

Étape 1 : le renouveau du Moyen Âge

Objectif : installer des maisons rurales en lisière de forêt, un monastère et une église, un marché.

→ 1) Observe la carte.

En quoi est fabriqué le château ? **En bois.**

→ 2) Clique sur le personnage du paysan.

• Les paysans représentent 90 % de la population. Ce sont les gens les plus pauvres. On distingue 2 types de paysans : les **vilains** (qui sont « indépendants ») et les **serfs** (qui appartiennent à un seigneur).

• Ils cultivent la terre pour le compte d'un seigneur en échange de :

sa protection. ses remerciements. un salaire.

→ 3) Clique sur le bâtiment maison rurale.

• Les **paysans** vivent dans des maisons rurales installées dans les villages à proximité du château. Les murs de la maison sont faits en **terre** et en **branchages** et le toit est en **chaume**. Il n'y a pas de chauffage, et la chaleur est amenée par les **animaux** qui vivent dans l'étable à côté. Les récoltes sont modestes, et il y a des **famines**.

• Les paysans pratiquent l'assolement triennal. Cela signifie :

- ne jamais cultiver la même chose sur la même terre d'une année à l'autre.
- déposer du compost naturel sur ses cultures.
- installer du grillage pour empêcher les sangliers de manger les récoltes.

Étape 2 : la féodalité

Objectif : installer un moulin, un pilori et le château.

→ 1) Cliquez sur le bâtiment piloris.

• La justice est rendue par :

un juge d'instruction. celui qui possède la terre.

• La mise au pilori sert à humilier le condamné et à donner un exemple. Il est installé :

au cœur du village. à l'écart. dans la cour du château.

→ 2) Cliquez sur le moulin.

Le moulin est financé par le **seigneur**. Il en fait payer l'usage aux paysans qui sont obligés de l'utiliser ! Ils paient en nature, c'est ce qu'on appelle les **banalités**. Le moulin sert surtout à **moudre** le grain pour en faire de la farine. Le seigneur dispose aussi d'un four et d'un pressoir.

Le seigneur s'allie avec un comte, plus ou moins puissant, afin de faire face aux dangers de l'époque, comme les attaques des Vikings ou des autres seigneurs.

Étape 3 : la réapparition des grandes villes

Objectif : installer un péage, des routes, un champ de foire, des boutiques.

Astuce de jeu : n'oublie pas de placer un artisan dans le château et un autre dans la boutique...

→ 1) Cliquez sur le bâtiment péage.

• Au Moyen Âge, les marchandises circulent :

librement : il n'y a pas de frontière. sous contrôle, avec des péages.

• Le péage permet au seigneur de prélever une somme d'argent qu'on appelle un **tribut**.

→ 2) Clique sur le bâtiment église.

- Les Vikings sont chrétiens.

Vrai. Faux.

- Le cimetière est installé derrière l'église, et on peut même y tenir :

le marché. le carnaval. l'adoubement des chevaliers.

- L'église est un bâtiment important qui rythme les journées en donnant l'**heure**.

Les chrétiens croient à une vie après la mort : soit on va en **enfer**, soit on va au **paradis**.

→ 3) Clique sur le personnage enfant.

Les enfants sont fragiles et beaucoup meurent, on parle de **mortalité infantile**. Très tôt, les enfants doivent **travailler**, soit à la boutique, soit dans les travaux des champs.

Étape 4 : grandeurs et métamorphoses des villes

Objectif : bâtir la cathédrale, créer la communauté urbaine.

→ Clique sur le bâtiment maison urbaine.

Une nouvelle classe apparaît dans la société. Les négociants et les artisans les plus riches forment les **bourgeois**. Ils souhaitent prendre plus de responsabilités dans la gestion de la ville. Ils se rassemblent dans une communauté **urbaine** où sont entreposés les instruments de mesure et les archives. Face au clocher de l'église, ils montent un **beffroi**.

Avant la période de jeûne, les villes organisent de grands **carnavals** où les habitants boivent, mangent, festoient et se moquent des puissants.

Étape 5 : l'avènement des crises

Objectif : replacer ses bâtiments suite au déplacement des remparts, placer un champ de foire, une université, une maladrerie, une corporation.

→ 1) Cliquez sur le bâtiment université.

- À quel âge entre-t-on à l'université ? **13 ans**.
- Quelles sont les 3 spécialités ? **Théologie, médecine, droit**.
- Qui fonde les universités ? **Le clergé**.

→ 2) Cliquez sur le personnage médecin.

- Pour soigner les malades, on pratique des saignées, c'est-à-dire :

on retire du sang à certains endroits du corps.

on donne des médicaments au patient.

on envoie le patient en cure thermale.

- À l'époque, les médecins sont très efficaces.

Vrai.

Faux.

→ 3) Cliquez sur le personnage du lépreux.

- Quel est le nom de ce bâtiment qui accueille les lépreux à l'écart de la ville ?

La maladrerie.

- Comment les habitants reconnaissent-ils les lépreux ?

Ceux-ci portent une clochette qui tinte.