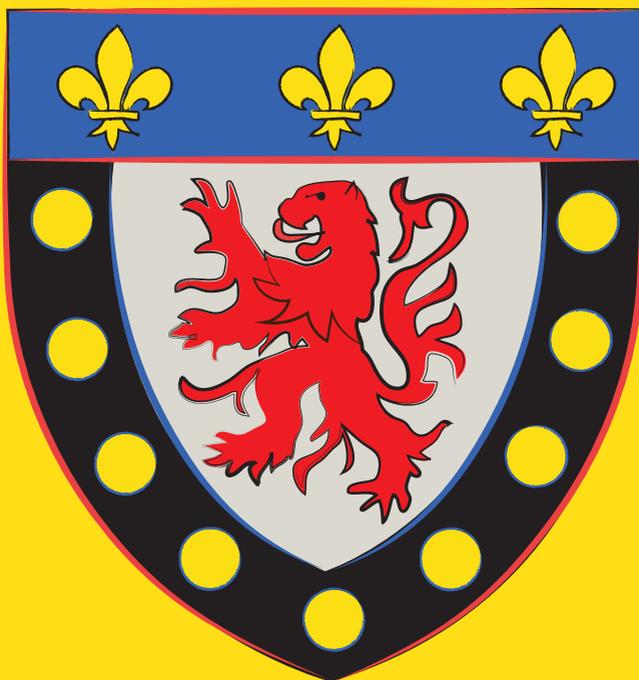


EXPLORATEURS FABRIQUE TON BLASON GRAND POITIERS



LIVRET
D'ACTIVITÉS
ET DE JEUX

VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE
DIRE



Armoiries de la Ville de Poitiers

D'argent au lion de gueules, à la bordure de sable besantée d'or, au chef d'azur à trois fleurs de lys d'or.

UN PEU D'HISTOIRE

Au Moyen Âge, les chevaliers font la guerre et participent à des tournois. Mais il est souvent difficile de les reconnaître en raison de l'armure et du casque qu'ils portent pour se protéger. Au 12^e siècle, ils ont alors l'idée de peindre sur leur bouclier un symbole en couleur pour être reconnus : ils viennent d'inventer les armoiries ! Dans le langage courant, on les appelle aussi blasons.

Avec le temps, les armoiries se multiplient et se compliquent. Un nouveau métier apparaît : celui de héraut, qui va étudier les armoiries, les organiser et les blasonner, c'est-à-dire les décrire. Il va donner son nom à une science nouvelle : l'héraldique.

Dès le 13^e siècle, les armoiries deviennent héréditaires, c'est-à-dire qu'elles se transmettent dans la famille, puis finissent par se répandre dans toute la société (nobles, bourgeois, clercs, paysans...). Les villes elles-mêmes disposent de leurs armoiries ! Supprimées durant la Révolution française, elles sont réintroduites par Napoléon I^{er} en 1808, puis plus largement par Louis XVIII à la Restauration (1814-1830).

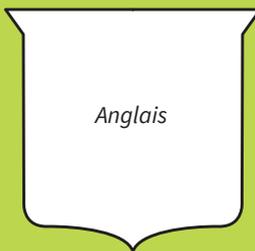
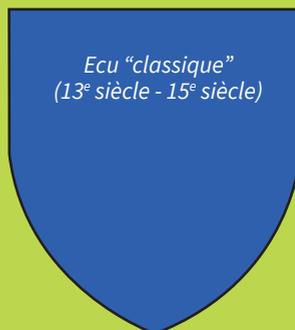
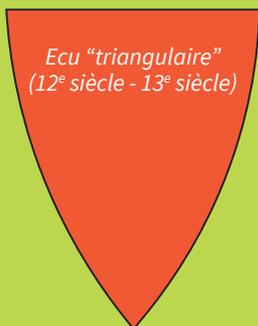
Viens les découvrir avec nous !



LA COMPOSITION DES ARMOIRIES

L'ÉCU

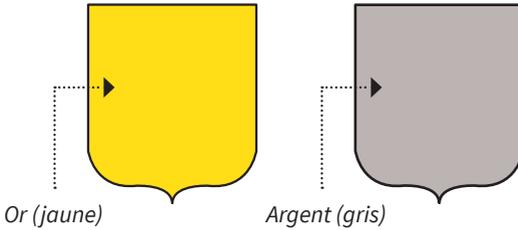
Les armoiries sont représentées sur un support rappelant le bouclier, dit écu, dont la forme peut varier selon les époques et les régions.



LES COULEURS

Les couleurs se répartissent en trois groupes : les métaux, les émaux et les fourrures.

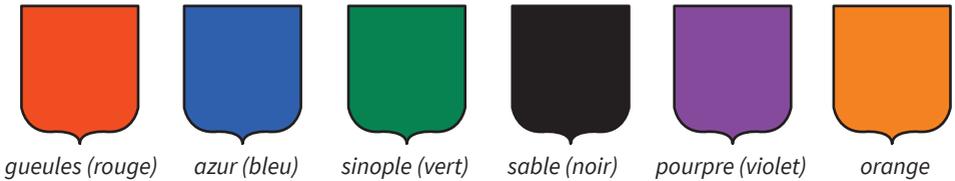
LES MÉTAUX



► UNE RÈGLE POUR LES COULEURS

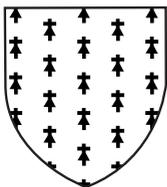
La règle de "contrariété des couleurs" interdit que 2 couleurs appartenant au même groupe se touchent.

LES ÉMAUX

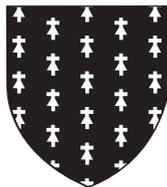


LES FOURRURES

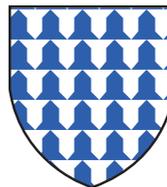
L'hermine et la contre-hermine (comme la fourrure de l'animal du même nom) et le vair et le contre-vair (comme la fourrure de l'écureuil).



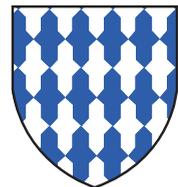
hermine



contre-hermine



vair



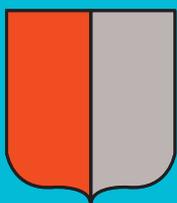
contre-vair

LES FIGURES

Ce sont les symboles placés sur le fond ou champ de l'écu.
Il y a 3 types : les partitions, les pièces et les meubles.

LES PARTITIONS

Elles divisent l'écu en nombre pair.



parti



coupé



tranché



taillé



gironné

LES PIÈCES

Elles divisent l'écu en nombre impair.



fasce



pal



bande



barre



chevron

LES MEUBLES

Ils sont les éléments placés sur le champ, qui ne sont ni des partitions ni des pièces. Ainsi, animaux, végétaux, objets ou êtres fantastiques peuvent être des meubles.



lion



dauphin



fleur de lys



gonfanon



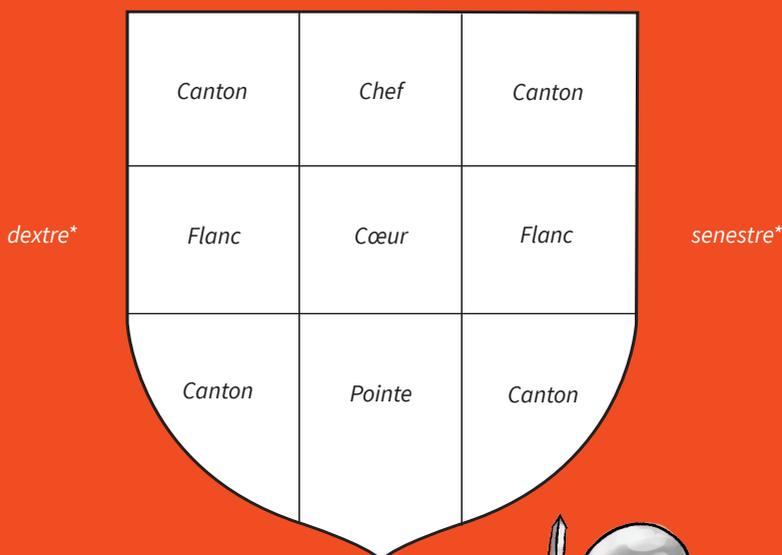
dragon

L'ART DE BLASONNER

Blasonner ou décrire les armoiries, vient de l'allemand *blasen*, qui veut dire : sonner du cor. En effet, les chevaliers qui se présentent au tournoi sont salués par le son du cor. Puis, un héraut d'armes décrit aux spectateurs les armoiries de ceux qui vont combattre. Pour cela, il lui faut connaître chaque partie d'un écu.

LES DIFFÉRENTES PARTIES D'UN ÉCU

La surface de l'écu ou champs est divisée en plusieurs zones :



ATTENTION

* Les notions de "droite" (*dextre*) et de "gauche" (*senestre*) sont inversées puisque les armoiries se lisent selon le point de vue du porteur de l'écu.



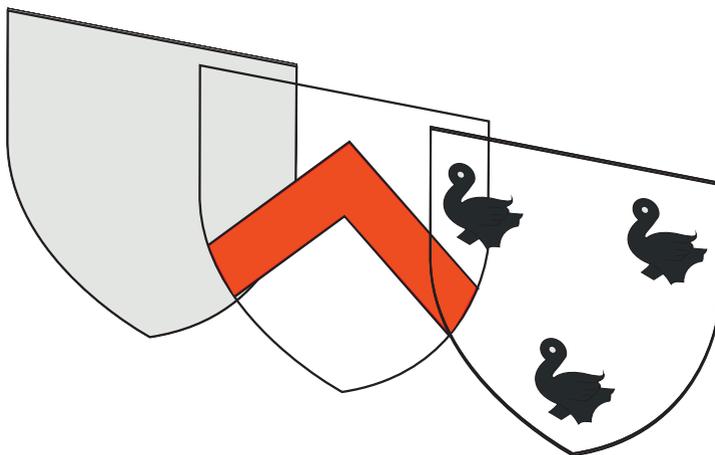
LE BLASONNEMENT

Les armoiries sont composées d'éléments superposés qui doivent être décrits dans un ordre précis. On commence par annoncer la couleur du fond, puis on décrit les différentes figures (nombre, type, couleur, position).

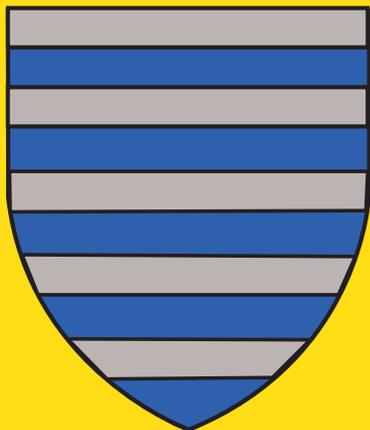


Un exemple : voici les armoiries de la famille Boislève, dont certains de ses membres ont été maires de Poitiers à la fin du 15^e siècle.

Et voici comment elles se lisent : « *D'argent, au chevron de gueules, accompagné de trois merlettes de sable, deux en chef, une en pointe* ».

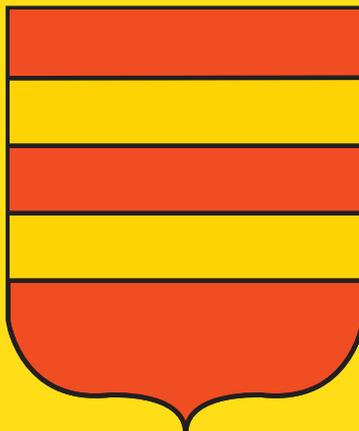


DES ARMOIRIES CÉLÈBRES



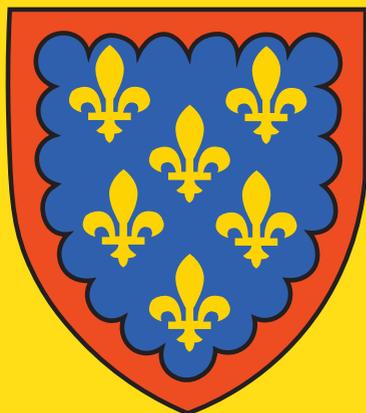
FAMILLE DE LUSIGNAN

Burelé de dix pièces d'argent et d'azur



FAMILLE D'HARCOURT

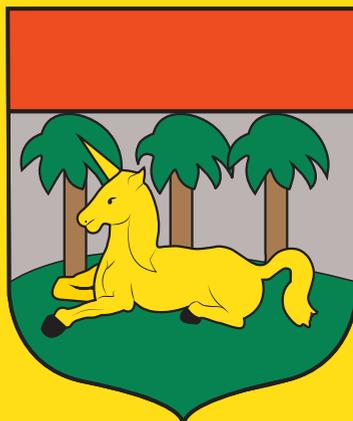
De gueules à deux fasces d'or



JEAN DE BERRY

(1340-1416)

*D'azur semé de fleurs de lys d'or,
à la bordure engrêlée de gueules*



FAMILLE RAT

*D'argent à la licorne d'or
sur une terrasse de sinople
au chef de gueules*



***A toi maintenant de
dessiner ton blason !***

A large, empty white rectangular area with rounded corners, intended for drawing a coat of arms.

GRAND POITIERS APPARTIENT AU RÉSEAU NATIONAL DES VILLES ET PAYS D'ART ET D'HISTOIRE

Le ministère de la Culture attribue le label « Ville et Pays d'art et d'histoire » aux collectivités qui possèdent un patrimoine remarquable et s'engagent à le valoriser dans toute sa diversité, des vestiges antiques à l'architecture du 21^e siècle.

Grand Poitiers assure la mise en œuvre d'actions : visites, conférences, ateliers, publications et animations dont l'objectif est la présentation du patrimoine aux habitants, aux touristes et au public scolaire.

RENSEIGNEMENTS

Grand Poitiers
Communauté urbaine
Direction Culture - Patrimoine
Hôtel de la Communauté
urbaine
84, rue des Carmélites
86000 Poitiers
Tél : 05 49 52 35 35
grandpoitiers.fr



Soutenu par



Direction régionale
des Affaires culturelles
de Nouvelle-Aquitaine

