



Lieu historique national de
L'Anse aux Meadows

Bienvenue à L'Anse aux Meadows



Une saga de la vraie vie

Laissez glisser votre regard sur la mer et a imaginez ce jour d'été d'il y a environ un millénaire où une expédition scandinave venue du Groenland a accosté sur la péninsule Great Northern de Terre-Neuve. En suivant la côte de l'Atlantique Nord, ils étaient parvenus à cet endroit stratégique, d'où on pouvait apercevoir le Labrador, gardant l'entrée du détroit de Belle-Isle. Sous le commandement de Leif Eiriksson, le groupe de 60 à 90 colons bâtit un campement de solides bâtiments en terre qui allait servir de base d'hivernage pour l'exploration du sud par le golfe du Saint-Laurent. Durant une ou deux décennies, des expéditions se sont succédé dans cette région nommée Vinland, ramenant surtout du bois dur pour la construction. Cette exploration aura permis aux Vikings d'atteindre la côte Est du Nouveau-Brunswick, où poussent des raisins sauvages.

Les voyages à travers l'Atlantique Nord auront aussi permis aux Scandinaves d'entrer en contact avec des peuples autochtones d'Amérique du Nord, soit les ancêtres des Innus, des Beothuks et des Mi'kmaq. De ces rencontres, les Vikings apprirent que non seulement les nouvelles terres étaient habitées, mais que les indigènes étaient nettement plus nombreux qu'eux dans toute la région.

À cette époque, la colonie du Groenland comptait 500 habitants, peut-être moins. Même avec des équipages venus d'Islande, le coût du maintien d'une colonie au Vinland était hors de proportion avec les avantages qu'ils

Bienvenue

Parcs Canada vous souhaite la
au lieu historique national de L'Anse aux Meadows, le seul site viking authentifié
en Amérique du Nord, et les plus anciens vestiges de la présence des Européens en
Amérique du Nord.

en retiraient. En peu de temps, la base de L'Anse aux Meadows fut abandonnée et ses bâtiments incendiés. Il se peut que les Vikings aient continué dans les siècles subséquents à se rendre en Amérique du Nord, et qu'ils aient même commercé avec les peuples de l'Arctique, jusqu'à l'abandon de la colonie du Groenland au XV^e siècle.

Les récits des expéditions à l'ouest du Groenland ont survécu dans la tradition orale. Les sagas du Vinland, transmises au gré des générations, ont été transcrites à la fin du XIII^e siècle. Ces récits ont inspiré divers chercheurs de l'ère moderne à tenter de localiser cette base des Vikings en Amérique du Nord, les spéculations allant du Labrador jusqu'en Caroline du Nord. En 1960, c'est un explorateur et écrivain norvégien, Helge Ingstad, qui a reconnu le site de L'Anse aux Meadows. Un pêcheur local, George Decker, l'a conduit à des monticules herbeux appelés localement « le vieux camp indien » : il s'agissait des vestiges de bâtiments scandinaves du XI^e siècle qui, associés à de rares petits articles laissés derrière par les Vikings, ont contribué à prouver le caractère historique du seul site viking authentique reconnu à ce jour en Amérique du Nord.

L'Anse aux Meadows a été désigné lieu historique national en 1975 et Site du patrimoine mondial de l'UNESCO en 1978. Membre du club sélect des plus importants sites archéologiques au monde, le lieu a une grande valeur internationale pour ce qu'il nous apprend sur les mouvements de l'humanité autour de la planète.



Organisation
des Nations Unies
pour l'éducation,
la science et la culture

United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization



Lieu historique national
de L'Anse aux Meadows
inscrit sur la Liste du
patrimoine mondial en 1978

L'Anse aux Meadows
National Historic Site
inscribed on the World
Heritage List in 1978



Parcs
Canada

Parks
Canada

Canada



Origine du nom

La plus ancienne mention écrite de L'Anse aux Meadows se trouve sur une carte marine française de 1862, et se lit Anse à la Médée. Ce nom dérive sans doute de Médée, une héroïne de tragédie grecque, d'après laquelle plusieurs navires des XVII^e et XVIII^e siècles ont été baptisés. Les stations côtières recevaient des noms de navires. Après l'établissement des Anglais dans le secteur, le nom a été anglicisé à sa forme actuelle. La baie en face du village s'appelle toujours la baie Médée.

Parcs Canada gère l'un des plus vastes réseaux de parcs dans le monde. Ce réseau de parcs nationaux, de lieux historiques nationaux et d'aires marines nationales de conservation appartient à toute la population du Canada et propose des activités de loisirs et de découverte favorisant des expériences personnelles, tout en assurant la protection de ces endroits inestimables pour les générations futures.

Durant votre visite dans la région, suivez le symbole du castor sur les panneaux routiers. Il vous guidera aux lieux historiques nationaux de Port au Choix et de Red Bay, de même qu'au parc national du Gros-Morne.

Pour communiquer avec nous :

Lieu historique national de L'Anse aux Meadows

C.P. 70, St. Lunaire-Griquet (T.-N.-L.) A0K 2X0

TÉL : (709) 623-2608 hors saison (709) 458-2417

FAX : (709) 623-2028

COURRIEL : viking.lam@pc.gc.ca

WEB : www.parcscanada.gc.ca/meadows



Notre partenaire

Présente partout dans la province, l'organisme Historic Sites Association of Newfoundland and Labrador, une association sans but lucratif formée de bénévoles, s'est donné pour mandat de mettre en valeur l'histoire et le patrimoine de la province. À L'Anse aux Meadows, le groupe tient une boutique au Centre d'accueil, élabore des souvenirs et des publications et appuie le programme de reconstitution historique.

TÉL : (709) 753-9262

WEB : www.historicsites.ca (en anglais seulement)

Profitez au maximum de votre visite

Le lieu historique national de L'Anse aux Meadows comprend 80 kilomètres carrés de forêt, de marais, de littoral, de baies et d'îles. Accordez-vous entre une et trois heures pour visiter le lieu. Nos employés s'empresseront de répondre à toutes vos questions et de vous aider.

Pour commencer la visite, nous vous suggérons de passer par le centre d'accueil.

- Sur les cartes, retracez le périple des Scandinaves à travers l'Atlantique nord.
- Immergez-vous dans la littérature norroise en écoutant la traduction des sagas du Vinland.
- Voyez à quoi ressemblait la colonie il y a un millénaire grâce à la maquette méticuleusement construite à partir des trouvailles des archéologues.
- Admirez les artefacts authentiques qui ont établi la preuve de l'origine du lieu.
- Approfondissez l'histoire des découvertes avec le console « Demandez à l'archéologue ».
- Découvrez d'autres sites du patrimoine mondial grâce à un écran tactile interactif.



S. KELLY

Suivez le trottoir de bois jusqu'au site archéologique aux huttes de terre reconstituées.

- Passez sous l'arche de la sculpture *Rencontre de deux mondes* et écoutez les points de vue de ses créateurs.
- Faites halte au campement des Autochtones et contemplez la mer comme l'ont fait d'innombrables visiteurs avant vous.

Arrêtez-vous sur les lieux mêmes.

- Les ruines de trois habitations et de cinq bâtiments plus petits où les Vikings ont vécu et travaillé ont été soigneusement préservées pour montrer l'apparence qu'elles avaient au moment où elles ont été découvertes par les Ingstad.
- Toute la journée, des visites guidées du lieu partent régulièrement de la galerie arrière du centre d'accueil. Vous pouvez aussi faire une visite autoguidée en utilisant le présent guide.

Services

Il y a des toilettes et un téléphone public au centre d'accueil. Il y a aussi des toilettes accessibles en fauteuil roulant à l'aire d'embarquement des autocars.

Services d'accessibilité

Le centre d'accueil, les huttes de terre reconstituées, et le site archéologique sont accessibles en fauteuil roulant.

Le sous-titrage du film montré au centre d'accueil est disponible sur demande.

Il y a un stationnement accessible aux fauteuils roulants et une promenade accessible près des huttes et site archéologique. Veuillez consulter la carte au verso.

Les animaux d'assistance sont permis sur tout le site.

Faites connaissance avec les personnages de Vikings dans les huttes reconstituées.

- Rendez visite au marchand aventurier Bjorn, à son épouse Thora, à Ragnar le forgeron et à d'autres membres de l'équipage, et écoutez leurs récits sur le commerce, la société viking et la fabrication de clous à partir de fer des marais.
- Manipulez des reconstitutions d'objets historiques et faites l'expérience de la vie dans un camp viking!
- Habillez-vous en Viking et prenez une photo de vous-même pour la postérité.

Explorez un territoire qui devait rappeler aux Scandinaves leur terre natale.

- Faites une randonnée sur le sentier Birchy Nuddick, qui longe la côte à travers les marais et les landes. Dans ce paysage qui a peu changé depuis plus d'un millénaire, observez des icebergs, des oiseaux de mer et des fleurs sauvages.
- À Muddy Cove, faites un pique-nique au bord de l'océan.

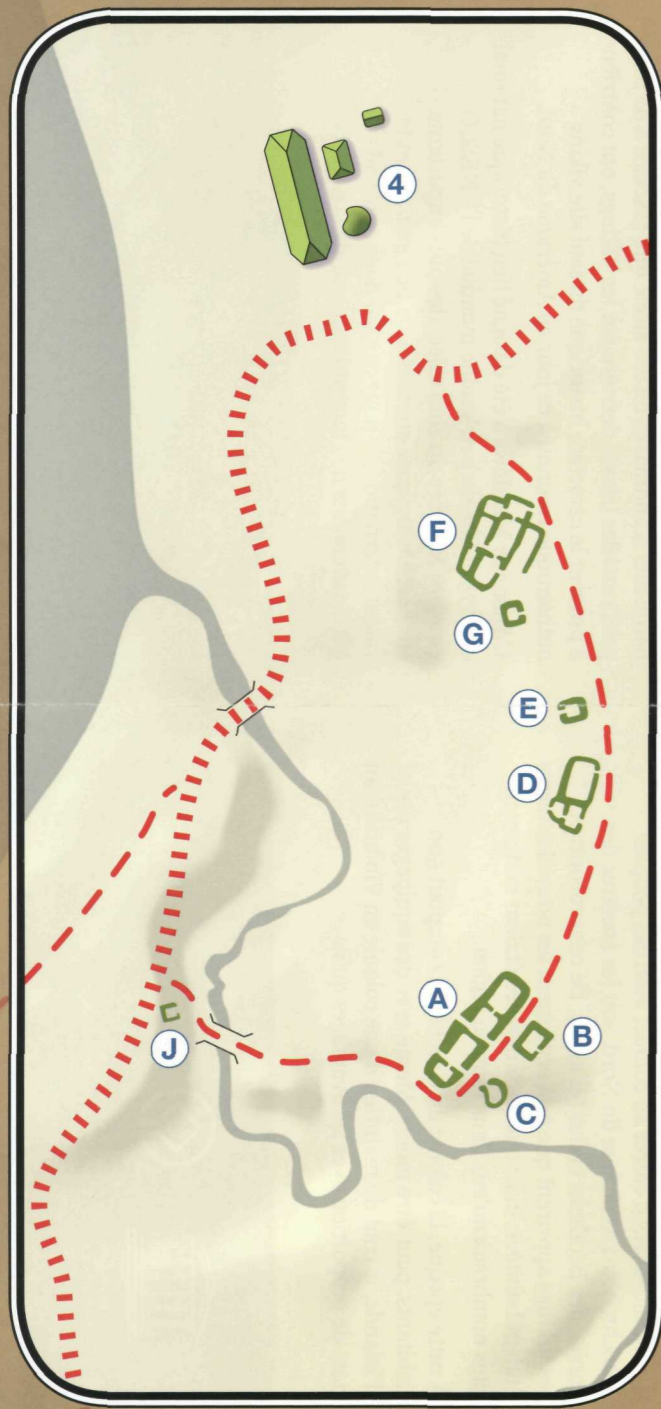


Programmes spéciaux

- Activité en soirée *Ombres et sagas* (<<Sagas and Shadows>>, offerte en anglais seulement) -- vérifiez auprès du personnel pour connaître l'heure et le jour.

Rappels

- Le fumage est interdit sur le site.
- Les animaux domestiques ne sont pas admis dans les bâtiments, mais peuvent vous accompagner sur les terrains du lieu s'ils sont tenus en laisse.



VESTIGES DES BÂTIMENTS SCANDINAVES (VOIR L'AGRANDISSEMENT)

- A** Cette **habitation** a été construite pour un personnage important. Elle comprend une chambre privée et une salle commune de même que des logements pour les membres d'équipage. L'une des pièces est jonchée de scories, ce qui semble indiquer qu'elle a pu servir au travail du fer. Les éclats de jaspe produits par des allume-feux permettent de conclure que les équipages venaient d'Islande.
- B** Le **petit bâtiment** abritait des personnes de rang inférieur et servait aussi à chauffer le minerai de marais en préparation pour la fusion.
- C** La **hutte rustique** est le bâtiment le plus rudimentaire de tout le complexe et abritait peut-être des esclaves.

- D** La plus petite des trois **habitations**, elle a probablement servi à loger des travailleurs. À en juger par les éclats de jaspe éparpillés autour du foyer, ils venaient d'Islande. Cette habitation comprend un grand entrepôt dans lequel on entassait peut-être des fourrures et d'autres denrées périssables. Le sol d'une autre pièce et des alentours était jonché de copeaux de bois.
- E** La **petite hutte** servait probablement d'atelier pour les femmes et peut-être aussi de logement. Des pesées en pierre trouvées à l'intérieur appartenaient peut-être à un métier à tisser.

F Habitation du chef – Le plus grand bâtiment du complexe, il fait deux fois la taille de la maison d'Eirik le Rouge au Groenland. Il est de la même taille que l'habitation d'un chef viking en Islande. Le chef de l'expédition et son équipage

habitaient probablement ici. Les éclats de jaspe confirment qu'ils venaient du Groenland. L'habitation comprend une chambre privée pour le chef, un grand foyer central qui pouvait servir de salle de réception, deux entrepôts spacieux et un atelier de réparation de navire en apprentis.

- G** La **hutte** abritait un atelier et servait aussi de logement pour les membres d'équipage de classe inférieure.
- J** Ce petit bâtiment isolé renfermait un **four** servant à transformer le minerai de marais en fer. Il y avait au centre de la pièce un bas-fourneau pour faire fondre le minerai de fer et sur le côté, un four à charbon. Une quantité minime de fer aurait été produite avec cette installation, à peine de quoi fabriquer une ou deux centaines de clous.

AIRES D'INTERPRÉTATION

- 1** • Plaque du Site du patrimoine mondial de l'UNESCO
 - Plaque de la Commission des lieux et monuments historiques du Canada
 - Buste des Ingstad
- 2** Sculpture *Rencontre de deux mondes*
- 3** Foyers de peuples autochtones
- 4** Bâtiments scandinaves reconstitués

LÉGENDE

- P** Stationnement
- P** Stationnement accessible aux fauteuils roulants
- ♿** Toilettes
- ♿** Aire d'embarquement des autocars
- ♿** Aire de pique-nique
- 📖** Exposition
- ♿** Aire de repos
- ⋯** Trottoir de bois
- - -** Sentier de randonnée (2.4 kilomètres)
- Chemin
- Voie piétonnière