



LA TOUR DE TERMES
D'ARMAGNAC

UN VOYAGE AU XIII^E SIÈCLE



UNE SEIGNEURIE GASCONNE DU XIII^E SIÈCLE

La Tour de Termes d'Armagnac est le vestige d'un des châteaux du comté d'Armagnac, témoin de la plus grande seigneurie de Termes.



Érigé au XIII^e siècle sur une motte féodale déjà présente, cet édifice bâti sous l'égide du comte d'Armagnac et de Fezensac Géraud VI établit de façon matérielle la frontière sud du comté et offre le point de vigie nécessaire sur la vallée de l'Adour et les Pyrénées. Ce château avait aussi une fonction persuasive qu'il remplissait aisément grâce à son impressionnante structure composée d'un monumental corps de logis à la façade sud dotée d'échauguettes, de meurtrières et d'un donjon doublé d'un contrefort.

Le site encadrant la Tour était une seigneurie typique du XIII^e siècle ; la motte est située à l'endroit le plus inaccessible du territoire, le corps de logis est bâti dans la haute-cour tandis que la partie basse, plus facile d'accès, est occupée par les divers ateliers d'artisans qui utilisent le feu comme la forge, l'atelier de poterie ou le four à pain. On y trouve également un jardin nourricier et médicinal ou encore des écuries.



La lignée Armagnac-Termes habitera le château jusqu'à la Révolution française. Ensuite, ce dernier changera plusieurs fois de propriétaire jusqu'au début du XIX^e siècle puis bien que désormais affilié aux châteaux gascons, il est abandonné. La commune de Termes achète la Tour et le site en 1960. Le site est classé au titre des monuments historiques en 1962. Le donjon devient un musée en 1985 et depuis 2012 notre association s'emploie à le faire vivre en tant que centre d'interprétation, lieu de culture et d'échanges et outil de transmission de savoirs et de savoir-faire.

L'ASSOCIATION



Fondée en 2012, l'Académie Médiévale et Populaire de Termes est une association à vocation culturelle et socio-éducative.

L'association a pour but la valorisation du site de la Tour de Termes, de son centre d'interprétation et de la motte castrale de Monterran par l'animation artistique et culturelle selon les principes, la philosophie et les méthodes de l'Education Populaire.

Elle œuvre à rassembler autour des sites historiques de Termes, le plus grand nombre de personnes différentes désireuses de s'inscrire dans une démarche de transmission de la culture, de l'histoire, des techniques du Moyen Âge, de maniement des armes anciennes à des fins exclusives de démonstration et d'animation, des valeurs de partage et de tolérance.



Pour ce faire, ses multiples actions se déclinent à travers deux dynamiques :

Celle de reconstitution

qui œuvre dans la plus grande rigueur historique à développer la curiosité pour le Moyen Âge à travers des démonstrations, à la transmission des savoir-faire artisanaux médiévaux au cours d'ateliers et à l'immersion du public dans le XIII^e siècle en entretenant et embellissant le bâti et le site (construction du stade de joute, de boxes pour les chevaux, de gradins, entretien du jardin) et en reconstruisant le village d'artisans en commençant par la forge.

Celle de théâtre et spectacles

qui contribue à la vie du site et de l'association par l'élaboration de pièces de théâtre médiéval, de spectacles de joutes ou de démonstrations équestres. Sans se départir de la rigueur historique, ces créations permettent d'instiller de la fantaisie et donc des liens et des ponts avec l'époque contemporaine favorisant ainsi l'accessibilité et l'intérêt pour l'histoire médiévale.

LA VISITE



Le donjon propose un centre d'interprétation audio guidé sur la vie seigneuriale gasconne au XIII^e siècle.



SALLE I : LE CHÂTEAU DE TERMES AU XIII^E SIÈCLE

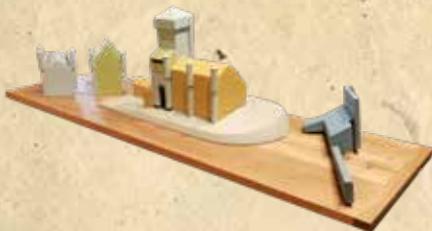


SALLE II : REPÈRES CHRONOLOGIQUES

le Moyen-âge 476		Chevalier croisé			1450 Invention de l'imprimerie
IV-VI ^e siècle Royaumes barbares		X ^e siècle Motte castrale de Monterran	1255-1256 Château en pierre de Termes d'Armagnac	1405 - 1457 Thibault de Termes compagnon de Jeanne d'Arc	
		Adoubement		1415 Désastre à Azincourt	

SALLE III : EVOLUTION HISTORIQUE ET ARCHITECTURALE

Une maquette manipulable identifie quatre étapes de construction du château en pierre, de sa création en 1256 jusqu'à sa sauvegarde en 1962.



XIII^e s.

Le comté d'Armagnac est en guerre contre le comté de Bigorre. Construction du château.

XV^e s.

Termes d'Armagnac devient une baronnie, le château s'agrandit.

XVII-XVIII^e s.

La nouvelle branche d'Armagnac-Termes s'installe à Termes d'Armagnac.

XIX^e s.

Le château est vendu en carrière de pierres et de bois puis classé en 1962.

SALLE IV : SEIGNEURS ET ARMOIRIES

Un arbre généalogique présente les principaux seigneurs d'Armagnac-Termes. Un jeu ludique propose de vous initier à la science de l'héraldique codifiée au XIII^e siècle en retour de croisade.



Armoiries des Comtes d'Armagnac : d'argent au lion de gueule

Construction des armoiries des comtes d'Armagnac :

Choix des éléments colorés :

- métaux : or et argent (jaune et blanc).
- émaux : azur, gueule, synople et sable (bleu, rouge, vert et noir).

Choix du meuble :

figure hors figure géométrique, ici un lion rampant.



En héraldique, on ne superpose pas les émaux ou les métaux : fond argent + lion de gueule

SALLE V : LA CUISINE SEIGNEURIALE

Ici est évoquée la cuisine noble du XIII^e siècle, les aliments qui étaient consommés, les ustensiles et poteries et également les us et coutumes de cette période.

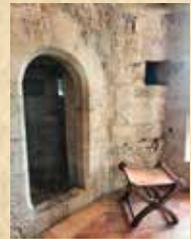
Cette salle est la cuisine principale du château et donne accès à l'étage noble de celui-ci.



évier



grande cheminée



latrine principale

SALLE VI : L'ARMURERIE

Le premier étage présente l'équipement guerrier de l'élite médiévale, appelée *miles* (celui qui se bat) entre le IX^e siècle et le début du XV^e siècle.

Un miles vers 1270



SALLE VI BIS : LE CODEX MS. I. 33

Le deuxième niveau est consacré à la guerre médiévale dans les classes populaires et présente les armes issues des outils agricoles et un codex médiéval peu connu.



Le codex MS. I. 33 met en avant l'autodéfense médiévale à la fin du XIII^e siècle et s'adresse à toutes les classes sociales. Écrit et enluminé par un moine allemand, il détaille l'enseignement des techniques de combat à l'épée et au bocle (petit bouclier d'acier) et s'adresse dans un premier temps à un petit garçon, appelé *scolaris*, puis à une petite fille sur les derniers folios.

À l'étage est restitué le jeu d'échec de Lewis (Écosse) du XII^e siècle. Ce jeu, d'une grande importance de la vie seigneuriale permet d'enseigner l'art de la guerre et les stratégies aux jeunes écuyers.



SALLE VII : LA CHAMBRE MÉDIÉVALE

La chambre médiévale, appelée *camera*, est un véritable lieu de vie sociale où l'on reçoit ses convives. On ne dort pas seul dans une chambre.

La chambre seigneuriale est composée d'un lit richement décoré et coloré, d'un coffre à linge, d'armoires murales, de latrine individuelle : un signe de luxe ! Et de diverses assises comme les coussièges maçonnés dans l'appareillage des murs ou des sièges en bois peint.



Les femmes nobles pouvaient s'occuper en brodant. Ici est présenté un métier à tisser les galons, bandes de fils de laine ou de soie qui ornent les vêtements, les escarcelles ou font office de ceintures.

SALLE VIII : LA AULA

Salle de conseil et de banquet, elle est le lieu principal d'un château médiéval. Elle change de fonction suivant les occasions. Elle est ici installée pour célébrer le mariage de Béatrice de Lautrec et Jean d'Armagnac-Termes.

Pour cet évènement, les tables sont dressées et la belle vaisselle en céramique orne le banquet.

La place est faite pour le bal, l'occasion d'apprendre la carole, une danse populaire et festive.



LA TERRASSE DU CHÂTEAU

La visite se termine par la terrasse du donjon, à 36 mètres de hauteur, offrant une vue panoramique sur la vallée de l'Adour.

LES ACTIVITÉS PROPOSÉES PAR L'ASSOCIATION ISSUES DE LA SCÉNOGRAPHIE ET LIÉES À SON DÉVELOPPEMENT CONTINU.



L'académie compte une forge médiévale et plusieurs artisans. Le forgeron fabrique tous les objets métalliques nécessaires à la reconstitution, le cordier assure les cordes utiles à bien des instruments de travail de force, le monnayeur frappe notre propre devise, le maître d'armes enseigne l'escrime médiévale, la calligraphe instruit à la lecture et la beauté de l'art de l'enluminure et le chevalier enseigne le dressage et la joute équestres. Ils délivrent leur enseignement lors d'ateliers démonstratifs ou participatifs.

LÉGENDE :



Cycle 1 : maternelle



Cycle 2 : CP-CE1-CE2



Cycle 3 : CM1-CM2-6^e



Cycle 4 : 5^e-4^e-3^e

ATELIER FORGE

Venez assister au travail du fer tel qu'il s'effectuait au Moyen Âge et découvrir ses finalités concrètes dans la vie de la seigneurie.

CONTENU :

-  Histoire et contextualisation du travail du fer et du métier de forgeron médiéval
-  Histoire des matières, du minerai et du charbon de bois
-  Démonstration de réalisation d'outils nécessaires au quotidien



DURÉE : 1h



ATELIER ESCRIME MÉDIÉVALE

Sous les instructions d'un maître d'armes et muni d'épée d'entraînement, apprenez les codes de la chevalerie et les bases de l'escrime médiévale.

CONTENU :

- Histoire et contextualisation de la chevalerie et de l'escrime médiévale
- Description et explication de l'épée médiévale
- Apprentissage des positions et mouvements d'escrime

MATÉRIEL UTILISÉ :

Épée d'entraînement en bois. (penser à une tenue adaptée)

DURÉE : 1h



*à partir des CE1

ATELIER CORDIER

Découvrez les diverses utilisations de la corde au Moyen Âge et apprenez à confectionner une corde.

CONTENU :

- Description et explication de la fabrication de corde
- Réalisation d'une section de corde
- Apprentissage de la corde comme outil de mesure et de géométrie

MATÉRIEL UTILISÉ :

Ficelle, métier à corde

DURÉE : 1h



ATELIER FRAPPE DE MONNAIE

Découvrez la technique ancestrale de la frappe de monnaie et ses implications dans l'histoire médiévale et frappez votre propre pièce.

CONTENU :

- Histoire et contextualisation de la monnaie médiévale et de la frappe de monnaie
- Description du processus de transformation du métal extrait en matériau à frapper
- Description du système monétaire duodécimal et des poids et mesures au moyen-âge
- Réalisation d'un denier par participant

MATÉRIEL UTILISÉ :

Marteau, matrice, étain et tenaille

DURÉE : 45 min



ATELIER TAILLE DE PIERRE

Découvrez la technique de sculpture sur pierre et la science de l'héraldique en réalisant des armoiries sculptées.

CONTENU :

- Histoire et contextualisation de la science de l'héraldique
- Présentation des outils des sculpteurs
- Réalisation d'un meuble héraldique

MATÉRIEL UTILISÉ :

Maillet, ciseau, béton cellulaire

DURÉE : 1h15



*à partir des CE1

ATELIER ENLUMINURE

Découvrez l'imagerie médiévale, les outils, les supports et matériaux utilisés pour la fabrication d'un manuscrit.

CONTENU :

- Démonstration de la pose de la feuille d'or et du broyage des couleurs.
- Fabrication de la peinture à base de pigments et liants naturels.
- Réalisation d'un décor peint à partir d'un motif déjà imprimé.



MATÉRIEL UTILISÉ :

Pinceaux, pigments, gomme arabique, miel et papier

DURÉE : 1h



*à partir des CE1

ATELIER CALLIGRAPHIE

Initiez vous à la calligraphie et son histoire et découvrez les techniques de lettrage et d'écriture médiévales.

CONTENU :

- Découverte du manuscrit médiéval, des outils, des supports et des matériaux
- Évolution de la calligraphie
- Initiation à la calligraphie (onciale, caroline, gothique) au calame et à l'encre artisanale
- Écriture de son prénom sur un marque page décoré



MATÉRIEL UTILISÉ :

Calame, encre brou de noix et papier.

DURÉE : 1h



*à partir des CE1

ATELIER CHEVAL MÉDIÉVAL

Rencontrez un authentique chevalier et découvrez les divers métiers du cheval au Moyen Âge.

CONTENU :

- Histoire et contextualisation de l'utilisation du cheval au Moyen Âge
- Démonstration de dressage et d'entraînement aux jeux de chevalerie

DURÉE : 45min



L'association l'Académie Médiévale et Populaire de Termes attache une importance particulière à l'éducation artistique et culturelle auprès des jeunes publics.

L'association est un mouvement d'éducation populaire et possède l'agrément jeunesse et éducation populaire. Elle est également affiliée à la Ligue de l'enseignement.



VOTRE VISITE

Modalités de réservation

Les réservations doivent s'effectuer au moins trois semaines avant la sortie.

Les ateliers sont fonction des disponibilités des intervenants et peuvent être soumis à modifications. L'encadrement est assuré par les accompagnants et les élèves restent sous la responsabilité de leur enseignant.

Tarification

- Maximum 80 personnes sur le site.
- Minimum 20 personnes par réservation. Inférieur à 20, nous contacter

Nos formules :

Visite seule : 3€

Visite + 1 atelier* : 9€

Visite + 2 ateliers* : 13€

Visite + 3 ateliers* : 16 €

*Ateliers concernés : forge, frappe de monnaie, escrime, cordier.

Ateliers hors formule :

Taille de pierre : 200€

Enluminure : 300€

Calligraphie : 300€

Cheval médiéval : 490€

Commodités et services

- Aire de stationnement pour les autocars.
- Un parc ombragé et une salle de 200m².
- Des toilettes et douches pour filles et garçons séparées.
- Accès à la boutique du château en lien avec la scénographie et les activités de l'association.

Contacts et renseignements

Jérémy Clermont

Marie-Noelle Darribeau

05 62 69 25 12 - tourdetermes@orange.fr

Académie Médiévale et Populaire de Termes
185 rue du château
32400 Termes d'Armagnac

www.tourdetermes.org

Venir à Termes d'Armagnac

- 60 km de Tarbes.
- 70 km de Pau.
- 60 km de Mont de Marsan.
- 70 km d'Auch.

