

EXPLORATEURS CHANTILLY



VILLE
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE

**ACTIONS PÉDAGOGIQUES
MATERNELLES - PRIMAIRES
2025-2026**

VILLE D'ART ET D'HISTOIRE : UN LABEL RECONNU

Créé en 1985, le label « ville et pays d'art et d'histoire » est attribué par le ministère de la culture aux villes présentant un patrimoine riche et diversifié et qui s'engagent à le valoriser et le rendre accessible à tous. Aujourd'hui, le label regroupe près de 180 villes et «pays» qui forment un réseau sur l'ensemble du territoire national.

L'obtention de ce label et son maintien se traduisent par la signature d'une convention avec la Direction Régionale des Affaires Culturelles (DRAC), définissant quatre missions prioritaires :

- valoriser le patrimoine et sensibiliser les habitants à leur cadre de vie
- initier le jeune public à l'architecture, au patrimoine et à l'environnement dans le cadre scolaire et sur le temps libre,
- concevoir des supports de médiation autour de l'histoire et du patrimoine urbain pour une découverte active de la ville

Un engagement éducatif et des animations de qualité

Dans ce cadre, la ville de Chantilly propose aux scolaires des premier et second degrés, des visites et ateliers permettant d'aborder de nombreux thèmes en lien avec les programmes scolaires et de découvrir le patrimoine local.

Ces actions contribuent à l'éveil d'une curiosité pour l'architecture, le patrimoine et plus largement l'environnement et participent à la constitution de repères et de connaissances qui permettent au futur citoyen d'être actif sur l'évolution de son cadre de vie. Par la richesse de son histoire et la diversité de son patrimoine architectural, naturel, historique, industriel, technique ou encore culinaire, la ville de Chantilly donne ainsi accès à une large palette de domaines artistiques.

Des projets à la carte ou sur mesure

Ce livret vous présente les visites et ateliers proposés par le service « ville d'art et d'histoire » et préparées en concertation avec des enseignants du premier et du second degrés.

Outre ces animations, de nombreux autres thèmes peuvent être proposés. Pour un projet particulier ou une animation en lien avec une notion précise du programme scolaire, n'hésitez pas à contacter le service «Ville d'Art et d'Histoire» qui étudiera les demandes et construira avec vous des activités sur mesure.

Toutes les animations présentes dans ce guide peuvent être adaptées, après discussion avec l'enseignant, pour être intégrées à un projet thématique sur l'année.

SOMMAIRE

DÉCOUVERTE DU PATRIMOINE : MODE D'EMPLOI	P.4
CONSTRUIRE UN PROJET :	
TARIFS ET PARTENAIRES	P.14
HISTOIRE ET ARCHITECTURE	P.6
HISTOIRE ET NATURE	P.8
HISTOIRE ET MÉMOIRE	P.10
ART ET TECHNIQUES	P.11
ANIMATIONS SPECIALES CYCLE 1	P.13
EXEMPLES DE PROJETS	P.15

DÉCOUVERTE DU PATRIMOINE : MODE D'EMPLOI



DES PROFESSIONNELS À VOTRE ÉCOUTE

L'équipe du service « ville d'art et d'histoire » se compose d'un animateur du patrimoine, d'un chargé de l'action éducative et de guides-conférenciers agréés.

L'animateur du patrimoine

Met en oeuvre la politique patrimoniale et éducative du service. Le chargé d'Action Educative conçoit les animations et les documents pédagogiques en concertation avec les enseignants. Il assure les séances de formation des enseignants et aide au montage de projets.

Les visites sont assurées par **des guides-conférenciers agréés** par le Ministère de la Culture à l'issue d'un examen d'aptitude. Spécialisés en histoire et/ou histoire de l'art, ils disposent d'une formation en médiation culturelle et peuvent s'adapter à tous types de publics.

METTRE EN PLACE DES VISITES POUR

- > **Donner des repères temporels**, apprendre à se repérer dans le temps et dans l'espace
- > **Eduquer le regard**, apprendre à lire le paysage (bâti ou naturel) et l'architecture
- > Aiguiser les capacités d'analyse d'une oeuvre ou d'un monument
- > **Découvrir** la notion de patrimoine
- > Développer des aptitudes, asseoir des connaissances
- > Associer le travail d'approche sur le terrain et des **activités d'exploitation** en ateliers pédagogiques
- > Privilégier une **approche sensible et active** du patrimoine
- > Procéder par **expérimentation**
- > Stimuler **créativité** et imagination

MODE D'EMPLOI

Vous avez repéré une animation dans la brochure, vous pouvez contacter le service patrimoine de la ville de Chantilly :

- pour obtenir une présentation détaillée de l'animation ;
- pour programmer une ou plusieurs animations et les adapter si besoin ;
- pour construire une animation « sur mesure » ;
- pour construire un projet pédagogique.

Contact :

Marion Labbe, chargée de l'action pédagogique
m.labbe@ville-chantilly.fr ou 03 44 62 42 08

CONSTRUIRE UN PROJET



Tout au long de l'année scolaire, l'animateur du patrimoine est à la disposition des enseignants pour les aider à mettre en place des actions ponctuelles ou des projets annuels de sensibilisation des élèves au patrimoine et à l'architecture de la ville, dans le cadre des enseignements d'histoire, de géographie ou d'histoire des arts.

1 L'enseignant choisit une animation ou une thématique en fonction de ses objectifs et de son programme de l'année.

2 En concertation avec le service « ville d'art et d'histoire », l'animation retenue est adaptée à la classe et éventuellement associée à d'autres visites de la ville ou de sites partenaires... (voir rubrique « partenaires »). Les visites peuvent aussi s'adapter à un dispositif de l'Education Nationale ou à un programme annuel d'activités.

3 Avant la visite, l'animateur du patrimoine fournit si besoin des documents pédagogiques pour l'enseignant ou pour les élèves, permettant ainsi de préparer efficacement la future animation.

4 La classe est accueillie aux dates et horaires choisis avec l'enseignant. En cas d'annulation, le service doit être prévenu 48h avant l'animation.

TARIFS

Forfait A - visite seule :

90€ par classe
gratuit pour les établissements cantiliens

Forfait B - visite + atelier :

130 € par classe
55 € pour les établissements cantiliens

PARTENAIRES

- Office de tourisme de Chantilly-Senlis
- Association du Pavillon Jacques de Manse
www.pavillondemanse.com
- Domaine de Chantilly
www.domainechedantilly.com
- Potager des Princes
www.potagerdesprinces.com
- France Galop
- Médiathèque de Chantilly
- Syndicat d'Initiative du SAGE la Nonette
- Parc Naturel Régional « Oise-Pays de France »
www.parc-oise-paysdefrance.fr

HISTOIRE ET ARCHITECTURE



DECOUVERTE DU CENTRE HISTORIQUE

Les élèves partent pour une visite découverte de la ville et des monuments emblématiques de son histoire. Ils identifient les différents espaces (rues, édifices majeurs, places, zones bâties ou naturelles, bâtiments anciens ou contemporains...).

Objectifs :

- Sensibiliser à la notion de patrimoine et de sauvegarde
- Découvrir l'évolution urbaine
- Situer l'architecture dans le temps
- Connaître les personnalités locaux importants

Durée : de 1h30 à 2 heures

Distance parcourue : 1,2 km

CHANTILLY AU XIXE SIÈCLE

Les élèves découvrent le XIXe siècle, période faste à Chantilly marquée par l'arrivée des courses hippiques, du train et la réputation de sa dentelle à travers l'Europe.

Objectifs :

- Découvrir une époque
- Sensibiliser à l'artisanat local
- Découvrir l'activité hippique et son lien avec le développement de la ville

Durée : de 1h30 à 2 heures

Distance parcourue : 1 km

CHANTILLY IL Y A 100 ANS

Les élèves pistent les monuments cantiliens à partir de cartes postales anciennes et observent l'évolution des modes de vie, et les aménagements urbains qui ont été nécessaires en un siècle.

Pour cette visite, la classe est répartie en groupes. Chacun est muni d'un appareil photo pour capturer l'image d'aujourd'hui et la comparer à celle d'autrefois.

Objectifs :

- Susciter le sens de l'observation
- Comparer les modes de vie
- Appréhender la notion d'urbanisme
- Se situer dans le temps

Durée : de 1h30 à 2 heures

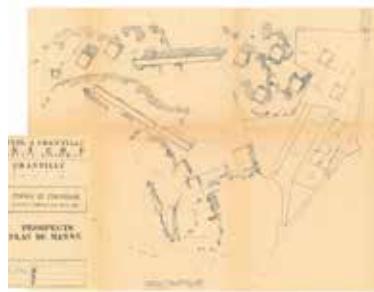
Distance parcourue : 1 km

Matériel à prévoir : si possible, plusieurs appareils photos

LIEN AVEC LE PROGRAMME :

Cycle 2 : Questionner l'espace et le temps

Cycle 3 : Les représentations du monde et de l'activité humaine - Découvrir son environnement proche - Mieux habiter - Se loger, travailler, se cultiver, avoir des loisirs en France - La France, des guerres mondiales à l'Union Européenne



LE BOIS-SAINT-DENIS : DECOUVERTE DU QUARTIER HIPPIQUE

Présentée comme «Capitale du cheval», Chantilly doit cette appellation à ses Grandes Ecuries, son hippodrome et à son quartier hippique : le Bois Saint-Denis. Complètement aménagé pour le cheval : voirie, signalétique, équipements,... découvrez ce quartier pas comme les autres.

Objectifs :

- Découvrir le monde hippique et sa relation avec le territoire
- Comparer différents styles d'architecture
- Découvrir l'évolution urbaine et démographique

Durée : de 1h30 à 2 heures (suivant le niveau et le projet)

Distance parcourue : 1,5km



LE COQ CHANTANT : CHANTILLY DU XX^e SIÈCLE

Témoin de la période de reconstruction et expansion des villes, le Coq Chantant est l'un des quartiers les plus récents de Chantilly. Les élèves observent, avec des photographies aériennes, des plans et documents d'archives, l'évolution de ce vaste terrain et découvrent la nécessité d'aménager un quartier pouvant accueillir des centaines de familles après le 2^{de} Guerre Mondiale.

Objectifs :

- Appréhender la notion de reconstruction et ses enjeux
- Observer et décrire l'architecture du XX^e siècle
- Découvrir l'évolution urbaine et démographique

Durée : 1h à 1h30

Distance parcourue : 1km

HISTOIRE ET NATURE

L'EAU ET LES CANAUX DE CHANTILLY

Au cours d'une balade commentée, les élèves découvrent les canaux aménagés par André Le Nôtre pour ses magnifiques jardins et les grandes notions de l'hydraulique. Observations, questions, comparaisons, différentes techniques sont utilisées pour faire comprendre le rôle et les usages de l'eau à Chantilly aujourd'hui et autrefois.

Objectifs :

- Initier au vocabulaire technique lié à l'eau
- Observer des documents anciens (plans, gravures,...)
- Découvrir des personnages historiques importants

Durée : 2 heures

Distance parcourue : 1km

Les enfants devront être équipés de chaussures de marche.

➤ Nous vous recommandons vivement d'associer cette animation à une visite du Pavillon de Manse, abritant la reconstitution de la machine élévatrice des eaux qui alimentait en eau les jardins de Chantilly. www.pavillondemanse.com

LIEN AVEC LE PROGRAMME :

Cycle 2 : Questionner l'espace et le temps

- Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets

Cycle 3 : Les représentations du monde et de l'activité humaine - Le temps de rois

Découvrir son environnement proche -

Mieux habiter - Se repérer, se déplacer -

Identifier les enjeux liés à l'environnement



LA FORÊT DE CHANTILLY

La visite aborde la véritable histoire de la forêt, son évolution, l'importance des princes de Chantilly dans son agrandissement et ses aménagements. Le guide explique aussi les différents usages de la forêt aujourd'hui et le nécessaire équilibre entre toutes ces activités pour un développement durable.

Objectifs :

- Explorer un espace naturel
- Susciter le sens de l'observation, la curiosité
- Se repérer dans l'espace
- Sensibiliser aux enjeux écologiques

Durée et distance : variables en fonction du projet pédagogique

Les enfants doivent être équipés de bonnes chaussures. Prévoir aussi un vêtement de pluie, un pull, un chapeau, une bouteille d'eau en fonction de la saison.

ATTENTION : visite possible uniquement l'après-midi

HISTOIRE ET NATURE

SPECIAL CHEVAL

La ville de Chantilly est mondialement connue comme « capitale du cheval ». A travers deux visites, de l'écurie aux pistes de courses, les élèves découvrent les différents métiers, le vocabulaire et l'architecture du monde du cheval.

INSOLITE

VISITE D'UNE ÉCURIE DE COURSES

Les élèves de pénètrent dans une des écuries du quartier hippique de Chantilly. La visite est alors l'occasion de comprendre l'organisation d'une écurie, d'analyser son architecture avec le vocabulaire adapté mais aussi de croiser des professionnels et découvrir le quotidien de ces métiers.

Objectifs :

- Découvrir l'univers hippique
- Enrichir le vocabulaire
- Observer et décrire un cadre de vie spécifique

Durée : 1h30

ATTENTION : visite possible uniquement le matin



UN APRES-MIDI AUX COURSES

A l'occasion d'une visite de l'hippodrome, les élèves découvrent l'histoire du lieu à l'aide de photos et plans anciens mais aussi toutes les étapes d'une course : préparation des chevaux, pesée des jockeys, passage au rond de présentation, passage de la ligne d'arrivée, douche des chevaux,...

En partenariat avec France Galop



Objectifs :

- Sensibiliser aux enjeux de l'activité hippique sur le territoire
- Faire une lecture de paysage
- Découvrir la vie de l'un des plus vieux hippodromes de France

Durée : 2 heures

Attention : pour les adultes, prévoir le prix d'entrée à l'hippodrome

Visite proposée uniquement les jours de courses (nous consulter)

HISTOIRE ARTS ET TECHNIQUES VISITES - ATELIERS



LES ANIMAUX DANS LA VILLE

Motifs sculptés, vitraux, statue équestre, les animaux sont très présents dans la ville. Cette animation en deux séquences permet aux élèves d'aborder toute la diversité de la représentation des animaux dans l'architecture et l'espace urbain.

Séquence 1 : Au cours d'une balade dans la ville, les élèves repèrent et décrivent les différentes représentations d'animaux sur les monuments de la ville.

Séquence 2 : En salle, chacun réalise un animal en terre à modeler, en s'aidant des différents lieux visités lors de la séquence 1.

Objectifs :

- **Susciter l'observation et la curiosité**
- **Découvrir différentes matières**
- **Initier à la notion de volume**
- **Observer une façade**

Durée : deux ½ journées

Distance parcourue : 1 km

Matériel à prévoir :

- une blouse ou un grand T-shirt pour protéger les vêtements lors de l'atelier
- quelques boîtes à chaussures pour remporter les travaux des élèves.

LA PHARMARIE DES PRINCES DE CONDÉ

INSOLITE
Au cœur de la ville, la chapelle Saint-Laurent conserve la magnifique collection de pots à pharmacie de l'ancien hospice installé à Chantilly au XVIII^e siècle par les princes de Condé. Les élèves découvrent les végétaux, les minéraux et les animaux qui componaient les médicaments (parfois étranges!) sous l'Ancien-Régime et la façon dont on se soignait. En partenariat avec la Fondation Condé.

Objectifs :

- **Susciter l'observation et la curiosité**
- **Soliciter les sens**
- **Initier à l'histoire de la médecine**
- **Connaître les personnages historiques**

Durée : 1h30

Possibilité de compléter la visite avec un atelier créatif animé par un artiste-plasticien. Nous contacter pour plus d'informations.



LA DENTELLE DE CHANTILLY



Pendant plusieurs siècles, la ville de Chantilly fut un haut-lieu de production de dentelle. D'abord blonde, cette dentelle devint noire au XIX^e siècle et fut célèbre dans toute la France sous le nom de « Chantilly ». A l'occasion d'une visite du musée de la dentelle, les élèves découvrent tout l'univers de cet artisanat oublié en 3 étapes : les origines, puis les étapes de fabrication de la dentelle aux fuseaux avec une démonstration par une dentellière et enfin la production et l'utilisation de la dentelle aujourd'hui.

Objectifs :

- Découvrir la technique de la dentelle aux fuseaux
- Observer des pièces artisanales uniques
- Appréhender l'organisation d'un centre de production de dentelle
- Initier à l'histoire de la mode
- Initier à différentes approches artistiques (selon expositions temporaires)

➤ BON À SAVOIR : chaque année, le musée accueille deux expositions temporaires pour faire découvrir toute l'influence de la dentelle dans les créations contemporaines et dans divers domaines artistiques (mode, photographie, dessin, etc.). N'hésitez pas à nous contacter pour connaître l'exposition en cours.

Durée : 1h30 si visite seule, ou deux ½ journées si visite + atelier

LES VITRAUX DE NOTRE-DAME

L'église Notre-Dame de l'Assomption est le monument fondateur de la ville de Chantilly. Edifiée en 1692, son aspect et ses décors ont connu plusieurs évolutions transformations. Les élèves traversent les siècles en observant la diversité des motifs de l'ensemble des vitraux qui illumine le monument récemment restauré.

Objectifs :

- Comprendre l'histoire locale
- Découvrir la technique de l'art du vitrail
- Décrire un style architectural

Durée : 1h ou 2h30 si visite + atelier

Possibilité de compléter la visite avec un atelier création d'un vitrail avec des matières adaptées et sans risque pour les élèves.

LIEN AVEC LE PROGRAMME :

Cycle 2 : La représentation du monde - L'expression des émotions - Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques

Cycle 3 : Les représentations du monde et de l'activité humaine - La représentation plastique et les dispositifs de présentation - Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

DÉCOUVERTES SPECIALES CYCLE 1



Objectifs :

- Observer son environnement
- Découvrir différentes matières
- Associer à des perceptions les sens qui correspondent

LES VEGETAUX SOUS TOUTES LES FORMES

Les élèves découvrent tous les bienfaits et utilisations des fleurs et des plantes : celles qui guérissent, qui décorent, qui teintent ou encore qui inspirent les légendes ! Roses, lilas, sapins, tilleuls, lin, coton, blé... Par le toucher, la vue voire le goût quand cela est possible, les élèves découvrent les plantes sous toutes leurs formes ! Cette visite est aussi l'occasion de découvrir deux sites cantiliens : le musée de la dentelle et la pharmacie des Princes de Condé.

Durée : 1h30 chaque visite



EN VOIR DE TOUTES LES COULEURS

Bleu azur, rouge gueules, corail, kaki... les couleurs sont partout ! Elles décorent, habillent, contrastent, illuminent. Quelles sont les couleurs naturelles et les couleurs artificielles ? Comment obtient-on telle ou telle couleur ? Qu'appelle-t-on les pigments ? Nous expliquons tout cela aux élèves, le temps d'une promenade en ville, les yeux grand ouvert, pour observer toutes les couleurs qui nous entourent.

Durée : 1h30

L'ART ET LA MATIÈRE

Car il n'y a pas d'art sans matière, intéressons-nous un peu à elle ! Fonte, bronze, faience, soie, pierre, verre... Les matières utilisées pour créer sont nombreuses ! Quelles sont leurs origines ? Comment sont-elles travaillées ? Les élèves partent en explorer la ville, de l'hôtel de ville à l'hémicycle du duc d'Aumale, à la recherche des matières qui décorent.

Cette sortie peut être complétée avec une visite de l'atelier d'un artiste travaillant le métal !

Durée : 1h30

(si visite de l'atelier d'atelier, prévoir 2 visites de 1h30)

Possibilité de compléter la visite avec un atelier créatif animé par un artiste-plasticien: peintures végétales, compositions florales,... Nous contacter pour plus d'informations.

HISTOIRE ET MÉMOIRE

LA GUERRE 14-18 À CHANTILLY

De novembre 1914 à 1916, Joffre, général en chef de l'armée française, établit son quartier général à Chantilly, en raison de sa situation à l'arrière des lignes de combat et pour sa liaison ferroviaire avec Paris. Pendant deux ans, de cet emplacement stratégique, Joffre va ainsi organiser ses troupes et entretenir une guerre d'usure contre les Allemands.

A l'occasion d'une visite de la ville (monument aux morts, cimetière Bourillon, statue du maréchal Joffre, hôtel du Grand Condé...) et à l'aide de documents d'archives (photos, cartes postales, documents, ...), les élèves découvrent les différentes répercussions de la Première Guerre mondiale sur la ville de Chantilly (présence du grand quartier général et du maréchal Joffre au Grand Condé, ambulance Lovenjoul, conditions de vie des cantiliens, ateliers de « camoufleuses »...). Lecture de paysage et analyse de monuments sont facilitées par la mise à disposition d'un livret illustré à remplir et à réexploiter en classe.

Objectifs :

- Sensibiliser à la notion de devoir de mémoire
- Comprendre le rôle de la ville pendant la Grande Guerre
- Connaître les dates clés, les grands personnages et les monuments commémoratifs
- Observer des documents d'archives

Durée : 1h30 à 2h

Distance parcourue : 1.2 km

Possibilité de compléter la visite avec un temps d'observation d'archives municipales dans une salle de la mairie. Les élèves peuvent, par exemple, retracer le parcours d'un soldat, le cheminement de la municipalité pour l'installation d'un monument aux Morts,...



EXEMPLES DE PROJET À L'ANNÉE

CHANTILLY ET LE CHEVAL

PREMIER TRIMESTRE

- Visite La ville au fil des siècles (pour appréhender la ville dans son ensemble et dans l'histoire).
- Visite-atelier La représentation du cheval dans la ville (visite dans la ville avec repérage des statues équestres, sculptures, décors en rond de bosse et frise en carreaux peints représentant des chevaux, suivie d'un atelier modelage).



DEUXIÈME TRIMESTRE

- Visite d'une écurie de course dans le quartier du Bois Saint-Denis, quartier hippique de Chantilly, pour découvrir le cheval de course.
- Visite et animation aux Grandes Ecuries - Musée du Cheval en partenariat avec le Domaine de Chantilly pour découvrir le cheval de spectacle.

TROISIÈME TRIMESTRE

- Visite de l'hippodrome un jour de courses.

Projet réalisé avec les élèves de moyenne et grande sections de l'école maternelle des Tilleuls

EXEMPLES DE PROJET À L'ANNÉE

L'ARCHITECTURE AU FIL DES SIÈCLES

LE CENTRE-VILLE : DU XVI^E AU XIX^E SIÈCLE

- Visite découverte de l'architecture du centre-ville de Chantilly: au départ devant l'entrée des Grandes Ecuries pour observer le petit château datant de la Renaissance, le grand château reconstruit au XIX^e siècle. Le parcours en ville permet ensuite d'observer des monuments du XVII^e et XVIII^e siècles.
La visite s'appuie également sur des plans anciens, cartes postales, archives, etc.

LE BOIS-SAINT-DENIS ET LE XIX^E SIÈCLE

- Visite du quartier hippique de Chantilly, le Bois-Saint-Denis, pour découvrir le développement urbain lié à l'essor des courses. L'architecture singulière mais aussi l'organisation du ce quartier atypique et de nombreuses anecdotes sont abordées tout au long du parcours.

LA CANARDIÈRE ET LE COQ CHANTANT : XIX^E ET XX^E SIÈCLES

- La canardière est le pendant du Bois-Saint-Denis. Quand l'un se développait au sud pour accueillir écuries et professionnels du monde hippique, l'autre - au nord- était aménagé pour loger les ouvriers employés aux usines ou, plus tard, chez Guilleminot.
Le parcours se termine dans le quartier du Coq Chantant, qui marque l'entrée de Chantilly dans l'époque moderne. La construction du quartier donne l'élan pour l'aménagement de nombreux équipements du quotidien : collège, lycée, médiathèque, centre de loisirs, gymnase, etc.

Projet réalisé avec les élèves de CP-CE2 de l'école élémentaire du Coq Chantant et les élèves de CM1-CM2 de l'école Paul Cézanne

EXEMPLES DE PROJET SUR UNE JOURNÉE

LES VÉGÉTAUX SOUS TOUTES LES FORMES

LE MUSÉE DE LA DENTELLE DE CHANTILLY

- Visite guidée du musée de la dentelle pour découvrir l'histoire de cet artisanat délicat réputé à travers l'Europe au XIXe siècle qui a fait vivre plus de 1000 ouvrières dentellières dans la Région. Rose, tulipe, marguerite, glycine,... à partir de planches anciennes, les enfants recherchent les différents types de végétaux qui décorent la chantilly. La visite aborde aussi les plantes utilisées pour créer des tissus : coton, lin, chanvre que les enfants peuvent voir et toucher sous forme de fleurs et les différentes étoffes issues de la transformation. Et enfin les plantes utilisées en teinture comme la camomille, le bleuet, le dahlia ou encore la garance.

LA PHARMACIE DES PRINCES DE CONDÉ

- Visite de la pharmacie des Princes, lieu caché et insolite où se trouvent baume, onguents, pilule et potions... d'étranges remèdes anciens. De la racine à la graine, en passant par la tige et les fleurs, les plantes ont toujours été considérées comme guérisseuses et sources de bienfaits. Par les sens, les élèves les enfants découvrent les plantes qui soignent et les précieux pots à pharmacie en faïence des Princes de Condé.

- Possibilité de compléter les visites avec un atelier créatif réalisé en classe avec un de nos partenaires : les élèves décorent leur pot à pharmacie en carton, dessinent leurs motifs de dentelle à l'aquarelle, réalisent leur composition en fleurs séchées....
Tarif sur demande.

Projet réalisé avec les élèves de grande section de l'école maternelle des Tilleuls



EXEMPLES DE PROJET SUR UNE JOURNÉE

HISTOIRE ET ENVIRONNEMENT

L'EAU ET LES CANAUX DE CHANTILLY

- Visite en ville sur les traces des jardins disparus d'André Le Notre : comment le célèbre jardinier a transformé le paysage cantilien au XVIIe siècle ? Que reste-t-il de ses jardins ? Quel impact ont-ils aujourd'hui sur notre environnement ? Cette visite permet d'adopter une double approche : historique et environnementale afin de sensibiliser les élèves à la protection de toutes les formes de leur patrimoine local et ce qui les lie.

Cette visite peut être réalisée « à deux voix » en partenariat avec un agent du Syndicat de la Nonette pour sensibiliser les élèves à la gestion actuelle de la ressource en eaux.

- Visite du Pavillon de Manse pour découvrir le fonctionnement de la machine de Manse, unique en Europe.

Projet réalisé avec les élèves de moyenne et grande section de l'école maternelle Vernaudon

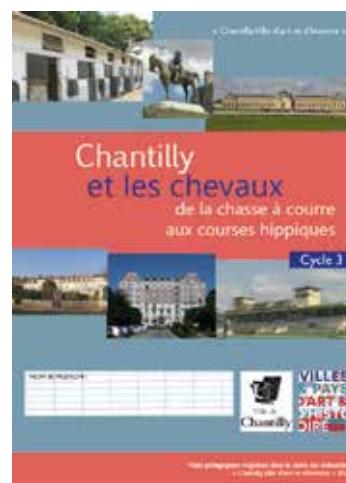
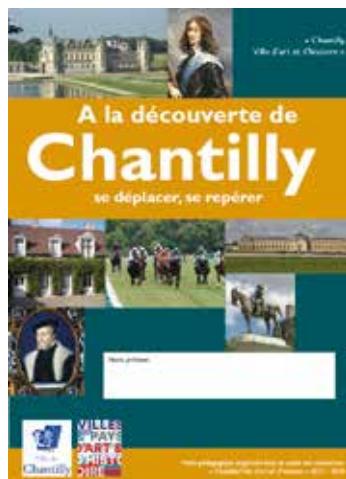
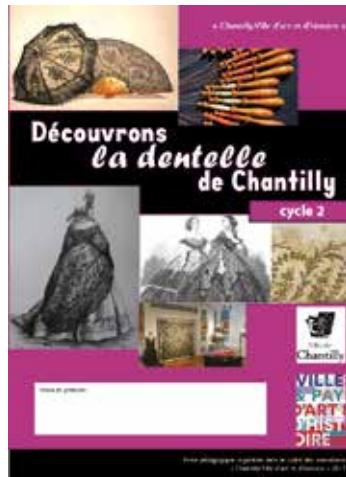
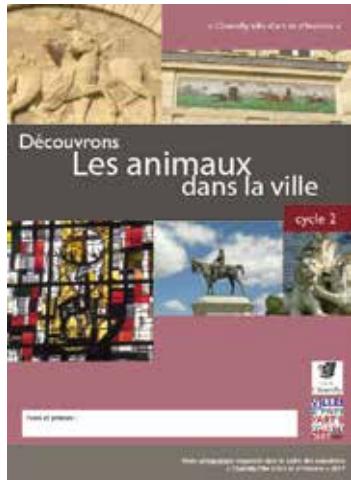
LA FORET DE CHANTILLY

- Visite-randonnée pour observer les caractéristiques de la forêt et l'explorer au fil des siècles : de la Renaissance, avec l'empreinte d'Anne de Montmorency, les routes percées par André Le Notre à la demande du Grand Condé au XVIIe siècle, l'implantation de poteaux forestiers au XVIIIe siècle... La visite permet également d'aborder la crise sanitaire, liée au réchauffement climatique, que traverse actuellement le massif.
- Conférence sur la biodiversité possible avec l'association la Clairière des sources qui propose un riche catalogue de conférences et animations pour sensibiliser le public aux enjeux environnementaux. Tarif sur demande.

Projet réalisé avec les élèves du CP au CM2 de l'école élémentaire du Bois-Saint-Denis

LIVRETS

A l'issue de chaque visite, les élèves repartent avec un livret à compléter. Celui-ci reprend ce qui a été dit pendant la visite et contient des documents à réexploiter en classe.







RENSEIGNEMENTS RÉSERVATIONS PROJETS CULTURELS ET PEDAGOGIQUES

Marion Labbe

Chargée de l'action éducative
Ville de Chantilly
11, Avenue du Maréchal Joffre
60500 Chantilly
03 44 62 42 08
m.labbe@ville-chantilly.fr
www.ville-chantilly.fr