CHATEAU DE CONDÉ
DEMEURE PRIVÉE

4 rue du château, 03330 Condé-en-Brie
Téléphone : 03.23.82.42.25
E-mail : contact@chateaudeconde.fr
Web : www.chateaudeconde.fr

OFFRE EDUCATIVE

public jeunesse

Accueil des groupes d'enfants et visite pédagogique en haute saison du 1er avril au 31 octobre

Contact :

Aymeri de Rochefort

Directeur

Tél 03.23.82.42.25

Mail : contact@chateaudeconde.fr

Piste verte :
élèves du cycle 1 (maternelle) et du cycle 2 (CP, CE1 et CE2)

Piste bleue :
élèves du cycle 3 (CM1-CM2) et les collégiens

MERCI

DE NOUS ACCORDER VOTRE ATTENTION

Voici maintenant plus de 20 années que je porte dans mon cœur cette demeure de famille en y investissant toute mon énergie.
Dans la continuité de mes parents, je suis fier de poursuivre leurs efforts et de continuer à faire partager les richesses du château avec l'ensemble des publics.
L'accueil du public jeunesse est une grande source de satisfaction personnelle surtout lorsque nos jeunes visiteurs nous font part de leur joie d'être venus. Je les remercie de la part de toute la famille qui met un point d'honneur à rester à l'écoute des demandes des équipes les accompagnant. Les écoles et les centres aérés demeurent un public privilégié car ils sont l'avenir de notre patrimoine culturel en contribuant à la mémoire et à la transmission de notre si précieuse demeure.

Aymeri de Rochefort
Directeur

SOMMAIRE

NOTRE HISTOIRE... 4

VISITES DU CHÂTEAU : 2 NIVEAUX 5

LES THÈMES DE VISITE 6

LES ACTIVITÉS EN PLEIN AIR 8

LES ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES 9

LE CONTENU DÉTAILLÉ DE LA VISITE GÉNÉRALE DU CHÂTEAU 11

UNE JOURNÉE TYPE 14

POURQUOI NOUS CHOISIR 15

NOS TARIFS 16

LIVRET DE PRÉPRATION À LA VISITE 17

ANNEXES 26

NOTRE HISTOIRE

... EN BREF

En 1983, Alain Pasté de Rochefort achète le château de Condé et commence alors toute une série de travaux avec l'aide des Monuments Historiques : révision complète des toits, des chéneaux, des dix-sept cheminées, restaurations des façades, assainissements etc. Alain Pasté de Rochefort est infatigable et il n'hésite pas à mettre la main à la pâte. Son épouse Isabelle a poursuivi l'œuvre de restauration malgré la disparition accidentelle de son mari en 1993. Son chemin exigeant motive aujourd'hui ses enfants et petits-enfants à suivre ses pas. Aujourd'hui, leur fils Aymeri veille à la conservation, à la valorisation et à la transmission des nombreux décors peints de la main des plus grands artistes de la Régence : J.B. Oudry, J.A. Watteau, N. Lancret, G.N. Servandoni...

1

NIVEAUX DE VISITE
2 NIVEAUX

L'offre éducative au château de Condé est structurée en 2 niveaux d'apprentissage (pistes) afin de s'adapter aux besoins des élèves.

Piste verte : une visite découverte du château pour les élèves du cycle 1 (maternelle) et du cycle 2 (CP, CE1 et CE2). Pour les plus petits (maternelle), la visite est simplifiée dans une première approche guidée d'un château.

Piste bleue : une visite guidée du château pour les élèves du cycle 3 (CM1-CM2) et les collégiens.

Selon la piste, le médiateur culturel adapte son discours au niveau choisi. Un dossier pédagogique de préparation à la visite permet aux enseignants de familiariser les élèves avec l'histoire du château via des quizz et activités. De plus, l'activité en plein air de l'après-midi (chasse au trésor) offre des niveaux de difficultés différents selon la piste choisie.

NOUS PENSONS DE MANIÈRE CRÉATIVE

L'ensemble des activités a été conçu pour une expérience à la fois divertissante et instructive. Chaque instant est voulu comme un moment de plaisir et de partage pour les enfants.

NOUS PENSONS AU CONFORT ET À SÛRETÉ

L'ensemble des activités est orgnisé dans le soucis de sûreté et de sécurité : le château est équipé de caméras de surveillance et le domaine veille aux régles d'hygiène et de sécurité tout au long de la journée.

NOUS RÉALISONS DES VISITES SIMPLES ET LUDIQUES

Une visite laissant une large place à la découverte et aux questions des enfants.
Les ateliers et la chasse au trésor répondent à une exigeance de simplicité afin que la journée se déroule dans la sérénité pour tous.

ET CELA, DANS LES TEMPS

Nous nous adaptons à vos besoins et modulons le déroulé des activités afin de respecter vos contraintes horaires.
Durée de la visite dans le château : de 45 à 60 minutes suivant les capacités d'écoute des enfants.
Les duréee de la chasse au trésor et des ateliers peuvent varier de 45 à 60 minutes afin répondre à vos besoins.

2

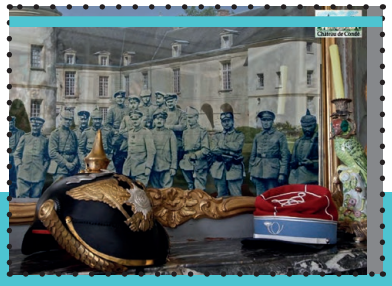
FAIRE DÉCOUVRIR NOTRE DEMEURE AUX ENFANTS

Nous proposons 3 thèmes de visite pour les classes de CE1 à la 3ème.

LES THÈMES DE VISITE AU CHOIX

1. SPÉCIAL GRANDE GUERRE
2. GRAND FRISSON : CAVES, PRISONS, OUBLIETTES ET PASSAGE SECRETS
3. VISITE GÉNÉRALE AXÉE SUR 3 GRANDES THÉMATIQUES

GRANDE GUERRE



Rejoignez votre unité et rendez-vous au lieu dit La Porterie STOP avant 16h30 STOP Déchiffrez les instructions STOP Retrouvez le Coffre Secret STOP et sauvez STOP Mi..ion ..po..ible STOP le Château bombardé de la ruine.. Visite pédagogique sur la guerre 14/18 du point de vue des habitants d'un château et d'un village de la Marne.

Objectif pédagogiques :

Mise en situation réelle de la Grande Guerre, vision concrète de cette période.

PISTE BLEUE

Cycle 3 (CM1 et CM2) et collège (6ème et 5ème)

GRAND FRISSON : CAVES, PRISONS, OUBLIETTES ET PASSAGE SECRETS

Après une remontée rapide dans le temps, descendez avec prudence l'escalier Renaissance du château pour en explorer en toute sécurité ses côtés lointains et obscurs. Visitez l'entrée des souterrains, jetez un coup d'œil dans la cave oubliée et frissonnez lors de l'ouverture de la trappe de l'ancienne fosse d'aisance du XIIème siècle.. Enfin bravez tous les interdits et vivez le temps d'un cliché la condition des prisonniers du capitaine des cavaliers noirs du premiers des princes de Condé...

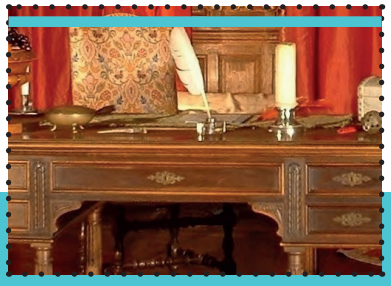
Objectifs pédagogiques :

Vision de l'histoire en faisant la différence entre les histoires et la véracité des faits historiques ?

PISTE VERTE

(CE1 et CE2)

VISITE GÉNÉRALE 3 THÉMATIQUES



PISTE VERTE

Maternelles et cycle 2 (CP et CE1 et CE2) :

A. Chevalerie et armoiries

B. La vie de château des Princes et Princesses

C. Découverte d'un atelier de peintre

Pour les maternelles et CP, nous recommandons la visite générale.

PISTE BLEUE

Cycle 3 (CM1 et CM2) et collège :

A. L'histoire de France et ses grands personnages liés au château

B. L'art et la littérature

C. Le mode de vie d'autrefois sous l'Ancien Régime

DÉTAILS DU CONTENU DE LA VISITE GÉNÉRALE EN PAGE 11

POUR LES COLLÉGIENS EN CLASSE DE **3ÈME**, LA VISITE SE CONCENTRE SUR LA **PARTIE B** ET OFFRE UNE **INITIATION À L'HISTOIRE DE L'ART** (CLASSICISME, NÉO-RENAISSANCE, ROCOCO, ART GALANT ET ART ANIMALIER EN PEINTURE

L'ATTRACTION PHARE DU CHÂTEAU

L'émerveillement au rendez-vous

A la fin de la visite les enfants découvrent avec surprise et bonheur le fameux « miroir magique » du château.

LE BONHEUR DES PETITS COMME DES GRANDS

En 1991, les propriétaires du château Madame et Monsieur De Rochefort découvre lors d'une restauration une peinture dissimulée derrière le miroir à la française du salon des Oudry. Après des mois d'hésitations, ils décidèrent d'ôter les lambris qui recouvraient le dessus de cheminée pour découvrir l'ensemble de l'œuvre. C'est une illustration d'un conte de Jean de La Fontaine qui nous est donné à voir mais ce qui émerveille surtout les enfants, c'est l'apparition de l'œuvre à l'ouverture par surprise du miroir, lequel a fait l'objet de la pose d'un mécanisme afin de permettre ce moment magique...

3 LES ACTIVITÉS EN PLEIN AIR

... EN COMPLÉMENT DE LA VISITE PÉDAGOGIQUE

LA CHASSE AU TRÉSOR

OBJECTIF : TROUVER LE CODE SECRET D'OUVERTURE DU TRÉSOR

La chasse se déroule en équipes dans le parc du château.

PISTE VERTE (CP, CE1 et CE2)

Un parcours jalonné de figurines, de symboles et d'images à observer, des questions simples portant sur les thèmes du château et sur le thème de Jean de La Fontaine. Une cachette finale contenant le code secret à 4 chiffres.

PISTE BLEUE (CM1-CM2 et collégiens)

5 énigmes dissimulées dans le parc. Une énigme trouvée = 1 chiffre découvert. Un message à décrypter pour trouver une formule magique d'activiation du code secret. Orientation à l'aide d'une carte du parc, boussole et panneaux d'orientation disposés dans le parcours.
Mémoire, orientation, jeu d'équipe…
Une épreuve d'agilité pour départager les équipes ex-equo (jeu de quilles/jeu d'adresse.

A la fin de la journée, les équipes se rassemblent et essayent tour à tour d'ouvrir le coffre au trésor, en commençant par l'équipe gagnante. Chaque enfant reçoit un petit cadeau...

LES ATELIERS PÉDAGOGIQUES

La création en option !

Pour une journée complète.

Nous sommes inspirés d'expériences de visite pour formuler une offre en adéquation avec vos attentes.

En complément de la visite du matin, l'option *ATELIER PÉDAGOGIQUE* à choisir parmi 12 thèmes.

BLASONS
MATERNELLES
CP-CE1-CE2 + CM1-CM2

Création, décalcage ou coloriage des armoiries des seigneurs de Condé.
Au travers de l'architecture actuelle du château, les élèves décèlent les indices révélant les éléments datant de l'époque médiévale et leurs fonctions (meurtrière, puit, oubliette).
Les élèves dessinent les blasons des premiers seigneurs de Condé (coloriage pour les maternelles et CP, décalquage pour les CE1-CE2, composition personnalisée d'un blason personnel pour les CM1-CM2).

ARBRE GÉNÉALOGIQUE
CP-CE1-CE2
+ CM1-CM2

A l'image de l'arbre généralogique de la famille du Prince de Condé, création d'une généalogie illustrée ascendante.
A l'aide de photos (à rapporter le jour de l'atelier par l'élève) les enfants reconstituent leur propre arbre généalogique sur 2 générations pour les CP, CE1 et CE2 et sur 3 générations pour les CM1 et CM2.
Si les enfants n'ont pas apporté de photos, ils dessinent les portraits de leurs ancêtres ou reproduisent ceux du Prince de Condé.

GRANDE GUERRE
CM1-CM2 + 6ÈME - 5ÈME

Décryptage du morse.
A l'aide d'une une lampe torche ou d'un siflet, les enfants concoivent un message en morse à envoyer codé, puis à déchiffrer par les autres élèves.
Les message à décoder est plus court pour les CM1 - CM2 que pour les 6ème-5ème et le temps imparti pour le déchiffrage est également variable.
L'animateur fournit des messages à titre d'exemple.

ART DE VIVRE
MATERNELLES, CP-CE1-CE2 + CM1-CM2, 6ÈME-5ÈME

Arts de vivre, Arts de la table art et de recevoir, comment s'est construit un certain art de vivre à la française et son élégance enviée dans le monde entier ? Qu'est-ce que la politesse, à quoi cela sert-il ? Le vivre ensemble...
Dans une salle à manger du château, les enfants observent une table princière et découvrent l'art des bonnes manières, la bienséance à table, la révérance, le baise main, etc.

MYTHOLOGIE GRÉCO-ROMAINE
CE2 + CM1-CM2 + 6ÈME

Basés sur les décors peints du château, jeux de mimes, quizz sur le thème des divinités (jeu des intrus, puzzle, dessin etc.).
Pour quelles raisons Zeus, maître des dieux, a-t-il pris l'apparence d'un cygne ? Hercule parviendra-t-il à sauver Déjanire du centaure ? Pourquoi Andromède a-t-elle besoin d'être délivrée etc. Métamorphoses d'Ovide évoquées dans les décors mènent les élèves dans les rivalités, les vengeances ou quand le chemin des dieux croisent celui des hommes...

RETOUR AU TEMPS DES CROISÉS
6ÈME-5ÈME

L'amour courtois et les valeurs chevaleresques.
Lors d'une visite de la tour des soldats, découverte du roman de chevalerie médiéval « Yvain ou le chevalier au lion » suivi de la réalisation d'une enluminure afin de décorer leur page de manuscrit extrait d'une séquence du texte.

PEINTURE ANIMALIÈRE
MATERNELLES
CP-CE1-CE2
+
CM1-CM2

Découverte de peinture animalière via les décors peints de Jean-baptiste Oudry dans le château.
Observation des toiles et quizz pour reconnaître les animaux représentés , dessin (deviner un animal), association avec des gravures, mimes etc.
Pour les CM1-CM2, initiation à la chronologie de l'art animalier depuis la préhistoire...

FABLES DE JEAN DE LA FONTAINE
CM1-CM2
6ÈME-5ÈME

Les fables de Jean de la Fontaine dessinées par JB Oudry. Découverte des dessins d'Oudry représentant des fables dont les animaux sont également peints par Oudry dans les toiles du château.
Quizz sous forme de « Picconari » pour faire deviner l'animal présent dans la fable (*Le Héron* ou *La Tortue et les deux canards*).
Lecture de la fable et quizz à l'oral avec l'animateur pour deviner quelle est le sens et la morale de la fable.

MISE EN SCENE
CE2
+
CM1-CM2

L'histoire de l'Opéra. Une brève initiation à l'histoire de l'Opéra autour de l'œuvre du peintre G.N. Servandoni qui réalise la salon de musique du château.
Réalisation d'une maquette d'une scène d'opéra animée avec des playmobiles et découverte des bruitages et effets spéciaux d'autrefois ; épées, chants des oiseaux, pas des chevaux. Découpage et collage en CE2, dessin en CM1 et CM2). Les CE2 ont un scénario préconçu alors que les CM1-CM2 invente la scenette qu'ils veulent mettre en scène.

MAQUETTE
CE1-CE2
+
CM1-CM2

Réalisation d'une maquette d'une pièce du château : le salon des Oudry.
Les CE1 et CE2 découpe et collent les éléments de décors du salon : toiles de peintures d'Oudry, cheminée et miroir, mobilier. Les CM1 et CM2 dessinent les toiles d'Oudry.

GRANDE ENQUÊTE
CM1-CM2-6ÈME

Le gouverneur de Champagne a-t-il été empoisonné ? Menez l'enquête...
Muni de votre carnet de note, mettez en éveil tous vos sens, selon les pièces visitées, prenez des notes, exécutez des croquis, regardez, écoutez, sentez, goûtez et touchez avec modération selon les instructions de votre hôte. Grâce à vos questions, dressez avant votre pause les premières conclusions de votre enquête personnelle.

HISTOIRE DE LA MODE
MATERNELLES,
CP- CE1-CE2 +
CM1-CM2

parés pour le bal les enfants miment la montée des escaliers d'honneur vers la salle de bal à la façon des princes et princesses. (shooting photo) / prise de photo derrière une une silhouette grandeur nature vétue du costume XVIIIème.
+
MATERNELLES + CP découpage et coloriage d'une figurine de robe XVIII^{ème}
CE1-CE2 création d'un éventail (apporter une feuille cartonnée et des feutres.
CM1-CM2 création d'un éventail (apporter une feuille cartonnée et des feutres. + Mettre en ordre une chronologie de costumes anciens

Afin d'optimiser l'accueil de vos élèves, les ateliers présentés dans cette page sont proposés pour une réservation inférieure à 2 classes. Prévoir pour ces ateliers un délais de réservation de 30 jours minimum avant la date votre visite.

VISITE GÉNÉRALE DU CHÂTEAU
CONTENU DÉTAILLÉ

PISTE VERTE

MATERNELLES CP - CE1 - CE2

1 CHEVALERIE ET ARMOIRIES

Au temps des premiers seigneurs de Condé au Moyen Age (armoiries de la grille d'honneur, portraits des seigneurs exposés dans le château).

2 DÉCOUVERTE D'UN ATELIER DE PEINTRE

Dans l'atelier Watteau du château, découvrir de la fabrication des outils pour peindre, pigments etc. d'autrefois.

3 LA VIE DE CHÂTEAU DU TEMPS DES PRINCESSES

Découverte de l'habit féminin d'autrefois (robes à panier), des divertissements (bal, concerts de musique et les instruments d'autrefois (séquence de chant avec les élèves), de l'utilisation de l'eau (puit, rivière pour naviguer, apparition progressive de l'eau courante), du chauffage (cheminées, chaufferettes), de la chaise à porteur comme un ancêtre de la voiture, de le mesure du temps avant les horloges etc..

PISTE BLEUE

CM1 - CM2 COLLÈGE

1 L'HISTOIRE DE FRANCE ET LES PERSONNAGES DU CHÂTEAU

L'animateur explique aux enfants l'histoire du château et de ses propriétaires au fil des siècles depuis le Moyen Age en se concentrant sur quatre personnages phares dans l'histoire du château ; Jean de Montmirail (1165-1212) et Enguerrand III de Coucy (1182-1242), premiers seigneurs au Moyen Age, le 1er Prince de Condé (1530-1569) et le Marquis de La Faye (1674-1731).

La thème des seigneurs de Condé à la période médiévale offre l'occasion au enfants de découvrir la chevalerie, l'origine des armoiries (armoiries de la grille d'honneur, portraits des seigneurs exposés dans le château), l'armure etc..

La thématique liée au 1er Prince de Condé permet d'évoquer la notion de l'origine du nom de la dynastie des Condé (initiation au latin avec la toponymie), et propose de s'intéresser à la généalogie de cette dynastie via un arbre généalogique.

La visite fait également découvrir aux élèves d'illustres personnages de l'histoire de France, qui y ont séjourné au château, tels le Cardinal de Richelieu et Mazarin.

La visite fait référence au Roi-Soleil, Louis XIV en relatant son mariage avec Marie-Thérèse d'Autriche. Les élèves découvrent également des splendeurs du Roi-Soleil du jardin du château de Versailles (sculpture baroque des Bains d'Apollon par Girardon etc.). La visite aborde les événements qui ont marqué le règne de Louis XIV ; guerres, favorites, et scandale de l'affaire des Poisons qui éclaboussa la cour de Versailles (la chambre du château d'Olympe Mancini, intriguante nièce du cardinal de Mazarin qui vécut au château de Condé sous le règne de Louis XIV).

2 L'ART ET LA LITTÉRATURE

La visite offre un aperçu de l'art pictural en 3 thèmes : technique du trompe-l'oeil, peinture de paysages (fresques murales de Nicolas Lancret et J.A. Watteau) et peinture animalière (toiles monumentales de Jean-Baptiste Oudry).

La visite donne l'occasion aux élèves d'observer des dieux et héros de l'antiquité gréco-romaine et leurs attributs (Apollon, Hercule, Diane, Junon, Persé).

Les élèves découvrent quels étaient les outils de l'atelier de l'artiste d'autrefois (pigments, liant, pinceaux, supports etc.)

La visite évoque l'oeuvre poétique de Jean de La Fontaine dans quelques décors du château inspirés de son oeuvre (récit poétique de Psyché et Cupidon).

L'animateur compare l'écriture versifiée dans le style classique et l'écriture en prose qui emerge au siècle des lumières via des écrits du Marquis de La Faye (poète et académicien) et de Voltaire.

3 L'ART ET LA LITTÉRATURE

L'usage de l'eau (eau courante et alimentation en eau du château, l'eau de la rivière et les moulins à aube etc.)
Le chauffage (cheminée, poële, chaufferettes) avant l'électricité,
L'éclairage avant l'éléctricité (bougies, candélabres, bras de lumière, l'exposition des pièces)
L'essor de l'automobile (chaise à porteur et circulation en carrosses dans les rues de Paris autrefois via l'observation d'un grand plan de Turgot)

La décoration d'un habitat aristocratique : architecture des escaliers d'honneur, arcades en pierres (arc cintré versus arc ogive), sols (parquet Versaillais, tomettes), le marbre (cheminées, consoles), bibliothèque lambrisée, miroir à la française (essor de la miroiterie en France) etc.

La mesure du temps et l'essor de l'horlogerie (cadran solaire, sablier, horloge à rouages mécaniques etc.)

Les divertissements : la danse (portraits de la Camargo, icône de la danse au XVIII^{ème} siècle), le théâtre et l'opéra et ses décors (salle de bal du château est peinte sur toiles en trompe-l'oeil par le peintre spécialiste des décors d'opéra G.N. Servandoni, et la musique (instruments de musique et compositeurs à l'Ancien Régime)

L'habillement aristocratique : robes à paniers, culottes, éventails.

Les repas princiers, la chasse : les animaux chassés autrefois (loup, héron, cygne etc.). Les mets des tables aristocratiques, l'essor du service à la Russe, l'arrivée de la pièce de salle à manger, avec l'avènement du champagne et sa dégustation (rafraichissoir), l'essor du chocolat et la mode du chocolat au XVIII^{ème} siècle (chocolatière).

Pour les collégiens, la visite de la tour du château qui présente une collection de soldats de plombs familiale de 1200 pièces entièrement peintes à la mains, offre l'occasion aux élèves de replacer des grandes découvertes et des inventions scientiques au fil des siècles, depuis les sumériens juqu'au XX^{ème} siècle. Lé médiateur interagit avec les élèves afin qu'ils y repère 3 inventions de leur choix. Des figurines reprennent des personnages représentatifs des différentes périodes vues lors de la visite : chevaliers, cardinaux, rois, reines etc.

Les guerres mondiales au château de Condé sont évoqués dans la visite (photographie de la salle Servandoni du château pendant la guerre et la tour des soldats met en scène des poilus en soldats de plombs, des vestiges de casques et d'obus retrouvés etc.

PISTE VERTE

Objectifs pédagogiques :

Découvrir la période du Moyen Age (féodalité, seigneurs, noblesse d'épée etc.)

Observer les couleurs et les formes des motifs (esthétique) des armoiries et entrevoir la notion de symbole (le lion comme symbole de force etc.).

S'initier à la notion d'évolution culturelle ; vestimentaire, dans les divertissements, dans la musique, dans la vie quotidienne (eau, chauffage etc.)

PISTE BLEUE

Objectifs pédagogiques

Répérer les grandes périodes de l'histoire via leurs caractéristiques culturelles : chevalerie et féodalité, guerres civiles religieuses à Renaissance, ar, littérature et art de vivre à la Régence, les inventions et progrès au XIX^{ème} siècles, les guerres au XX^{ème} siècles.

S'itinier à l'histoire de l'art : iconographie classique, Michel-Ange etc.

Mettre en relation les arts et techniques modernes, le progrès technique et scientifique avec les techniques anciennes.

Prendre conscience de l'évolution du confort et de la fonctionnalité de l'habitat.

UNE JOURNÉE TYPE

LES SCOLAIRES ET LES GROUPES D'ENFANTS SONT ACCUEILLIS POUR DES DURÉES ALLANT DE 1 H 00 À 7 H 00 SUR PLACE.

MATIN

10 h 30

Arrivée sur le site du château de Condé (RDV devant la grille d'honneur).
Dès votre arrivée dans le village, merci de me contacter au 06 86 66 28 54 afin que j'oriente le chauffeur et qu'il dépose les élèves sur le bon trottoir afin d'éviter qu'ils ne traversent la départementale (voir plan de situation joint en annexes).

La grille du château ouvre à 10 h 30 ; si vous êtes en avance sur l'heure d'arrivée, nous vous proposons de faire une petite promenade dans le village (durée approx. de 10 min de marche (lavoir, église, et halle). Voir plan de situation joint en annexes.
Pour information : les toilettes publiques du village sont situées sur la place de l'église à côté du chevet de l'église.

Accueil par le propriétaire et/ou l'animateur devant la grille du château puis dépot des sacs de pique-nique à proximité de la Porterie située sur le domaine du château (espace dédié). Brief de la journée par l'animateur.

10 h 45

Départ pour la visite de l'intérieur du château.

MIDI

11 h 45

Fin de la visite du château et séance photo souvenir en groupe devant la cour d'honneur du château, si souhaité.

12 h - 13 h 30 : pique-nique (air en extérieur dans le verger du château par temps sec ou salle du château en RDC équipées de petits tapis de sol, en cas de temps pluvieux.

APRÈS-MIDI

14 h : début de la chasse au trésor

15 h 15-15 h 30 : ouverture du coffre au trésor et remise des récompenses

15 h30 - 16 h : goûter

16h : départ du groupe. Reprise du bus devant le château

ou 16h -17h : atelier

Ces horaires peuvent être modulées selon vos besoins (pause déjeuner et goûter plus courtes etc.)

5 ILS NOUS ONT FAIT CONFIANCE EN 2021

CENTRE SOCIAL DU QUARTIER DE PRESLES À SOISSONS (AISNE)

le 07/07/2021

ÉCOLE MATERNELLE DE CRÉZANCY (AISNE)

le 18/06/2021

CENTRE DE LOISIRS DE MÉZY-MOULIN (AISNE)

le 23/07/2021

L'ACCUEIL DES ENFANTS DEPUIS 2003

Depuis 2003, le château accueille des élèves scolarisés, des enfants en centre aérés ou venant de maisons de quartier. Des établissements venant de départements voisins et plus éloignés ont fait le voyage pour nous rejoindre à Condé le temps d'une visite. Le parking du château situé devant la grille d'honneur permet aux bus de déposer en toute sécurité les élèves. Le bus peut ensuite aller stationner plus loin dans la rue qui longe le château en attendant le retour des élèves.

NOS TARIFS
4 FORMULES

A

Visite du château en autonomie

6,50 € PAR ENFANT

Fourniture d'un feuillet de visite pour faire découvrir aux enfants par vous-même le domaine

B

Visite guidée du château par un animateur

8,50 € PAR ENFANT
En dessous de 20 élèves, le tarif devient forfaitaire. Nous contacter.

Un animateur ou le propriétaire du château conduit et anime la visite avec vos accompagnateurs

LA VISITE GUIDÉE (A) ET LA VISITE EN AUTONOMIE (B) DONNENT LA POSSIBILITÉ DE PIQUE-NIQUER **DANS LE PARC** OU DANS UN **ESPACE ABRITÉ** AVEC PARTICIPATION FORFAITAIRE DE 30 €.

JOURNÉE ENTIÈRE AU CHÂTEAU (DE 10 H 16H ENV.)

C

Visite guidée + + « chasse au trésor » en plein air ou atelier

12 € PAR ENFANT

JOURNÉE ENTIÈRE AU CHÂTEAU (DE 10 H 17H ENV.)

D

Visite guidée + « chasse au trésor » en plein air et atelier

15€ PAR ENFANT

En dessous de 32 élèves, le tarif devient forfaitaire. Nous contacter.

Récompenses : lots inclus.
Un animateur pour l'atelier et
Un animateur au départ et en fin de chassse au trésor (briefing et remise des lots)
Les élèves apportent leur matériel (feutres, crayons de couleurs, gomme, ciseaux, trousse)

POSSIBILITÉ DE PIQUE-NIQUER **DANS LE PARC** OU **DANS UNE SALLE DU CHÂTEAU** (SELON MÉTÉO).

1 ACCOMPAGNATEUR GRATUIT POUR 10 ENFANTS

MERCI DE NOUS INDIQUER LE NOMBRE DÉFINITIF DE PARTICIPANT AU PLUS TARD 48H À L'AVANCE (ENFANTS + ADULTES) POUR NOTRE ORGANISATION GÉNÉRALE ET L'ÉTABLISSEMENT DE LA FACTURE.

RENSEIGNEMENTS - RÉSERVATION :

CHÂTEAU DE CONDÉ - DEMEURE DES PRINCES - 02330 CONDÉ EN BRIE
CONTACT@CHATEAUDECONDE.FR
TEL : +33 03 23 82 42 25 . WWW.CHATEAUDECONDE.FR

Accès : 100 km de Paris par autoroute A4, en pleine campagne champenoise dans le pays de Jean de La Fontaine : 15 km au sud est de Château-Thierry.

LIVRET DE PRÉPARATION À LA VISITE

ACTIVITÉS PRÉPARATOIRES

POUR UNE REALISATION EN CLASSE AVANT VOTRE VENUE

- Lexique
- Chronologie
- Plan du parc

- Quizz et bibliograhie (sur demande)

LEXIQUE

Le Roi-soleil : le Roi-soleil est le surnom donné au roi de France Louis XIV dont l'emblème était le soleil. Le soleil est l'étoile autour de laquelle gravitent des planètes. Le soleil fournit de la lumière et de la chaleur à ces planètes, du moins à celles qui ne sont pas trop éloignées. La lumière et la chaleur permettent la vie. Louis XIV considérait que tous ses sujets recevaient de lui la vie, que sans lui ils ne seraient rien.

Des aïeuls : synonyme de grands-parents. Ils font partie des ancêtres. Les aïeuls sont à ne pas confondre avec les aïeux qui sont les ancêtres au sens plus large.

L'antiquité : l'antiquité est l'une des grandes périodes de l'Histoire. Elle concerne les pays autour de la mer Méditerranée. Pour les autres continents, cette période n'est pas appelée de la même façon. C'est la première période de l'Histoire ; elle arrive après la Préhistoire et précède le Moyen Age. Elle est généralement délimitée par l'invention de l'écriture, environ 3 500 ans avant Jésus-Christ, et la chute de l'Empire romain, en 476.

La féodalité : la féodalité ou le féodalisme (du latin feudum, « fief ») est un système politique où l'autorité centrale est affaiblie, voire inexistante ; le pouvoir souverain est distribué dans une série de principautés, des fiefs qui constituent les unités politiques de base. Cette organisation de la société se développa en Europe du X^{ème} siècle au XV^{ème} siècle, après la fin de l'Empire carolingien. Il faudra attendre la Révolution française et la nuit du 4 août 1789 pour qu'il soit mis fin à cette situation et que soit abolie la société d'ordres.

La fief : au Moyen Age, le fief était la récompense que le seigneur supérieur (le suzerain) accordait au vassal c'est-à-dire la personne qui acceptait de se mettre à son service. L'investiture du fief était réalisée pendant la cérémonie de l'hommage vassalique. Un fief était le plus souvent un domaine terrien et les droits seigneuriaux qui y sont liés donnés par le seigneur à son vassal. Le seigneur qui protège est appelé suzerain, le seigneur qui est protégé vassal. Ces deux seigneurs nouent un lien particulier lors de la cérémonie de l'hommage. Le vassal jure sur les reliques de saints de rester toujours fidèle à son suzerain. Le suzerain lui donne un territoire, nommé le fief.

La noblesse : la noblesse est un groupe social dont les membres possèdent un titre dit de "noblesse". Un titre de noblesse étant à la base accordé par le Roi à une personne, ce titre étant ensuite transmis à la descendance de la personne. Mais être noble ne signifie pas être supérieur aux autres. Un noble se doit en effet de respecter plusieurs règles afin de rester digne de porter son nom. Ces règles sont les valeurs de la noblesse, c'est-à-dire l'attachement au Roi et à la Patrie, le respect de la religion et des traditions, l'humilité, le savoir-vivre et l'assistance envers autrui.

La prose : la prose est l'art d'écrire ou de parler pour exprimer sa pensée ou ses émotions sans faire appel à une mise en forme poétique versifiée. Contrairement à la poésie, la prose utilise peu les images (sauf dans le cas de la prose dite poétique, par exemple celle de Charles Baudelaire), elle se rapproche davantage de la langue parlée.

La Régence : La régence est une forme de gouvernement où le pouvoir est assuré par un membre de la famille royale (mère, oncle...) lorsque le roi est trop jeune, absent ou reconnu incapable, pour gouverner. La Régence est le nom donné à la période historique (1715-1723) qui suit la mort du roi Louis XIV. Le duc Philippe d'Orléans (neveu de Louis XIV), appelé le Régent, exerce le pouvoir au nom de Louis XV son cousin très jeune.

La Renaissance : période de l'Histoire de l'Europe. Elle correspond aux XV^{ème} et XVI^{ème} siècles. Elle s'accompagne d'un renouveau dans la littérature, les arts, les sciences, les échanges culturels et des bouleversements religieux avec Martin Luther qui est l'un des plus grands réformateurs de l'Eglise c'est-à-dire que Luther est contre les abus des fidèles et l'assemblé ecclésiastique. Elle suit le Moyen Age et précède l'époque moderne. Info : le Prince de Condé est un homme de la Renaissance.

La Révolution française : Le 14 juillet 1789, jour de la prise de la Bastille, est devenu la date symbolique de la Révolution française. La Révolution française de 1789, couramment nommée Révolution française (car c'est la plus importante révolution qu'ait connue la France), est un événement fondateur de la France moderne. Très mécontent de l'injustice sociale, fiscale et politique qu'il subit, le tiers état (très grande majorité des Français) détruit l'Ancien Régime et la monarchie absolue qui caractérisaient jusqu'alors la France. Info : le marquis de La Faye est propriétaire du château de Condé dans une période historique appelée la Régence (1715-1723) située avant la Révolution française.

Le champagne : Le champagne est un vin français produit dans l'ancienne province de Champagne, dans le nord-est du pays. C'est un vin pétillant qui détient aujourd'hui un label Appellation d'Origine Contrôlée (AOC).

Le Moyen Age : période de l'histoire européenne qui s'étend de la fin de l'Empire romain (au V^{ème} siècle) au début de la Renaissance (à la fin du XV^{ème} siècle). On le délimite souvent par la découverte de l'Amérique par Christophe Colomb en 1492.

Les armoiries : ensemble des signes héraldiques représentant une famille noble. Ils peuvent être aussi des symboles d'une ville, d'une région ou d'un pays.

Les guerres d'Italie : Les guerres d'Italie sont une suite d'expéditions militaires organisées par les rois de France entre 1494 et 1515. Elles visent à la conquête du royaume de Naples et du duché de Milan, que les rois de France revendiquent comme héritage. Les guerres d'Italie mettent les nobles français en contact avec la civilisation italienne de la Renaissance. Cela permet l'introduction de nouvelles conceptions artistiques en France.

Louis XIII : il est roi de France de 1610 à 1643. Louis XIII n'a que 8 ans et demi lorsqu'il devient roi. Comme il est trop jeune pour régner, il y aura une période de régence, où quelqu'un gouverne à la place du roi. Dans ce cas, la régence est assurée par sa mère Marie de Médicis. Louis XIII est le père du Roi-soleil Louis XIV.

Mazarin: Mazarin est un cardinal et homme d'État français. Il devient principal ministre du roi de France. Parrain du roi Louis XIV, il lui apprend son métier de roi.

Richelieu : il est le principal ministre du roi Louis XIII. Il fonde l'Académie française en 1635, pour surveiller l'utilisation de la langue française. Il fait restaurer la Sorbonne (faculté de théologie de Paris) et édifier le Palais Cardinal (aujourd'hui Palais Royal) à Paris. Il est l'un des artisans de l'absolutisme.

Un adoubement : Au Moyen Age, l'adoubement est la cérémonie publique au cours de laquelle on devient chevalier (en recevant l'équipement du guerrier à cheval).

Un arbre généalogique : Un arbre généalogique est une représentation de la généalogie d'une personne, c'est-à-dire de la liste des ancêtres d'une personne (parents, grands-parents...) ou ses descendants. On le fait souvent sous forme d'arbre. On peut même voir sur un arbre généalogique des personnes que nous n'avons jamais vues mais qui font partie de notre famille. Certains arbres remontent à des ancêtres très lointains.

Un artiste : L'artiste (individu qui pratique un art) est une personne qui arrive à transmettre des émotions, des idées à travers sa spécialité. Par exemple, lorsqu'on ressent de la tristesse en regardant un film, ou qu'on ressent une certaine émotion face à une œuvre d'art, alors l'artiste aura réussi à transmettre sa propre émotion.

Un atelier de peinture : un atelier est un local ou un espace consacré à la fabrication chez un artiste de peintures ; sur toile et sur bois essentiellement pour les temps passés. L'atelier d'artiste est le lieu de travail et, accessoirement, le logement d'un artiste.

Un bal : Un bal est une réunion de personnes qui dansent. C'est aussi le nom donné à la salle où se passe cette réunion. Reflet de la société, cette pratique fait le lien entre la danse savante des scènes de spectacle et la danse populaire des cérémonies privées.

Un baron : baron est un titre de noblesse. C'est un noble possédant une terre avec titre de baronnie.

Un bouclier : un bouclier est un morceau d'armure servant à se prémunir d'attaques, arrêter des projectiles comme les flèches ou parer un coup d'épée, de masse, de hache de guerre et d'armes similaires. un bouclier est un morceau d'armure servant à se prémunir d'attaques, arrêter des projectiles comme les flèches ou parer un coup d'épée, de masse, de hache de guerre et d'armes similaires. Il existe des boucliers de toutes les tailles, les plus grands protégeant le corps entier au plus petit utilisé pour le corps-à-corps. Ils étaient plus ou moins épais, certains étaient absorbants et renforcés avec des planches de bois afin de protéger l'utilisateur des lances et autres carreaux d'arbalète qu'il pourrait recevoir, les plus fins étaient généralement conçus pour dévier les lames. En fonction de l'époque et du lieu, les boucliers peuvent être ronds, ovales, carrés, rectangulaires ou triangulaires. On pouvait également percer un trou dans le bouclier afin de voir à travers. Le bouclier était tenu par une poignée située au milieu du bouclier. De nombreux boucliers étaient décorés, soit de motifs (armoiries), soit de représentations d'animaux afin de montrer l'appartenance à une armée ou à un clan. Ces peintures sont devenues systématiques durant le Moyen Age pour permettre une meilleure identification des combattants.

Un casque : un casque est un couvre-chef solide, destiné à protéger la tête d'éventuels traumatismes crâniens.

Un château : un château trouve son origine dans un château fort qui était un bâtiment qui servait à protéger ses habitants contre des attaques d'ennemis. C'était en général l'habitation d'un seigneur ou d'une personne importante. Plus tard, le château fort servait à protéger une ville ou une région et était occupé par une garnison de soldats (le château). Enfin, le château fort a cessé d'être un bâtiment de défense et n'a plus été qu'une grande et belle demeure pour les rois et les seigneurs.

Un chevalier : un chevalier est un soldat cavalier qui se bat souvent avec une épée au Moyen Age (c'est-à-dire environ de l'an 476 à l'an 1492). C'est un guerrier et un noble. Son premier devoir est de se battre pour son seigneur (son suzerain) dont il est le vassal. Il doit aussi obéir à d'autres règles : sens de l'honneur, courage, loyauté envers Dieu.

Un chien : le chien est la sous-espèce domestique du Loup gris, un mammifère de la famille des Canidés, laquelle comprend également le dingo, chien domestique retourné à l'état sauvage. Le Loup est la première espèce animale à avoir été domestiquée par l'Homme pour l'usage de la chasse dans une société humaine paléolithique qui ne maîtrise alors ni l'agriculture ni l'élevage. La lignée du chien s'est différenciée génétiquement de celle du Loup gris il y a environ 100 000 ans, et les plus anciens restes confirmés de la lignée des chiens modernes sont vieux, selon les sources, de 33 000 ans, ou de 12 000 ans. Selon les races et les variations génétiques d'un individu à l'autre, les chiens peuvent avoir un pelage très varié.

Un cousin : Le cousin ou au féminin, cousine de quelqu'un est le fils ou la fille de son oncle ou de sa tante.

Un cygne : les Cygnes forment un genre d'oiseau de la famille des anatidés. Il en existe 6 espèces. Comme c'est un oiseau lourd, il lui faut beaucoup de distance pour s'envoler, mais il vole très bien. Les cygnes ont un cou courbé, ils possèdent 24 vertèbres cervicales ce qui est beaucoup par rapport aux autres vertébrés (l'Homme en possède 7). Ils ont des pattes palmées. Le poids, la taille et le plumage varient en fonction des espèces. Les cygnes se nourrissent de racines, feuilles et tiges de plantes aquatiques. Ils mangent environ 3,6 à 4 kg de nourriture par jour. Le pain est néfaste pour le cygne car le pain est composé de farine et d'amidon, cela ne correspond pas à l'alimentation normale des palmipèdes.

Un destrier : Le destrier est un cheval de bataille très prisé et très utilisé lors des combats et tournois du Moyen Age. Il est capable de porter des charges relativement lourdes, comme une ou plusieurs armures, des armes, et le cavalier lui-même. C'est un cheval utilisé la plupart du temps par les chevaliers et les armées du roi car il est très coûteux.

Un duc : duc est un titre de noblesse. Pendant la période de la monarchie absolue, on distinguait trois catégories de ducs. Les ducs et pairs qui avaient le droit de siéger au parlement, les ducs non pairs, qui ne siégeaient pas au parlement, mais dont les terres étaient érigées en duchés et enfin les « ducs à brevet », dont le titre n'était transmissible que par une décision du roi. Le roi Louis XIV accorda le titre de duchesse à deux de ses favorites : Mademoiselle de La Vallière et Mademoiselle de Fontanges. Une duchesse avait le privilège du « tabouret » c'est-à-dire qu'elle pouvait s'asseoir sur un tabouret en présence du roi ou de la reine, alors que les autres dames titrées marquises, comtesses ou baronnes devaient rester debout.

Un écu : Un écu est un bouclier du Moyen Age de forme allongée vers le bas ce qui facilite pour le chevalier le transport et les combats à cheval. Le plus souvent il y a un blason sur l'avant pour montrer l'appartenance à une famille.

Un éperon : l'éperon est une pièce métallique qui s'attache aux pieds des cavaliers, sur la botte. Cet objet faisant partie de l'équipement d'équitation sert à pousser fermement le cheval à avancer plus vite. Il comporte une pièce de métal fixée au talon du cavalier et terminée par une roue à pointes ou un ergot. Sous l'Ancien Régime, ils étaient un des symboles royaux du roi de France. Ils rappelaient que le roi, outre ses fonctions de monarque, était un chevalier et qu'il pouvait se déplacer dans toute la France.

Un escalier d'honneur : on appelle ce type d'escalier se trouvant dans l'entrée intérieure d'édifices importants. On parle d'escalier d'honneur, car, à l'image de la cour d'honneur, il était placé à un endroit où l'on recevait ses invités avec honneur, c'est-à-dire avec respect et considération.

Un étendard : c'est une bannière (sorte de drapeau rectangulaire), accroché à une hampe parfois surmontée d'une pointe de lance et orienté à senestre (à droite du cavalier).

Un guerrier : dans les temps anciens, on appelait guerrier celui qui faisait la guerre. Ensuite, on appelle militaire celui dont le métier est de défendre son pays. Il y a aussi les mercenaires qui sont des professionnels au service de n'importe quel pays pour un salaire.

Un héron : les hérons sont des oiseaux échassiers. Ils se nourrissent pour la plupart des espèces de grenouilles, de poissons, petits rongeurs et d'insectes. Un échassier est un oiseau qui possède de longues pattes fines, semblables à des échasses. Exemple: cigogne, grue, ibis, aigrettes etc. Ces longues pattes lui servent à se déplacer en marchant dans les marécages, à vivre dans les lacs, les marais, et d'autres points d'eau.

Un instrument de musique : Un instrument de musique est un objet pouvant produire un son contrôlé par un musicien - que cet objet soit conçu dans cet objectif, ou bien qu'il soit modifié ou écarté de son usage premier. La voix ou les mains, même si elles ne sont pas des objets à proprement parler, sont considérées comme des instruments de musique dès lors qu'elles participent à une œuvre musicale.

Un loup : le loup est une espèce de mammifère carnivore qui fait partie de la famille des canidés, comme le chien, le renard, le coyote ou le dingo. Cette espèce est protégée dans de nombreux pays, car ses populations se sont beaucoup réduites. La femelle de l'espèce est la louve, et le « petit » est couramment appelé « louveteau », mais il existe en fait différentes façons de le nommer selon son âge.

Un musicien : Un musicien ou une musicienne est une personne qui joue ou compose de la musique.

Un oncle : une personne de sexe masculin qui est frère de l'un des parents (la mère ou le père). Couramment le nom d'oncle est aussi donné à l'époux ou mari de la tante.

Un paon : Le paon est un oiseau possédant de longues plumes.. L'espèce de paon la plus répandu est le paon bleu avec des plumes bleues et vertes. Les males font la roue avec leur queue en plume. Les motifs sur les plumes ressemblant à un œil. Le paon est omnivore, il se nourris généralement de fleurs, de graines, des feuilles, de pousses de bambou de figue… Il aime aussi les insectes, les grenouilles, les lézards ou encore les petits serpents.

Un paysage : le paysage c'est ce que l'on voit du pays. C'est ce que l'on peut observer en regardant autour de soi. Le paysage peut être objet d'étude en géographie. Il peut être aussi un genre artistique, particulièrement en peinture et dessin.

Un peintre : personne, artiste qui pratique l'art de la peinture. Peintre d'aquarelle dit peintre aquarelliste ; peintre à fresque, à l'huile, peintre sur émail, sur porcelaine; peintre d'histoire, de portraits ; dit peintre portraitiste, peintre d'animaux, de fleurs, de paysages, de marine etc. Il peut être un artiste, mais il y a aussi le peintre en bâtiment qui peint les murs et les plafonds.

Un pigment : le pigment est l'élément qui donne la couleur d'un objet, de la peau ou des végétaux. Les pigments peuvent être d'origine minérale (terre, roches etc.),, animale (encre de seiche, os) ou végétale (charbon de bois), ou synthétique. En peinture, Le pigment est un élément qui permet de créer une couleur, et donc une peinture, en le mélangeant avec une substance comme appelle liant (résine, jaune d'œuf etc.).

Un pinceau : le pinceau est un instrument pourvu d'un manche, à l'extrémité duquel sont fixés des poils d'animaux ou synthétiques, assemblés à l'aide de fil et d'une virole en acier.

Un poison : un poison est une substance chimique qui provoque des blessures, des maladies, ou la mort d'un être vivant à cause d'une réaction chimique. Par exemple, le cyanure empêche les cellules de respirer. Certains poisons se propagent lentement dans l'organisme, tandis que d'autres ont une action rapide

Un poisson : les poissons sont des animaux aquatiques : ils vivent sous l'eau. Ils font partie des vertébrés, comme les oiseaux, les mammifères et les reptiles : ils possèdent des branchies qui leur permettent de respirer sous l'eau, et nagent grâce à leurs nageoires. Certains poissons sont comestibles, comme le saumon, la morue, le bar et d'autres. Les poissons peuvent vivre en eau douce ou salée. La plupart des poissons ont des écailles, mais pas tous. Les poissons sont ovipares, c'est-à-dire qu'ils pondent des œufs. L'ichtyologie est la branche des sciences naturelles qui étudie les poissons.

Un prince : le mot vient du latin princeps qui veut dire le premier. Un prince est un souverain (c'est-à-dire une personne qui possède l'autorité suprême). Le mot est alors l'équivalent de souverain, de monarque. Le souverain d'un État appelé principauté est aussi un prince (par exemple le prince de Monaco). Mais le prince, c'est aussi l'enfant d'un souverain. L'expression « prince du sang » apparut au XVème siècle, pour qualifier les membres des lignages descendants de saint Louis qui appartiennent donc au lignage royal français et sont aptes à succéder à la Couronne en cas d'extinction de la famille royale. Dans la hiérarchie nobiliaire française le titre de prince est situé entre celui de roi ou d'empereur et celui de duc. La plupart de ces titres de noblesse (prince, duc, marquis etc.) étaient détenus par la tradition familiale et étaient traités par la cour comme des titres de courtoisie, souvent portés par les fils aînés des ducs pairs les plus importants. Le titre de courtoisie de prince ne doit pas être confondu avec le rang de prince, porté par les princes du sang. Les princes et les princesses sont très présents dans les contes de fées. Information : Louis de Condé est le premier de sa famille à être appelé Prince. Il est un prince du sang est un prince du sang de la maison de Bourbon.

Un roi : un roi (ou une reine) est le chef d'État, dans un royaume. Il accède au pouvoir du pays pour toute sa vie, par voie héréditaire (de père en fils) ou, plus rarement, grâce à une élection. En France, avant la Révolution française et entre la fin du règne de Napoléon Ier et 1848, il existait un roi, qui accédait au pouvoir par voie héréditaire. Les rois étaient sacrés, à l'aide d'une pommade censée avoir été apportée par l'Esprit Saint lors du baptême de Clovis vers 496. Cette pommade était conservée à Reims. Ils affirmaient ainsi que leur pouvoir avait une origine divine et qu'ils étaient les lieutenants de Dieu dans le royaume.

Un sanglier : le sanglier est un gros mammifère qui vit dans les forêts d'Europe. Le sanglier peut mesurer jusqu'à 1,80 m de long, et 1,10 m de hauteur au garrot, et peser de 50 à 150 kg pour les sangliers français. Il a une grosse tête très reconnaissable. Il possède quatre doigts munis de sabots à chaque patte. Il possède un cuir épais, et un pelage dru, formé de gros poils raides appelés soies. On en fait, notamment, des brosses à cheveux. C'est un animal très puissant, qui peut courir très vite de 55 à 70 km/h. La tête du sanglier s'appelle la hure. Elle a une forme à peu près triangulaire. Elle se termine par un gros nez, appelé boutoir. On l'appelle aussi parfois groin, comme celui du porc domestique. Les sangliers mâles sont également dotés de solides défenses : ce sont les canines inférieures, très longues, qui sortent de la bouche et se recourbent au dessus du groin. Les canines supérieures sont elles aussi modifiées : recourbées vers le haut, ce sont les grès. Les défenses viennent frotter contre les grès chaque fois que l'animal referme la bouche, ce qui permet de les aiguiser. Les sangliers femelles, appelées laies, n'ont ni défenses, ni grès, seulement quatre canines pointues.

Un seigneur : En Europe occidentale au Moyen Age, un seigneur est une personne qui possédait une seigneurie. La seigneurie est un territoire ou un droit dont le seigneur dispose pour y commander les habitants (le droit de ban), de rendre la justice et de collecter des impôts pour son compte personnel. Il gérait aussi une seigneurie. Il protégeait les habitants de la seigneurie lors d'une attaque. Les seigneurs sont les personnes puissantes du royaume. Ils sont au service du roi tout en dominant la paysannerie en échange de leur protection.

Un trompe-l'oeil : Le trompe-l'œil est une technique artistique utilisée pour rendre une surface plane peinte la plus réaliste possible. Il crée ainsi une illusion afin que le spectateur soit saisi d'un doute, venant jusqu'à se demander si ce qu'il regarde est bien un tableau.

Une bannière : sorte de drapeau généralement carrée ou rectangle, que le seigneur de fief avait droit de porter à la guerre et sous laquelle se rangeaient les vassaux qu'il y conduisait. Bannière et étendard sont presque des synonymes.

Une cour d'honneur : la cour d'honneur est une cour qui se trouve à l'entrée d'un édifice important, château, hôtel particulier, ou palais, et qui dans l'architecture classique est souvent formée par le corps de logis ou fond ou bâtiment principal, flanqué d'une aile en avancée de chaque côté et abritant souvent les communs ou des corps de bâtiments annexes. Elle est donc fermée de trois côtés.

Une épée : l'épée est une arme blanche à double tranchant (se distinguant ainsi du sabre) composée d'une lame droite en métal pourvue le cas échéant d'une gouttière (dépression longitudinale), d'une poignée et, à certaines époques, d'une garde protégeant la main et d'un pommeau.

Une grille d'honneur : portail d'entrée principal d'un château ou d'un édifice important. Elle est conçue En fer forgé avec des barreaux.

Une horloge : une horloge désigne tous les instruments qui permettent d'indiquer l'heure ou alors le moment de la journée. Une horloge ne doit pas être confondue avec le chronomètre qui sert à mesurer une durée. Elle peut être mécanique ou électrique, et de n'importe quelle forme. Pour indiquer l'heure, l'horloge comporte des chiffres. Certaines horloges utilisent des chiffres romains.

Une lyre : la lyre est un instrument de musique. La lyre est un instrument à cordes pincées très populaire durant l'Antiquité grecque. Cet instrument comporte entre 5 et 8 cordes. Ce nombre limité de cordes le réduisait à servir d'accompagnement au chant. D'après la mythologie (ensemble des légendes) grecque, c'est le dieu Hermès, le messager des dieux, qui créa la lyre. Son demi-frère Apollon est souvent représenté avec une lyre, car les Grecs le considérait comme le dieu des Arts

Une massue : (ou gourdin) est une des armes les plus primitives, arme dite de mêlée ou de contact qui semble avoir été universellement utilisée par l'homme. La massue est un grand bâton dont l'extrémité est plus lourde et épaisse.

Une nature morte : Une nature morte est un genre artistique qui représente généralement sous forme de peinture des objets comme des fruits, des fleurs, des vases, etc.ou des êtres inanimés.

Une oriflamme : petit étendard dont la partie flottante était terminée en pointes, qui fut d'abord la bannière de l'abbaye de Saint-Denis et qui fut porté jusqu'au XV^{ème} siècle devant les rois de France quand ils allaient à la guerre.

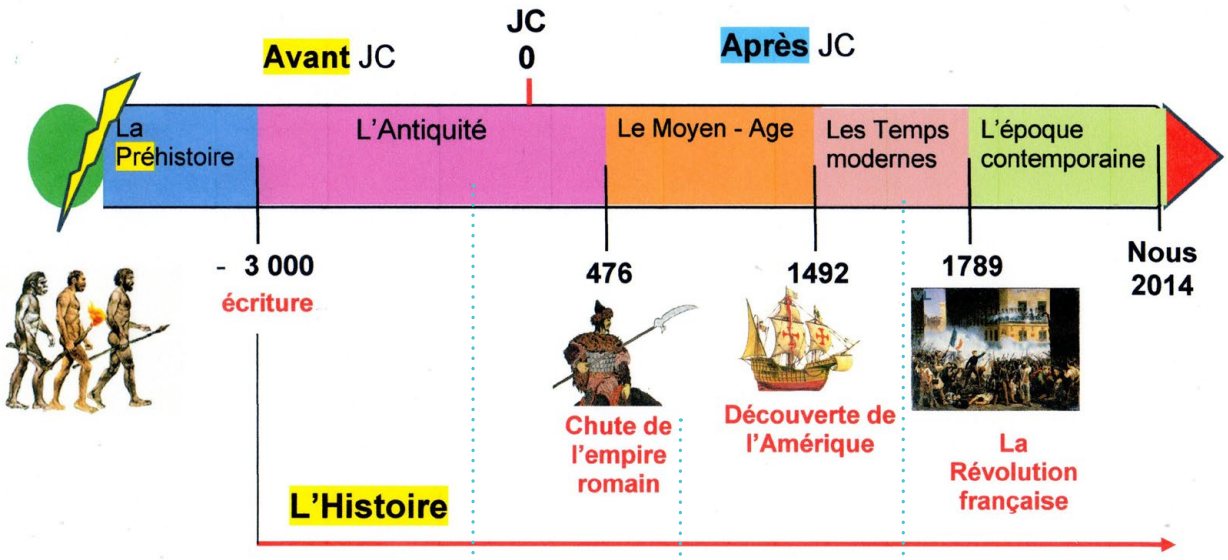
Une tante : une tante est la personne de sexe féminin qui est la sœur de l'un des parents (père ou mère). Couramment le nom de tante est aussi donné à l'épouse ou femme de l'oncle.

Une tapisserie : une tapisserie est une sorte de tapis suspendu comme un rideau sur laquelle il y a de belles œuvres d'art. Des gens les tissent à la main pour les fabriquer, ce qui est très long. Ils utilisent souvent un fil de laine ou de coton.

Une tour : une tour est une construction en hauteur souvent cylindrique. Dans l'histoire, les tours ont été bâties pour se cacher, se protéger et observer. Les premières dominaient un édifice ou un ensemble architectural, comme les tours de châteaux. Celles-ci furent d'abord en bois, puis en pierre. La plus haute des châteaux forts est le donjon.

Une versification : la versification est l'ensemble des règles qui s'appliquent lors de l'écriture des vers. Ces règles donnent lieu à des rimes. Le vers français se décompose en plusieurs unités appelées « syllabes ». En fonction de ces syllabes, on peut mesurer les différents vers et les grouper ; il suffit, pour cela, de compter les syllabes.

CHONOLOGIE



L'ANTIQUITÉ
APOLLON

LE MOYEN AGE
JEAN DE MONTMIRAIL
(1165-1217)

ENGUERRAND DE COUCY
(1191-1242)
1ERS SEIGNEURS DE CONDÉ

LA RENAISSANCE
FRANÇOIS 1ER
(1494-1547)

LA RENAISSANCE
LOUIS DE BOURBON
1ER PRINCE DE CONDÉ
(1546-1569)

LA RENAISSANCE
LOUIS XIII
(1601-1643)

LA RENAISSANCE
RICHELIEU
(1585-1642)

LA RENAISSANCE
ROI-SOLEIL
LOUIS XIV
(1585-1642)

LA RENAISSANCE
MAZARIN
(1602-1661)

LA RÉGENCE
J.-FRANÇOIS LÉRIGET,
MARQUIS DE LA FAYE
SEIGNEUR DE CONDÉ
(1674-1731)

LA RÉGENCE
VOLTAIRE
(1694-1718)

LA RÉGENCE
G.N. SERVANDONI
(1695-1768)

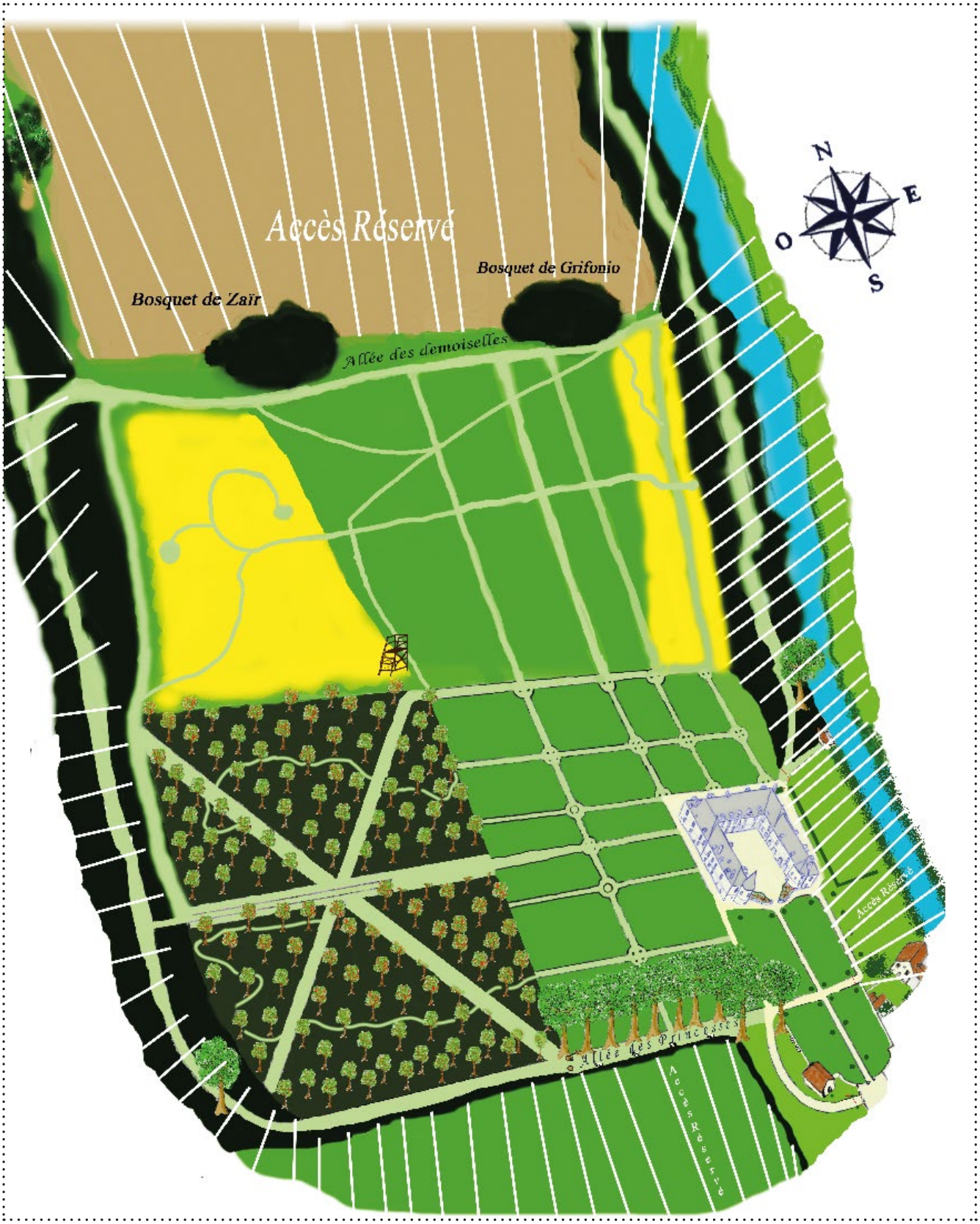
LA RÉGENCE
J.B. OUDRY
(1686-1755)

SAIS-TU CE QUE C'EST QU'UN TRISAÏEUL ?

Le Roi François 1er
est le cousin issu de Germain du père du 1er prince de Condé (Charles IV de Bourbon, qui participe à la bataille de Marignan en 1515). Ils ont un ancêtre en commun, leur arrière grand-père (Louis 1er de Savoie).
Le 1er Prince de Condé est donc également un cousin de Henri II, roi de France (fils de François 1er) car ils ont leur arrière arrière-grand-père en commun, c'est à dire un trisaïeul en commun .

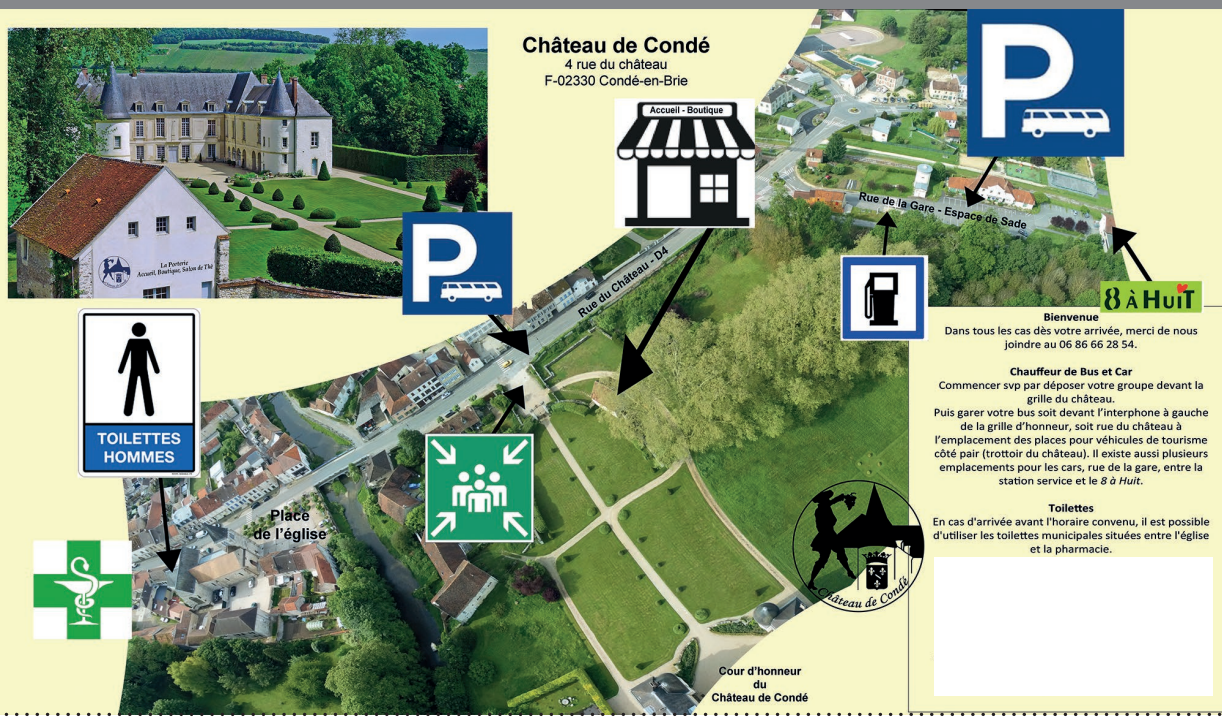
CHARLES IV
DE BOURBON

PLAN DU PARC


Accès Réservé
Bosquet de Grifonio
Bosquet de Zaïr
Allée des demoiselles
N
E
O
S
Accès Réservé
Allée des Princesses
Accès Réservé

ANNEXES

PLAN DU VILLAGE



RECOMMANDATIONS

Afin de gagner du temps à votre arrivée, il serait bon de faire passer aux toilettes vos élèves avant leur arrivée devant les grilles du Château de Condé.
Dès votre arrivée dans le village, n'hésitez pas à me contacter au 06 86 66 28 54 afin que j'oriente votre chauffeur et qu'il dépose vos élèves sur le bon trottoir afin d'éviter qu'ils ne traversent la départementale (voir plan de situation joint svp).
Si le temps annoncé semble pluvieux, le parc en cette saison peut être humide et boueux par endroit. Pour le bon déroulement de cette journée, merci de prévoir l'équipement suivant (à adapter suivant la mise à jour des prévisions météo).
Enfants et les accompagnateurs :
- Pantalons longs et vêtements chauds, y compris pour la visite de l'intérieur du château
- Chaussures propres pour la visite de l'intérieur du château en matinée.
La course au trésor est un jeu de piste dans l'esprit de Fort-Boyard (épreuve de type sportive adaptée à l'âge des enfants et qui aura lieu exclusivement en extérieur, même s'il pleut).
- Anorak imperméable (avec capuche, bonnet ou casquette en cas de pluie),
- Éventuellement, prévoir un sac plastique ou autre protection en cas de pique-nique / goûter à l'extérieur dans le parc, afin de ne pas être directement en contact avec de l'herbe un peu fraîche à l'occasion encore légèrement humide. En cas de fortes pluies ou d'orage, le groupe disposera à la demande du responsable du groupe d'une salle couverte pour le pique-nique.
- Un sac à dos imperméable et/ou un sac plastique pour protéger un sac perméable en cas d'averse ou de pluie prolongée (type sac poubelle).
- Chaussures spéciales tout terrain ou bottes pour l'après-midi.
Conseil : même en cas de temps sec, nous vous recommandons d'habiller les enfants avec des chaussures fermées en évitant les nus-pieds (une paire de basquettes et des chaussettes idéalement) et de couvrir si possible les jambes de l'enfant car parfois il y a quelques orties... Prévoir également de mettre un peu de spray anti-moustique (répulsif) le matin avant de déposer votre enfant, lors de la saison d'été.
- Sacs-poubelle pour remporter vos déchets (pique-nique/goûter éventuel, afin d'éviter une participation forfaitaire aux frais de triage des déchets - 25€)

EN CAS D'ORAGE OU DE FORTES PLUIES, LA CHASSE AU TRÉSOR POURRA ÊTRE ANNULÉE SI NÉCESSAIRE SUR DEMANDE DU RESPONSABLE DU GROUPE. DANS CE CAS, MERCI DE PRÉVOIR UNE ACTIVITÉ À FAIRE AVEC LES ENFANTS (LECTURE, CHANT, DESSIN ETC.).