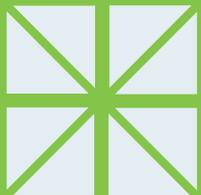


CHÂTEAU DE
LA ROCHE-GUYON
HISTOIRE ET CRÉATION



MONUMENT

HISTORIQUE



Jeune public //
centre de loisirs



LES ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES POUR LES CENTRES DE LOISIRS

L'Établissement Public de Coopération Culturelle du Château de La Roche-Guyon reçoit chaque année plus de 15 000 enfants, de la maternelle au lycée, de tous les départements environnants.

Nous proposons un programme de rallyes, d'ateliers ou parcours à thèmes qui s'inscrit dans les possibilités de sorties.

Chaque proposition est conçue en fonction de l'âge des enfants afin d'aborder, de manière ludique et dans un cadre insolite, les spécificités du chateau en privilégiant l'interactivité et l'observation



in situ. Par le jeu, les enfants découvrent en s'amusant.

Les rallyes sont conçus avec un niveau de difficulté dans les énigmes propre à la diversité des âges représentés au sein d'un groupe, permettant à chacun, petits, moyens et grands, de participer et de s'amuser ensemble. Il en est de même pour les ateliers.

Le Château de La Roche-Guyon et le Conseil départemental du Val d'Oise souhaitent que ces récréations au Château permettent à des jeunes issus d'horizons différents, de découvrir



un site unique en Île de France.

Nous accueillons les centres de loisirs, soit en **demi-journée** : pour une **visite guidée sous forme de rallye**, soit en **journée** :

- pour la visite-rallye qui permet une découverte de l'histoire du château selon un axe privilégié, suivie ou précédée d'un atelier.

- pour le parcours-atelier, au cours duquel la découverte des lieux devient le support d'une démarche artistique.

QUELLE JOURNÉE AU CHÂTEAU CHOISIR ?

Nos propositions sont adaptées à un large public, et s'adressent à toutes les tranches d'âges des enfants présents au sein du groupe, quel que soit le thème choisi. En revanche, tous les rallyes et ateliers ne sont pas proposés pour tous les niveaux.

Nous restons à votre disposition pour vous renseigner et vous conseiller :

Nathalie Michel, chargée des publics

nathaliemichel@chateaudelarocheGuyon.fr -01 34 79 76 30

		de 4 à 6 ans	de 7 à 10 ans	de 10 à 12 ans	de 12 à 15 ans
rallye-ateliers	Si le Moyen-Âge m'était conté				
	Si l'astronomie m'était conté				
	Archiloc, le magicien étourdi				
	À l'assaut de la forteresse				
	Le rallye diabolique				
	Sur les traces d'Indiana Jones				
	Opération Cobra				
	La malédiction d'Ortopia <i>Halloween uniquement</i>				
parcours artistiques	Carnet de voyage				
	Photographies retrouvées				
ateliers au potager	Les habitants de la terre				
	Les insectes alliés du jardinier				
	Secrets de plantes				



LES RALLYE-ATELIERS



Si le Moyen-Âge m'était conté et/ou de l'astronomie

Une visite ludique

Il était une fois de jeunes enfants devenus de petits soldats, partant à la découverte d'une étrange forteresse. Après un repérage devant une maquette, les élèves partiront à la découverte des lieux du Moyen-Âge et apprendront à les identifier au cours d'une visite ludique, interactive et ponctuée de contes.

Deux ateliers thématiques au choix

L'atelier Blason, frissons (en demi-journée ou journée)

La réalisation d'un « Bouclier qui fait peur » les ouvrira au langage des armoiries. Loto boum, Bout d'tissus, et bien d'autres jeux, vont permettre aux jeunes de découvrir la vie et les usages au Moyen-Âge.

L'atelier Quand Titours rencontra Petite Ourse (uniquement en journée)

Quelle aventure ! Nous jouons, nous dormons sur un gros ballon, d'ailleurs pas toujours éclairé. Et quand Titours vient s'en mêler, quelle histoire ! Le voilà prêt à ramener dans sa famille, une étoile tombée du ciel !

C'est sous la voûte étoilée d'un planétarium et au travers de jeux que les enfants vont percer les mystères du grand bleu.



Archiloc, le vieux magicien

Un rallye

Comment conjurer un sortilège jeté par Archiloc, un vieux magicien étourdi ?

Les enfants doivent retrouver les morceaux du grimoire éparpillés dans le château et ainsi réparer l'erreur d'Archiloc.

L'atelier Blason Fantastique

Tout en découvrant l'art et les codes de réalisation des armoiries. Les enfants créeront leur propre blason en faisant appel aux mythes et à leur imaginaire.



À l'assaut de la forteresse

Un rallye

Les enfants partent à l'assaut de la forteresse. Un parcours dont les étapes sont parsemées d'épreuves et d'énigmes destinées à mesurer leur courage, leur force et leur vivacité d'esprit.



L'atelier Quand les blasons nous parlaient

Après une initiation au langage du blason, moyen de communication au Moyen- Âge, et à la symbolique des armoiries, les jeunes réalisent leurs propres écus en respectant les « règles de l'art ».

L'atelier Initiation à la calligraphie

Les enfants découvriront les différentes étapes de construction de la forteresse de La Roche-Guyon : château troglodytique, donjon, fortifications, corps de logis... Entre parchemin, enluminure et lettrine, ils appréhenderont l'histoire, les techniques, les matières et la symbolique des écrits médiévaux. Chacun pourra réaliser son prénom d'après un modèle alphabétique et repartira avec sa création qu'il aura décoré et agrémenté selon ses envies.



Le rallye diabolique

Un rallye

D'énigmes en énigmes, ce rallye lance les enfants sur les traces du Chronoscaphe, capricieuse machine à voyager le temps. Le professeur Mortimer confie une mission aux enfants ; retrouver la lettre de la princesse Agnès et la faire repartir au Moyen-Âge.



L'atelier Bulles d'histoire

Cet atelier est une sensibilisation à la technique et au langage de la bande dessinée. Une initiation ludique au cours de laquelle les jeunes réalisent une BD en miniature.





La bande dessinée au château



Un rallye

La statuette de la déesse Tara a été égarée. Or, tous les mille ans, elle doit être présentée à la lumière du jour sous peine de voir s'abattre une malédiction. Devenant de véritables détectives du passé, les enfants doivent retrouver des indices laissés par d'autres aventuriers, indices qui mèneront peut-être jusqu'à la statuette.

L'atelier bulle d'histoire

L'aventure est mise en image au cours d'un atelier bande dessinée. Onomatopées et bulles feront revivre ou imaginer le suspense et l'émotion.



Opération Cobra

Un rallye

Deux unités spéciales sont chargées de neutraliser, de toute urgence, une arme biologique. Mallette suspecte, codes secrets, ces unités sauront-elles déjouer le plan de l'agent XX 009 ? Une mission possible ou impossible ?

L'atelier Bulle d'histoire - atelier Bande dessinée

L'aventure est mise en image au cours d'un atelier bande dessinée. Onomatopées et bulles feront revivre ou imaginer le suspense et l'émotion.



La Malédiction d'Ortopia (uniquement pour Halloween)



Un rallye

L'âme de la sorcière Ortopia, est condamnée à errer entre deux mondes. Suivez les indices, retrouvez les énigmes, les enfants doivent tout mettre en œuvre afin de la libérer de la malédiction.

L'atelier Blason fantastique

Tout en découvrant l'art et les codes de réalisation des armoiries. Les enfants créeront leur propre blason en faisant appel aux mythes et à leur imaginaire.

Ce rallye est proposé uniquement aux vacances de la Toussaint.



Carnet de voyage



Cette journée atelier, exclusivement artistique, se déroule selon un principe un peu différent. Les enfants sont conviés à partir pour un « voyage dans le château ». Le donjon, le cabinet de curiosités, la bibliothèque, la crypte... constitueront autant d'étapes dont ils conserveront le souvenir. Ils garderont la mémoire de cette aventure dans un carnet de voyage réalisé à l'aide d'empreintes, de détails, de souvenirs et d'impressions collectés sous forme de dessins réalisés au pastel.



Photographies retrouvées



Atelier itinérant

À partir de cartes postales anciennes du Château de La Roche-Guyon photographiées entre 1900 et 1930, les élèves seront invités à observer et analyser ces images afin de retrouver les lieux des prises de vues anciennes. Ils chercheront plus précisément à retrouver le point de vue du photographe, et créeront à nouveau une photo avec le même cadrage et point de vue que celui-ci. Les cartes postales « originales » sont un point de départ pour appréhender l'architecture du lieu, aborder des notions historiques et techniques sur la photographie. Les appareils photographiques seront prêtés par le château.





Les habitants de la terre



Qu'y a-t-il sous nos pieds, de quoi la terre est-elle faite, comment est-elle arrivée là, qui la fabrique et pour qui, de quoi les plantes ont-elles besoin pour vivre ?

Au cours de cet atelier, les élèves regarderont les plantes de près et s'apercevront du lien entre le sol, ses habitants et les végétaux. Parcours découverte dans le potager, collecte des ingrédients, suivi du semis d'une graine dans un godet que chacun emporte avec lui.

Atelier proposé de mai à septembre



Les insectes alliés du jardinier



Coccinelles, abeilles et papillons, les alliés du jardinier. Au fil d'une promenade dans le potager, les enfants, tels des naturalistes partent en expédition. Ils font connaissance avec la faune du jardin, et s'aperçoivent que grâce à leur présence le jardin est plus beau et plus vivant. C'est la découverte de la notion d'écosystème. Dans la deuxième partie de l'atelier, les enfants confectionnent un abri à insectes pour installer dans leur jardin ou celui de l'école.

Atelier proposé de mai à septembre



Secrets de plantes



Parcours sensoriel dans le potager au cours duquel les enfants découvrent des plantes sauvages ou cultivées et leurs usages. Collecte de végétaux destinés à la réalisation d'un herbier en dernière partie d'atelier.



P

Le stationnement des cars

Parking gratuit à l'entrée de La Roche-Guyon (en arrivant par Bonnières, à droite au rond-point, voir plan p11). Prévoir 5 minutes de marche jusqu'au château.

Le stationnement devant le château est formellement interdit.



L'accueil

Prévoir d'arriver 15 minutes avant le début de la visite. L'heure indiquée sur le contrat correspond au début de l'activité.

Le point de rendez-vous se trouve dans la cour des écuries (voir plan p11). Le responsable se présente à l'accueil pour informer de l'arrivée de son groupe et pour régler le solde de la visite, il est alors informé du déroulement de la journée et rencontre son intervenant. Le groupe ainsi que les accompagnateurs doivent rester au point d'accueil, dans les écuries (précisé sur le plan) et envoyer les élèves aux toilettes.

Les travées des écuries peuvent être occupées par des expositions, merci de veiller au respect des lieux et des œuvres exposées.

Les retards

Merci d'informer le service réservation en cas de retard. Si celui-ci est supérieur à 20 minutes, nous nous réservons le droit de modifier ou d'annuler le programme prévu (voir les conditions de vente au dos de votre dossier de réservation). En effet ces retards perturbent l'organisation des visites et animations pédagogiques et sont préjudiciables aux groupes ponctuels. Pour le bon déroulement de votre journée, prévoyez des temps de transport suffisants.

Les vestiaires

Aucun vestiaire n'est prévu pour les sacs : si vous le pouvez, merci de les laisser dans le car. Pour des raisons de sécurité et de confort, les élèves doivent être libres de leurs mouvements, nous déconseillons les sacs durant la visite.

La nourriture et les boissons sont interdites sur le parcours de visite. En été, l'enseignant ou les accompagnateurs peuvent emporter avec eux une bouteille d'eau.



Les toilettes

Des toilettes sont réservées aux groupes dans les écuries (voir plan p11). En raison du risque de dégradations, les élèves doivent toujours être sous la surveillance d'un adulte dans tous les lieux. Nous conseillons de les accompagner en petits groupes, afin de faciliter le passage, la surveillance et le respect des lieux.

Organisation des animations

Les parcours de visite se déroulent partiellement en extérieur : prévoir des tenues adaptées à la saison (casquettes en cas de beau temps et/ou des vêtements de pluie). Le château comporte de nombreuses marches, dont les plus difficiles pour l'accès au donjon : nous conseillons de recommander aux élèves de bonnes chaussures de marche et des tenues confortables. Nous rappelons que le donjon peut être fermé en cas d'intempéries, pour des raisons de sécurité.

Les ateliers et visites sont conçus pour une seule classe. Les animations doivent se dérouler en présence des accompagnateurs, sous l'autorité des guides/intervenants qui en assurent le bon déroulement. Ces derniers se réservent le droit d'interrompre l'activité en cas d'indiscipline. Nous comptons sur votre participation active dans l'encadrement durant les animations.



Le déjeuner

Pendant l'hiver, le château met à disposition un espace couvert à l'abri du vent et en cas d'intempéries (nombre de places assises limitées), sous réserve de laisser les lieux propres. Il est situé dans les écuries. Durant les beaux jours, de nombreux lieux de pique-nique sont très agréables dans le village : bords de Seine, espace vert à proximité du parking... (sacs poubelle à la disposition des groupes à l'accueil du château, poubelles dans les écuries et le village).

Le calme

Nous attirons votre attention sur le fait que les espaces du château sont publics et accessibles, notamment pour les expositions, à l'ensemble des visiteurs dont il convient de respecter la quiétude des lieux et des œuvres exposées. Les enfants doivent toujours être sous la surveillance d'un adulte. Les jeux collectifs ne sont pas autorisés dans les cours du château. De larges espaces en bords de Seine et à proximité du parking sont disponibles à cet effet.



Le potager

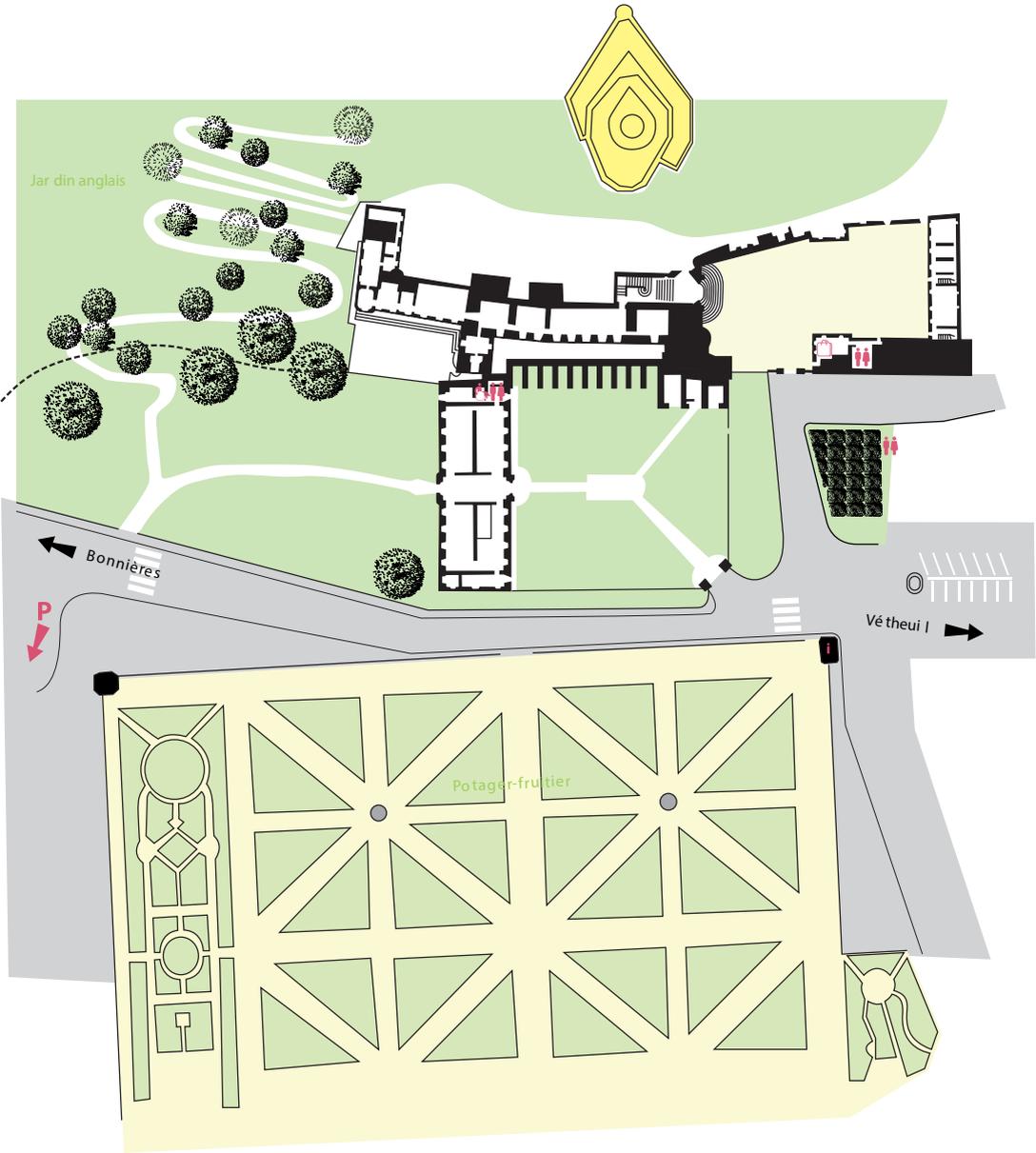
Le potager est en accès libre. Cependant les enfants restent bien sûr sous l'autorité des enseignants et des accompagnateurs.



La boutique du château

Des cartes postales, livres et autres souvenirs sont en vente dans la boutique située dans la cour d'honneur du château (à droite en entrant par la grille du haut, voir plan p11). Ouverture de 10h00 à 17h00, sans interruption pendant le déjeuner. Vous trouverez p13 une bibliographie indicative de livres disponibles.

LE PLAN DU SITE



COLORIER SA VENUE





1000 ANS D'HISTOIRE

Le premier Château de La Roche-Guyon était entièrement creusé dans la falaise, dissimulé aux regards ennemis. Au XIV^e siècle, un corps de logis, protégé par une enceinte, est construit au pied de la falaise, tandis qu'au sommet s'élève depuis la fin du XII^e siècle un solide donjon de pierre. Défendu par une double enceinte qui épouse sa forme en éperon, il est relié au manoir par un passage creusé dans le roc. Sa position dominante, au-dessus des vallées de la Seine et de l'Epte, lui donne une valeur stratégique inestimable.

Jusqu'au XV^e siècle, le domaine appartient aux Guy de La Roche qui donnent leur nom au village. La mort de Guy VI à Azincourt fait tomber le château aux mains des Anglais.

À la Renaissance, il revient à la famille de Silly, qui entreprend l'agrandissement du corps de logis. Le château oublie son passé militaire pour devenir une agréable résidence seigneuriale. François I^{er}, Henri II puis Henri IV viennent y séjourner pendant leurs parties de chasse.

Au XVIII^e siècle, l'esprit des Lumières souffle sur La Roche-Guyon. Le Duc de La Rochefoucauld et sa fille, la Duchesse d'Enville, entreprennent de grands travaux. Entrée monumentale, écuries, pavillons, terrasses se fondent dans la forteresse médiévale.

Turgot, Condorcet, Young se réunissent dans le grand salon, la bibliothèque ou le petit théâtre, joyau secret du château. Un observa-

toire astronomique est installé dans la tour sud-est. Le village est doté d'un système d'adduction d'eau moderne, d'une filature de coton, d'une briqueterie...

Au XIX^e siècle, le Duc de Rohan hérite du domaine. Il réaménage l'ancienne chapelle troglodytique et lui donne sa forme actuelle. Victor Hugo, Lamartine et Montalembert ont séjourné au château à cette époque.

En février 1944, Rommel s'y installe avec son état-major. Des casemates, creusées dans la falaise, sont



réutilisées par l'armée allemande sous l'occupation. Dans les années 50, Edgar P. Jacobs choisit le village et le château de La Roche-Guyon comme cadre de l'album de Blake & Mortimer *Le piège diabolique*. Le « Chronoscaphe », dans les « boves » du château, est le témoin scénographique de la bande dessinée.

BIBLIOGRAPHIE

Le château de La Roche-Guyon, collection Itinéraire, Editions du Patrimoine, Paris, 2018.

Le seigneur sans visage, Viviane Moore, Flammarion, Paris, 2010.

Le Piège Diabolique, E.P. Jacobs, Editions Dargaud, Paris, 1962.

Le château de La Roche-Guyon, Geneviève Daufresne et alii, Ouest-France, Rennes, 1998.

Châteaux forts et fortifications de France, Jean Mesqui, Flammarion, Paris, 1997.

DURÉE

Une visite et un atelier durent chacun environ 1h30

Groupe de 30 participants maximum

TARIFS

En journée :
forfait par groupe : 260€

En demi-journée (visites guidées à thème) :
forfait par groupe : 130€

Frais de dossier : 4,50€
Gratuit pour les accompagnateurs (dans la limite de l'encadrement prévu)



VENIR À LA ROCHE-GUYON

Depuis Paris (1h30)

Par l'autoroute A15

Prendre l'A15 direction Cergy-Pontoise, puis continuer sur la N14. À hauteur de Magny-en-Vexin, prendre la deuxième sortie « Hodent / Vernon » puis suivre la direction Vernon et La Roche-Guyon.

Par l'autoroute A13

Prendre l'A13 direction Rouen. À hauteur de Mantes-la-Jolie, prendre la sortie n°11, puis suivre la direction Limay puis Vétheuil / La Roche-Guyon.

Depuis Rouen

Prendre l'autoroute A13 direction Paris. Prendre la sortie n°15 « Chauffour », puis suivre la direction Bonnières-centre. Traverser le pont en direction de Bennecourt puis à droite vers La Roche-Guyon.

JOURS D'OUVERTURE DU CHÂTEAU

Tous les jours, du premier week-end de février à fin novembre

ACCUEIL DES GROUPES

Nous accueillons les groupes du lundi au vendredi à partir de 10h, jusqu'au 30 novembre, à l'exception des vacances de Noël, uniquement sur réservation.

INFORMATIONS & RÉSERVATION

Nathalie Michel, chargée des publics
nathaliemichel@chateaudelarocheguyon.fr
01 34 79 76 30
Du lundi au vendredi de 14h à 17h

Établissement public
de coopération culturelle

1, rue de l'Audience

95780 La Roche-Guyon

service.accueil@chateaudelarocheguyon.fr

www.chateaudelarocheguyon.fr

01 34 79 74 42

GPS : lat 49°4'51" long 1°37'42"

