



BROCHURE

PEDAGOGIQUE

ANNEE SCOLAIRE 2024/2025

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.

En novembre 1718, la princesse de Conti, fille illégitime de Louis XIV et de Mademoiselle de la Vallière en devient à son tour propriétaire. La princesse veuve et sans enfant reporte toute son affection sur son cousin maternel, Charles François de la Baume Le Blanc dont elle fait son héritier.



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.

A cette époque, le château de Champs-sur-Marne représente le modèle par excellence de la maison de plaisance du XVIIIe siècle à la fois accueillante et moderne et également entourée de jardins.

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

En 1895, Louis et Louise Cahen d'Anvers acquièrent le château et entreprennent une restauration en profondeur.

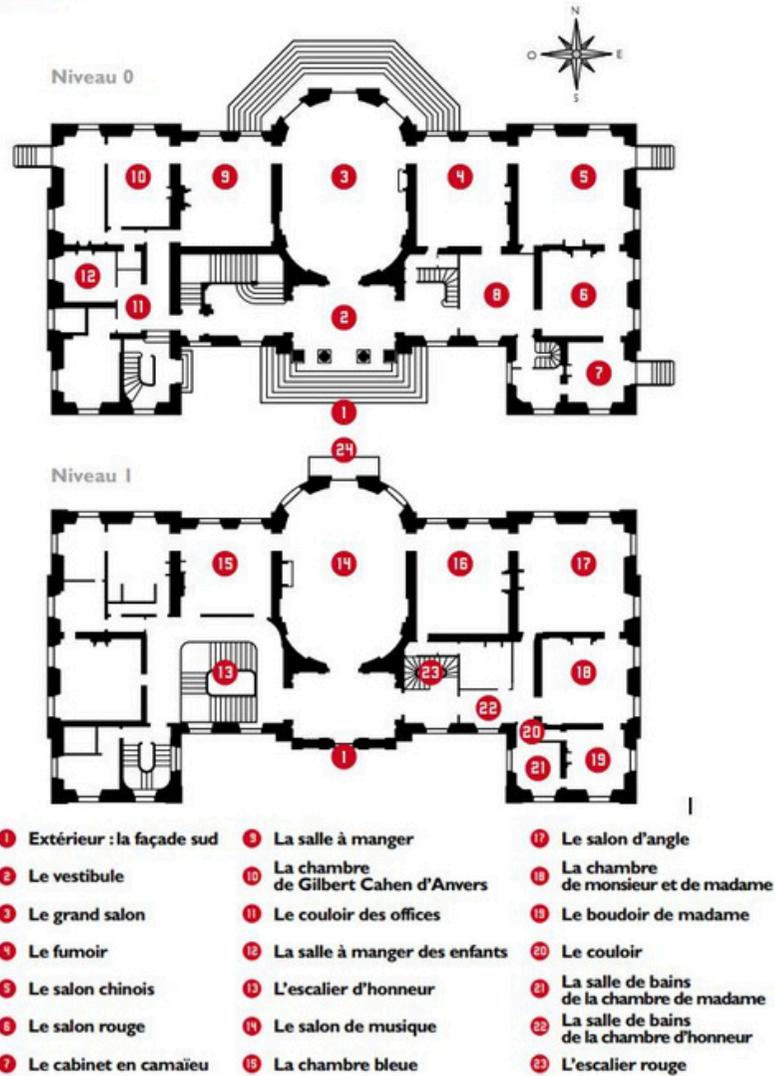
Les pièces de mobilier du XVIIIe siècle réunies par la famille à la fin du XIXe siècle et qui meublent aujourd'hui encore le château, sont signées par les plus grands noms de l'ébénisterie du siècle des Lumières.

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'Etat étrangers en visite officielle en France.

PLAN DU CHÂTEAU ET DU PARC

PLAN DU MONUMENT



ACTIVITÉS ET TARIFS

▶ LA VISITE LIBRE

1h15

40€ /20€*

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.

▶ L'ATELIER DU PATRIMOINE

2h30

130€/60€*

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.

▶ LE PARCOURS DÉCOUVERTE

1h30

90€ /40€*

Visite thématique guidée du château ou du parc.

Groupe scolaire de 25 élèves maximum.

▶ LES PROPOSITIONS HORS-LES-MURS

1h

90€ /40€*

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.

1h30

130€/60€*

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

Parcours découverte

Atelier du patrimoine

Propositions hors-les-murs

Cycle 1

- Réveillez-moi
- Mes 5 sens au château
- Visites à pas contés

- Ma tête au château
- A la recherche du dragon au château
- Jeux, loisirs et fêtes au château

- Le château et le renard

Cycle 2

- Mes 5 sens au château
- Animaux réels et fantastiques
- Mythes et histoires

- Ma tête au château
- A la recherche du dragon au château
- Jeux, loisirs et fêtes au château
- Un château au travers du temps
- L'art des belles lettres
- Initiation à l'architecture

- Le château d'Ernestine
- Visite découverte du château
- Maîtres et valets

Cycle 3

- L'architecture unique d'un château modèle
- Mythes et histoires

- Ma tête au château
- Jeux, loisirs et fêtes au château
- Chinois et chinoiserie au château
- Un château au travers du temps
- L'art des belles lettres
- Initiation à l'architecture

- Le château d'Ernestine
- Visite découverte du château
- Maîtres et valets

Cycle 4 & Lycée

- Découverte architecturale du château
- L'envers du décor : maîtres et domestiques
- L'ouverture à l'international

- Champs-sur-Marne, une maison à l'architecture exemplaire.
- Les sciences au service du jardin
- On tourne au château
- Les métiers du patrimoine
- Passons au salon !

- On tourne au château
- Visite découverte du château
- Maîtres et valets



1H30 DE PARCOURS

RÉVEILLEZ-MOI

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.



Société et modes de vie
Arts visuels
Spectacle vivant

MES 5 SENS AU CHÂTEAU

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 dans le parcours de visite.

Possibilité de réaliser cette visite thématique dans le parc du château.



Société et modes de vie
Histoire et mémoire
Jardin et environnement

VISITES A PAS CONTÉS

Une des deux visites au choix :

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 est l'occasion de raconter les mythes et histoires qui s'y rattachent.



Société et modes de vie
Histoire et mémoire
Jardin et environnement



1H15 DE VISITE / 1H15 D'ATELIER



MA TÊTE AU CHÂTEAU

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.



Société et modes de vie
Arts visuels
Spectacle vivant



A LA RECHERCHE DU DRAGON AU CHÂTEAU

Visite : des dragons se cachent dans les salons du château. Si l'on ne veut pas se faire croquer, il va falloir les repérer et les identifier !

Atelier : une marionnette dragon articulée est réalisée et décorée par les enfants.



Société et modes de vie
Arts visuels
Spectacle vivant



JEUX, LOISIRS ET FÊTES AU CHÂTEAU

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.



Société et modes de vie
Histoire et mémoire



1H30 D'INTERVENTION

VISITE DU CHÂTEAU 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 habitants du château et 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 DE PARCOURS

MES 5 SENS AU CHÂTEAU

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 dans le parcours de visite.

Possibilité de réaliser cette visite thématique dans le parc du château.



Société et modes de vie
Histoire et mémoire

ANIMAUX RÉELS ET FANTASTIQUES

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



Société et modes de vie
Histoire et mémoire

MYTHES ET HISTOIRES

Une des deux visites au choix :

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 est l'occasion de raconter les mythes et histoires qui s'y rattachent.



Société et modes de vie
Histoire et mémoire
Jardin et environnement



1H15 DE VISITE / 1H15 D'ATELIER



MA TÊTE AU CHÂTEAU

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.



Société et modes de vie
Arts visuels
Spectacle vivant



A LA RECHERCHE DU DRAGON AU CHÂTEAU

Visite : des dragons se cachent dans les salons du château. Si l'on ne veut pas se faire croquer, il va falloir les repérer et les identifier !

Atelier : une marionnette dragon articulée est réalisée et décorée par les enfants.



Société et modes de vie
Arts visuels
Spectacle vivant



JEUX, LOISIRS ET FÊTES AU CHÂTEAU

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.



Société et modes de vie
Histoire et mémoire



1H15 DE VISITE / 1H15 D'ATELIER



UN CHÂTEAU AU TRAVERS DU TEMPS



Société et modes de vie
Histoire et mémoire
Arts visuels

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.



L'ART DES BELLES LETTRES



Société et modes de vie
Histoire et mémoire
Arts visuels

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-sur-Marne.

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



INITIATION À L'ARCHITECTURE



Société et modes de vie
Histoire et mémoire
Architecture et urbanisme

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 découvrent 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.



1H30 D'INTERVENTION

VISITE DU CHÂTEAU DEPUIS SA SALLE DE CLASSE

LE CHÂTEAU D'ERNESTINE



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 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.



1H00 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.



1H30 DE PARCOURS

L'ARCHITECTURE UNIQUE D'UN CHÂTEAU MODÈLE



Histoire et mémoire
Architecture et urbanisme

Qu'est-ce qui fait de cette maison de plaisance du XVIIIe 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.

MYTHES ET HISTOIRES



Société et modes de vie
Histoire et mémoire
Jardin et environnement

Une des deux visites au choix :

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, est l'occasion de raconter les mythes et histoires qui s'y rattachent.



1H15 DE VISITE / 1H15 D'ATELIER



MA TÊTE AU CHÂTEAU

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. Ils décorent deux portraits représentatifs de deux grandes époques de l'histoire du château et des modes qui s'y sont succédées.



Société et modes de vie
Histoire et mémoire
Arts visuels



JEUX, LOISIRS ET FÊTES AU CHÂTEAU

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.



Société et modes de vie
Histoire et mémoire



CHINOIS ET CHINOISERIES AU CHÂTEAU

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 du salon 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.



Société et modes de vie
Histoire et mémoire



1H15 DE VISITE / 1H15 D'ATELIER



UN CHÂTEAU AU TRAVERS DU TEMPS

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.



Société et modes de vie
Histoire et mémoire
Arts visuels



L'ART DES BELLES LETTRES

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-sur-Marne.

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



Société et modes de vie
Histoire et mémoire
Arts visuels



INITIATION À L'ARCHITECTURE

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 découvrent 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.



Société et modes de vie
Histoire et mémoire
Architecture et urbanisme



1H30 D'INTERVENTION

VISITE DU CHÂTEAU DEPUIS SA SALLE DE CLASSE

LE CHÂTEAU D'ERNESTINE



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 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.



1H00 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.



1H30 DE PARCOURS

DÉCOUVERTE ARCHITECTURALE DU CHÂTEAU

Souvent utilisé comme décor de film, le perron du château de Champs-sur-Marne ressemble à s'y méprendre au perron de l'Elysée ! 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.



Histoire et mémoire
Architecture et urbanisme

L'ENVERS DU DÉCOR : MAÎTRES ET DOMESTIQUES

Dès sa construction, la disposition intérieure du château de Champs-sur-Marne 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.



Société et modes de vie
Histoire et mémoire

L'OUVERTURE À L'INTERNATIONAL

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 permet de mettre en lumière l'histoire de ces objets mais aussi l'histoire du château et des propriétaires qui s'y sont succédés.



Société et modes de vie
Histoire et mémoire



1H15 DE VISITE / 1H15 D'ATELIER



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



Société et modes de vie
Histoire et mémoire
Architecture et
urbanisme

Visite : au cours de la visite, les élèves découvrent 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 est rapporté en classe.



LES SCIENCES AU SERVICE DU JARDIN



Histoire et mémoire
Jardin et environnement

Visite : les jardins à la Française ont été restaurés à la fin du XIXe siècle par Henri et Achille Duchêne qui avaient précédemment aménagé les jardins de Vaux-le-Vicomte. Ils se sont inspirés pour le parc du château, 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 : au choix, apprentissage de la perspective par des croquis ou réalisation d'une planche de botanique.



ON TOURNE AU CHÂTEAU



Spectacle vivant
Histoire et mémoire

Visite : sous forme de balade cinématographique, les élèves découvrent l'histoire et l'architecture du château.

Atelier : l'atelier débute 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



LES MÉTIERS DU PATRIMOINE

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, chargé de médiation, archiviste et doit préparer pour la prochaine réouverture du château le circuit de visite. C'est un jeu de rôle dont la finalité est de comprendre entre autres les métiers du patrimoine.

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 au moment de la réouverture du monument.



Histoire et mémoire



PASSONS AU SALON!

Visite : de la marquise de Pompadour qui accueillit Voltaire au XVIIIe siècle à Louis Cahen d'Anvers qui reçut Marcel Proust, la visite du château s'appuie sur la découverte de l'architecture intérieure en tant que témoin des habitudes sociales des différentes époques.

Atelier : atelier d'art plastique où il s'agit de reconstituer l'aménagement des décors et du mobilier d'un salon du XVIIIe siècle.



Société et modes de vie
Histoire et mémoire
Arts visuels



1H30 D'INTERVENTION

ATELIER 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, réalité historique...)
- Mise en pratique avec l'atelier « dans la peau d'un réalisateur ! »
- Restitution du travail des différents groupes par les élèves.

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



1H00 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.

PROJETS PÉDAGOGIQUES

Le service d'action éducative conseille, aide et accompagne les enseignants 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 13h30 à 16h00)
anna.marchio@monuments-nationaux.fr

POUR PRÉPARER ET ORGANISER VOTRE VISITE

Pour toutes questions concernant les modalités de réservation:

Service des réservations : 01.64.62.74.43

reservations.champs@monuments-nationaux.fr

Tous les jours de 10h à 12h.

1. Effectuez une demande de réservation par mail en précisant : l'adresse de l'établissement, la visite ou l'atelier désiré le nombre d'élèves et leur niveau, les propositions de dates souhaitées 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 ou par le pass culture.



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.

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

- le site internet
- les réseaux sociaux (Facebook et Instagram et avec le [#chateaudeschampssurmarne](https://www.instagram.com/chateaudeschampssurmarne))

Horaires:

Ouvert tous les jours sauf le mardi

Du 1er juin au 30 septembre

10h - 12h15 et 13h30 - 18h

Du 1er octobre au 31 mai

10h - 12h15 et 13h30 - 17h

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.