



L'oiseleur et l'aigle qu'il a réussi à dresser.



Les combattants à pied arrivent sous la protection du curé du village.

BREBOTE

## Le village se replonge au temps des chevaliers

**Pendant trois jours, gentilshommes et belles dames ont pu découvrir ce qui se cache sous le heaume médiéval. Et vivre la liesse des joutes et tournois d'adresse. Comme il y a plus de six cents ans...**

En ce jour de 1376, pour les épousailles de son fils Théobald, Richard de Brebote a convié gentilshommes et damoiselles à une journée de fête autour de la lice. Les marchands se sont installés aux abords et proposent cervoise, hydromel, hypocras aux gosiers assoiffés, mais également des parures pour les belles, des savons parfumés, et des jouets en bois pour que les plus petits puissent aussi jouer aux chevaliers.

La populace commence à se masser autour des palissades. Les trompettes et les acclamations

des spectateurs sonnent le début du tournoi. Le ciel s'est couvert au-dessus de l'étang des lys, mais le temps incertain n'arrête pas les valeureux combattants.

Ils se présentent, tour à tour, devant les villageois, fiers de leur bannière héraldique, le visage dissimulé derrière leur heaume, le casque médiéval. Dans les différentes épreuves, ils pourront faire montre de leur force et leur endurance.

### Duel au galop

Les jeux d'adresse débutent pour les cavaliers. Il faut de la dextérité et de la maîtrise pour parvenir à toucher, du bout de sa lance, des oies factices déposées au sol. Ou planter la longue tige de bois avec précision, sur l'épaule gauche d'une réplique de sanglier. De l'adresse, il en faut aussi, pour trancher une pastèque, puis une pomme, posées sur un poiteau. Mais les chevaliers n'ont pas

peur des défis. Experts, les hommes en armure de la compagnie du Griffon, venus de Belgique, les relèvent haut la main.

Chaque exploit déclenche la liesse des spectateurs, qui encouragent les vainqueurs. Stoïques sous leur protection de métal qui peut peser jusqu'à 40 kg, les combattants enchaînent les épreuves. Et se défient dans un duel, lance à la main. Quelques mètres suffisent aux chevaux aguerris pour prendre de la vitesse et croiser l'adversaire au galop. Bloqués par leur armure, les cavaliers doivent contrôler leur monture d'une main, tenir leur arme de l'autre et viser leur rival. Avec fracas, l'extrémité de la lance éclate lorsque la cible a été atteinte.

Conduits par le curé de la place, les combattants à pied prennent le relais, et font s'entrechoquer les épées. Pour étonner autant que divertir le public, l'oiseleur, un mamelouk enturbanné, présente l'aigle qu'il a réussi à dresser.

Sur le campement médiéval, les jeux terminés, les enfants découvrent le quotidien des chevaliers, osent même les approcher, porter leur épée... ou les regarder rivailler et profiter d'un repos bien mérité...

Isabelle PETITLAURENT



Dans la peau d'un apprenti chevalier.



Toute la panoplie pour devenir un parfait chevalier.

### Rédactions

**Belfort**  
18 Faubourg de France  
03 84 21 07 32  
lerredacbel@estrepublikain.fr

**Montbéliard**  
48 rue Cuvier  
03 81 95 53 33  
lerredacmb@estrepublikain.fr



Retrouvez-nous également sur facebook

### ALERTE INFO

Vous êtes témoin d'un événement, vous avez une info

Contactez le

0 800 082 201 Service & appel gratuits

ou par mail à lerfilrouge@estrepublikain.fr







Sur le campement, après les combats, devant une timbale d'hypocras ou d'hydromel.

Aujourd'hui  
**Le Mc Chicken**  
2€  
dans nos 8 restaurants

AUDINCOURT ■ MONTBÉLIARD ■ ANDELNANS ■ BELFORT  
DELLE ■ SERMAMAGNY ■ HÉRICOURT ■ BESSONCOURT

264336500

# L'info illustrée

## Les joutes en images



Avec fracas, l'extrémité de la lance éclate lorsque l'adversaire touche sa cible. Photos ER/Isabelle PETITLAURENT



### Epreuve de précision

Le chevalier Richard, lancé au galop, doit faire tourner la cible en bois le plus longtemps possible.



### Défi d'adresse

Le combattant, au galop, doit planter sa lance dans l'épaule gauche du sanglier



### Face à face

Le chevalier doit contrôler sa monture tout en visant son adversaire.



L'intérieur de la chambre d'un chevalier, comme si on y était.