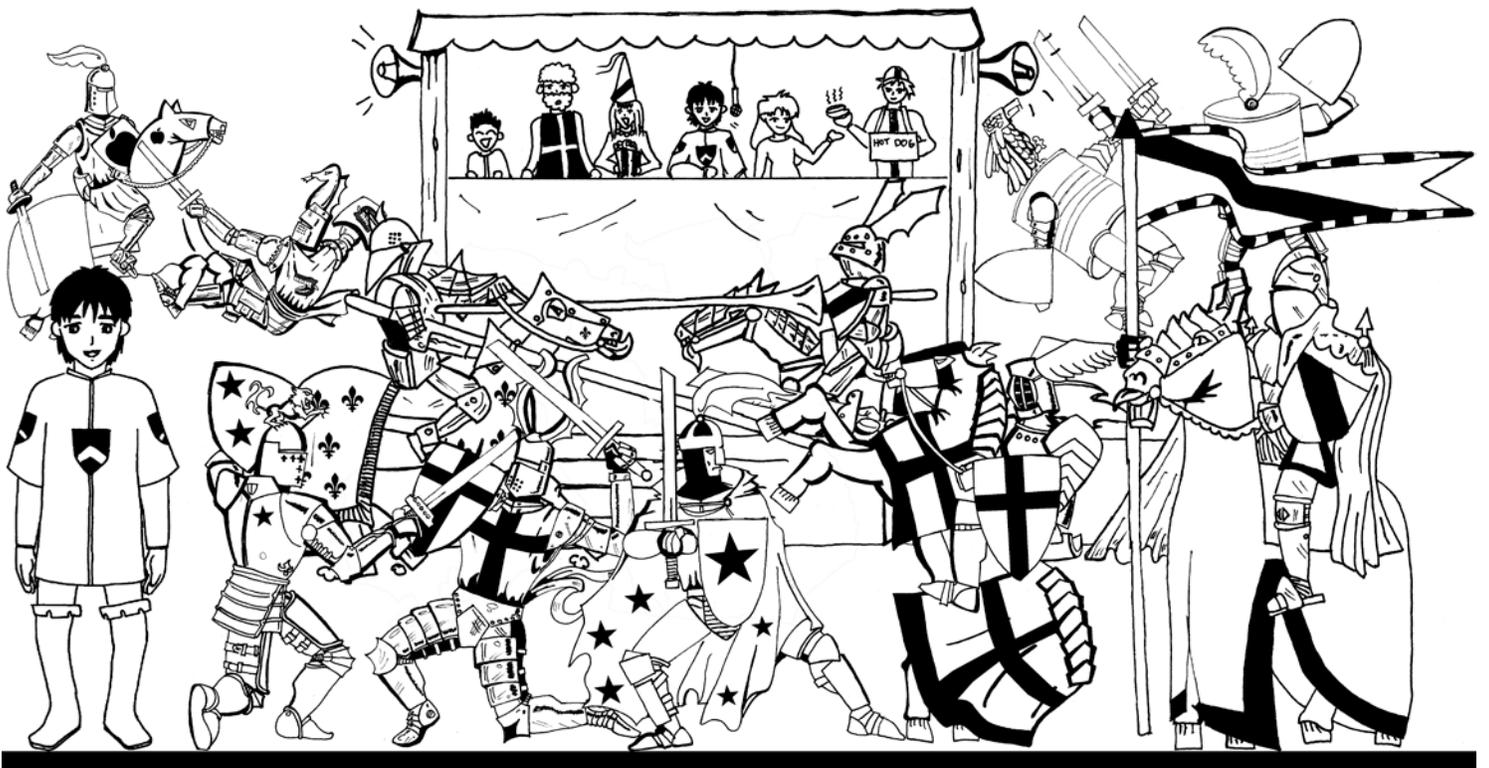


L'HÉRALDIQUE

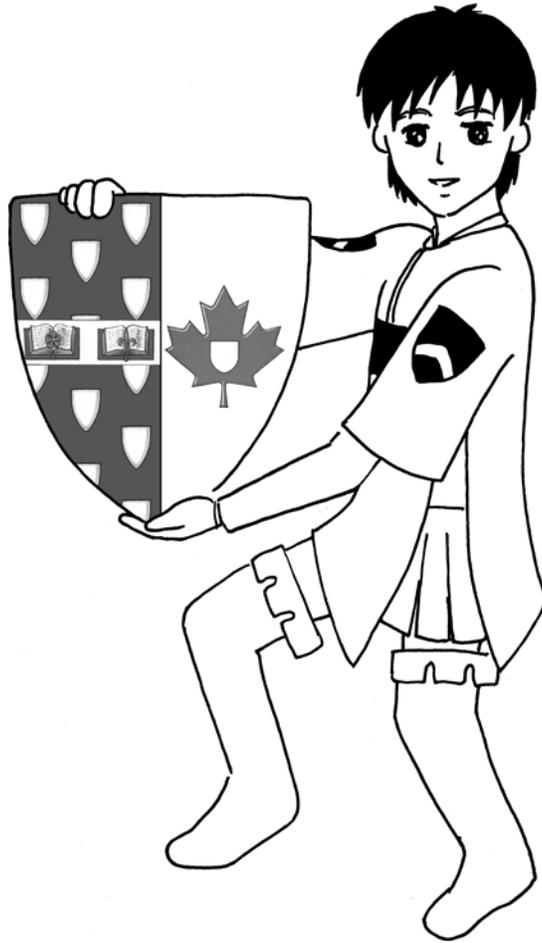


Trousse éducative
pour les 9 à 13 ans

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'élève	5
Activités	8
À votre tour d'être héraut d'armes	8
Mots cachés	9
Mots en désordre	10
Les armoiries des provinces et territoires du Canada	11
Les anomalies	13
Album à colorier	14
Glossaire	17
Ressources bibliographiques	19

**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'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 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.

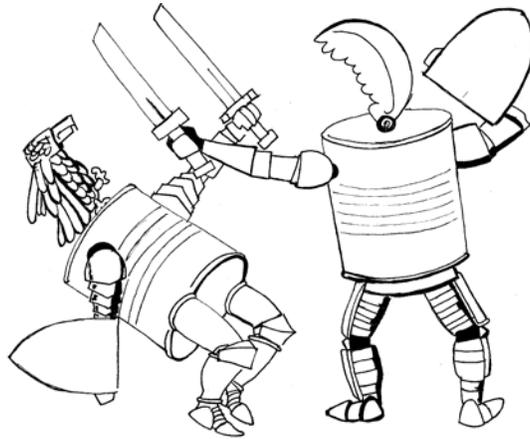
Edgar envoya un messager rassembler les chevaliers de sa seigneurie. « Oyez, Oyez! Le Seigneur Edgar Grossepomme convoque les plus grands chevaliers pour le prochain tournoi ! » cria le messager.

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.

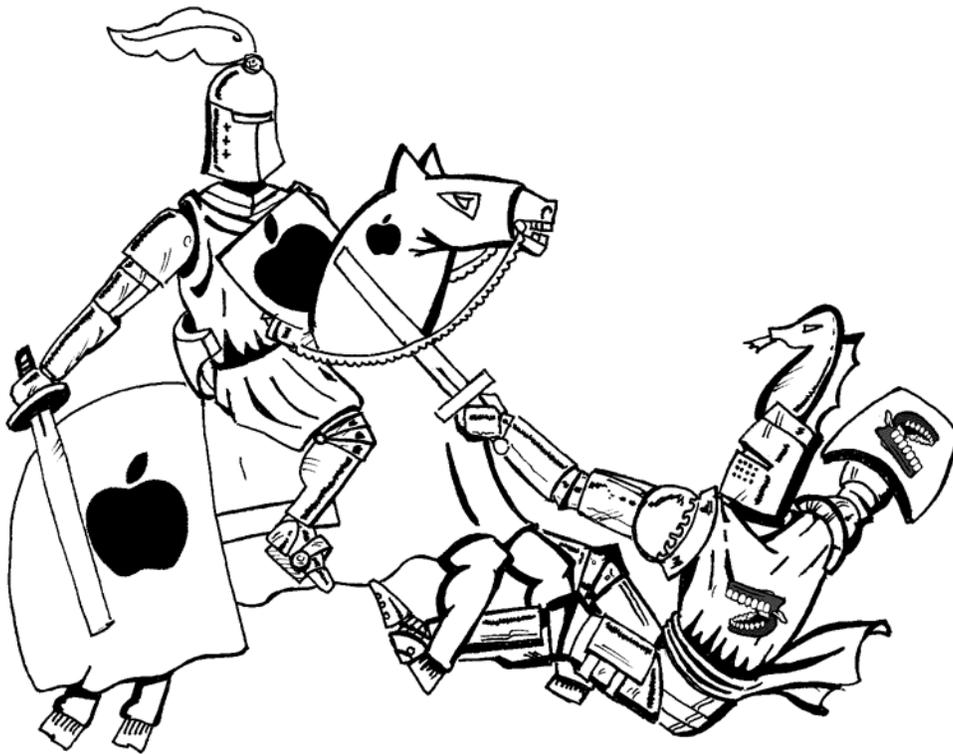
« - Il faut, Seigneur Edgar, identifier vos chevaliers par un objet qui vous représente bien. Comme votre seigneurie est réputée pour ses pommiers, d'où votre nom de famille Grossepomme, je vais utiliser la pomme comme symbole pour votre armée. »

« -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.

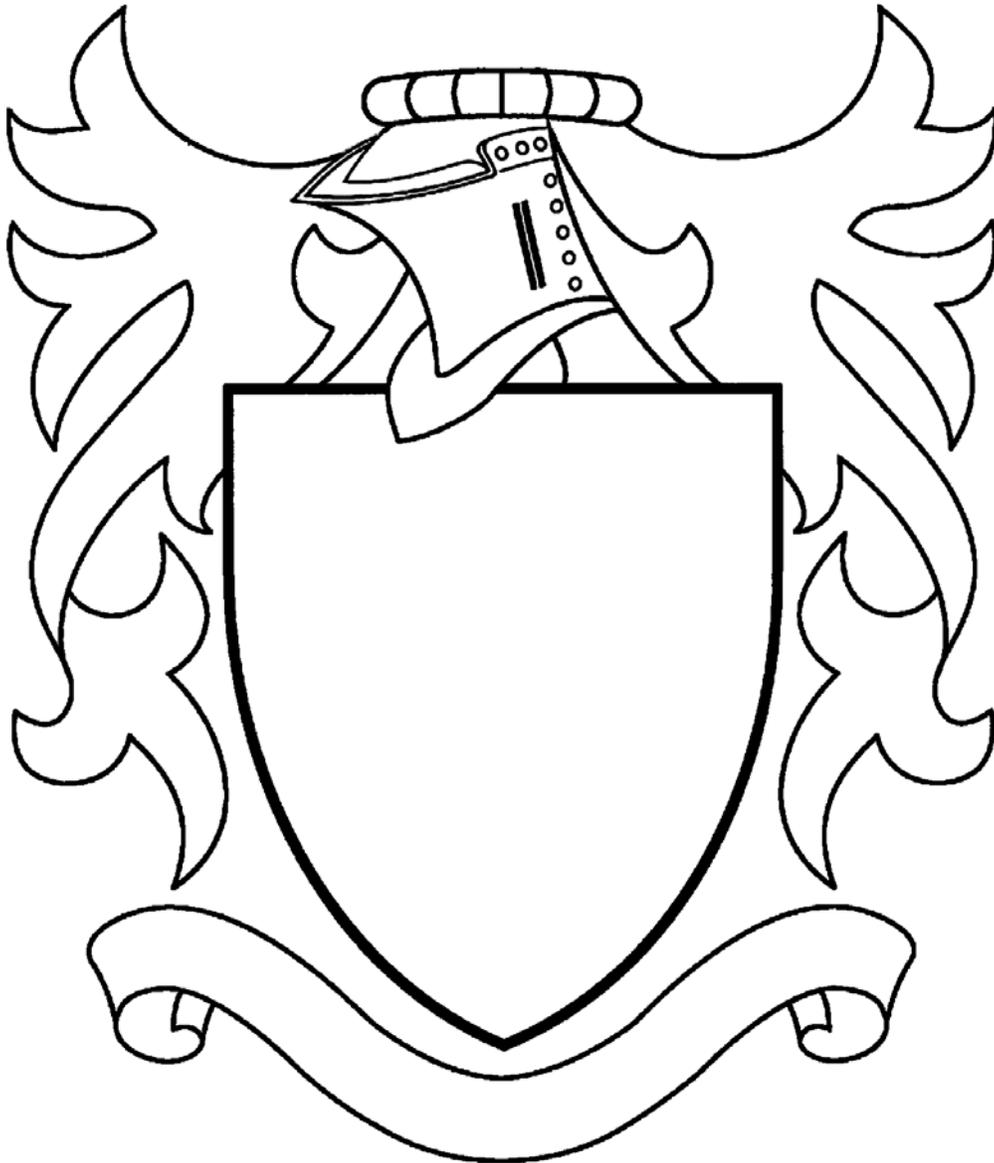
Activité 1

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**



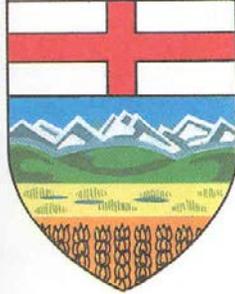
Activité 4
Les armoiries des provinces et territoires du Canada

1. Écris le nom de la province ou du territoire des armoiries ci-dessous¹.

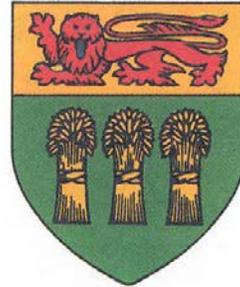
1



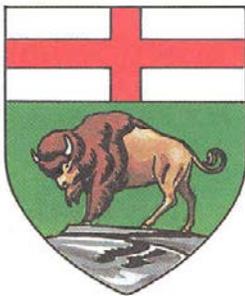
2



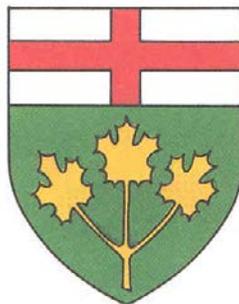
3



4



5



6

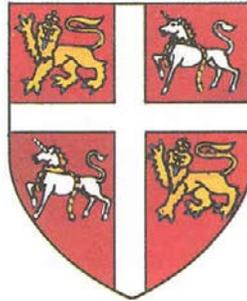


¹ Les images sont extraites du cahier *Les symboles du Canada*.

7



8



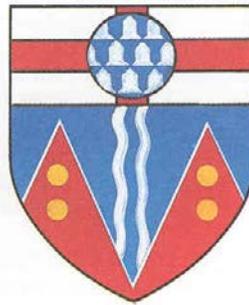
9



10



11



12

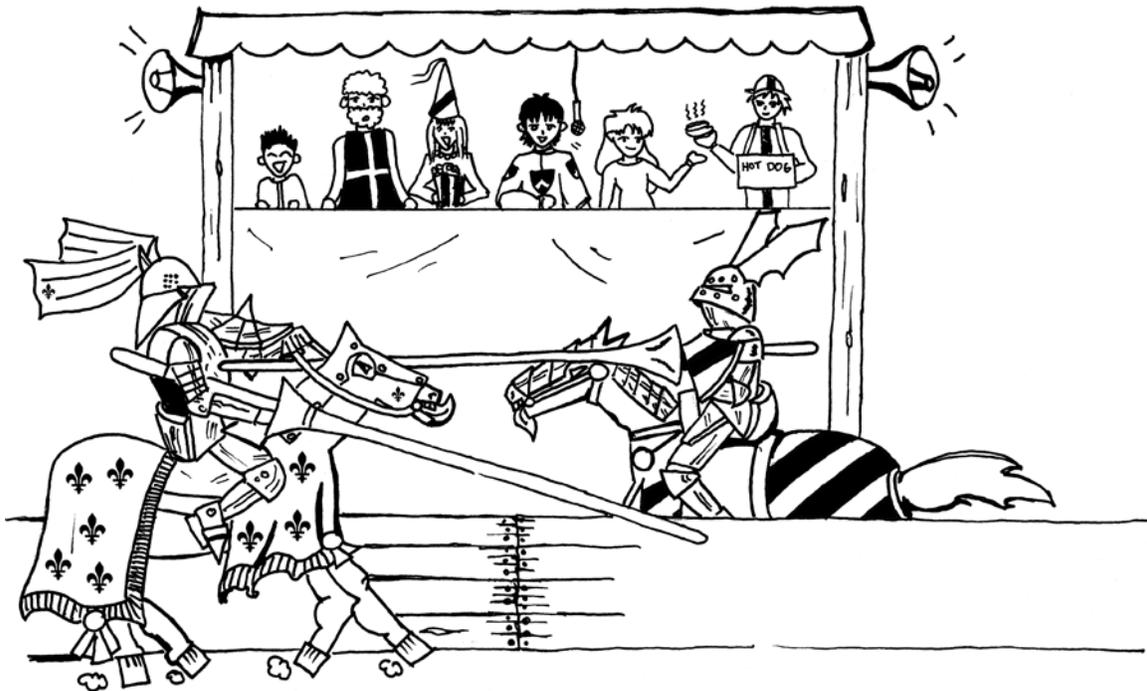


13



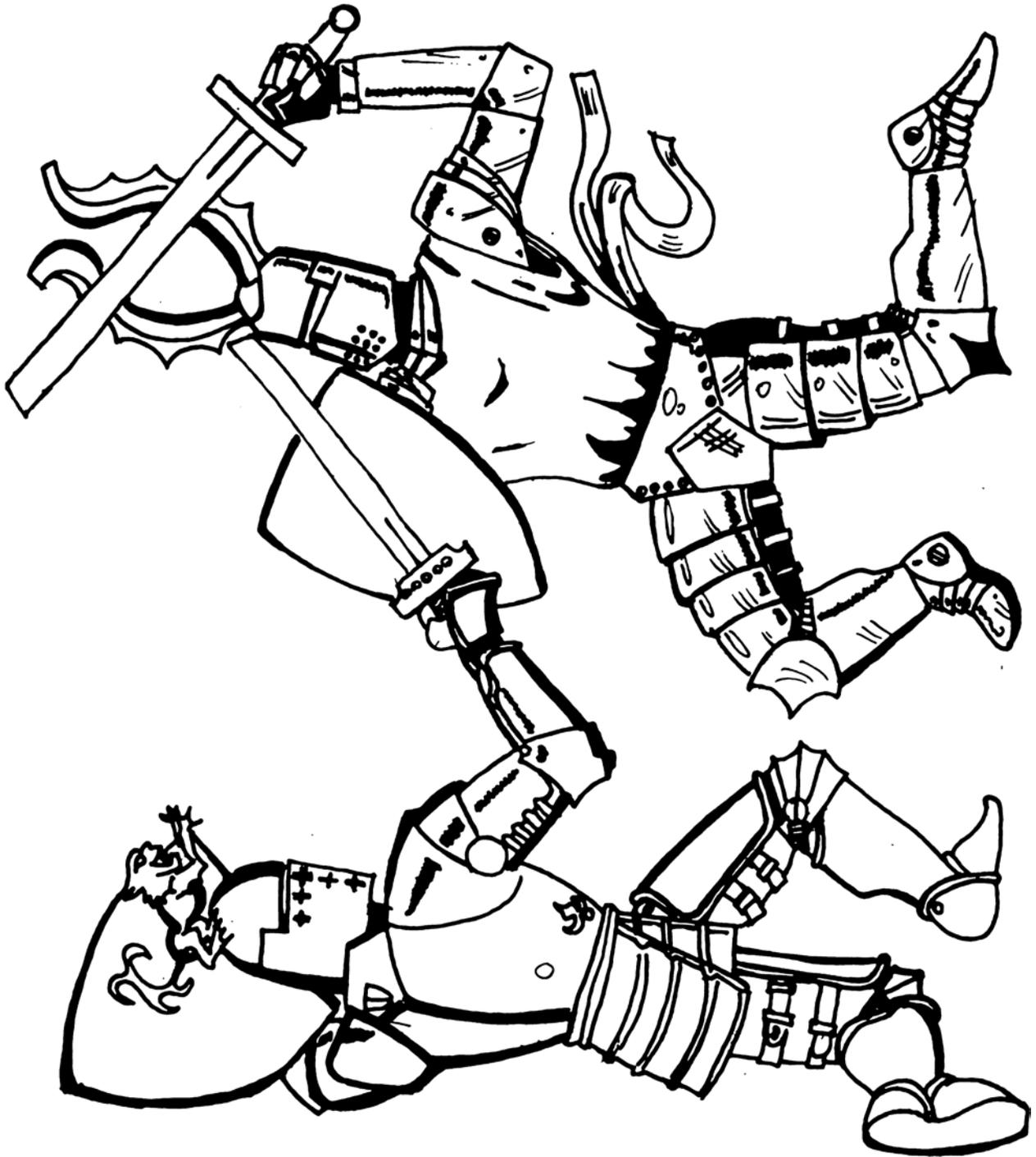
Activité 5 Les anomalies

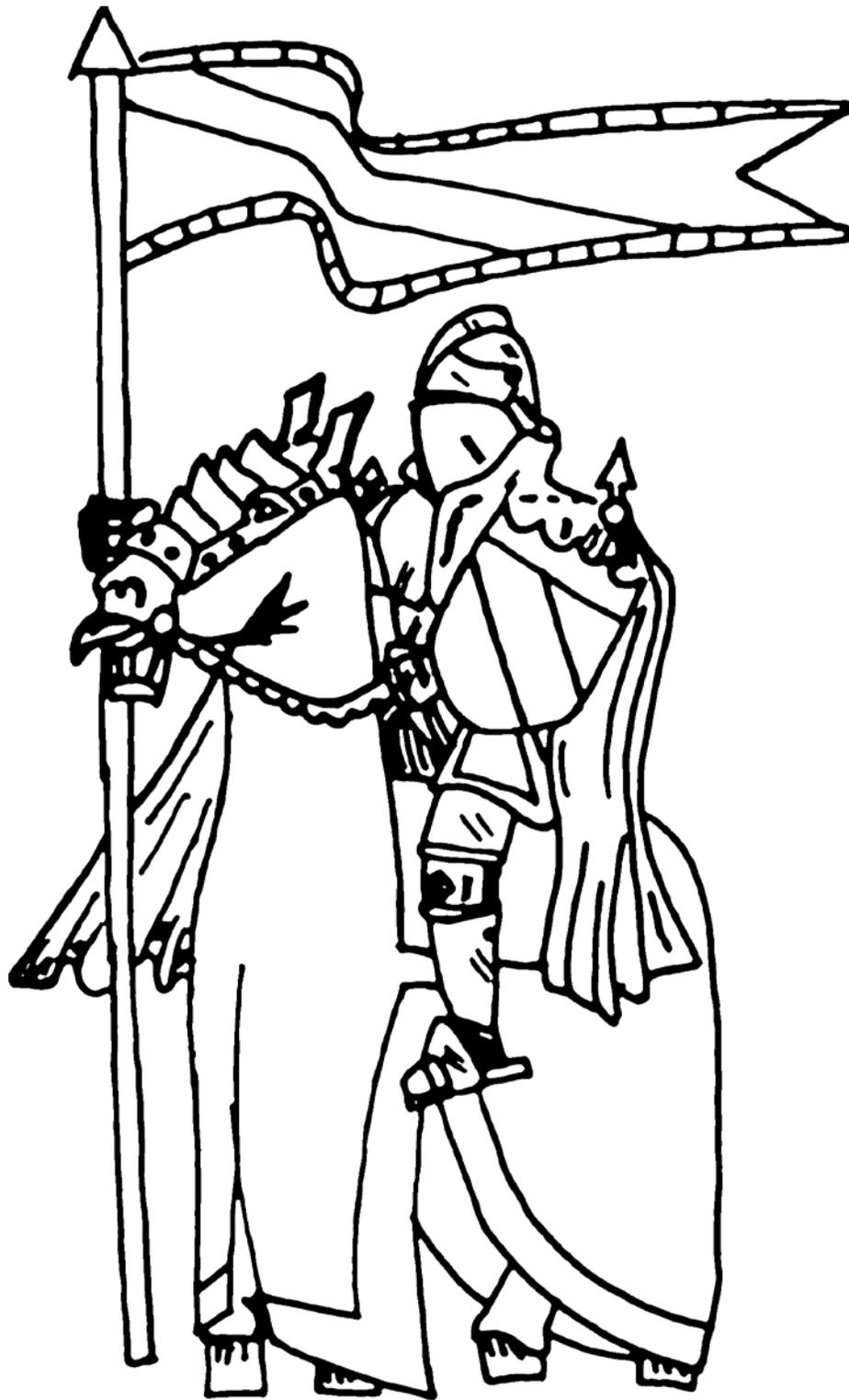
Peux-tu trouver les quatre anomalies historiques dans le dessin du tournoi ?

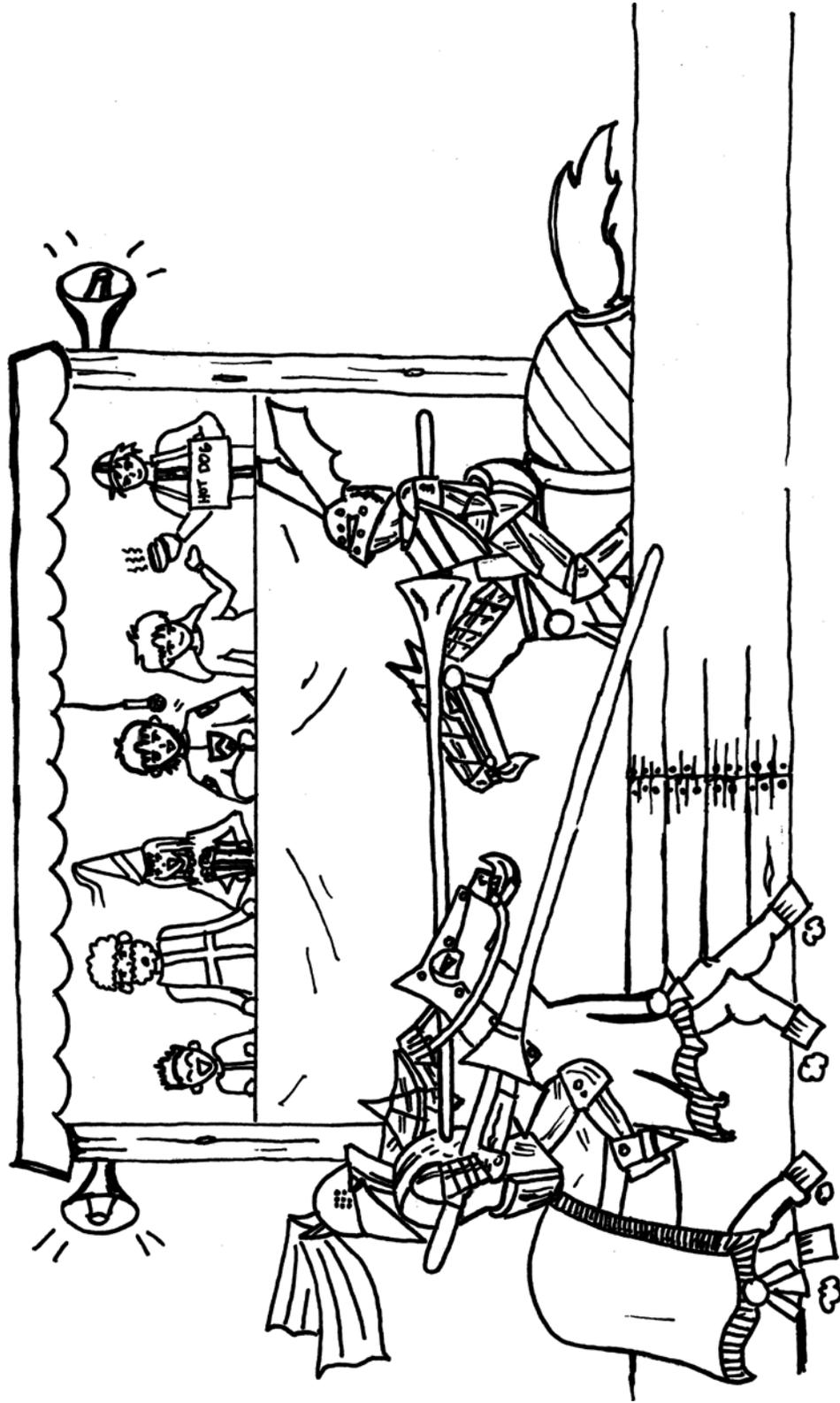


1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Activité 6
Album à colorier







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.

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