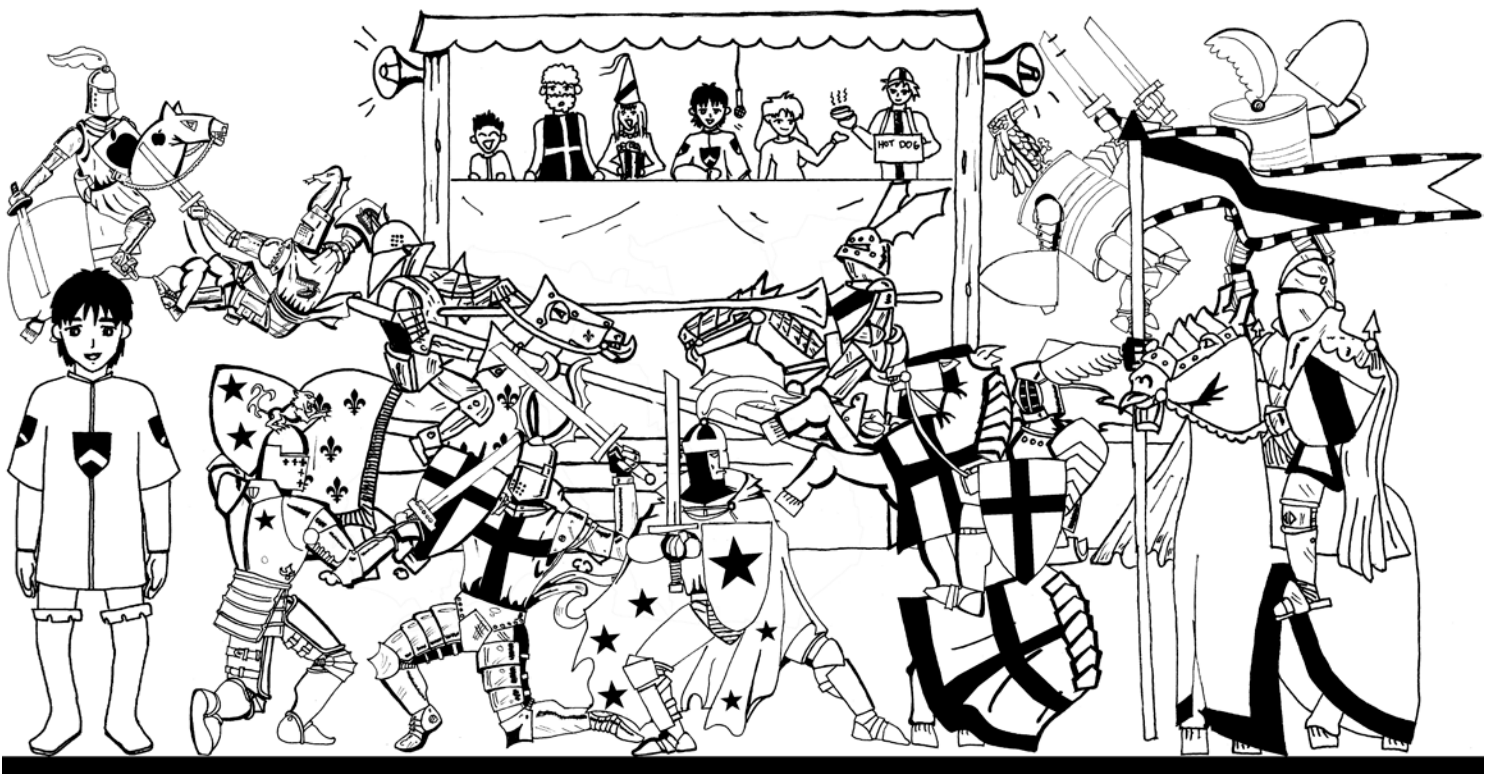


L'HÉRALDIQUE

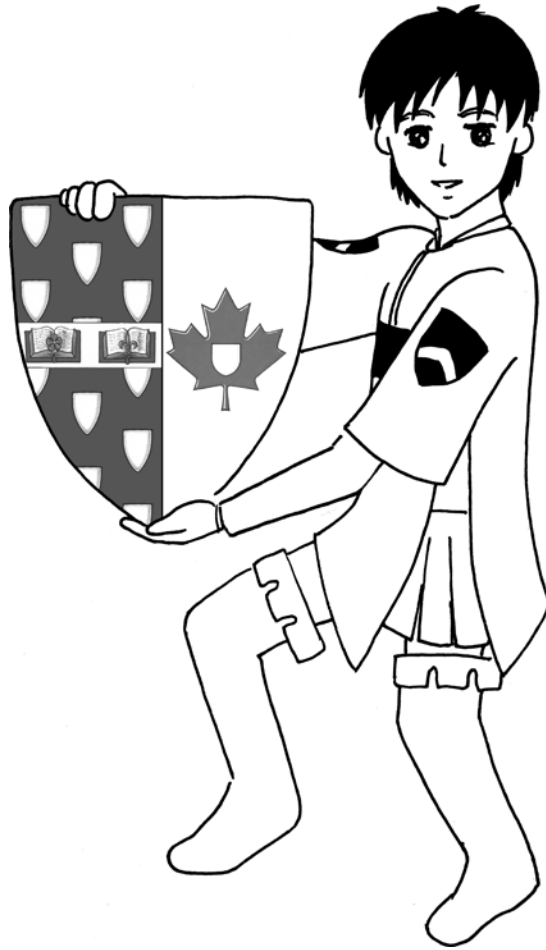


Trousse éducative
pour les 9 à 13 ans

www.gg.ca/eduzone

L'HÉRALDIQUE AU CANADA

Trousse éducative et activités pour les professeurs et les élèves



Université
d'Ottawa

Produit par le Département d'histoire de
l'Université d'Ottawa
avec la collaboration de
l'Autorité héraldique du Canada



Autorité héraldique
du Canada

L'HÉRALDIQUE AU CANADA

Guide de l'enseignant	5
Présentation de la trousse éducative	5
Qu'est-ce que l'héraldique ?	7
D'où vient l'héraldique ?	8
Qu'est-ce qu'un héraut d'armes ?	11
Qui pouvait avoir une armoirie ?	13
Qu'est-ce qui compose l'armoire ?	14
Le répertoire héraldique : figures géométriques, faune, flore, corps humain	14
Comment l'héraldique fonctionne-t-elle ?	17
Comment emploie-t-on l'armoire ?	20
Quelles sont les particularités de l'héraldique canadienne ?	22
Guide de l'élève	23
Activités	26
À votre tour d'être héraut d'armes	26
Mots cachés	27
Mots en désordre	28
Les armoiries des provinces et territoires du Canada	29
Les anomalies	31
Album à colorier	32
Corrigé des activités	35
Ressources bibliographiques	39
Formulaire d'évaluation	40

Cette trousse est produite par le Département d'histoire de l'Université d'Ottawa
avec la collaboration de l'Autorité héraldique du Canada

© juin 2004

GUIDE DE L'ENSEIGNANT

PRÉSENTATION DE LA TROUSSE ÉDUCATIVE L'HÉRALDIQUE AU CANADA

Cette trousse éducative est née de la volonté du Département d'histoire de l'Université d'Ottawa et de l'Autorité héraldique du Canada de développer des liens avec le milieu scolaire, de faire connaître l'héraldique ainsi que le Moyen Âge à un jeune public et de faire bénéficier les enseignants de leur expertise en histoire.

Pour refléter cette volonté, la trousse doit :

- 1) avoir un lien avec un programme d'études s'adressant à des élèves âgés de 9 à 13 ans, qui fait appel à des connaissances dans plusieurs disciplines : histoire, art, géographie et français.
- 2) inviter les élèves, par le biais d'activités, à développer des habiletés multiples et complémentaires, telles la recherche documentaire, l'art du dessin, la présentation orale, le travail en équipe, la capacité d'écoute, le sens de l'observation et la créativité, pour ne nommer que celles-là !
- 3) sensibiliser les professeurs et les élèves à l'importance de connaître l'histoire, la vie quotidienne, certains aspects de la société, des individus et des événements historiques.
- 4) décrire les particularités, l'utilisation et le rôle des armoiries au Moyen Âge et dans le Canada moderne; décrire comment et pourquoi les individus désirent se souvenir du passé et préserver leur mémoire; identifier les éléments de différence et de continuité entre le passé et le présent.
- 5) stimuler la connaissance de soi tout en permettant à l'élève d'exprimer son identité (ses origines, son histoire, etc.) et celle de son groupe.

Nous avons essayé de produire une trousse aussi vive et créative que possible afin d'encourager la participation des élèves et le développement d'une culture générale qui leur sera utile dans leur cheminement scolaire et dans leur vie.



Xavier, le héraut d'armes, les suivra tout au long des différentes sections. Chacune peut être utilisée de manière autonome, afin de pouvoir être incorporée à d'autres programmes pédagogiques, notamment en art plastique, en développement de la personne, en géographie, en histoire et en français.

Nous avons également joint à cette trousse quelques documents d'information, auxquels s'ajoutent des ressources complémentaires pour les enseignants et leurs élèves. Nous espérons qu'ils s'avéreront utiles.

La trousse comprend les éléments suivants :

- ❖ un Guide de l'enseignant
- ❖ un Guide de l'élève
- ❖ des activités à photocopier pour les élèves
- ❖ un glossaire
- ❖ une bibliographie
- ❖ un formulaire d'évaluation
- ❖ un guide sur la marche à suivre pour obtenir ou enregistrer une armoirie de l'Autorité héraldique du Canada (vous pouvez vous procurer celui-ci au : http://www.gg.ca/heraldry/pg/index_f.asp)
- ❖ une affiche des armoiries de la Gouverneure générale
- ❖ une fiche du programme d'histoire de l'Université d'Ottawa
- ❖ une fiche du programme d'études médiévales de l'Université d'Ottawa

Enfin, nous souhaitons que vous et vos élèves ayez autant de plaisir et de fascination à suivre le chemin de l'héraldique que nous en avons eu nous-mêmes en préparant cette trousse.

N.B. Il est permis de photocopier les divers éléments de la trousse et de les utiliser en classe.

Qu'est-ce que l'héraldique ?

L'héraldique est la science des armoiries, tout comme la mathématique est la science des chiffres. L'armoire est un emblème en couleurs, propre à un individu ou à une communauté et soumis dans sa disposition et dans sa forme à des règles précises (voir p.16) qui sont celles du blason¹. Chaque figure, couleur et ornement qui y sont inclus ont un sens bien particulier. Assemblés, ils forment un emblème qui sera utilisé par le titulaire de son vivant.

C'est la grande différence avec le logo. Celui-ci étant un emblème très simple au symbolisme limité, il est souvent changé selon les goûts et les modes. Prenez par exemple le logo d'une marque d'espadrille ou d'une chaîne de restauration : bien qu'on puisse reconnaître facilement la marque, l'interprétation du symbole est souvent ambiguë. Quant aux couleurs et aux formes, elles semblent ne tenir compte d'aucune règle dans leur nombre et leurs associations.

Nous verrons, tout au long des pages qui suivent, comment l'armoire, qui était initialement un signe distinctif du combattant, est devenue une marque de propriété. L'armoire est unique car elle est dotée d'un agencement de symboles propre à chaque porteur, permettant d'identifier son possesseur. Elle peut indiquer la place d'un individu au sein de sa famille, ses origines, ses intérêts, son statut professionnel, un peu comme le ferait une carte d'affaires illustrée.

¹ Dans Rémi Mathieu. *Le système héraldique français*. Paris, J.B. Janin, 1946. p 13.

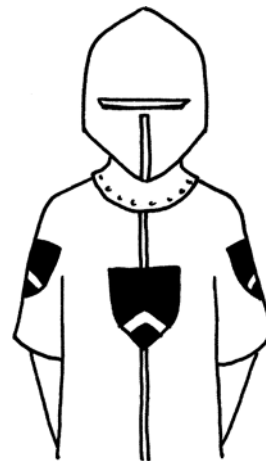
D'où vient l'héraldique ?

De l'Antiquité jusqu'au XI^e siècle, l'utilisation de symboles comme signes de reconnaissance était répandue. Ces symboles étaient souvent les mêmes car les conflits antiques opposaient habituellement des peuples assez différents portant des costumes et des équipements particuliers faciles à différencier. Il y avait peu de chance que des combattants d'un même clan ne puissent se reconnaître lors de la bataille. Contrairement à l'héraldique, les emblèmes antiques ne suivaient aucune règle. La propriété d'un emblème n'était pas exclusive et n'était ni permanente, ni héréditaire.

L'héraldique ne s'est développée qu'au XII^e siècle. L'évolution du matériel militaire est à l'origine de l'apparition des armoiries. À cette époque, le casque du combattant comprenait le nasal qui était une petite pièce métallique cachant le nez. Pour avoir une protection plus complète, le combattant portait le capuchon du haubert (long manteau en maille de fer) qui recouvrait le bas du visage. Cette protection était faite de maille. C'est l'apparition du heaume qui a été la cause de l'extension de l'usage des armoiries. Peu à peu, l'arrière du casque s'est allongé pour recouvrir la nuque, alors que le nasal s'est élargi afin de cacher les joues. Ensuite, ce casque est devenu cylindrique par le rattachement de plaques latérales couvrant les oreilles et les tempes. Finalement, le heaume n'avait pour orifice que les œillères et quelques trous de ventilation.



nasal

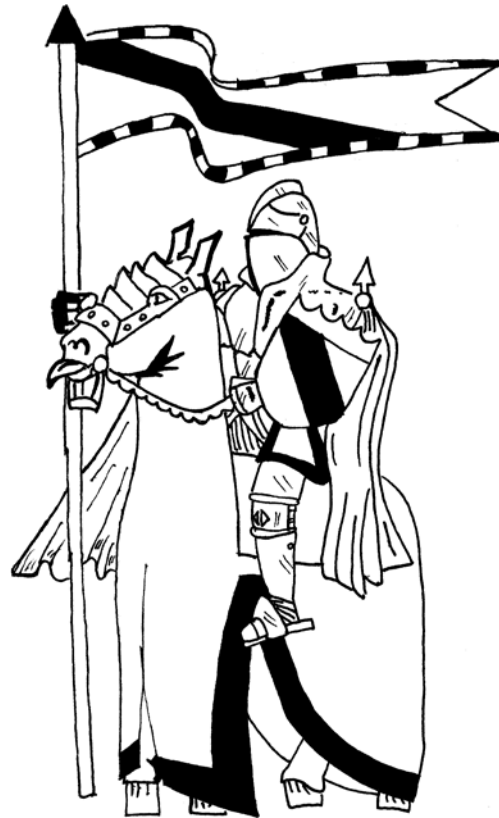


heaume

Ce nouveau type d'habillement militaire protégeait le chevalier lors de combats et le rendait totalement méconnaissable. Le visage du combattant était caché comme celui d'un gardien de but de hockey de nos jours. Hier comme aujourd'hui, le casque avait pour objectif de protéger des coups. Seul le matériau utilisé dans la fabrication du masque a changé.

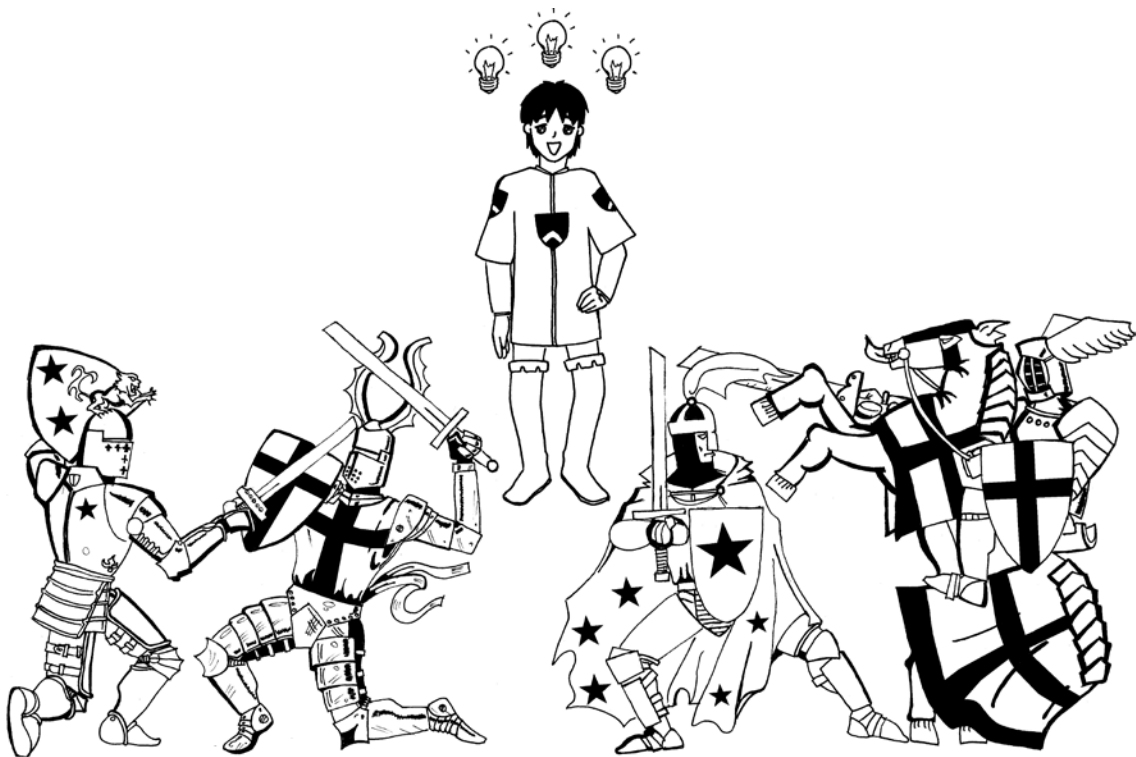
En conséquence, le guerrier, ressemblant à une boîte de conserve, décorait son bouclier de figures simples, colorées, géométriques, animales ou végétales, afin que son groupe le reconnaisse dans la confusion de la mêlée.

Par la suite, l'usage des armoiries s'est propagé avec la transformation des pratiques guerrières de l'Occident médiéval. La société féodale était fondée sur la fidélité indéfectible qui liait le vassal à son seigneur. Un seigneur pouvait mobiliser des combattants et entreprendre une campagne militaire contre un autre seigneur. Contrairement aux conflits antiques, les guerres féodales mettaient en scène des combattants de mêmes peuples, portant les mêmes casques. Les combattants ont ainsi adopté des signes visuels distinctifs pour identifier rapidement leur clan. De plus, le seigneur, pour bien être en évidence, arborait son armoirie, non seulement sur son bouclier, mais aussi sur la cote recouvrant son armure, sur sa bannière et sur la housse de son cheval.



C'est aussi dans ce contexte que les croisades ont facilité l'usage des armoiries. Lors de ces guerres, plusieurs milliers de combattants enrôlés par les rois et les princes d'Europe partaient pour délivrer les Lieux Saints et Jérusalem. Ils utilisaient le système des armoiries car il permettait une reconnaissance rapide et claire des croisés. Ce système d'emblèmes était avantageux pour diriger avec cohésion une guerre de cette envergure car les combattants pouvaient identifier plus rapidement amis et ennemis sur le champ de bataille. Pareillement, c'est aussi par souci d'éliminer la confusion que nos équipes sportives portent des chandails aux couleurs et aux symboles distinctifs. Chacun des joueurs arbore un numéro qui le représente seul. Il est donc possible pour les spectateurs et les joueurs eux-mêmes de reconnaître dans une partie non seulement leur équipe mais un individu en particulier.

L'autre facteur qui a contribué à l'extension de l'héraldique est le développement de l'usage du sceau. À l'époque médiévale, la signature, telle que nous l'utilisons aujourd'hui pour identifier un écrit, n'existait pas. En effet, hormis les clercs, pratiquement personne ne savait lire et écrire. Le moyen préconisé pour authentifier un document était de le sceller d'une marque personnelle et identifiable. Ainsi, l'image qui se trouvait sur le sceau était souvent l'armoire du possesseur. Il est probable que l'usage de plus en plus fréquent du sceau, au cours de la période médiévale, est en grande partie responsable de l'augmentation de l'utilisation de l'héraldique par d'autres catégories sociales non combattantes, comme les femmes et les ecclésiastiques.

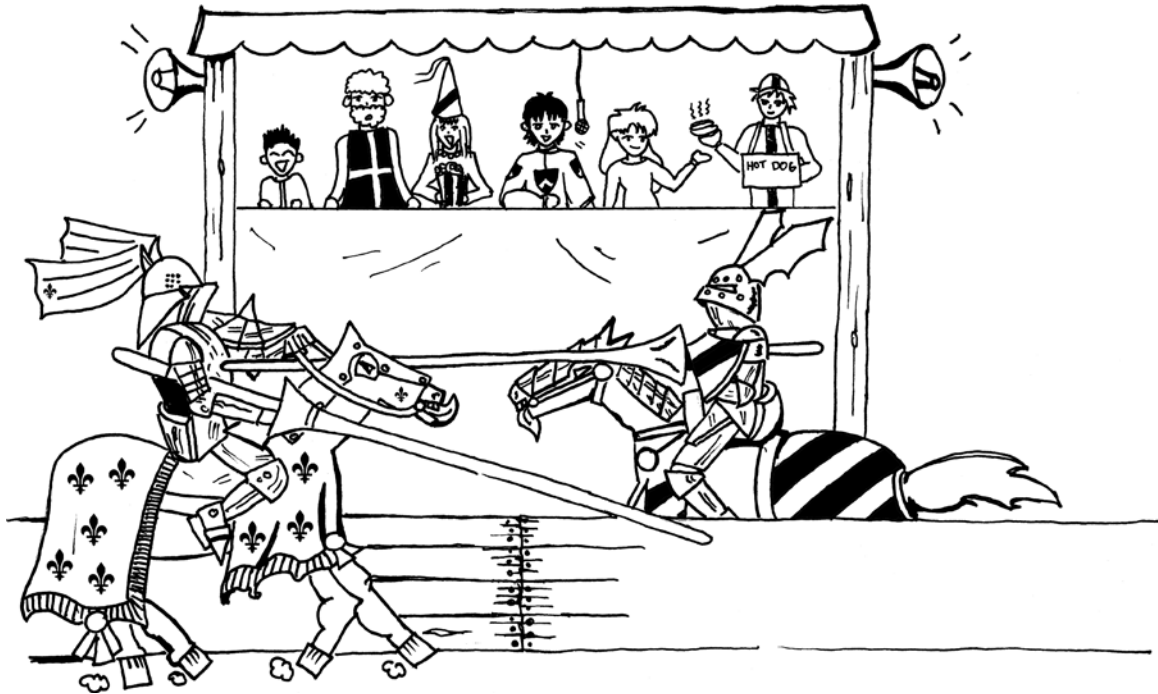


Qu'est-ce qu'un héraut d'armes ?

Sur le champ de bataille, le besoin d'identification rapide et une lecture sans ambiguïté des armoiries se faisaient sentir. L'aptitude à reconnaître chacun des combattants par leurs armoiries est devenue la spécialité d'un nouveau métier, celui de héraut d'armes.

Le héraut était l'expert en armoiries et il connaissait les règles héraldiques. Ces règles étaient indispensables pour empêcher la confusion et le désordre de s'installer lors des combats. Le héraut était facilement repérable car il était habillé d'une tunique armoriée (ornée des armoiries de son employeur), appelée tabard, qui était un manteau court et ample. Le héraut était dépourvu d'armement puisqu'il était assuré d'une immunité totale. Il avait une multitude de tâches dont la présentation des vassaux avant le combat, en ordonnant les bannières armoriées par degré d'ancienneté. Lors de la mêlée, il distinguait l'ami de l'ennemi et, l'affrontement terminé, il comptait les morts et les prisonniers. Le métier de héraut exigeait une mémoire sans faille et une honnêteté absolue. La moindre erreur d'identification pouvait engendrer des conséquences catastrophiques sur le champ de bataille et dans la transmission des messages. De la même manière, se tromper dans l'annonce des morts au cours d'une guerre ou ne pas identifier le bon seigneur capturé pour lequel il faudrait payer une rançon pouvait s'avérer désastreux.

Aux XIV^e et XV^e siècles, la vogue des tournois a encouragé le développement de l'héraldique. Le tournoi, une manifestation sportive aussi bien que militaire, était le principal divertissement du chevalier en temps de paix. Aujourd'hui, la confrontation peut se comparer à une partie de hockey ou de football. À l'origine, dans une mêlée agitée, des groupes de chevaliers se ruaient les uns contre les autres et, comme sur le champ de bataille, combattaient par petites équipes. Le but du tournoi était de capturer l'adversaire, de le rançonner, de lui prendre ses armes, son harnais et son cheval. Plusieurs négociations se déroulaient pendant et à la fin du combat. Plus tard, un autre type de tournoi, la joute à cheval, mettait en scène deux chevaliers dans un combat à la lance. L'auteur des plus belles prouesses était désigné vainqueur. Comme à la guerre, les visages étaient cachés par le heaume et les armoiries étaient utilisées pour s'identifier lors de la rencontre. Le chevalier avait recours à un héraut pour s'assurer que son armoirie était peinte et décrite selon les règles et surtout qu'elle était bien distincte de celle des autres combattants. Le rôle du héraut était également d'annoncer aux spectateurs les noms des chevaliers et de présenter les vainqueurs. Il était en quelque sorte un commentateur sportif qui identifiait les joueurs d'après leurs armoiries et décrivait les faits saillants de la partie. Les historiens consultent volontiers les écrits des hérauts pour le déroulement d'une bataille ou d'un tournoi.

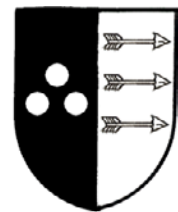


Au fur et à mesure que l'héraldique se répandait auprès de plusieurs catégories sociales, plus précisément au XIV^e siècle, le métier de héraut s'organisait hiérarchiquement. Avant de servir un prince ou un grand propriétaire terrien, l'aspirant devait être poursuivant d'armes, et, après un certain nombre d'années, il devenait héraut d'armes. Une minorité portait le titre de rois d'armes. Le roi d'armes avait un territoire à l'intérieur duquel il avait pour mission d'enregistrer et de surveiller tout ce qui se rapportait aux armoiries. Les fonctions et le rôle du héraut étaient donc liés à l'art militaire. Les guerres et les tournois imposaient des marques d'identification et un moyen de reconnaissance fiables.

Qui pouvait avoir une armoirie ?

Les armoiries, qui étaient à l'origine des signes de reconnaissance pour les guerriers, sont devenues populaires parmi les non-combattants. Il est donc faux de croire que seuls les nobles pouvaient posséder une armoirie. Ainsi, toutes les couches de la société médiévale, y compris les serfs, pouvaient adopter une armoirie. Évidemment, les armoiries étaient moins employées et même plus rares chez certaines catégories sociales qui n'éprouvaient pas le besoin d'en avoir. En effet, les armoiries étant un honneur, une façon de montrer son prestige, sa puissance et ses alliances familiales, elles étaient naturellement moins répandues chez les serfs que chez les nobles qui occupaient un rôle de premier rang à la guerre, aux tournois ou aux différentes cérémonies princières et royales.

La femme ne combattait pas et ne possédait généralement pas de biens, mais cela ne l'empêchait pas de posséder une armoirie. Elle illustrait habituellement les armoiries de son père ou de son époux. Généralement, une femme utilisait ces deux armoiries dans un même écu pour représenter à la fois sa famille (écu de son père) et son mariage (écu de son époux).



Père/époux

Au cours des siècles, la ville médiévale s'est détachée peu à peu de son lien de vassalité envers le seigneur local. Cette nouvelle indépendance lui donnait l'autonomie nécessaire à l'organisation et à l'administration de sa communauté. L'authentification des actes officiels de la ville s'effectuait par document scellé. Il était donc logique et nécessaire que la ville possède un sceau gravé de son armoirie, emblème de sa personnalité et de sa liberté. Souvent, le symbole illustré sur l'armoire d'une ville représentait l'une de ses activités économiques prédominantes. Par exemple, une ville vivant de la pêche à la baleine pouvait utiliser ce mammifère dans son armoirie.



Ville

Bientôt, les gens de métiers ont éprouvé le même besoin. Les artisans illustraient sur leurs écus les outils dont ils se servaient, le produit de leur travail ou des figures représentant leur profession.



Couturier

Plusieurs autres institutions urbaines, dont les établissements scolaires, ont ressenti elles aussi le besoin d'être représentées par des armoiries. Par exemple, les écoles pouvaient montrer leur vocation éducative en décorant leur écu de symboles d'enseignement, de culture et d'étude, comme le livre.



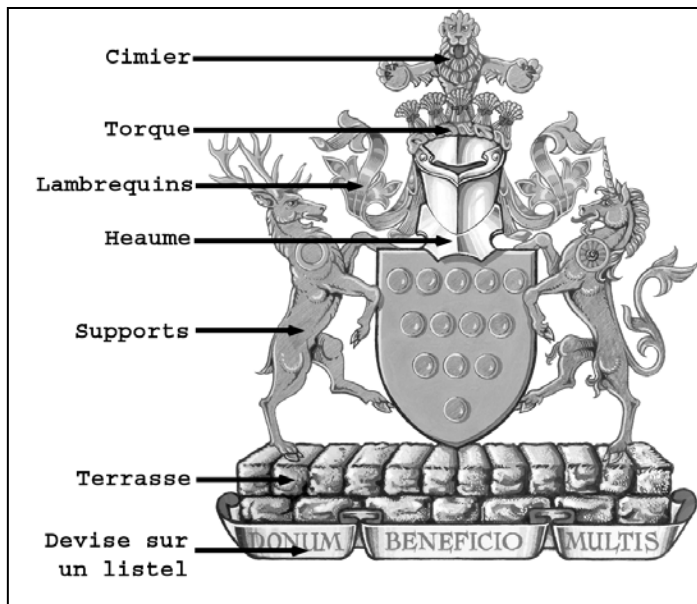
Université

Qu'est-ce qui compose l'armoirie ?

L'écu c'est l'armoirie ! Les éléments autour optionnels sont : le heaume, les lambrequins, le cimier, les supports et la devise.

L'**écu** est la surface géométrique (ressemblant souvent à un fer à repasser) à l'intérieur de laquelle sont représentés les couleurs et les symboles qui composent les armoiries. Sans écu, il n'y a pas d'armoirie.

Les armoiries de **The Winnipeg Foundation**



Le **heaume** était une des parties cruciales de l'habillement du combattant médiéval, mais il empêchait l'identification de l'homme se trouvant derrière le casque de métal. De ce fait, la représentation du heaume posé au-dessus de l'écu rappelle les origines chevaleresques et militaires de l'héraldique.

Les **lambrequins** évoquent le couvre-nuque, un morceau de tissu qui était destiné à protéger le métal des rayons du soleil. Lors des combats, l'étoffe était souvent déchirée et entaillée et c'est pourquoi elle est illustrée de cette

façon comme ornement supplémentaire à l'armoirie.

Le **cimier** se trouve au dessus du heaume sur une **torque** (bourse de tissu). Au Moyen Âge, cet élément était imposant. En effet, le cimier avait une fonction militaire. À l'origine il était conçu pour allonger la silhouette de celui qui le portait pour impressionner l'ennemi. Toutefois, à la fin de l'époque médiévale, il était surtout utilisé comme ornement lors des cortèges.

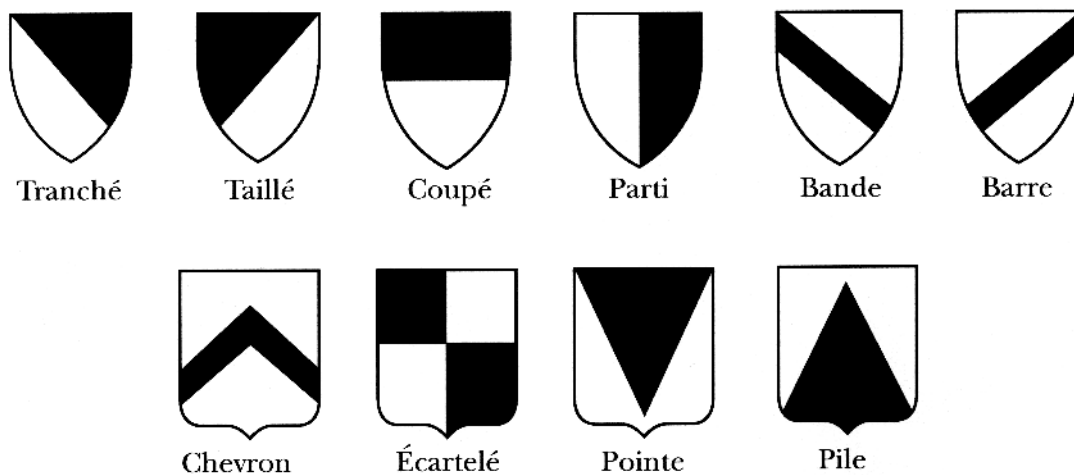
Les **supports** sont des animaux placés des deux côtés de l'écu et qui semblent le tenir. Ils sont généralement montrés dans une posture digne. Lorsque le support est une figure humaine il prend le nom de tenant. Au Canada, la concession de supports d'armoiries est limitée aux personnes morales (comme les villes, les associations) et à certaines catégories d'individus.

La **devise** est une petite phrase ou quelques mots, comme un proverbe, qui fait connaître les divers accomplissements et la philosophie du possesseur de l'armoirie. Habituellement, la devise figure en bas et sur un **listel**.

Le répertoire héraldique : figures géométriques, faune, flore, corps humain

L'armoirie a pour fonctions d'identifier la personne qui la porte, de préciser sa personnalité, son histoire familiale et professionnelle. Pour transmettre ce message, l'écu n'utilise pas de mots mais arbore diverses images aux symbolismes plus ou moins complexes. L'armoirie parle grâce à l'utilisation de différents groupes de figures. À défaut de pouvoir les traiter exhaustivement, nous nous limiterons ici à évoquer les figures et éléments les plus fréquents ou les plus particuliers au Canada.

Le premier groupe de figures divisent l'écu par un certain nombre de lignes horizontales, verticales, diagonales ou courbes. Dans l'écu, les couleurs et les éléments sont disposés dans ces partitions géométriques. En voici quelques exemples :



Extrait de *Les armoiries des Associations de familles*, p. 16

Le deuxième groupe de figures est composé d'animaux. Les animaux sont associés à des qualités. Leur valeur symbolique compte donc dans le choix qui conduit un individu à les faire figurer dans ses armoiries. Par exemple, le lion est l'animal de prédilection des armoiries et la figure la plus employée. Il représente la force et le courage. Pour représenter le Canada ou une province en particulier, une armoirie peut arborer un castor, un grizzly, un ours polaire, un orignal, un caribou, un épaulard, un écureuil, un harfang des neiges, etc. Vos élèves connaissent-ils les symboles animaliers des provinces canadiennes ?

Le troisième groupe de figures est formé des végétaux. La fleur de lis a été utilisée et popularisée par les rois de France qui l'ont employée comme emblème royal. La rose est un symbole traditionnel de l'Angleterre et le trèfle celui de l'Irlande. Il peut y avoir aussi des arbres, tel le chêne qui est le symbole par excellence de la force et de l'endurance et aussi de la connaissance et de l'éducation.

Le quatrième groupe est celui des parties du corps humain souvent utilisées pour représenter des qualités morales : le cœur pour la passion, les yeux pour la clarté, etc.

Le cinquième groupe est celui des figures de la vie quotidienne. On y retrouve des outils d'agriculture comme des haches ou des moulins; des pièces d'architecture comme des tours; du matériel militaire comme des flèches ou des épées; des instruments de musique comme des flûtes; des articles de sports comme des patins ou des bâtons de baseball. Bref, le choix est illimité.

L'héraldique emploie aussi des monstres et des créatures fabuleuses qui forment le dernier groupe de figures. Les livres et les légendes décrivant ces bêtes mythiques étaient très populaires. Ces créatures provenant du merveilleux, de l'imaginaire, étaient en vogue au Moyen Âge. Il suffit de penser au nombre incroyable de gargouilles dans l'architecture des églises.

Le possesseur de l'armoirie étant représenté par des figures, leur choix est donc très important et les symboles doivent être facilement identifiables.

Comment l'héraldique fonctionne-t-elle ?

Le système des armoiries se différencie des autres systèmes d'emblèmes car il réunit tous les éléments nécessaires pour former un véritable langage. Nous avons vu qu'avec ses aptitudes et ses connaissances, le héraut est le spécialiste des armoiries. Il a inventé la langue de l'héraldique, appelée blason, pour décrire l'armoirie. Le blasonnement est la description technique de l'armoirie, par des mots, sans le recours au dessin. Ce système était, et est toujours, universel; ce qui veut dire qu'avec une simple description, un héraut à l'autre bout du pays ou du monde peut redessiner et recréer une armoirie sans même jamais avoir vu son dessin. Par exemple, un héraut d'armes d'Afrique du Sud qui recevrait le blason du Canada suivant « D'argent (blanc) à la croix de sable (noir) » dessinerait cette armoirie :



Les couleurs portent en héraldique le nom d'émaux. Ces émaux se subdivisent en deux groupes : les métaux et les couleurs. Les deux métaux sont : l'or (jaune) et l'argent (blanc). Les couleurs sont au nombre de cinq et portent dans le blason des noms particuliers : gueules (rouge), azur (bleu), sable (noir), sinople (vert), pourpre (violet).

Pour que ce langage soit précis, concis et efficace, le style héraldique respecte des principes généraux :

- L'armoirie doit être **reconnaisable de loin** (par exemple à quelques pieds de distance).
- Les figures dessinées doivent être **simplifiées** dans leur dessin.
- Les éléments illustrés sur l'écu doivent **représenter, d'une façon unique et symbolique**, le possesseur de l'armoirie.

Ces principes prennent vie par l'observation des trois règles suivantes :

1. Ne jamais mettre un métal sur un métal ou une couleur sur une couleur.

La règle fondamentale du blason dit qu'il ne faut pas employer ensemble deux émaux appartenant au même groupe (couleur ou métal).

Lorsqu'on doit juxtaposer ou superposer dans un écu des figures, il faut que l'une soit de métal et l'autre de couleur. La règle des couleurs est logique; car poser un élément rouge sur un fond noir ne sera pas aussi discernable que sur un fond blanc ou jaune. Expliquez cette règle aux élèves en faisant un lien avec les panneaux de signalisation routière, qui pour être facilement identifiables de loin utilisent le même procédé, preuve, s'il en est, de l'efficacité et de la pérennité du système en dehors du contexte héraldique. Nous avons vu que l'héraldique est née de la bataille, c'est pourquoi le souci constant qui préside cette science est d'obtenir un dessin visible et reconnaissable de loin.

MÉTAUX



Argent



Or

COULEURS



Gueules



Azur



Sinople



Sable



Pourpre

EXEMPLE DE LA RÈGLE

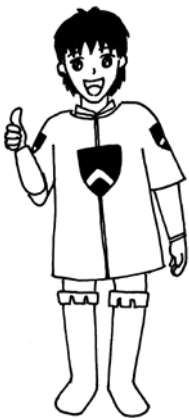
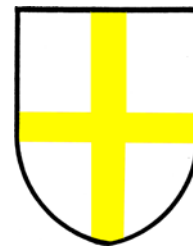


Image correcte



Image incorrecte



Restez simple

Il ne faut pas oublier que l'idée maîtresse de l'utilisation d'une armoirie est l'identification rapide dans la bataille et cela exige la création d'un dessin simple et clair. Ne commencez pas en divisant l'écu en quatre parties et en les remplissant ensuite avec plusieurs dessins. Encouragez les élèves à dessiner des figures qui sont simples, claires et qui captivent rapidement l'œil.

2. Pensez à des symboles

Souvenez-vous que l'héraldique est symbolique. Si un élève désire incorporer son amour du sport, employez un disque noir, pas un joueur de hockey; s'il désire être un pilote d'avion, il peut dessiner un oiseau; si sa famille comporte quatre membres, il peut dessiner quatre étoiles pour les représenter; si l'élève est courageux, il peut dessiner un lion, symbole de la chevalerie. Une autre façon originale d'illustrer sa personnalité est de créer des armoiries qui sont dites parlantes lorsque le nom des figures rappelle le nom de famille ou le prénom de l'élève. Par exemple :



Xavier
Beausoleil



Xavier
Laplante

Comment emploie-t-on l'armoire ?

Afin d'être reconnus de loin, les combattants employaient des armoiries sur leur bouclier, leur casque et la housse de leur cheval. Les armoiries pouvaient orner leur lance sous la forme d'une bannière et d'un drapeau. Par ailleurs, les armoiries ont été rapidement adoptées par les catégories non-combattantes. Elles ont aussi été utilisées pour exprimer des filiations diverses, des alliances familiales, politiques, professionnelles ou territoriales.

L'armoire est en quelque sorte un code social. Qui sait déchiffrer des armoiries peut, par exemple, souvent lire la place d'un individu au sein d'une famille (par les armes pleines ou brisées). L'armoire est héréditaire, ce qui signifie que l'on peut la transmettre à ses descendants.

Le chef d'armes (chef de la famille) arbore seul l'armoire pleine, c'est-à-dire sans brisure, sans modification. Ainsi, tous ses enfants devront ajouter à leurs armoiries une brisure, c'est-à-dire une marque spécifique sur le dessin dans l'écu.

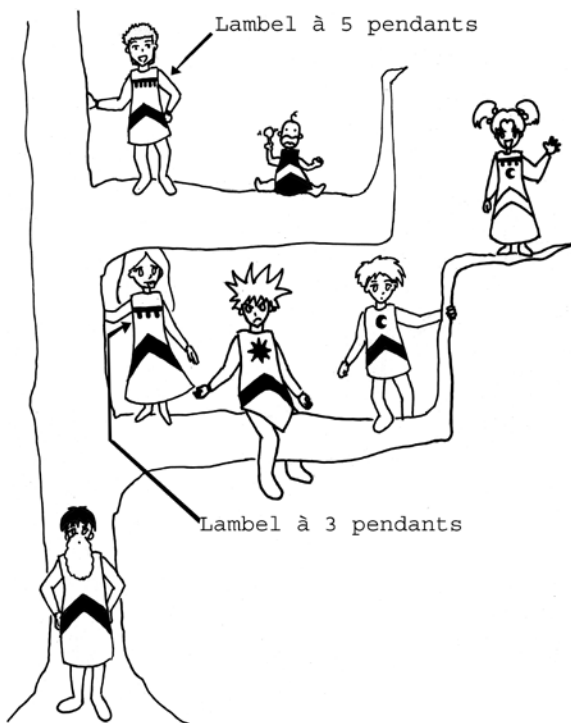
La brisure peut par exemple se traduire par l'ajout d'une figure ou par un changement de couleur. Celui qui héritera de l'armoire lors du décès du chef aura sa brisure du vivant de son père ou de sa mère.



Chef d'armes
défunt



Héritier abandonnant son armoire
pour adopter celle de son père



Au Moyen Âge, c'est le fils aîné qui hérite de l'armoire dite pleine, donc intacte. En pratique, seul le lambel, une tringle avec trois pendants, est utilisé avec une certaine régularité par l'aîné jusqu'au décès de son père.

Les autres enfants conserveront une brisure toute leur vie et devront transmettre à leur tour cette brisure à leurs enfants, et ainsi de suite. Le système de brisures permet de créer un arbre généalogique en image et en couleur.

Le schéma illustre les pratiques héraldiques propres au Canada :

- la transmission des armoiries par les femmes.
- les lambels (à 3 ou à 5 pendants selon les générations) comme brisures pour les aînés.
- les brisures différentes selon les enfants.
- la transmission de ces brisures.

L'armoire est aussi employée comme marque de propriété. Par exemple pour signaler la possession d'un bien, il est courant d'orner de son armoire sa demeure, ses objets précieux ou non, comme sa vaisselle, son argenterie, ses meubles, ses coffres, ses tapisseries et ses plaques de cheminées. Une autre façon très répandue d'indiquer qu'un livre nous appartient est d'y coller un ex-libris orné de son armoire.



Cette généralisation de l'emploi des armoiries à partir des derniers siècles du Moyen Âge constitue une aide précieuse pour les historiens et les archéologues. Ceux-ci, en présence d'armoiries, peuvent identifier le commanditaire ou le possesseur d'un meuble. De la sorte, les armoiries permettent aux chercheurs de préciser la date et le lieu de fabrication d'une foule d'objets.

Quelles sont les particularités de l'héraldique canadienne² ?

L'héraldique de tradition européenne est parvenue au Canada avec les voyages de découverte des explorateurs français et anglais à la fin du XV^e siècle et au début du XVI^e siècle. À l'origine, les emblèmes arborés au pays, identifiant nations, sociétés ou particuliers, provenaient des officiers d'armes des métropoles colonisatrices. Depuis le XVIII^e siècle, les armoiries destinées aux Canadiens ont été octroyées à un rythme toujours croissant. Cette tendance s'est accentuée à l'époque de la Confédération et plus encore au cours du XX^e siècle. Depuis deux siècles, un grand nombre de collectivités canadiennes, de sociétés et d'associations, de même que des particuliers, ont reçu des armoiries symbolisant leur statut, leur histoire et leur identité.

Aujourd'hui, les armoiries canadiennes rendent hommage aux individus et groupes qui ont contribué au mieux-être du Canada. Elles évoquent notre histoire et notre géographie, de même que les aspirations des Canadiens. Ainsi, les 10 provinces et les 3 territoires canadiens ont tous une armoirie et chacune exprime une identité qui lui est propre.



Le Canada a la chance d'avoir reçu en héritage deux grandes traditions emblématiques : celle des autochtones et celle qui nous vient des immigrants de tous les coins du monde. L'emploi de symboles des Premières nations ainsi que des représentations stylisées d'animaux du terroir rendent honneur aux traditions et à la contribution des premiers peuples.

Les armoiries de l'honorable Peter Irniq, Commissaire du Nunavut illustrent comment l'héraldique s'est adaptée à l'expérience canadienne et à ses symboles propres.

Au Canada, les armoiries sont concédées par l'Autorité héraldique du Canada. Le Gouverneur général est le chef de cet organisme. Comme à l'époque médiévale, des héralds d'armes y travaillent à créer des armoiries et à les recenser. Étant donné que l'un des principaux objets de l'héraldique est de permettre de reconnaître et de distinguer le possesseur de l'armoire, il existe une tradition de distinguer les héralds d'armes canadiens en accolant un nom de rivière du pays à leur titre. L'insigne du Héraut Saint-Laurent arbore un gril de fer, objet de supplice de Saint-Laurent, il est enflammé et surmonté d'une croix bleue qui se termine en fleur de lys, symbole de la France royale, de la Nouvelle-France et du Québec. Son nom, lui, fait allusion au plus grand et plus important fleuve de l'est du Canada.



² Tiré du site web www.gg.ca

GUIDE DE L'ÉLÈVE

Tu trouveras dans cette histoire beaucoup d'information sur l'héraldique. Sois attentif en la lisant car les renseignements qui s'y trouvent t'aideront à réaliser les différentes activités qui suivront.

Xavier le héraut des héros



Il y a de cela très très longtemps, en 1439, dans le nord de la France médiévale, un vieux seigneur nommé Edgar Grossepomme décida d'envoyer ses chevaliers à un tournoi. Le tournoi était un sport où deux clans se confrontaient pour montrer qui étaient les meilleurs chevaliers.

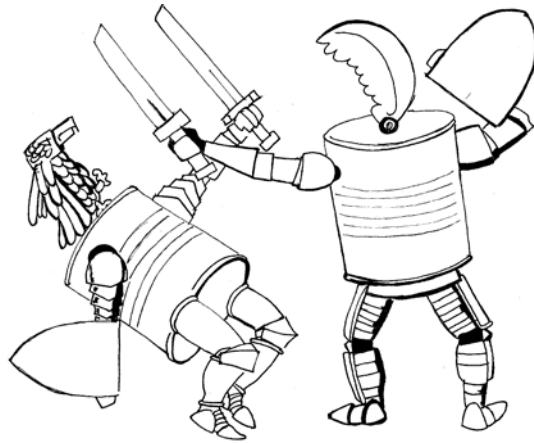
Edgar envoya un messager rassembler les chevaliers de sa seigneurie. « Oyez, Oyez! Le Seigneur Edgar Grossepomme convoque les plus grands chevaliers pour le prochain tournoi ! » cria le messager.

Les meilleurs chevaliers se présentèrent donc au Seigneur Edgar Grossepomme qui s'adressa à eux en ces termes : « Vaillants chevaliers, merci d'avoir répondu à mon appel! Pour vous remercier et vous protéger lors du tournoi, je vous remets à tous un heaume et vous pouvez jeter votre vieux casque à nasal. »

Le nouveau heaume était un casque de métal qui recouvrait complètement le visage et n'avait pour ouverture qu'un petit trou à la hauteur des yeux. Ce casque offrait une bonne protection pour les chevaliers car il protégeait ainsi leur tête des coups d'épées. Le nasal était une petite pièce métallique qui ne recouvrait que le nez et qui était ajoutée au casque.

Edgar Grossepomme et ses braves chevaliers partirent pour le grand tournoi. Arrivés au tournoi, une surprise les attendait. Leur ennemi était l'équipe des chevaliers les plus difficiles à battre, ceux du très puissant seigneur Roland Petitesdents. Les chevaliers d'Edgar n'avaient jamais vaincu les chevaliers de Roland Petitesdents.

La première partie du tournoi fut étourdissante et Edgar réalisa qu'il perdait beaucoup de chevaliers. Mais le plus catastrophique était que les chevaliers de sa propre armée se battaient entre eux. Les chevaliers ne pouvaient pas se reconnaître dans la mêlée à cause de leur heaume et de leur armure. Ils ressemblaient tous à des boîtes de conserve sans étiquette.



Edgar perdit la première partie du tournoi. Revenu au château, il retrouva sa femme Jeanne et lui dit, très déçu, qu'il ne croyait pas être capable de gagner les autres parties du tournoi contre le seigneur Roland car ses chevaliers étaient incapables de distinguer leurs ennemis dans la bataille. Jeanne suggéra à son mari d'engager le fils d'une amie nommé Xavier. Sa femme lui dit : « Xavier est un héraut d'armes, son métier est de connaître les armoiries et leur science, appelée l'héraldique. L'armoirie est une image illustrée sur un bouclier, un morceau de vêtement ou tout autre bien. L'image représente la personnalité de celui qui possède l'armoirie. »

Edgar fut très impressionné par l'intelligence de sa femme. Il n'avait rien à perdre et décida de faire venir Xavier au château. Arrivé chez le seigneur Edgar, Xavier constata à quel point les chevaliers étaient mal en point. Xavier expliqua le problème au Seigneur Edgar : « Edgar! Les nouveaux casques portés par vos chevaliers les empêchent de se reconnaître entre eux. Pour vaincre les chevaliers du seigneur Roland, il faut bien identifier votre équipe pour ne pas créer de la confusion lors de la bataille ».

« Que devrions-nous faire, Xavier ? » demanda Edgar.

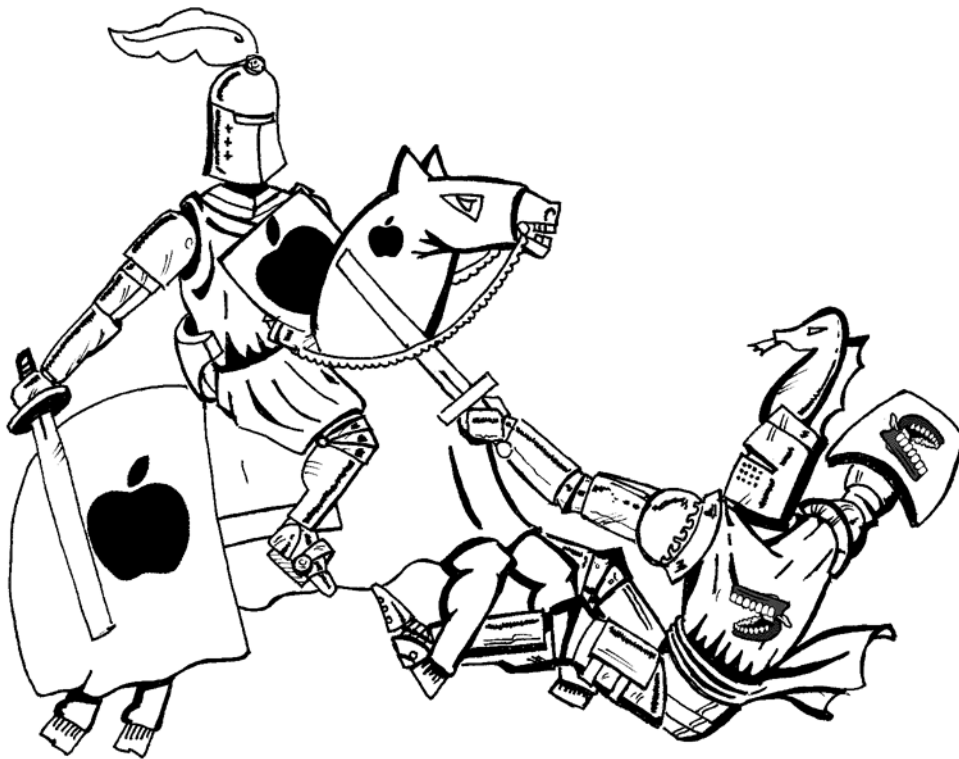
« - Il faut, Seigneur Edgar, identifier vos chevaliers par un objet qui vous représente bien. Comme votre seigneurie est réputée pour ses pommiers, d'où votre nom de famille Grossepomme, je vais utiliser la pomme comme symbole pour votre armée. »

« -Quelle bonne idée ! » s'exclama Edgar.

Xavier dessina donc des pommes sur les boucliers et sur les habits des chevaliers ainsi que sur les housses des chevaux.

Les boucliers furent peints soit en jaune (or) ou en blanc (argent). Chacune des pommes était de différente couleur pour que l'on puisse bien reconnaître individuellement le chevalier. Il y avait un chevalier à la pomme rouge (gueules), à la pomme bleue (azur), à la pomme verte (sinople), à la pomme noire (sable), à la pomme mauve (pourpre). Pour créer les armoiries, le héraut Xavier avait respecté la langue de l'héraldique appelée le blason. Le blason donnait à chacune des couleurs un nom particulier.

Le lendemain, Xavier, habillé d'un court manteau aux manches amples, appelé tabard, présenta avec fierté aux spectateurs le nouveau costume des chevaliers du seigneur Edgar. Edgar, pour motiver son équipe, cria sa devise: « *Ils tomberont dans les pommes !* ». Edgar et ses chevaliers étaient prêts à affronter la redoutable équipe du seigneur Roland Petitesdents pour les parties suivantes.



Cette fois-ci, grâce aux armoiries, les chevaliers ne se battirent pas entre eux. Le tournoi fut très excitant et après plusieurs coups d'épées en plein dans les petites dents des chevaliers du seigneur Roland, l'armée du seigneur Edgar Grossepomme fut déclarée gagnante : ses chevaliers avaient accompli les plus belles prouesses. Ils gagnèrent le lion d'or, l'animal symbolisant la force et le courage. Edgar savait qu'il avait gagné grâce au héraut d'armes Xavier et, pour le remercier, il lui remit un petit écusson décoré lui aussi du lion d'or. Une fois de plus, le héraut Xavier avait été le héros du tournoi.

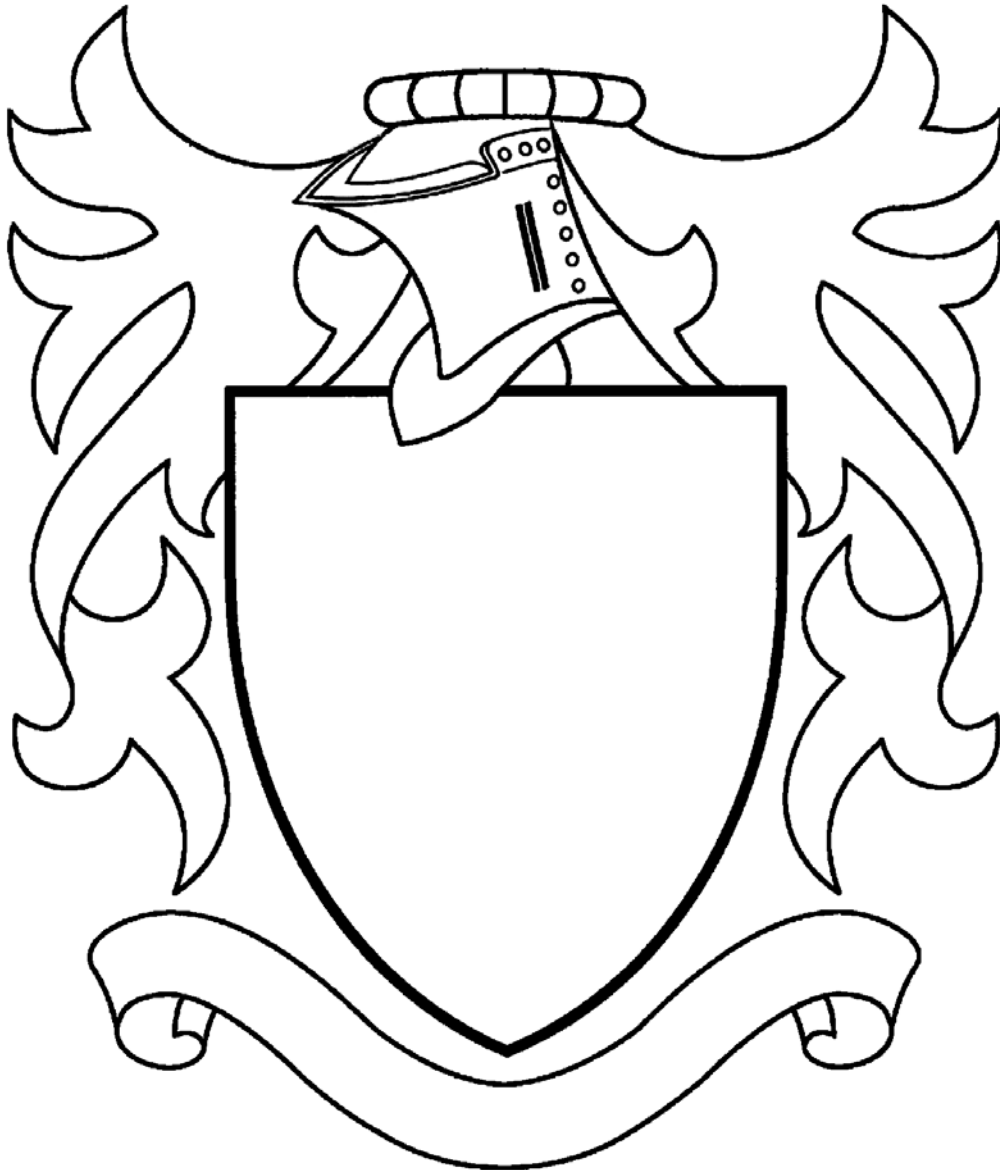
Activité 1

À votre tour d'être héraut d'armes

Mets-toi dans la peau de Xavier le héraut d'armes pour créer tes armoiries personnelles en y appliquant la règle des couleurs.

Maintenant que tu as créé tes armoiries, tu peux peut-être en concevoir une pour ta classe ou ton école.

Illustration de David Farrar



Activité 2
Mots cachés



S	P	O	U	R	P	R	E	A	T
Y	B	L	A	S	O	N	B	R	A
M	N	A	S	A	L	O	É	M	B
B	A	H	S	U	T	H	C	O	A
O	Z	E	A	S	O	É	U	I	R
L	U	A	B	C	U	R	S	R	D
I	R	U	L	E	R	A	S	I	L
S	C	M	E	A	N	U	O	E	I
M	L	E	I	U	O	T	N	S	O
E	E	D	E	V	I	S	E	R	N

Trouve les mots suivants :

ARMOIRIES

ÉCUSSON

POURPRE

TOURNOI

AZUR

HEAUME

SABLE

LION

BLASON

HÉRAUT

SCEAU

SYMBOLISME

DEVISE

NASAL

TABARD

MOT CACHÉ : _____

Activité 3

Mots en désordre

Lors d'un tournoi, Xavier le héraut d'armes a reçu un gros coup de lance sur la tête. Peux-tu l'aider à replacer ces mots en ordre?

Noble qui combattait à cheval au Moyen Âge : **RACLIEVHE**

Partie de la tenue militaire décorée d'une armoirie : **BCIURELO**

Figure animalière représentant le Canada : **TASRCO**

Terme qui désigne l'or (jaune) et l'argent (blanc) : **LAÉMT**

Terme qui désigne le gueules (rouge), l'azur (bleu),
le sable (noir), le sinople (vert) et le pourpre (violet) : **CORULUE**

Période de l'histoire qui a vu la naissance des armoiries : **LMAÉVDÉIE**

L'armoirie permet d'_____ le combattant
sur le champ de bataille : **TIENIFEDIR**

Un des nobles qui engageait un héraut d'armes : **SREUEIGN**



Activité 4
Les armoiries des provinces et territoires du Canada

1. Écris le nom de la province ou du territoire des armoiries ci-dessous³.

1



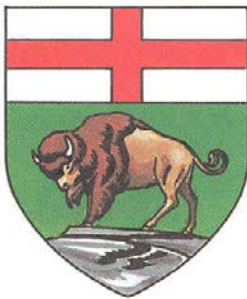
2



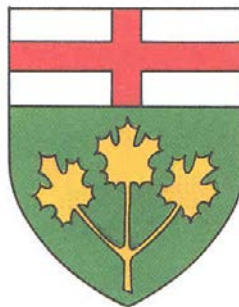
3



4



5



6



³ Les images sont extraites du cahier *Les symboles du Canada*.

7



8



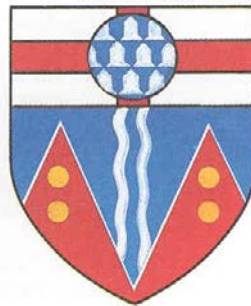
9



10



11



12

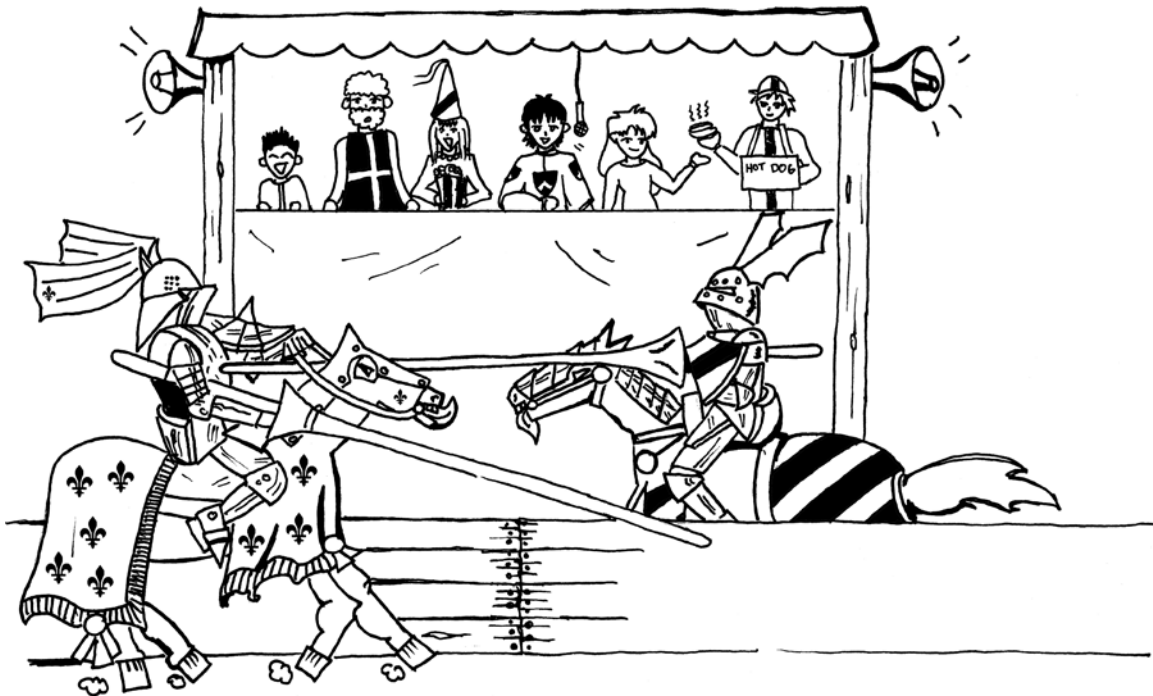


13



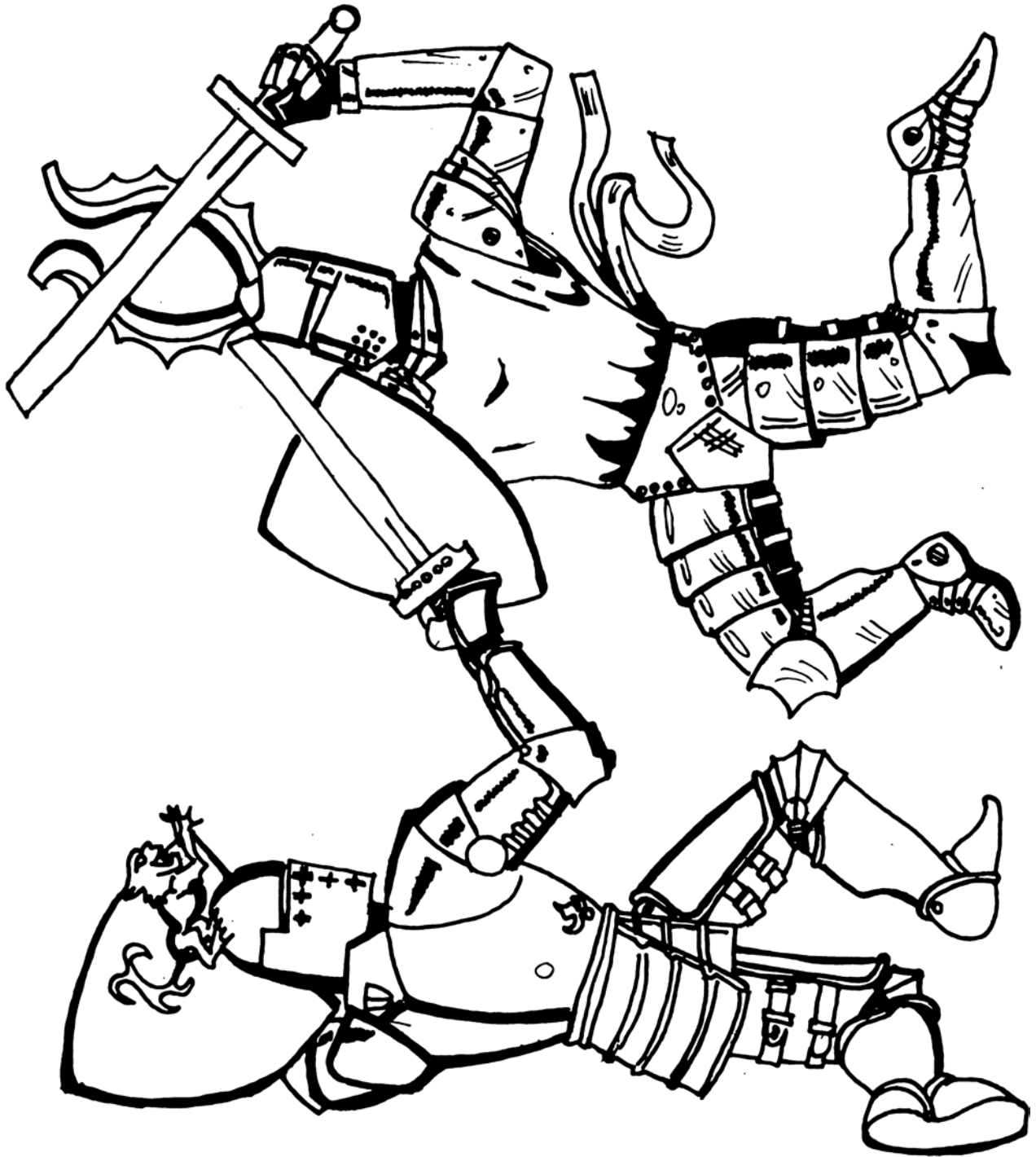
Activité 5 Les anomalies

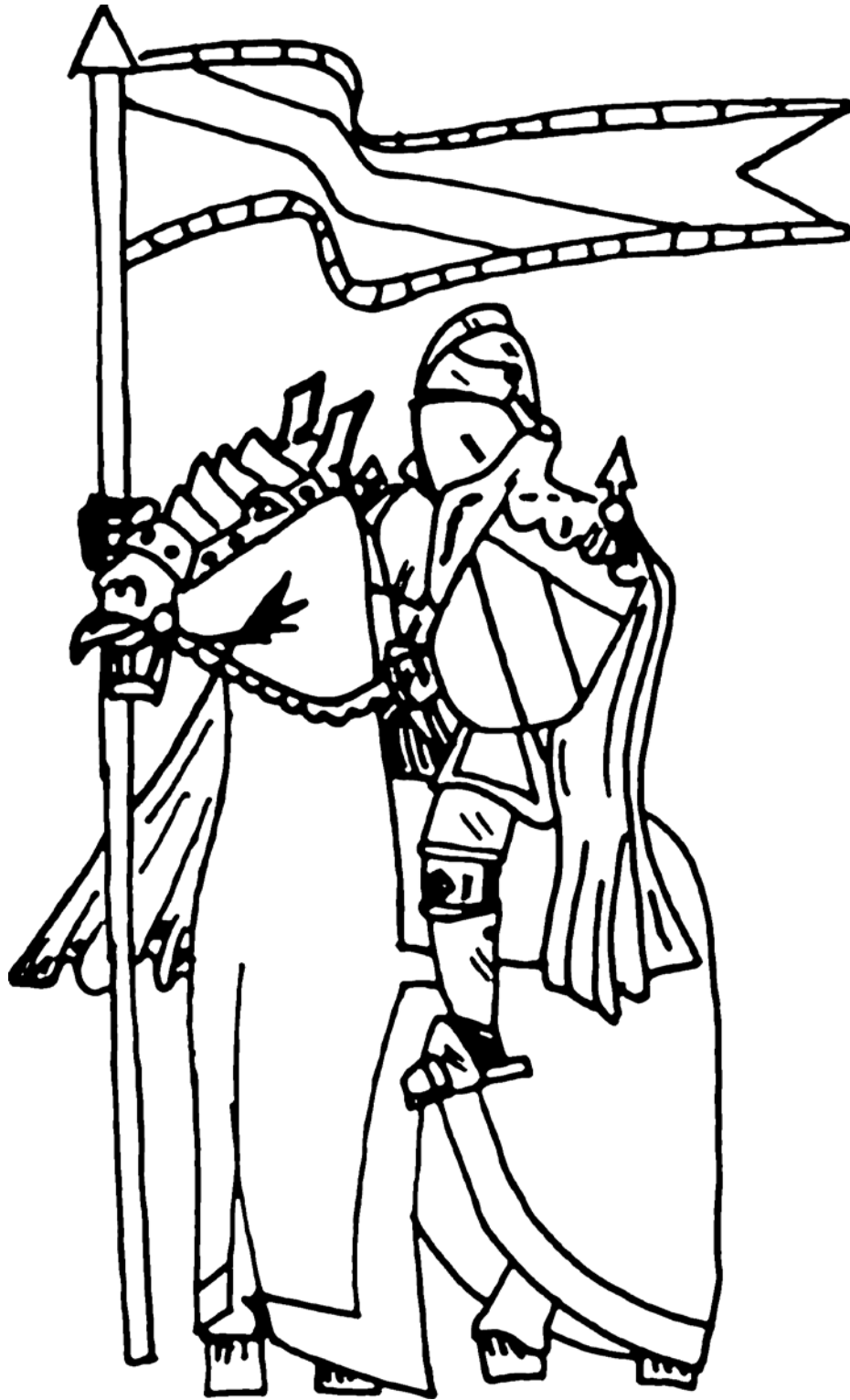
Peux-tu trouver les quatre anomalies historiques dans le dessin du tournoi ?

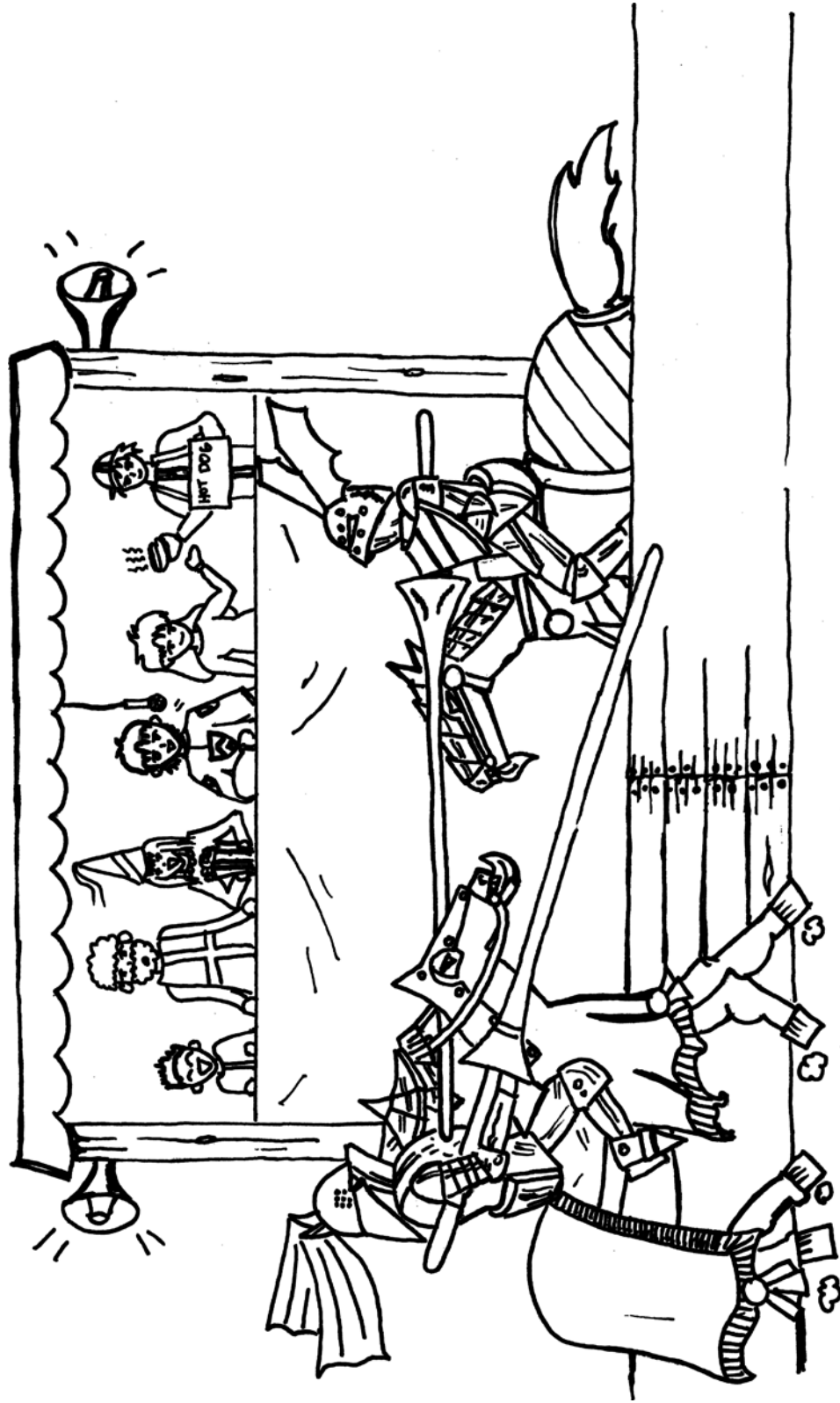


1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Activité 6
Album à colorier







CORRIGÉ DES ACTIVITÉS

Activité 1 : Suite à l'explication, par le professeur, des 3 règles principales de la conception d'une armoirie (voir pp. 15, 16, 17), l'élève devra respecter les consignes pour illustrer, selon ses préférences, sa personnalité, ses passions, ses goûts et sa famille.

Activité 2 :

S	P	O	U	R	P	R	E	A	T
Y	B	L	A	S	O	N	B	R	A
M	N	A	S	A	L	O	É	M	B
B	A	H	S	U	T	H	C	O	A
O	Z	E	A	S	O	É	U	I	R
L	U	A	B	C	U	R	S	R	D
I	R	U	L	E	R	A	S	I	L
S	C	M	E	A	N	U	O	E	I
M	L	E	I	U	O	T	N	S	O
E	E	D	E	V	I	S	E	R	N

Le mot caché est BOUCLIER

Activité 3 :

Noble qui combattait à cheval au Moyen Âge :

CHEVALIER

Partie de la tenue militaire décorée d'une armoirie :

BOUCLIER

Figure animalière représentant le Canada :

CASTOR

Terme qui désigne l'or (jaune) et l'argent (blanc) :

MÉTAL

Terme qui désigne le gueules (rouge), l'azur (bleu),

le sable (noir), le sinople (vert) et le pourpre (violet) :

COULEUR

Période de l'histoire qui a vu la naissance des armoiries :

MÉDIÉVALE

L'armoirie permet d'_____ le combattant

sur le champ de bataille :

IDENTIFIER

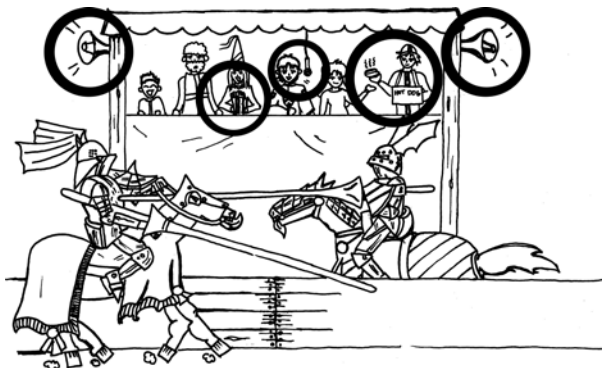
Un des nobles qui engageait un héraut d'armes :

SEIGNEUR

Activité 4 : Suite à une présentation par le professeur des différentes armoiries des provinces et des territoires canadiens, l'élève devra lier le dessin de l'armoire à la bonne région. Pour ce faire, il peut s'aider des caractéristiques propres aux provinces comme la gerbe de blé de la province de la Saskatchewan et la fleur de lis du Québec. Le professeur trouvera au site web http://www.pch.gc.ca/progs/cpsc-ccsp/atc-ac/index_f.cfm des renseignements supplémentaires pour compléter son enseignement.

1. COLOMBIE-BRITANNIQUE
2. ALBERTA
3. SASKATCHEWAN
4. MANITOBA
5. ONTARIO
6. QUÉBEC
7. NOUVEAU-BRUNSWICK
8. TERRE-NEUVE-ET-LABRADOR
9. ÎLE-DU-PRINCE-ÉDOUARD
10. NOUVELLE-ÉCOSSE
11. YUKON
12. TERRITOIRES DU NORD-OUEST
13. NUNAVUT

Activité 5 :



Activité 6 : Sans objet

GLOSSAIRE



Armoiries (f) : l'armoirie est un emblème en couleurs, propre à un individu ou à une communauté et soumis dans sa disposition et dans sa forme à des règles précises (voir p. 16) qui sont celles du blason.

Blason (m) : description, orale ou écrite, des armoiries.

Bouclier (m) : arme défensive formée d'une plaque de métal portée au bras par les combattants et sur laquelle était souvent peinte une armoirie au Moyen Âge.

Castor (m) : un des animaux symbolisant le Canada et employé comme figure dans les armoiries.

Chevalerie (f) : classe de guerriers nobles du Moyen Âge.

Chevalier (m) : noble qui combattait à cheval au Moyen Âge.

Cotte de mailles (f) : vêtement faite de fils de métal.

Couleur (f) : terme qui désigne le gueules (rouge), l'azur (bleu), le sable (noir), le sinople (vert) et le pourpre (violet).

Devise (f) : phrase, proverbe exprimant une pensée qui accompagne l'armoirie.

Écu (m) : surface de forme variable qui rappelle le bouclier du chevalier et sur laquelle sont placés les émaux et les figures.

Écusson (m) : petit écu.

Émail (m) : terme désignant à la fois les couleurs et les métaux héraldiques.

Ex-libris (m) : inscription ou image apposée sur un livre pour en indiquer le propriétaire.

Figure (f) : nom donné aux motifs qui ornent l'écu.

Heaume (m) : casque recouvrant entièrement la tête du combattant au Moyen Âge.

Héraldique (f) : science des armoiries, de leurs couleurs, figures, composition, transmission, description, etc.

Héraut d'armes : spécialiste de l'héraldique qui créé et répertorie les armoiries.

Héréditaire : qui se transmet des parents aux enfants.

Identifier : reconnaître quelque chose ou quelqu'un grâce à l'armoirie.

Joute (f) : combat à la lance entre deux hommes à cheval au Moyen Âge.

Lion (m) : animal figurant dans des armoiries pour représenter le courage et la force.

Listel (m) : ornement extérieur de l'écu, en forme de banderole, qui porte la devise.

Métal (m) : terme qui désigne l'or (jaune) et l'argent (blanc).

Moyen Âge (m) : période historique qui a débuté à la chute de l'Empire romain d'Occident en 476 et s'est terminée avec la découverte du Nouveau Monde en 1492.

Médiéval : lié à l'époque du Moyen Âge.

Nasal (m) : petite pièce métallique cachant le nez des combattants médiévaux.

Noble (f, m) : personne de la plus haute classe de la société médiévale qui appartenait à la noblesse.

Ornement extérieur (m) : nom désignant les éléments placés autour de l'écu. Les principaux ornements extérieurs sont le casque, le cimier, les lambrequins, la torse, la devise, les supports, soutiens ou tenants.

Sceau (m) : morceau de cire ou de plomb portant l'empreinte de l'armoirie.

Seigneur (m) : noble qui possédait des terres et qui était le maître des serfs au Moyen Âge.

Serf (m) : paysan qui dépendait entièrement d'un seigneur pour avoir un toit et le droit de produire sa propre nourriture au Moyen Âge.

Symbolisme (m) : ce qui représente quelque chose, qui a un message.

Tabard (m) : manteau court et ample porté par le héraut d'armes arborant une armoirie.

Tournoi (m) : combat entre chevaliers.

Vassal (m) : personne liée à un seigneur par un serment de fidélité au Moyen Âge.

Ressources bibliographiques

Sur le web

Autorité héraldique du Canada
www.gg.ca (section Héraldique)

La société royale héraldique du Canada
www.heraldry.ca

Revue

L'héraldique au Canada publiée par la Société royale héraldique du Canada depuis 1966 permet d'approfondir ses connaissances sur l'héraldique de la Nouvelle-France et de tout le Canada.

Les armoiries des associations de familles, n. 10, La fédération des familles-souches québécoises inc, Québec, 2004.

Ouvrages

GALBREATH, Donald Lindsay et Léon JÉQUIER. *Manuel du Blason*. Lausanne, Édition Spes, 1977, 344 p.

GREAVES, Kevin. *L'Abécédaire canadien de l'héraldique*. Traduction française revue et augmentée par Auguste Vachon, Ottawa, La Société royale héraldique du Canada, 2003, 62 p.

JOUBERT, Pierre. *Nouveau guide de l'héraldique*. Rennes, Éditions Ouest-France, 1984, 92 p.

MATTHIEU, Rémi. *Le système héraldique français*. Paris, J.B. Janin, 1946. 312 p.

PASTOUREAU, Michel. *Traité d'héraldique*. 2^e éd., Paris, Picard éditeur, 1993, 408 p.

PASTOUREAU, Michel. *Figures de l'héraldique*. Évreux, Gallimard, 1996, 144 p.

THIÉBAUD, Jean-Marie. *Dictionnaire des termes du Blason*. Besançon, Édition Cêtre, 1994, 215 p.

WENZLER, Claude. *Le guide de l'héraldique*. Rennes, Éditions Ouest-France, 2002, 229 p.

Groupe Communication Canada

Les symboles du Canada. Édition révisée 2002.

Évaluation de la trousse à compléter par l'enseignant (e)

Le Département d'histoire de l'Université d'Ottawa aimerait connaître vos commentaires sur les bons points de la trousse et vos suggestions pour l'améliorer. Il vous invite à remplir ce formulaire d'évaluation et à le retourner directement à l'adresse suivante: L'Autorité héraldique du Canada, 1, prom. Sussex, Ottawa, Ontario, K1A 0A1; fax : (613) 990-5818.

Vous pouvez aussi commenter la conception de la trousse et nous indiquer si elle cadre bien avec votre programme de classe.

Commentaires :

Suggestions pour une deuxième édition :

Âge et niveau des élèves qui ont utilisé la trousse :

Facultatif : votre nom, le nom et le numéro de téléphone de l'école :

Conception et réalisation

Karine Constantineau

Héraut Miramichi à l'Autorité héraldique du Canada

Étudiante diplômée du Département d'histoire, Université d'Ottawa

Illustrations

Guillaume Bergeron

Robert Hart

Encrage

Edmond Wong

Mise en page

Jonathan Evraire