



BROCHURE

PEDAGOGIQUE

ANNEE SCOLAIRE 2025/2026

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, moderne et 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.



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

- le site internet
- les réseaux sociaux @chateauchampssurmarne

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

Coordonnées:

31 rue de Paris, 77420 Champs-sur-Marne

Tel: 01.64.62.74.42

En transports en commun:

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

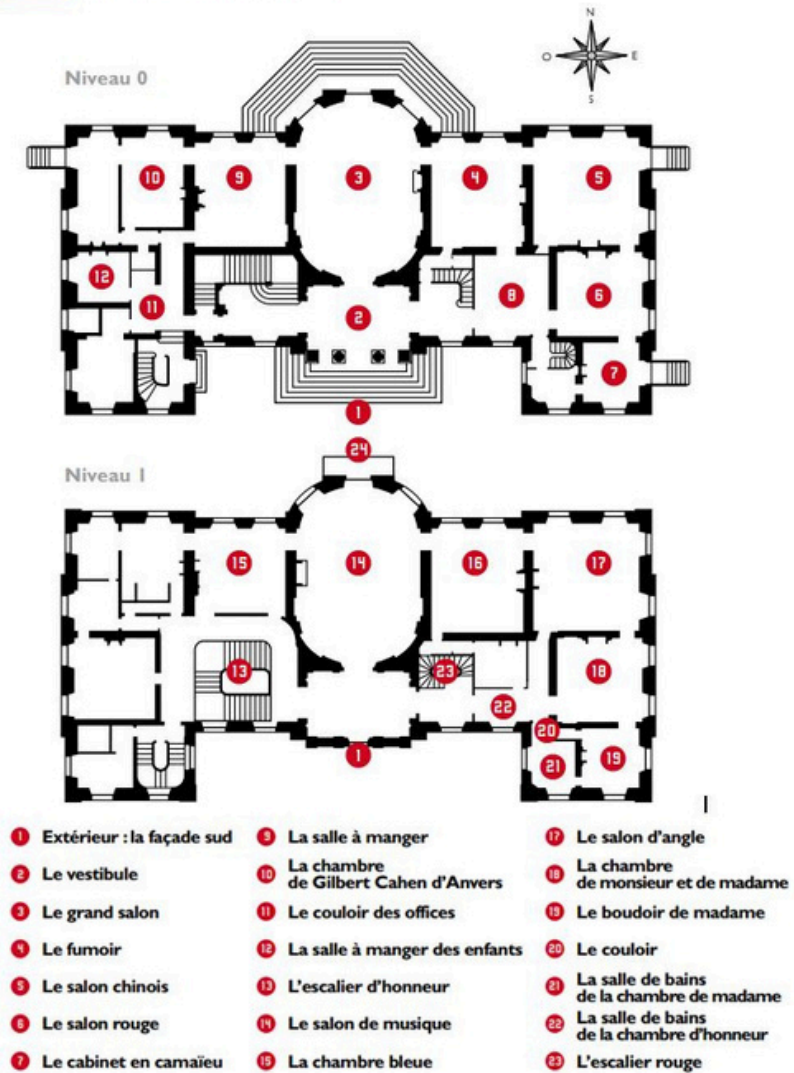
Par la route:

De Paris: Autoroute A4, sortie n°10

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

PLAN DU CHÂTEAU ET DU PARC

PLAN DU MONUMENT



Activités et tarifs

Le service éducatif propose une offre diversifiée en lien avec les programmes scolaires et l'histoire du château. Il se tient à la disposition des enseignants pour les accompagner dans la construction de projets plus spécifiques.

Renseignements

Chargée des publics :

Magali Louvet

01.60.05.46.34

magali.louvet@monuments-nationaux.fr

Professeure relais :

Anna Marchio

anna.marchio@monuments-nationaux.fr

Lien internet de l'espace enseignant:

<https://www.chateau-champs-sur-marne.fr/enseignants>


	Parcours découverte	Atelier du patrimoine	Visite libre**	Hors-les-murs***
Durée	1h30	2h30	1h15	1h/1h30
Plein tarif	90€	130€	40€	90€/130€
REP/ REP+	40€	60€	20€	40€/60€
Public spécifique*	40€	60€	20€	40€/60€

*Public en situation de handicap ou public du champ social

** Sans guide

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

Service des réservations

 01.64.62.74.43 - les lundis, mercredis et vendredis de 14h à 16h.

 reservations.champs@monuments-nationaux.fr

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.

Parcours découverte

Atelier du patrimoine

Propositions hors-les-murs

Cycle 1

- Réveillez-moi
- Mes 5 sens au château
- Le château à pas contés
- Le jardin de contes en contes

- 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
- Le château à pas contés
- Le jardin de contes en contes

- Ma tête au château
- A la recherche du dragon au château
- Jeux, loisirs et fêtes au château
- 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
- Le château à pas contés
- Un parc, des histoires
- Scylla, Diane et compagnie

- Modes et portraits
- Jeux, loisirs et fêtes au château
- Chinois et chinoiserie au château
- Une maison à l'architecture exemplaire
- 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.
- On tourne au château
- Les métiers du patrimoine
- Rallye photo

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

CYCLE 1 LES PARCOURS DÉCOUVERTE

RÉVEILLEZ-MOI



A leur arrivée au château, les enfants découvrent une petite princesse endormie depuis le XVIII^e 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 CHATEAU



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. Cette visite thématique est également possible dans le parc du château (à préciser lors de votre réservation).

Société et modes de vie, histoire et mémoire

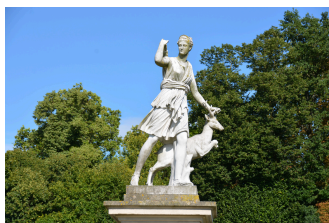
LE CHATEAU À PAS CONTÉS



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

Société et modes de vie

LE JARDIN DE CONTES EN CONTES



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.

Visite proposée de mars à novembre.

Arts visuels, jardins et environnement

LES ATELIERS PATRIMOINE

MA TÊTE AU CHÂTEAU



Au château, de nombreux portraits montrent des personnages représentés dans toute leur splendeur. Ces peintures et ces sculptures sont bien différentes des photos d'aujourd'hui !

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

Société et modes de vie, arts visuels

A LA RECHERCHE DU DRAGON AU CHÂTEAU



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

Atelier : réalisation d'un masque.

Société et modes de vie, 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 XVIII^e au XX^e siècle.

Atelier : les enfants réalisent chacun un jeu d'autrefois qu'ils emportent avec eux.

Société et modes de vie, histoire et mémoire

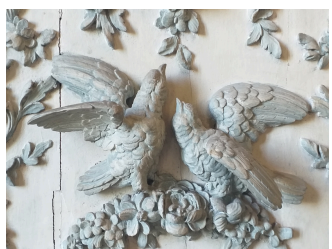


Une visite sensorielle interactive pour découvrir l'histoire du château et de ses anciens habitants ! Les enfants sont invités à observer, sentir, toucher, mimer...

La visite de la cuisine est incluse exceptionnellement dans le parcours de visite. Cette visite thématique est également possible dans le parc du château (à préciser lors de votre réservation).

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, arts visuels.

LE CHATEAU À PAS CONTÉS



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

Société et modes de vie

LE JARDIN DE CONTES EN CONTES



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.

Visite proposée de mars à novembre.

Arts visuels, jardins et environnement



Au château, de nombreux portraits montrent des personnages représentés dans toute leur splendeur. Ces peintures et ces sculptures sont bien différentes des photos d'aujourd'hui !

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

Société et modes de vie, arts visuels

A LA RECHERCHE DU DRAGON AU CHÂTEAU



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

Atelier : réalisation d'un masque.

Société et modes de vie, 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 XVIII^e au XX^e siècle.

Atelier : les enfants réalisent chacun un jeu d'autrefois qu'ils emportent avec eux.

Société et modes de vie, histoire et mémoire

CYCLE 2 LES ATELIERS PATRIMOINE

INITIATION À L'ARCHITECTURE



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

Cette première découverte de l'architecture et de son vocabulaire 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. Après une découverte des ordres et une étude sur les plans du château, les élèves réalisent individuellement pendant l'atelier un travail sur la symétrie des façades du château.

Société et modes de vie, Histoire et mémoire,
Architecture et urbanisme

L'ART DES BELLES LETTRES



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

Ensuite, lors de l'atelier les élèves vont écrire à la plume et découvrir l'art de la calligraphie.

Société et modes de vie, Histoire et mémoires,
Arts visuels

CYCLE 3 LES PARCOURS DÉCOUVERTE

L'ARCHITECTURE UNIQUE D'UN CHÂTEAU MODÈLE



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

Ce parcours propose une première découverte de l'architecture et de son vocabulaire. Il 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.

Société et modes de vie, Histoire et mémoire

LE CHATEAU À PAS CONTÉS



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

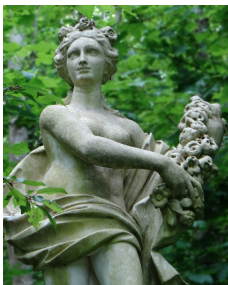
Société et modes de vie, Histoire et mémoire, Jardins et environnement

UN PARC, DES HISTOIRES



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.

Arts visuels, jardins et environnement



SCYLLA, DIANE ET COMPAGNIE

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.

Histoire et mémoire, Jardins et environnement

LES ATELIERS PATRIMOINE

MODE ET PORTRAITS



Au château, de nombreux portraits montrent des personnages représentés dans toute leur splendeur. Ces peintures et ces sculptures sont bien différentes des photos d'aujourd'hui !

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

Société et modes de vie, arts visuels

CHINOIS ET CHINOISERIES AU CHÂTEAU



Visite : dès le XVIII^e siècle, le château se pare d'un décor de chinoiserie très à la mode. A la fin du XIX^e 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, 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 XVIII^e au XX^e siècle.

Atelier : les enfants réalisent chacun un jeu d'autrefois qu'ils emportent avec eux.

Société et modes de vie, Histoire et mémoire

CYCLE 3 LES ATELIERS PATRIMOINE

INITIATION À L'ARCHITECTURE



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

Cette première découverte de l'architecture et de son vocabulaire 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. Après une découverte des ordres et une étude sur les plans du château, les élèves réalisent individuellement pendant l'atelier un travail sur la symétrie des façades du château.

Société et modes de vie, Histoire et mémoire, Architecture et urbanisme

L'ART DES BELLES LETTRES



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

Ensuite, lors de l'atelier les élèves vont écrire à la plume et découvrir l'art de la calligraphie.

Société et modes de vie, Histoire et mémoires, Arts visuels

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



Au cours de la visite, les élèves découvrent ce qui fait de cette maison de campagne ou "maison de bouteille" du XVIII^e siècle, un modèle d'architecture novateur accueillant et intime.

Puis, pendant l'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.

Société et modes de vie, Histoire et mémoire, Architecture et urbanisme

DÉCOUVERTE ARCHITECTURALE DU CHÂTEAU



Les élèves vont découvrir lors de la visite que l'architecture du château de Champs-sur-Marne est le prototype de la maison de plaisance du XVIII^e siècle. C'est une des raisons pour laquelle le perron du château de Champs-sur-Marne ressemble à s'y méprendre au perron de l'Élysée !

La visite aborde toutes les innovations architecturales de cette demeure et permet une première approche du lexique architectural.

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 XVIII^e au début du XX^e siècle ? Quels sont les rapports maîtres et domestiques ? Une visite exceptionnelle de la cuisine est incluse dans ce parcours.

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

ON TOURNE AU CHÂTEAU



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

Lors de l'atelier, les élèves assistent à une projection de plusieurs extraits de film ayant été tournés dans le château.

Puis c'est un jeu qui prend place où chaque élève entre dans la peau d'un professionnel du cinéma : il peut être successivement metteur en scène, décorateur, comédien.... Une restitution du travail de chaque groupe termine l'atelier.

Spectacle vivant, Histoire et mémoires, Arts visuels

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



Au cours de la visite, les élèves découvrent ce qui fait de cette maison de campagne ou "maison de bouteille" du XVIII^e siècle, un modèle d'architecture novateur accueillant et intime.

Puis, pendant l'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.

Société et modes de vie, Histoire et mémoire, Architecture et urbanisme

LES MÉTIERS DU PATRIMOINE



Lors de l'atelier, les élèves découvrent par petits groupes les métiers du château et endossent chacun un rôle : administrateur, conservateur, chargé de médiation ou archiviste. Ils doivent préparer le circuit de visite pour la prochaine réouverture du château.

Visite : l'atelier s'achève par une visite du château avec toutes les explications justifiant le parti 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

RALLYE PHOTO



Vivez une découverte ludique du parc.

Les élèves partent par petits groupes à la découverte du parc munis d'une feuille de route et de leur téléphone portable ou celui de l'adulte accompagnateur. Ils doivent relever les défis photo en faisant appel à leur sens de l'observation.

Une visite parfaite pour une journée d'intégration !

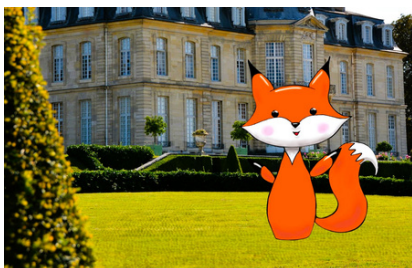
Jardins et environnement, Arts visuels

LES PROPOSITIONS HORS-LES-MURS

VISITE DU CHÂTEAU DEPUIS SA SALLE DE CLASSE - 1H30 D'INTERVENTION

CYCLE 1

LE CHÂTEAU ET LE RENARD



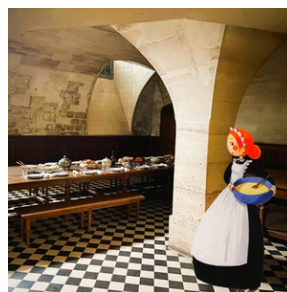
Visitez le château depuis votre salle de classe avec cette activité hors-les-murs !

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.

C'est le moment 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. Une fiche "après visite" vous est proposée, indiquant des pistes d'activités permettant de prolonger la thématique en classe.

CYCLE 2 & 3

LE CHÂTEAU D'ERNESTINE



Visitez le château depuis votre salle de classe avec cette activité hors-les-murs et avec Ernestine, découvrez le château de fond en comble !

Grâce à une projection ludique, pédagogique et interactive, animée par Ernestine, les élèves découvrent l'envers du décor et la vie quotidienne du domaine. 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... Elle explique aussi l'organisation hiérarchique et le rôle de chacun dans le fonctionnement de la maison, les modes de chauffage et d'éclairage, l'hygiène.

CYCLE 4 & LYCÉE

ON TOURNE AU CHÂTEAU



Nous vous proposons un atelier participatif dans votre salle de classe autour des métiers du cinéma. Chacun endosse un rôle et peut être successivement metteur en scène, décorateur, comédien...

Au cours de cet atelier, vous verrez une présentation du château à travers différents extraits de films ayant été tournés sur place (pièces dans lesquelles des scènes ont été réalisées, changements de décors, transformations d'usage des lieux, cadrages choisis, réalité historique...) L'atelier « dans la peau d'un réalisateur ! » sera l'occasion d'une mise en pratique. Un temps de restitution du travail des différents groupes par les élèves est prévu en fin d'activité.

À l'issue de l'activité, nous vous proposons une fiche "après la visite" indiquant quelques pistes permettant de poursuivre la thématique en classe.

VISITE À 360° - 1H00 D'INTERVENTION

TOUS NIVEAUX

VISITE DECOUVERTE DU CHÂTEAU

Une visite à distance en 360° où l'animatrice emmène les élèves à la rencontre du château, de son histoire et de ses collections.

MAÎTRES ET VALETS

En visite 360°, 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.