



BROCHURE

PEDAGOGIQUE

ANNEE SCOLAIRE 2023/2024

Situé au cœur d'un domaine de 85 hectares, le château de Champs-sur-Marne est construit par l'architecte Jean-Baptiste Bullet de Chamblain entre 1703 et 1707 pour Paul Poisson de Bourvallais, un financier du roi Louis XIV.

De 1739 à 1763 le château est occupé par le Duc Louis César de la Vallière. En juillet 1757 il loue son domaine à la Marquise de Pompadour qui l'occupera jusqu'en janvier 1759.

Le château de Champs présente le modèle par excellence de la maison de plaisance du XVIIIe siècle accueillante et entourée de jardins.

Par son plan, sa rotonde sur le jardin et une distribution intérieure novatrice, Champs devient l'exemple remarquable de la perfection de l'architecture française et de l'évolution de la société vers plus de confort.

De cette période le château conserve de merveilleux décors rocaille, en particulier un décor de boiseries peint par Christophe Huet dans le salon chinois et le salon en camaïeu.

Les pièces de mobilier du XVIIIe siècle réunies par la famille Cahen d'Anvers à la fin du XIXe siècle et qui meublent aujourd'hui encore le château, sont signées par les plus grands noms de l'ébénisterie du siècle des Lumières.

Le château est présenté au public tel qu'il a été légué à l'Etat français en 1935 par son dernier propriétaire, Charles Cahen d'Anvers.

Il servit alors et jusqu'en 1974 de résidence pour les chefs d'état étrangers en visite officielle en France.



@Service éducatif et culturel, Château de Champs-sur-Marne - CMN

1 Broderies
2 Grande perspective
3 Bassin de Scylla
4 Grand bassin
5 Petit bassin
6 Salon de Madame
7 Parterre de Diane
8 Parterre d'Apollon
9 Salon des philosophes
10 Drapeau Est
11 Drapeau Ouest
12 Chevaux d'Apollon
13 Jardin fleuri
14 Potager

A- Cour d'honneur
B- Bâtiments administratifs
C- Laboratoire de recherche des Monuments Historiques
D- Service départemental d'architecture et du patrimoine
E- Orangerie
F- Salon de la Laiterie

CENTRE DES MONUMENTS NATIONAUX

The image displays two architectural floor plans of the Grand Palais National de Monaco. The top plan is labeled 'Niveau 0' and the bottom plan is labeled 'Niveau I'. Both plans show a symmetrical layout with a central hall and various rooms on either side. A compass rose is located in the top right corner of the Niveau 0 plan, indicating North (N), South (S), East (E), and West (O). The rooms are numbered with red circles, and a legend at the bottom provides the names for each number.

Niveau 0

Niveau I

Legend:

- 1 Extérieur : la façade sud
- 2 Le vestibule
- 3 Le grand salon
- 4 Le fumoir
- 5 Le salon chinois
- 6 Le salon rouge
- 7 Le cabinet en camaïeu
- 8 La salle à manger
- 9 La chambre de Gilbert Cahen d'Anvers
- 10 Le couloir des offices
- 11 La salle à manger des enfants
- 12 L'escalier d'honneur
- 13 Le salon de musique
- 14 La chambre bleue
- 15 Le salon d'angle
- 16 La chambre de monsieur et de madame
- 17 Le boudoir de madame
- 18 Le couloir
- 19 La salle de bains de la chambre de madame
- 20 La salle de bains de la chambre d'honneur
- 21 L'escalier rouge
- 22
- 23
- 24

ACTIVITÉS ET TARIFS

1h15

40€ /20€*

► La visite libre

Vous assurez vous-même la visite avec vos élèves. Des documents d'aide à la préparation de visite du parc et du château sont à votre disposition.

Réservation obligatoire.

Groupe scolaire de 35 élèves maximum.

2h30

130€/60€*

► L'atelier du patrimoine

Visite thématique suivie d'un atelier pratique permettant de découvrir des techniques et s'approprier le contenu de visite.

Groupe scolaire de 25 élèves maximum.

1h30

90€ /40€*

► Le parcours découverte

Visite thématique guidée du château ou du parc.

Groupe scolaire de 25 élèves maximum.

1h

70€ /40€*

1h30

90€/60€*

► Les propositions hors les murs

Les animatrices du service éducatif viennent à votre rencontre, dans votre classe avec une mallette pédagogique, pour une activité de découverte du château. Notre équipe vous propose des thématiques par cycle.

Périmètre d'intervention 30 mn autour du château de Champs-sur-Marne.

*REP/ REP+, champs social

RÉVEILLEZ-MOI (PS, MS, GS)



@Service éducatif et culturel, Château de Champs-sur-Marne - CMN

A leur arrivée au château, les enfants découvrent une petite princesse endormie depuis le XVIIIe siècle. Réveillée par une formule magique, elle les invite à la suivre dans son château et à retrouver les objets préférés de son époque.



1h30 de parcours



Compréhension d'histoires entendues.
Identifier et décrire.

MES 5 SENS AU CHÂTEAU (PS, MS, GS)



Château de Champs-sur-Marne - CMN

Une visite sensorielle interactive pour découvrir l'histoire du château et de ses anciens habitants !
Les enfants sont invités à observer, sentir, toucher, mimer...

La visite de la cuisine est incluse exceptionnellement.



1h30 de parcours



Explorer le monde d'une manière sensorielle.
Mobiliser, stimuler et enrichir l'imaginaire.

MYTHES ET HISTOIRES (MS, GS)



@David Cochart - CMN

Au château
Au détour des portes et des couloirs, les objets parlent et racontent des histoires. C'est une découverte ludique des collections.

Au jardin (de mars à novembre)
Cette visite dans le parc du château, à la découverte des statues sera l'occasion de raconter les mythes et histoires qui s'y rattachent.



1h30 de parcours



Première approche des éléments du patrimoine architectural.
Identifier et décrire

LA CHASSE AU DRAGON (CP > CE2)



@PascalLemaître - CMN

Ce parcours interactif invite les enfants à observer attentivement les collections et les décors étonnants du château et à retrouver les dragons représentés sur les meubles, les objets et les murs de la quasi totalité des pièces du château!



1h30 de parcours



Compréhension d'histoires entendues.
Mobiliser des champs lexicaux.
Identifier et décrire.

MES 5 SENS AU CHÂTEAU (CP > CE2)



@Château de Champs-sur-Marne-CMN

Une visite sensorielle interactive pour découvrir l'histoire du château et de ses anciens habitants ! Les enfants sont invités à observer, sentir, toucher, mimer...

La visite de la cuisine est incluse exceptionnellement.



1h30 de parcours



Explorer le monde d'une manière sensorielle.
Mobiliser, stimuler et enrichir l'imaginaire.

LE CHÂTEAU À PAS CONTÉS (CP > CM2)



@Château de Champs-sur-Marne-CMN

Les anciens propriétaires du château, amateurs d'art nous ont laissé une collection impressionnante d'objets et mobiliers anciens.

Chaque objet sera l'occasion de dérouler l'histoire du château à travers un voyage aux quatre coins du monde et du temps.



1h30 de parcours



Se repérer dans un site patrimonial. Mobiliser, enrichir et stimuler l'imaginaire.

LES JARDINS DE CONTES EN CONTES (CP > CM2)



@Yann Morel - CMN

Les noms donnés aux différents espaces du parc, les sculptures qui l'ornent, les animaux qui l'habitent sont l'occasion d'évoquer des thèmes de la mythologie ou de raconter des histoires tirées de notre patrimoine littéraire.



1h30 de parcours



Se repérer dans un site patrimonial. Se confronter au merveilleux, à l'étrange.

L'ARCHITECTURE UNIQUE D'UN CHÂTEAU MODÈLE (CMI > CM2)



@Jean-Pierre Delagarde - CMN

Qu'est-ce qui fait de cette maison de plaisance du XVIII^e siècle un modèle d'architecture novateur, accueillant et intime?

C'est une première découverte de l'architecture et de son vocabulaire qui permet aux élèves de reconnaître les éléments de l'architecture du château et de s'entraîner à la lecture de plan avec l'aide de la maquette du château.



1h30 de parcours



Première approche des éléments du patrimoine. S'approprier un lexique spécifique.

LE CHÂTEAU À PAS CONTÉS (6ÈME)



@Château de Champs-sur-Marne-CMN

Les anciens propriétaires du château, amateurs d'art nous ont laissé une collection impressionnante d'objets et mobiliers anciens.

Chaque objet sera l'occasion de dérouler l'histoire du château à travers un voyage aux quatre coins du monde et du temps.



1h30 de parcours



Français, Histoire des arts

LES JARDINS DE MYTHES EN MYTHES (6ÈME)



@Yann Morel - CMN

Les noms donnés aux différents espaces du parc, les sculptures qui l'ornent, les animaux qui l'habitent sont l'occasion d'évoquer des thèmes de la mythologie ou de raconter des histoires tirées de notre patrimoine littéraire.



1h30 de parcours



Français, Arts plastiques Histoire des arts

DÉCOUVERTE ARCHITECTURALE DU CHÂTEAU



@Patrick cadet - CMN

Souvent utilisé comme décor de film, le perron du château de Champs ressemble à s'y méprendre au perron de l'Élysée! Nous sommes en effet devant une architecture qui deviendra le prototype de la maison de plaisance du XVIIIe siècle.

La visite a pour but de faire découvrir toutes les innovations architecturales de cette demeure. Le plan intérieur du château lui, très novateur, est également abordé.

Première approche du lexique architectural.



1h30 de parcours



Histoire-géographie, Histoire des arts, Mathématiques, STI2D

L'ENVERS DU DÉCOR : MAÎTRES ET DOMESTIQUES



@David Bordes - CMN

Dès sa construction, la disposition intérieure du château de Champs est le reflet de nouveaux modes de vie de la société. Maîtres et domestiques évoluent dans deux univers séparés et se croisent dans les lieux stratégiques du château. Des couloirs de circulation, des escaliers de services se multiplient et permettent aux propriétaires d'être servis et entourés tout en conservant leurs espaces de vie.

Comment et par qui un tel domaine est-il entretenu ? Quelle hiérarchie dans le service de ces grandes maisons ?

Quelles sont les évolutions du XVIIIe au début du XXe siècle ? Quels sont les rapports maîtres et domestiques ? Visite exceptionnelle de la cuisine.



1h30 de parcours



Histoire-géographie, Français, Histoire des arts

L'OUVERTURE À L'INTERNATIONAL



@Jean-Pierre Delagarde - CMN

Les anciens propriétaires du château, amateurs d'art nous ont laissé une collection impressionnante d'objets et mobiliers anciens, ramenés des 4 coins du monde.

Cette visite nous permettra de mettre en lumière l'histoire de ces objets mais aussi l'histoire du château et des propriétaires qui s'y sont succédé.



1h30 de parcours



Histoire-géographie, Histoire des arts

MA TÊTE AU CHÂTEAU (PS, MS, GS)



@Château de Champs-sur-Marne - CMN

Visite: Découverte de nombreux portraits, où les personnages sont représentés dans toute leur splendeur. Ces peintures et ces sculptures sont bien différentes des photos que nous faisons aujourd'hui. La mode et le portrait permettent de faire comprendre des notions de temporalité.

Atelier: En s'inspirant des portraits vus pendant la visite, les élèves décorent deux portraits représentatifs de deux grandes époques de l'histoire du château et des modes qui s'y sont succédées.



1h15 de visite / 1h15 d'atelier



Explorer le monde.
Utilisation et production de représentations diverses.

A LA RECHERCHE DU DRAGON AU CHÂTEAU (MS, GS)



@Pascal Lemaître - CMN

Visite: les élèves participent à la visite "la chasse aux dragons".

Atelier: Une marionnette dragon articulée ou dragon à customiser sera réalisée et décorée par les enfants.



1h15 de visite / 1h15 d'atelier



Explorer le monde.
Utilisation et production de représentations diverses.

JEUX, LOISIRS ET FÊTES AU CHÂTEAU (GS)



@Château de Champs-sur-Marne - CMN

Visite: Rendez-vous au château pour découvrir l'ambiance festive, les jeux de société et les loisirs pratiqués par les occupants de cette maison de plaisance du XVIIIe au XXe siècle.

Atelier: Les enfants réalisent chacun un jeu d'autrefois qu'ils emportent avec eux!



1h15 de visite / 1h15 d'atelier



Mobiliser, enrichir et stimuler l'imaginaire.

MA TÊTE AU CHÂTEAU (CP > CM2)



@Château de Champs-sur-Marne-CMN

Visite: En visitant le château, on découvre de nombreux portraits, où les personnages sont représentés dans toute leur splendeur. Ces peintures et ces sculptures sont bien différentes des photos que nous faisons aujourd'hui. La mode et le portrait permettent de faire comprendre des notions de temporalité.

Atelier: Les enfants développent leur créativité en s'inspirant des portraits vus pendant la visite. Ils décorent deux portraits représentatifs de deux grandes époques de l'histoire du château et des modes qui s'y sont succédé.



1h15 de visite / 1h15 d'atelier



Explorer le monde.
Utilisation et production de représentations diverses.

JEUX, LOISIRS ET FÊTES AU CHÂTEAU (CP > CM2)



@Château de Champs-sur-Marne-CMN

Visite: Rendez-vous au château pour découvrir l'ambiance festive, les jeux de société et les loisirs pratiqués par les occupants de cette maison de plaisance du XVIIIe au XXe siècle.

Atelier: Les enfants réalisent chacun un jeu d'autrefois qu'ils emportent avec eux!



1h15 de visite / 1h15 d'atelier



Mobiliser, enrichir et stimuler l'imaginaire.

CHINOIS & CHINOISERIES AU CHÂTEAU (CP > CM2)



@Château de Champs-sur-Marne-CMN

Visite: Dès le XVIIIe siècle, le château se pare d'un décor de chinoiseries très à la mode. A la fin du XIXe siècle, la famille Cahen d'Anvers accentue ce goût pour l'ailleurs et orne le château d'une fabuleuse collection de porcelaines chinoises ainsi que d'un mobilier très évocateur de l'Orient.

Atelier: Après la découverte du décor des salons chinois, la réalisation d'un décor en camaïeu se fait en atelier. Il sensibilise à la subtilité des effets obtenus par un dégradé d'une même couleur.



1h15 de visite / 1h15 d'atelier



Explorer le monde.
Utilisation et production de représentations diverses.

UN CHÂTEAU AU TRAVERS DU TEMPS (CP > CM2)



@Château de Champs-sur-Marne-CMN

Visite: Découverte de la vie quotidienne du château au travers de ses différents propriétaires du XVIIIe au XXe siècle.

Atelier: Un livret d'invitation est remis à chaque élève. Par cette invitation provenant soit d'un propriétaire du XVIIIe soit d'un propriétaire du XIXe siècle, les élèves découvrent les innovations et les changements de vie des trois derniers siècles.

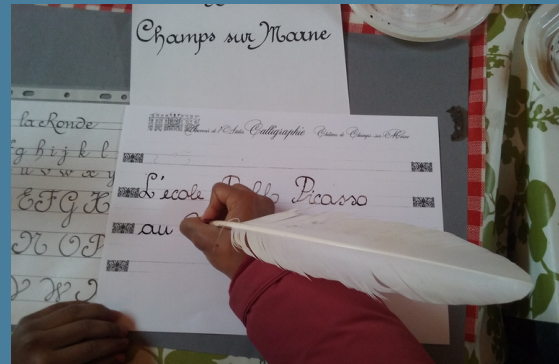


1h15 de visite / 1h15 d'atelier



Construction de repères temporels
Première approche du vocabulaire patrimonial.

L'ART DES BELLES LETTRES CE2 > CM2)



@Château de Champs-sur-Marne-CMN

Visite: Les élèves découvrent l'histoire de l'écriture et ses usages au château. C'est aussi l'occasion d'évoquer les grands hommes de lettres qui ont marqué l'histoire du domaine de Champs.

Atelier: Les élèves écrivent à la plume et découvrent l'art de la calligraphie et des écritures anciennes.



1h15 de visite / 1h15 d'atelier



Expérimenter différents outils
Mobiliser, enrichir et stimuler l'imaginaire.

UNE ARCHITECTURE EXEMPLAIRE (CE2 > CM2)



@Ludovic Fortin - CMN

Visite: Comment est organisé le château? Qu'est-ce qui fait de cette maison de plaisance du XVIIIe siècle un modèle d'architecture novateur, accueillant et intime? Une première découverte de l'architecture et de son vocabulaire, qui permet aux élèves de reconnaître et de nommer les éléments de l'architecture. Avec l'aide de la maquette, ils découvriront les parties invisibles du château.

Atelier: Après une découverte des ordres et une étude sur les plans du château les élèves réalisent individuellement un travail sur la symétrie des façades du château.

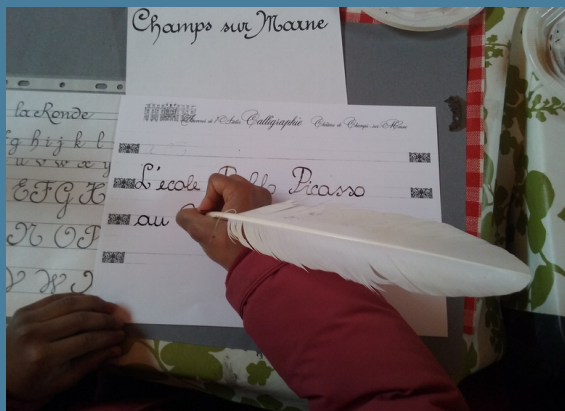


1h15 de visite / 1h15 d'atelier



S'approprier un langage spécifique
Se repérer sur un site patrimonial

L'ART DES BELLES LETTRES (6EME)



Visite: Les élèves découvrent l'histoire de l'écriture et ses usages au château. C'est aussi l'occasion d'évoquer les grands hommes de lettres qui ont marqué l'histoire du domaine de Champs.

Atelier: Les élèves écrivent à la plume et découvrent l'art de la calligraphie et des écritures anciennes.



1h15 de visite / 1h15 d'atelier



Français, Histoire des arts

CHAMPS-SUR-MARNE UNE MAISON À L'ARCHITECTURE EXEMPLAIRE



Visite: Au cours de la visite, les élèves vont comprendre ce qui fait de cette maison de campagne ou "maison de bouteille" du XVIIIe siècle un modèle d'architecture novateur accueillant et intime.

Atelier: Après une révision des ordres et une étude sur les plans du château, les élèves réalisent individuellement un travail sur la symétrie des façades du château avec l'aide de la maquette du château; ce travail sera rapporté en classe.



1h15 de visite / 1h15 d'atelier



Histoire-géographie, STI2D, histoire des arts

LES SCIENCES AU SERVICE DU JARDIN



Visite: Les jardins à la Française ont été restaurés à la fin du XIXe siècle par Henri et Achille Duchêne qui restaurèrent les jardins de Vaux-le-Vicomte. Ils se sont inspirés pour le parc du château de Champs des plans du XVIIIe siècle dessinés par Claude Desgots, petit-neveu et élève de Le Nôtre. L'observation et l'analyse des jardins permettent une initiation à la culture scientifique indispensable à tout jardinier de cette époque : jeux d'optique, géométrie, perspective mais aussi botanique sont ainsi mobilisés.

Atelier: L'atelier peut être adapté au projet de la classe; au choix: apprentissage de la perspective par des croquis ou réalisation d'une planche de botanique.

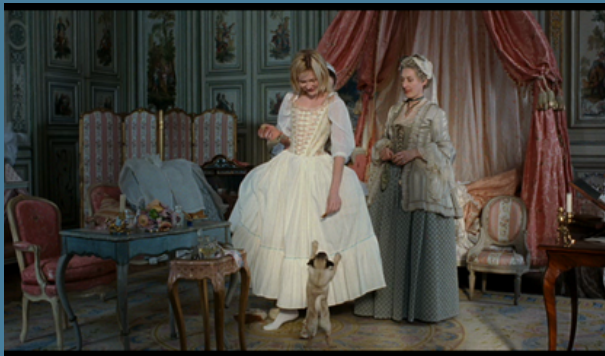


1h15 de visite / 1h15 d'atelier



SVT, Histoire-géographie, Histoire des arts

ON TOURNE AU CHÂTEAU



© patiné distribution / I want Candy, LLC

Visite: Sous forme de « balade cinématographique », les élèves découvriront l'histoire et l'architecture du château.

Atelier: L'atelier débutera par une projection de plusieurs extraits de film ayant été tournés dans différentes salles du rez-de-chaussée du château.

Puis, chaque élève endosse un rôle et peut être successivement metteur en scène, décorateur, comédien...

Restitution du travail des différents groupes par les élèves.



1h15 de visite / 1h15 d'atelier



Français, Histoire des arts, Orientation

LES MÉTIERS DU PATRIMOINE



© Ludovic Fortin - CMN

Atelier: Par petit groupe, il est fourni une enveloppe contenant de fiches de postes de métiers et des informations sur le château. Chacun endosse un rôle métier : Administrateur, conservateur, chargée de médiation, archiviste... et doit préparer pour la prochaine réouverture du château le circuit de visite. Les élèves présenteront-ils un château tel qu'il était au XVIIIe siècle au XIXe ou au XXe ? C'est un jeu de rôle... dont la finalité est de comprendre entre autre les métiers du patrimoine et balaye l'histoire et l'histoire de l'art...

Visite: L'atelier s'achève par une visite du château avec toutes les explications justificatives du partie pris des équipes qui ont eu la charge de préparer le nouveau circuit de visite pour cette réouverture du monument.



1h15 de visite / 1h15 d'atelier



Histoire-géographie, Histoire des arts, Orientation

« PASSONS AU SALON! »



© Château de Champs-sur-Marne-CMN

Visite: De la marquise de Pompadour qui accueille Voltaire au XVIIIe siècle à Louis Cahen d'Anvers qui reçoit Marcel Proust, la visite du château est placée sous l'angle de la vie des salons aux XVIIIe et aux XIXe siècles à travers la découverte des lieux de réception de Champs.

Atelier: Atelier d'art plastique où il s'agit de reconstituer l'aménagement des décors et du mobilier d'un salon du XVIIIe siècle à partir sur un plan reconstituant simplement les murs du salon.



1h15 de visite / 1h15 d'atelier



français, Histoire-géographie, Histoire des arts

Visiter le domaine depuis sa salle de classe

"Le château et le renard"



Les animaux peuplent les décors et le mobilier du château de Champs-sur-Marne. En suivant maître renard de pièce en pièce, grâce à un powerpoint ludique et adapté, les enfants sont invités à les retrouver en faisant appel à leur sens de l'observation. L'occasion pour l'animatrice qui les guide de faire parler maître renard (marionnette) sur le château, sur les gens qui y vivent, ceux qui y travaillent. Un petit souvenir de la visite sera remis aux enfants.

Nous proposons à l'enseignant une fiche "après visite" indiquant quelques pistes d'activités permettant de poursuivre la thématique en classe.



1h30 d'intervention

Visiter le domaine depuis sa salle de classe

"Le château d'Ernestine"



© Château de Champs-sur-Marne-CMN

Ernestine, domestique au château de Champs est votre guide aujourd'hui ! Grâce à elle et à une projection ludique, pédagogique et interactive, les élèves découvrent l'envers du décor et la vie quotidienne du domaine. Suivons Ernestine qui en plus de nous faire découvrir les espaces prestigieux ou intimes réservés à la famille Cahen d'Anvers (propriétaires de 1895 à 1935) nous dévoile également les lieux réservés aux serviteurs. Elle n'hésite pas à décrire les multiples tâches accomplies par ce nombreux personnel : l'entretien du linge, la préparation des repas et des menus, l'organisation hiérarchique et le rôle de chacun dans le fonctionnement de la maison, les modes de chauffage et et d'éclairage, l'hygiène.

Avec Ernestine, découvrez le château de fond en comble ! L'animatrice utilise un power point créé spécialement pour cette visite et sort de la mallette pédagogique objets du quotidien, senteurs et bruits d'autrefois. Nous proposons à l'enseignant une fiche "après la visite" indiquant quelques pistes d'activités permettant de poursuivre la thématique en classe.



1h30 d'intervention

Visite à 360°

"Visite-découverte du château."

Une visite commentée permettant aux élèves une première rencontre avec le monument, son histoire et ses collections.

"Maîtres et valets"

Partez à la découverte de la vie quotidienne des domestiques et des maîtres au château de Champs-sur-Marne à la fin du XIXe siècle.



1h d'intervention

Visiter le domaine depuis sa salle de classe

Atelier Hors les Murs

"On tourne au château"

Nous vous proposons un atelier participatif autour des métiers du cinéma. Chacun endosse un rôle et peut être successivement metteur en scène, décorateur, comédien....Plusieurs temps sont prévus:

- Projection de plusieurs extraits de film ayant été tournés dans différentes salles du rez-de-chaussée du château
- Présentation du château à travers différents extraits de films (pièces dans lesquelles des scènes ont été réalisées, changements de décors, transformations d'usage des lieux, cadrages choisis, réalités historiques...)
- Mise en pratique avec l'atelier « dans la peau d'un réalisateur ! »
- Restitution du travail des différents groupes par les élèves.



1h30 d'intervention

Projets pédagogiques

Le service d'action éducative conseille, aide et accompagne les enseignants et les acteurs de l'animation dans la construction de leurs projets adaptés à leur discipline, leur niveau de classe et leurs attentes. Il travaille, avec l'appui d'un professeur-relais de l'Éducation nationale, à proposer une approche des monuments dans toute leur diversité et met à disposition des ressources documentaires et pédagogiques disponibles et téléchargeables sur le site internet du château de Champs-sur-Marne.

Si vous souhaitez mener un projet avec vos élèves sur tout ou une partie de l'année, l'équipe du service action éducative est à votre disposition pour vous renseigner sur les dispositifs existants et imaginer avec vous un projet-sur-mesure.

Contacts:

Chargée d'action éducative:

Magali Louvet 01.60.05.46.34

magali.louvet@monuments-nationaux.fr

Professeure relais:

Anna Marchio 01.60.05.21.63

(présente au château le mercredi de 14h15 à 17h15)

anna.marchio@monuments-nationaux.fr

Service des réservations:

01.64.62.74.43

Tous les jours de 10h à 12h.

reservations.champs@monuments-nationaux.fr

Pour préparer et organiser votre visite:

1. Effectuez une demande de réservation par mail à reservations.champs@monuments-nationaux.fr en précisant: l'adresse de l'établissement, la visite ou l'atelier choisi.e, le nombre d'élèves et leur niveau, la date souhaitée et les coordonnées de l'enseignant.

2. Réservation prise en compte, renvoyée et confirmée par mail dans un délai de 48h.

3. Le règlement se fait sur place, le jour même, à la billetterie boutique soit par carte bancaire, chèque, espèce ou mandat administratif ou par le pass culture.

Pour toutes questions concernant les modalités de réservation:
Service des réservations: 01.64.62.74.43 tous les jours de 10h à 12h.

Nous vous rappelons que la présence des enseignants est obligatoire durant toute la visite ou l'atelier, qu'ils sont responsables de leurs élèves et de leur comportement.

Aires de pique-nique extérieures disponibles sur le domaine ainsi que dans le parc de Noisiel situé à côté du parc de Champs.

Toute l'actualité du château de Champs-sur-Marne est à retrouver sur:

- le site internet
- sur les réseaux sociaux (Facebook et Instagram et avec le #chateaudechampssurmarne

Horaires:

Du 2 octobre au 26 mai: 10h00 - 12h15 / 13h30 - 17h00

Du 27 mai au 1er octobre: 10h00 - 12h15 / 13h30 - 18h00

Ouvert tous les jours sauf le mardi.

Accès:

Château de Champs-sur-Marne
31 rue de Paris
77420 Champs-sur-Marne

Tel: 01.64.62.74.42

Fax: 01.64.68.26.11

En transports en commun:

RER ligne A, arrêt Noisiel + bus n°220 ou 20' à pied depuis la gare

Par la route:

De Paris: Autoroute A4, sortie n°10

De province: Autoroute A4, sortie Noisiel, suivre le fléchage.