

DOMAINE DE CHAUMONT-SUR-LOIRE
CENTRE D'ARTS ET DE NATURE

Explore le Château accompagné du Porc-Épic !



DOMAINE
DE CHAUMONT-SUR-LOIRE
CHÂTEAU PARC ÉCURIES

Jeu de piste pour les enfants
de 8 à 13 ans*



*accompagnés d'un adulte

Bonjour à toi petit explorateur, petite exploratrice ! Bienvenue au Château de Chaumont-sur-Loire !

Je suis un porc-épic, mais pas n'importe lequel ! Les architectes du Château m'ont révélé que j'étais l'emblème d'une personnalité historique.

J'ai besoin de ton aide pour retrouver de qui il s'agit car je me suis égaré dans le Château, parmi tous les autres animaux, réels et imaginaires qui décorent les murs, les meubles, les tapisseries.

Au cours de ta visite dans le Château, tu découvriras ces animaux grâce aux énigmes que tu vas devoir résoudre dans ce livret.

Tu obtiendras également un chiffre et une lettre qui t'indiqueront l'emplacement d'une case à colorier sur la dernière page.

Tous ces indices te permettront à la fin du livret de savoir de quelle personnalité je suis l'emblème, afin que je puisse la saluer le jour de sa venue au Château.

Merci de faire attention au mobilier très ancien et très fragile !

Observe-le sans le toucher.



La Chambre de Catherine de Médicis

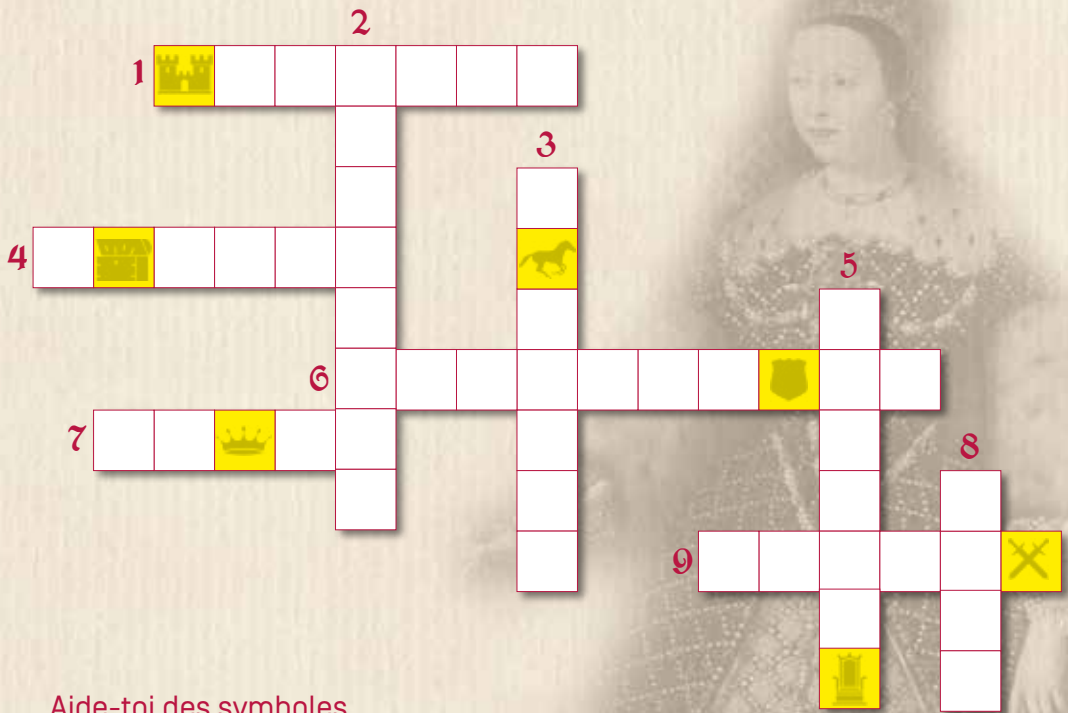
Ton exploration commence par la découverte de la **Chambre de Catherine de Médicis**. Ici, de nombreux animaux sont sculptés sur les meubles et tissés sur les tapisseries. **Résous ce mots-croisés** pour découvrir un animal fantastique caché dans cette pièce. Le vois-tu ?*

HORIZONTAL

- 1 LES ROIS ET LES REINES Y HABITENT
- 4 ON Y RANGE DES CHOSES PRÉCIEUSES
- 6 UNE GRANDE PIÈCE DE TISSU QUI DÉCORE LES MURS
- 7 L'ÉPOUSE DU ROI
- 9 LE SYMBOLE PROPRE À UNE FAMILLE APPOSÉ SUR UN ÉCU

VERTICAL

- 2 BRIQUES ROUGES SERVANT DE CARRELAGE
- 3 NOM D'UNE FAMILLE ITALIENNE DONT UN MEMBRE ÉTAIT REINE DE FRANCE
- 5 ASSEMBLAGE DE MORCEAUX DE VERRE DÉCOUPÉS ET COLORÉS
- 8 CONSTRUCTION PLUS HAUTE QUE LARGE À L'ANGLE D'UN CHÂTEAU



Aide-toi des symboles
dans les cases jaunes pour
remettre les lettres dans
l'ordre :

--	--	--	--	--	--	--	--



Note ici la première lettre du mot trouvé,
ainsi que le numéro correspondant à la ligne
du mots-croisés sur laquelle se trouvent les épées.

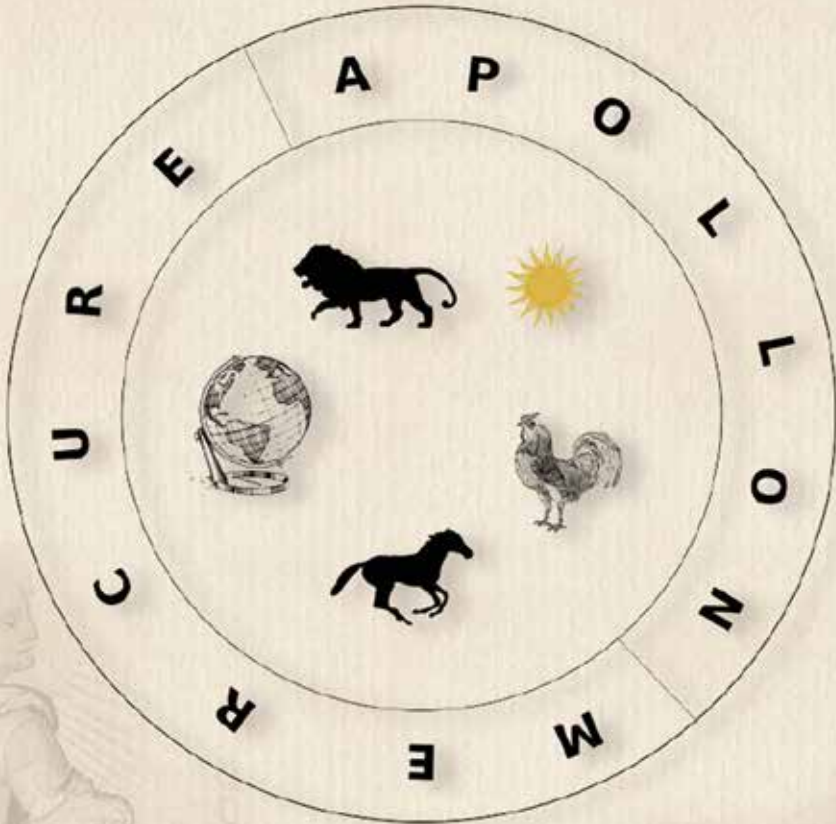
--	--

Colorie cette case à la dernière page du livret, puis les 4 cases sur sa droite.
Colorie également la case **E2** puis 7 cases vers le bas.



La Salle du Conseil

À présent, te voilà dans **la Salle du Conseil**. Au mur, est accrochée la **Tenture des Planètes et des Jours**. Tout comme les rois, les divinités sont représentées par des symboles. Aide-moi à identifier ceux d'Apollon, dieu du temps (sur la tapisserie face au banc) et ceux de Mercure, dieu du commerce (sur la tapisserie dos au banc). Pour cela, **observe** ces deux tapisseries qui se font face et **relie les symboles à leur divinité**. Une divinité peut être associée à plusieurs symboles.





Combien comptes-tu de symboles pour Apollon ?

X 3 =

Note ici la première lettre d'Apollon ainsi que le résultat :

--	--

Colorie cette case à la dernière page du livret, puis les 4 cases sur sa droite.

Combien comptes-tu de symboles pour Mercure ?

Note ici la première lettre de Mercure ainsi que le résultat :

--	--

Colorie cette case à la dernière page du livret, puis les 4 cases sur sa gauche.

Colorie également la case **M9**, puis les 4 cases sur sa gauche.

Le sais-tu ? La Salle du Conseil est la salle la plus grande du Château. Elle servait au 16^{ème} siècle de salle d'audience et de jugement. Le seigneur du Château pouvait aussi y recevoir ses invités pour de grands festins. Aujourd'hui, tu peux y voir au sol un carrelage, appelé majolique, qui représente une scène de chasse. Le prince de Broglie a fait venir ce carrelage d'un palais de Palerme en Sicile en 1898. Il se compose de 1938 carreaux ! La majolique est une faïence dont la technique de fabrication est introduite en Italie par des artisans espagnols.



La Salle des Gardes

Tu entres désormais dans **la Salle des Gardes**. Elle se situe au-dessus du pont-levis, entre deux tours. Observe bien cette salle, tu peux y voir une armure. Elle se compose de différentes parties, dont une qui couvre les mains. Comment se nomme-t-elle ?

Déchiffre le code ci-dessous pour la trouver :



g	i	l	a	c	n	t	e

Note ici la dernière lettre du mot découvert, ainsi que le nombre de colombes dont tu as eu besoin pour le trouver :

Colorie cette case à la dernière page du livret puis 7 cases vers le bas.

--	--

Le sais-tu ? Le coffre que tu peux voir dans la salle a été réalisé à la fin du 16^{ème} siècle à Nuremberg en Allemagne et pèse à vide 250kg ! On y mettait en sécurité tous les documents importants. Pour l'ouvrir, il faut tourner la clé de 4 façons différentes !



L'Escalier d'Honneur

Maintenant que tu es sorti de la Salle des Gardes, observe les 5 fenêtres sur ta droite. **Combien comptes-tu de blasons colorés ? Lève bien les yeux pour n'en rater aucun !**

Conserve ce nombre, tu en auras besoin à l'étape finale du jeu.



La Salle à Manger

Pars à la recherche d'indices dans **la Salle à Manger** dont la table pouvait accueillir près de **40 personnes**. Cette table faisait la longueur de la pièce ! Les invités devaient patienter longtemps avant de manger car la princesse de Broglie arrivait souvent tard. Les invités avaient donc le temps d'admirer le mobilier qui décore la pièce. **Complète les phrases pour retrouver le nom des animaux qui s'y cachent :**

Sur le dressoir (*premier meuble à gauche en entrant dans la salle*) il y a des

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

sculptées dans le bois. C'est aussi l'emblème du roi François 1^{er}.

Associe le chiffre 3 à la lettre sur fond jaune pour obtenir la case à colorier à la dernière page du livret, puis colorie 5 cases vers le bas.

--	--

Sur la tapisserie à gauche de la cheminée, observe le griffon qui se trouve au pied du trône de Didon. C'est une créature au corps de lion et à tête d'

--	--	--	--	--

Associe le chiffre 2 à la lettre sur fond jaune pour obtenir la case à colorier à la dernière page du livret, puis colorie 3 cases vers le bas.

--	--

Regarde bien la frise sur la cheminée. Au centre, des motifs sont sculptés. Tu peux voir un animal avec des cornes : c'est un

--	--	--	--	--

Associe le chiffre 8 à la première lettre sur fond jaune pour obtenir la case à colorier à la dernière page du livret, puis colorie 5 cases vers le haut.

--	--

Associe le chiffre 8 à la dernière lettre sur fond jaune pour obtenir la case à colorier, à la dernière page du livret, puis colorie 6 cases vers le haut.

--	--



La Bibliothèque

Découvre à présent **la Bibliothèque** ! Le prince de Broglie l'a rebaptisée "Salon d'Automne". On pouvait y lire les livres rangés dans les bibliothèques. Au mur, tu peux voir deux tapisseries qui représentent deux épisodes de la vie d'Alexandre le Grand. Tu peux aussi observer deux portraits du 19^{ème} siècle peints par Carolus-Duran. Le premier représente la princesse de Broglie âgée d'une vingtaine d'années. L'autre représente deux de ses enfants. À l'aide des cartels dans cette pièce, **retrouve le prénom de ces enfants**.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

et

--	--	--	--	--	--

Comme tu peux le voir, leur prénom n'a pas le même nombre de lettres. **Combien de lettres supplémentaires composent le premier prénom ?**

$$\square - \square = \square$$

À la dernière page du livret, colorie autant de cases. Commence par la case **W5** puis poursuis vers le bas.

Le sais-tu ? Un cartel est une étiquette, une sorte de carte d'identité apposée à côté d'une œuvre exposée dans un espace. Il comporte nécessairement le nom de l'artiste, le titre de l'œuvre, l'année de réalisation, la technique, les dimensions et le nom du propriétaire.



La Salle de Billard

À présent, observe bien **la Salle de Billard**. À l'époque de la famille de Broglie, les hommes venaient discuter dans cette salle après un copieux repas. Ils pouvaient débattre et jouer au billard. Observe la poutre au plafond, sa représentation ci-dessous n'est pas complète. **Retrouve quel est l'animal manquant parmi les 4 propositions.**



Maintenant que tu l'as trouvé, note combien de lettres composent le nom de cet animal*.

À la dernière page du livret, colorie autant de cases qu'il y a de lettres dans son nom. Commence par la case **A 8** puis poursuis vers le haut.

Le sais-tu ? Le jeu du billard devrait son origine au "jeu de maille" ou "croquet", un jeu d'extérieur, modifié pour être joué sur une table dans une salle réservée. C'est le roi Louis XI qui commande la première table de billard en 1469. Mais c'est sous le règne de Louis XIV que le jeu connaît en France un grand succès.

*Indice : c'est aussi le nom donné à l'héritier du trône



Le Grand Salon

Entre dans **le Grand Salon** et regarde la cheminée, me voilà ! L'objet que je porte sur le dos est un bon indice pour deviner quelle est la personnalité que je représente. Regarde aussi la devise qui m'accompagne : "Cominus et eminus". Elle est écrite en latin. Cela signifie "De près et de loin".

Poursuivons nos recherches. **Combien comptes-tu de fleurs de lys sur le blason de la famille royale ?**



À la dernière page du livret, colorie autant de cases vers la gauche à partir de **J5**.

Retourne-toi et observe le Grand Salon.

Combien comptes-tu d'instruments de musique ?




X 2 =



À la dernière page du livret, colorie autant de cases. Commence par la case **W2** puis poursuis vers la gauche.

Il ne te manque plus que quelques cases à colorier pour découvrir le nom du personnage dont je suis le symbole !

Pour cela, colorie 4 cases à partir de **S9** vers la gauche.



Le sais-tu ? La princesse de Broglie invitait souvent des amis musiciens et artistes, qui formaient un petit orchestre. Elle-même jouait très bien de la harpe et du piano.



Bravo à toi
petit explorateur,
petite exploratrice !

Tu as trouvé de quelle
personnalité je suis le symbole !

Je vais pouvoir la saluer
comme il se doit lors de sa venue
au Château !

Valide ta réponse à l'accueil du
Château pour obtenir ta récompense.

Domaine de Chaumont-sur-Loire
41150 Chaumont-sur-Loire
T. 02 54 20 99 22
contact@domaine-chaumont.fr
www.domaine-chaumont.fr

