devient très puissante et agrandit ses territoires. Il s'agit de la famille des dauphins de Viennois.

1 - Trois grandes dynasties (familles) ont régné du 11<sup>e</sup> au 14<sup>e</sup> siècles sur notre région.



Observe le panneau qui permet de découvrir le visage de ces princes appelés dauphins.



L'un d'eux a son portrait sculpté dans l'exposition. Retrouve-le puis entoure le dauphin dont il s'agit sur les dessins ci-dessous.



Humbert 1<sup>er</sup> de la Tour



Jean 1<sup>er</sup>



Guigues 1<sup>er</sup>



Humbert II

© Bibliothèque municipale de Grenoble

PRÉNOM :

2 - Lis le texte « Les dauphins de Viennois » au mur et complète :

- Les possessions des dauphins prennent le nom de DAUPHINÉ en .....
- Sur leur blason est alors représenté un .....

3 - Observe ces sceaux qui sont la signature des dauphins.



a) À ton avis, à quoi servent-ils ?

- à authentifier (certifier) les documents qu'ils accompagnent
- à décorer les châteaux des dauphins

b) Qui sont représentés sur ces sceaux ? .....

c) Pourquoi ces personnages sont-ils représentés armés ?.....

4 - Les dauphins veulent faire du Dauphiné une grande puissance. Mais en 1349, le dauphin Humbert II est ruiné par les guerres et il décide de vendre le Dauphiné au fils aîné du roi de France.



Observe le tableau qui représente la cérémonie de cette vente : le « Transport du Dauphiné » au royaume de France.



Le « Transport du Dauphiné » au royaume de France,  
Alexandre Debelle, 1847 © Musée de Grenoble

a) Indique par les bons numéros les personnes que l'on y voit :

- **le fils aîné du Roi de France** (enfant qui donne la main à Humbert II) : N°.....
- **Humbert II** (qui est devenu moine) : N°.....
- **des religieux** : N°.....
- **des chevaliers dauphinois armés** (face à Humbert II) : N°.....
- **des seigneurs et des habitants du Dauphiné** : N°.....

b) Quel motif sur le vêtement du fils du roi de France confirme qu'il s'agit bien de lui ?

.....

c) À ton avis, après cette cérémonie, qui porte désormais le titre de Dauphin ?

.....

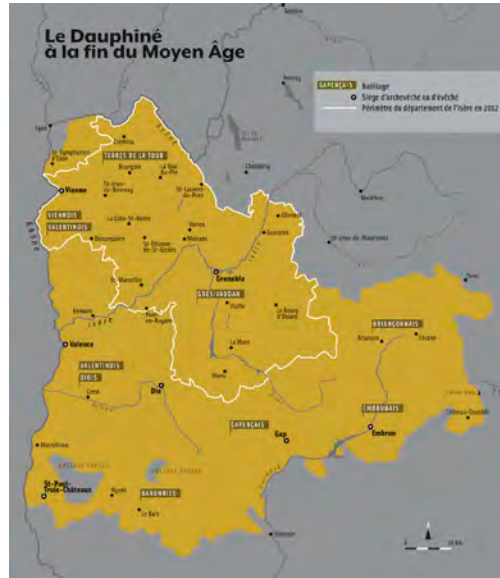


PRÉNOM :

**5** - Après la vente, le Dauphiné a de nouvelles frontières.  
Observe ces deux cartes du Dauphiné et coche les bonnes réponses.



Avant la vente



Après la vente

La vente a donc permis au Dauphiné d'être :

- unifié       morcelé       agrandi

**6** - Observe ce sceau du Parlement du Dauphiné  
(le Parlement est le lieu où on rend la justice).

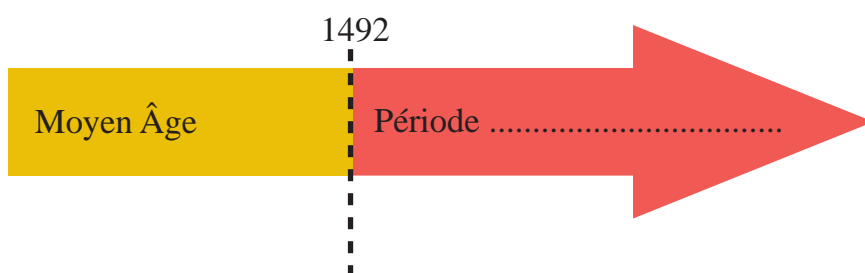
Le blason au centre représente le Dauphiné  
qui est devenu une province de France.

Quels dessins y observes-tu ? .....

.....



**7** - Quelle période suit le Moyen Âge ?  
Souviens-toi et indique-la sur la frise chronologique.



## FICHE 1 – PLONGÉE DANS LE MOYEN ÂGE

Réponse n°2

## FICHE 2 – UNE LONGUE PÉRIODE D'INSTABILITÉ POLITIQUE (6<sup>E</sup> - 11<sup>E</sup> SIÈCLES)

1 - La période gallo-romaine

2 - Le casque de Vézeronce (ou casque de Clodomir)



3 - En 524

4 -



5 - Clovis

Charlemagne

6 -



7 - Au Saint Empire germanique (royaume de Bourgogne et de Provence)

## FICHE 3 – LE CASQUE DE VÉZERONCE

1 - Époque mérovingienne (6<sup>ème</sup> siècle)

2 - Il est très décoré et peu usé.

3 - Le casque a été découvert à Vézeronce en 1870 dans une tourbière. C'est le Sieur Burty qui l'a découvert, enfoui à 80 cm de profondeur.

4 -

Les Burgondes — Clodomir  
 Les Francs — Gondemar

5 - Clodomir, chef des Francs

6 - Il est richement décoré.

7 - Le casque de Vézeronce est fait de fer, cuir, laiton et cuivre.

8 - Tête, nuque, joues et oreilles

9 - Tiges de fleurs, oiseaux, grappes de raisin, croix, formes géométriques

10 -



11 - La religion chrétienne

#### FICHE 4 - LES CHEVALIERS-PAYSANS DE L'AN MIL AU LAC DE PALADRU

1 - Des familles

2 - Le village est construit en bordure de lac. Il est protégé par de grandes palissades de bois. Des gardes surveillent les alentours du haut de ces remparts. Aujourd'hui, ce village a été recouvert par les eaux.

3 - L'intrus : couteau en silex

4 - a) Matériaux utilisés pour fabriquer la vaisselle : céramique, bois, fer

b) Pas d'utilisation des fourchettes (en Europe, la fourchette se répand au 16<sup>e</sup> siècle)

5 -



6 - a) Bâton de porcher : pour faire tomber les glands des chênes afin de nourrir les porcs

b) Forces à tondre les moutons qui servent à tondre leur laine

c)



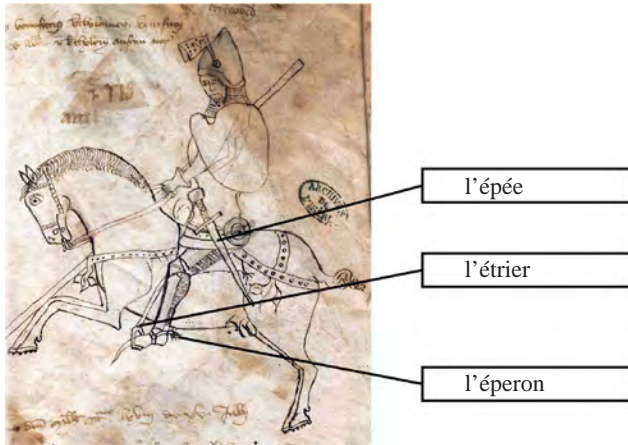
7 - Les colons occupent leur temps libre à jouer à des jeux de société (échecs, tritrac, dés), à jouer de la musique (flûte, muse, vièle). Certains savent lire et écrire.



## FICHE 5 – SEIGNEURS ET CHÂTEAUX

- 1 - Le seigneur est un chevalier, un évêque ou un abbé.  
Il possède un domaine avec des terres, appelé la seigneurie.  
Il assure la défense de son domaine.  
Il exerce des droits sur ses terres et ses gens.  
Il réside dans un château à motte ou un château de pierre.

2 -



3 -



4 - Le langage héraldique

## FICHE 6 - L'ENCADREMENT SPIRITUEL : L'IMPORTANCE DE L'ÉGLISE

- 1 - a) En bois (noyer)  
b) La Vierge Marie et son fils, Jésus, sur ses genoux  
c) Ils portent une couronne.
- 2 - Ce chapiteau évoque la pesée des âmes.  
L'archange, le plus grand des personnages, porte la balance avec, à ses côtés, les candidats à cette pesée (les deux personnages nus).  
À gauche, un monstre au visage grimaçant, armé d'un trident et accompagné d'un serpent, figure le démon.



3 - a)



Jacob



Dan

b) Dan a l'allure d'un monstre : peau de reptile, doigts palmés. Il a l'air plutôt laid : large crâne chauve, regard halluciné, grande bouche, grandes oreilles...

c) Les paroles écrites sur les rouleaux de parchemin qui sortent des bouches sont appelées phylactères. Il s'agit du même principe que les bulles des bandes dessinées actuelles.

4 - a) Saint Roch est vénéré car il est le protecteur contre la peste.

b) La plaie (bubon) due à la peste

c) Les sept erreurs : la main droite, la main gauche, le nœud autour du cou, la lanière de la besace, les boutons du plastron, la boucle de ceinture et le chapeau

### FICHE 7 – UN TERROIR AU MOYEN ÂGE : LES VILLAGES DANS LA CAMPAGNE

1 - le bourg = 1 le village = 3 l'église = 2 la maison forte = 4

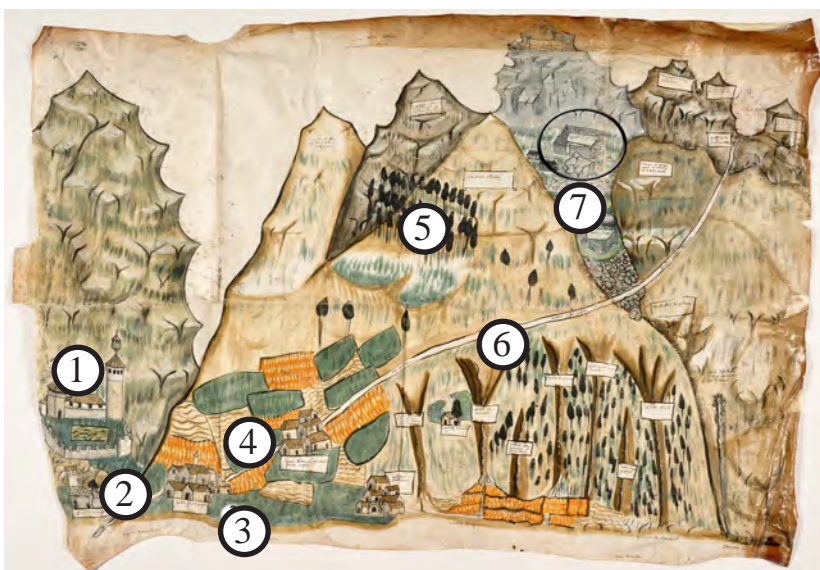
2 - Les foires, les marchés

3 - a) Rédigée sur un parchemin

b) Le latin est la langue utilisée pour la rédaction des textes officiels.

### FICHE 8 - UNE CHÂTELLENIE DANS LA VALLÉE DE LA VARAÏTA : UN VILLAGE DANS LA MONTAGNE

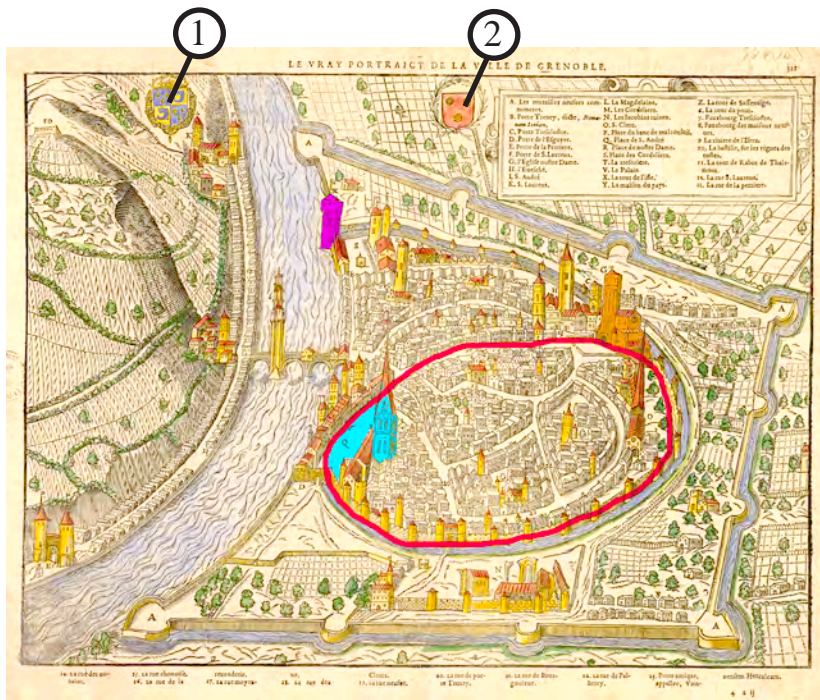
1 -



2 - Cette représentation évoque une carte : schématisation de l'espace, représentation des différents éléments, emploi des couleurs...

## FICHE 9- GRENOBLE À LA FIN DU MOYEN ÂGE

Sur cette image, réponses aux questions 2, 5, 6, 7, 9 :



Réponses aux autres questions :

- 1 - En faisant des relevés au sol et en faisant appel à son imagination, en montant sur une montagne
- 3 - Tours, longs murs, fossés d'eau, portes
- 4 - Pour la proximité de l'accès à l'eau (pour un usage quotidien) et les possibilités de navigation offertes par l'Isère
- 8 - Le pont est surmonté d'une tour et de maisons.

## FICHE 10 – DES DAUPHINS DE VIENNOIS AUX DAUPHINS DE FRANCE

1 -



Humbert 1<sup>er</sup> de la Tour

- 2 - En 1285  
Un dauphin (animal)
- 3 - a) À authentifier (certifier) les documents qu'ils accompagnent
- b) Les dauphins
- c) Ce sont des seigneurs. Aidés de chevaliers, ils combattent pour protéger leur famille, leurs terres et leurs gens.



- 4 - a) Le fils aîné du Roi de France : 3  
Humbert II : 1  
Des religieux : 5  
Des chevaliers dauphinois armés : 2  
Des seigneurs et des habitants du Dauphiné : 4
- b) Les fleurs de lys
- c) À l'issue de la cérémonie du « Transport », c'est le fils aîné du roi de France qui porte désormais le titre de Dauphin.
- 5 - La vente a permis au Dauphiné d'être unifié et agrandi.
- 6 - Des fleurs de lys et des dauphins (animaux)
- 7 - La période moderne



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](http://www.ancien-eveche-isere.fr)

Le musée est un service du Conseil général de l'Isère.

Sauf mention contraire :

Photographies : © Y. Bobin, D. Vinçon, Musée de l'Ancien Évêché

Cartes : © T. Lemot

Illustrations : © L. Ermacore ; © T. Lemot

Graphisme : Jean-Noël Duru

Grenoble, 2014