

LES CADRES POLITIQUES DE LA SOCIETE

Les Etats d'Europe au XIII^e siècle (voir carte p.)

Type d'Etats	Qui gouverne ? D'où vient son pouvoir ?	Exemple d'Etat (s)
Royaumes	Le roi a un pouvoir héréditaire	France, Angleterre
Empire	L'empereur est élu par les princes	Saint-Empire germanique (Allemagne, Italie)
Etats de l'Eglise	Le pape est élu par les cardinaux	Etats de l'Eglise (Italie)
Villes	Des citoyens désignés et renouvelés régulièrement par le peuple (ex. à Venise : le doge)	Venise, Gênes
Point commun Ce sont des Etats féodaux		

PREMIERE PARTIE : FEODALITE, ROYAUMES, EMPIRE

Les fondements de la société féodale : le fief et la vassalité

L'insécurité, qui règne en Europe occidentale suite aux invasions barbares et à la disparition d'un pouvoir fort (il n'y a plus d'empereur carolingien), pousse les hommes à se placer sous la protection d'un personnage important.

C'est ainsi que se développe la vassalité : par l'hommage, le vassal devient l'homme d'un seigneur et lui doit fidélité. En échange, le seigneur doit protection à son vassal et lui donne un fief.

Fief : ce qui est donné au vassal par son seigneur. C'est souvent une terre, avec ou sans château. Le fief permet au vassal de vivre

Féodalité : (ou société féodale) société fondée sur les relations entre les seigneurs et les vassaux

Le château, signe de puissance

X^e siècle
premiers châteaux
=
→ simples tours de bois
→ entourées d'une palissade
→ édifiées sur des buttes, les mottes

XII^e siècle
châteaux de pierre
apparaissent
↓
véritables forteresses
difficiles à prendre

- D'abord construit pour défendre le territoire contre les envahisseurs
- le château est aussi la résidence du seigneur, de sa famille, de ses serviteurs et parfois de ses vassaux

DEUXIEME PARTIE : CHEVALIERS ET PAYSANS

LES CHEVALIERS

Chevaliers = spécialistes de la guerre

(cheval + armement = coûteux ⇒ pour être chevalier : il faut être riche)



guerre privée

- s'emparer de terres
- réunir des butins
- rançonner ses ennemis

tournois

- gloire aux vainqueurs
- briller auprès des dames
- s'approprier chevaux des vaincus
- rançonner ses ennemis

chasse

- pour détruire les espèces nuisibles (ex : ours, loups)
- se nourrir (ex : lièvres, cerfs...)

LA SEIGNEURIE, UN DOMAINE AGRICOLE

Paysans = 9 hommes sur 10

Travaillent la terre de leurs seigneurs (laïcs ou clercs)

Seigneurie = exploitation agricole



Réserve

Domaine propre du seigneur mis en valeur par les corvées des paysans

Tenures

Terres appartenant au seigneur, louées en échange de taxes en nature (prélevées sur les récoltes) ou en argent

- Tous les paysans ne connaissent pas la même condition : les serfs ont des obligations plus lourdes que les paysans libres.
- Mais tous mènent une existence difficile (alimentation à base de céréales, rations insuffisantes, peu variées et mal équilibrées)

LE RENOUVEAU DES CAMPAGNES

A partir du XI^e siècle

Forte augmentation de la population



Les défrichements

Défrichements



Nouveaux villages

Mise en culture de nouvelles terres

Défricher : abattre la forêt pour la transformer en champs

Les progrès agricoles

La charrue

Les animaux de trait

La rotation des cultures (assolement triennal)

munie de
. coudre
. soc
en fer
↓
retourne et aère plus profondément la terre

généralisation
. joug frontal pour les bœufs
. collier d'épaule pour les chevaux
↓
force animale mieux utilisée

La terre se repose un an sur trois grâce à
. rotation des cultures
. jachère / plantes fourragères
Sole : partie d'un domaine cultivé ; on cultive sur chaque sole, qui réunit les champs de plusieurs paysans, la même plante

TROISIEME PARTIE : L'ESSOR DES VILLES

- Grandes invasions : période de déclin des villes
- A partir du XI^e siècle : nouveau dynamisme
- XII^e-XIII^e siècles : expansion urbaine importante

Expansion urbaine :
augmentation de la taille des villes

LA VILLE AU MOYEN-AGE

Physionomie

- Rues étroites / tortueuses / sales
- Maisons en bois serrées les unes aux autres
- Quelques monuments en pierre
 - . cathédrale
 - . églises
 - . château

Rôle religieux

Clercs prient et enseignent morale chrétienne aux citadins

Rôle économique

Commerce

Villages environnants ravitaillent les villes

↓

Marchés

↑

Marchands vendent leurs produits

Artisanat

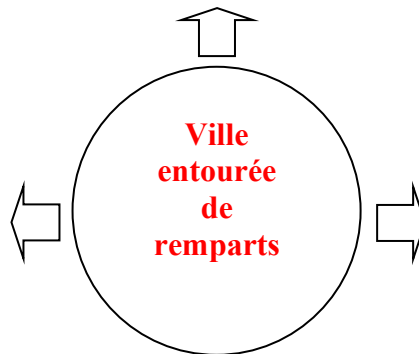
Artisans → fabriquent leurs produits dans leurs ateliers

→ vendent leurs produits dans leurs boutiques (ou échoppes) / à des marchands

→ construisent / entretiennent les maisons

Rôle militaire

- Seigneur entretient troupe armée chargée de défendre ses sujets
- En cas de danger, villageois se réfugient en ville



LA SOCIETE URBAINE

Artisans et marchands

Organisés en guildes / métiers

- associations de personnes exerçant le même métier (ex : boulangers)
- respectent des règles pour mieux se défendre contre la concurrence
- dans un même métier
 - . maîtres
 - . compagnons
 - . apprentis

Seigneurs et bourgeois

- Peu à peu seuls les plus riches citadins sont appelés bourgeois.
- Ils réclament une partie des pouvoirs du seigneur, qui doit souvent céder et leur concéder une charte. Ils obtiennent par exemple le droit de diriger les affaires de la ville.
- Ils font alors construire un hôtel de ville et un beffroi, pour montrer leur nouvelle puissance.
- Charte :** texte par lequel un seigneur donne des libertés ou des pouvoirs à d'autres personnes
- Beffroi :** tour de guet élevée dans l'enceinte d'une ville

QUATRIEME PARTIE : LA CRISE DE L'OCCIDENT

XIV^e-XV^e siècles

↓

1348

Peste noire

↓

tue 1 homme sur 3

↙

mauvaises récoltes

↓

augmentation prix du blé

↓

famines

↘

guerre

↓

ravages + pillages + brigandage même durant les trêves