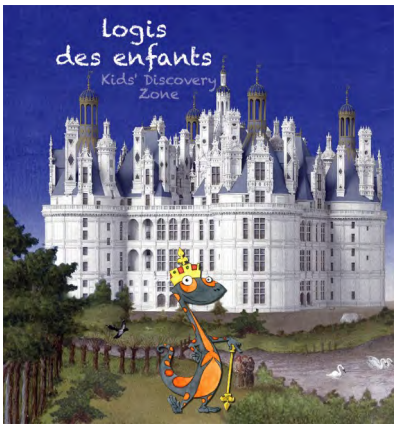
domaine national de Chambord

LE LOGIS DES ENFANTS

Dossier de présentation

SOMMAIRE



Page 3 Communiqué de presse (mai 2022)

Page 4 L'esprit du Logis des Enfants

Page 5 Les grandes thématiques

Page 6 Plan d'implantation

Page 7 Liste des dispositifs de médiation

Page 8 Autour de François 1er

Page 10 Construire Chambord

Page 14 La Forêt des petits

Page 16 Explorer le château

Page 18 Commissariat et équipe de production

Page 19 Mécènes et partenaires

Page 20 Informations pratiques

COMMUNIQUÉ DE PRESSE
Chambord, mai 2022

CHAMBORD INAUGURE LE LOGIS DES ENFANTS

Accessible à tous, sans supplément au droit d'entrée, dès le 20 mai 2022

Au sein de Chambord, ce nouvel espace de 100 m² est un lieu singulier où tout est objet d'apprentissage, qui sollicite tous les sens du jeune public et intègre les enjeux de transmission des savoirs. Cette nouvelle proposition, qui s'ajoute aux ateliers, jeux et expériences, vient encore enrichir l'offre de Chambord dédiée aux familles et à leur découverte du patrimoine.

Le printemps 2022 coïncide avec le lancement d'un **grand programme de médiation à destination des familles** grâce à l'ouverture du ***Logis des enfants*** : trois nouvelles salles dédiées au jeune public dans le château, une grande première ! **Dix-neuf activités**, pour mieux connaître Chambord, la Renaissance ou encore François Ier, y sont proposées. Dispositifs numériques sur bornes tactiles, manipes interactives, expérience sonore, décors grandioses : le ***Logis des enfants*** se veut un espace de **découvertes**, **d'expérimentations** et de **rencontres sensibles**, totalement **inédit**.

Parmi les **installations ludo-éducatives** développées **pour les plus grands** :

- la grande « Matériauthèque » qui invite à découvrir (et toucher) les matériaux de construction du château,
- l'impressionnant portrait grandeur nature de François Ier animé grâce à l'intelligence artificielle,
- la reconstitution spectaculaire du décor d'un manuscrit présentant le roi en majesté. Les enfants peuvent prendre place sur le trône à la place de François Ier, vêtus du manteau royal et des attributs du pouvoir !

Les plus jeunes visiteurs n'ont pas été oubliés : à travers une forêt magique en découpes de bois, **les 3-7 ans** découvrent une **zone d'éveil où tout invite au jeu et à la détente** : cabane sonore pour entendre les « bruits » emblématiques de Chambord, maison de poupée « Renaissance » pour apprendre à meubler le logis du roi, bibliothèque nichée au cœur d'un petit château...

***

Le *Logis des enfants* fait partie d'un vaste plan de médiation dédié au jeune public et aux familles sur lequel le Domaine national de Chambord travaille depuis 2020. Il comprend :

- la création de nouveaux ateliers pour les familles pendant les vacances scolaires (**initiation à la sculpture sur tuffeau**, « **Graine de jardinier** », etc.)
- la mise en place d'**animations pour les anniversaires**
- le lancement d'un **rallye-nature d'1h30** à télécharger sur la plateforme **LégendR** pour découvrir le patrimoine naturel et bâti autour du château [en partenariat avec Orange et RendR].

Chambord lance également, en mai 2022, un dispositif pédagogique à destination des scolaires : ***Raconte-moi Chambord***. Né de l'envie d'accompagner professeurs et élèves dans les apprentissages liés à Chambord (la Renaissance, le règne de François Ier, la construction de l'État moderne, etc.) mais aussi d'aller à la rencontre de publics éloignés ou empêchés, le programme comprend la mise à disposition d'une **série de vidéos éducatives à visionner gratuitement** sur le site internet de Chambord et la mise en place d'un **atelier hors-les-murs**.

L'ESPRIT DU LOGIS DES ENFANTS

Le plaisir de la découverte

Après l'expérience significative des *Cabinets de découverte* conçus à l'occasion de l'exposition-anniversaire des 500 ans du château en 2019, le Domaine national de Chambord a souhaité créer un nouvel espace de médiation permanent dédié aux familles et au jeune public : Le **Logis des enfants**.

Pensé comme un lieu de curiosité, d'expérimentation et de questionnement, il propose de nombreuses activités ludo-éducatives. Les unes font appel aux capacités d'observation, de déduction, d'imitation. Les autres invitent à la construction libre, à l'exploration sensorielle ou à la détente.

***

Dispositifs numériques, manipulations, jeux de construction et d'observation, expérience sonore… Chaque enfant trouvera au sein du Logis des activités adaptées à ses envies, distrayantes et pédagogiques.

Le Logis des enfants est aménagé dans un véritable logis de la Renaissance. Il se déploie dans trois salles du canton François Ier, au 2e étage du château.

Les activités sont organisées en quatre grandes thématiques :

AUTOUR DE FRANÇOIS IER
CONSTRUIRE CHAMBORD
LA FORÊT DES PETITS
EXPLORER LE CHÂTEAU

Objectifs

Impliquer les enfants dans la visite (un patrimoine inclusif)

Enrichir l'expérience de visite

Favoriser la découverte du patrimoine par le jeu et l'expérimentation

Développer/approfondir les connaissances sur Chambord, François Ier, la Renaissance (programmes scolaires des classes de CM1, 5e, Seconde...)

Offrir un moment de détente, de pause au cœur de la visite

Créer des souvenirs et une sensibilité au patrimoine

Fidéliser les visiteurs - Donner envie de vivre et revivre Chambord

LES GRANDES THÉMATIQUES

AUTOUR DE FRANÇOIS IER

Quatre activités aident les enfants à se familiariser avec le roi bâtisseur de Chambord. Ils peuvent revêtir le manteau royal et s'installer sur le trône ou se mesurer à un François Ier grandeur nature animé par l'intelligence artificielle. Ils sont également invités à répondre à un quiz pour déterminer leur emblème personnel et à découvrir les 11 châteaux bâtis par François Ier.

CONSTRUIRE CHAMBORD

Les enfants découvrent les matériaux et les conditions de construction du château grâce à plusieurs activités ludiques. Une grande matériauthèque constituée d'échantillons à toucher, de cartes interactives et de véritables œuvres issues des collections du château, permet de comprendre les caractéristiques des matériaux et leurs usages dans la construction. Ils peuvent ensuite mettre leurs connaissances à l'épreuve en répondant à un quiz numérique. Deux autres activités invitent à la découverte d'objets archéologiques « oubliés » par les premiers bâtisseurs de Chambord et à mieux connaître les métiers anciens du chantier.

LA FORÊT DES PETITS

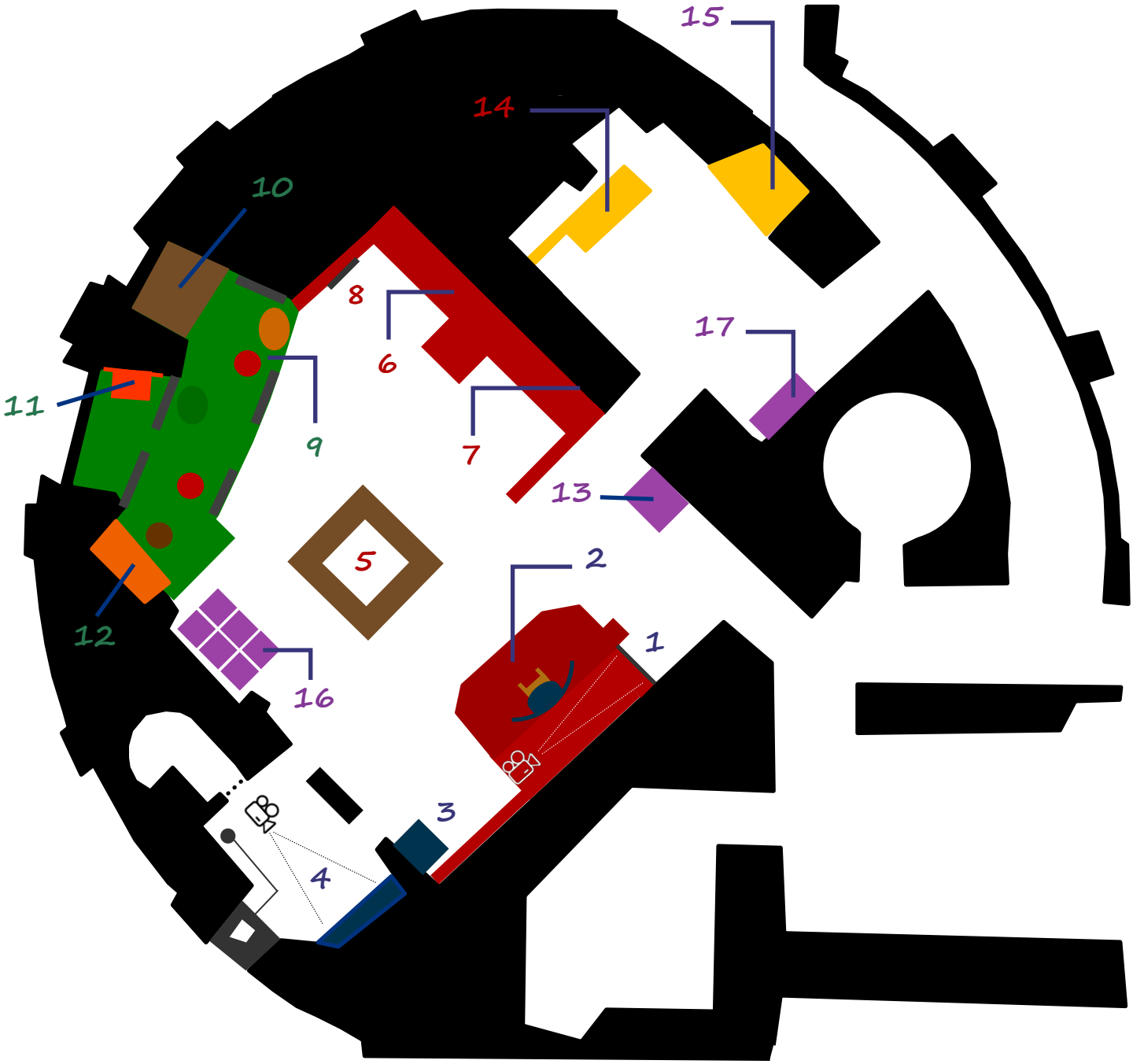
Les plus jeunes visiteurs profitent d'un univers entièrement conçu pour eux, dans un décor féérique de découpes de bois représentant le château et sa forêt. Ils accèdent d'abord à un espace de détente avec une bibliothèque, peuplé de poufs champignons et souche d'arbre, de coussins feuilles ou animaux ! Les enfants profitent également de petits jeux éducatifs : jeu de cubes pour reconstruire le château, cabane sonore pour écouter les « bruits » de Chambord, logis miniature à meubler comme à la Renaissance.

EXPLORER LE CHÂTEAU

Six activités permettent aux enfants de se familiariser avec l'architecture du château et son évolution au fil du temps : un modèle réduit de l'escalier à double révolution, une projection animée interactive pour comprendre le projet architectural de François Ier, des poufs-puzzles pour reconstituer des images du château à différentes époques et une application sur table tactile interactive proposant trois mini-jeux dont un « cherche et trouve » géant autour des hôtes et visiteurs emblématiques de Chambord.

PLAN D'IMPLANTATION

Tour François Ier - 2e étage du donjon



LISTE DES DISPOSITIFS DE MÉDIATION

Autour de François Ier

1 Mesure-toi au roi

2 Monte sur le trône à la place du roi !

3 Quel serait ton emblème si tu étais roi ?

4 Quels chantiers !

Construire Chambord

5 Objets perdus ! Une histoire des premiers ouvriers de Chambord

6 Matériauthèque - Pupitre d'exploration

7 Matériauthèque - Musée des matériaux

8 Matériauthèque - Matière Quiz

14 À la tâche !

La forêt des petits

9 Le Coin des Histoires

10 Cabane sonore

11 Apprenti-bâtisseur

12 Le petit logis Renaissance

Explorer le château

13 L'escalier prodige

15 Le roi change ses plans

16 Poufs puzzle : le château en images (XVIe-XXe siècles)

17 Table tactile interactive : joue avec Chambord !

Mesure-toi au roi

Rencontre avec le plus grand des rois

Une toise mobile permet de se mesurer au (grand) roi François Ier selon deux unités de mesure, le système en vigueur au XVIe siècle (toises-pieds-pouces) et le système métrique actuel.

Le portrait en pied de François Ier, projeté sur un écran, est animé grâce à l'Intelligence Artificielle pour apporter une rencontre sensible avec les visiteurs*. Le roi salue, tourne la tête, cligne des yeux, bouge les bras et les jambes, comme s'il était vivant face à nous !

Types d'activités :
Manipe mécanique, projection vidéo

Expériences – savoirs :
J'apprends à lire ma taille sur une toise selon les systèmes de mesure anciens et actuels – Je convertis les résultats dans l'un ou l'autre système.
J'identifie François Ier physiquement – Je découvre sa forte stature en comparant ma taille à la sienne.

*Le portrait de François Ier est issu des collections du Domaine national de Chambord. Il s'agit d'une huile sur bois du début du XVIIe siècle (peintre de l'École française), dont l'original est exposé au rez-de-chaussée du château.

Monte sur le trône à la place du roi

Revêtir le grand manteau royal, la couronne, les attributs du pouvoir et monter sur le trône à la place de François Ier : c'est maintenant possible !

Inspiré par une enluminure du XVIe siècle, Chambord recrée un décor royal pour permettre aux jeunes visiteurs de se mettre en scène et de se photographier « en majesté ». Les petits souverains d'un jour sont invités à partager leur plus belle image sur les réseaux sociaux, accompagnée du hashtag #EnMajestéAChambord

Types d'activités:
Décor-reconstitution, jeu d'imitation

Expériences – savoirs :
Je me mets en scène et me photographie dans la posture d'un roi.
J'identifie François Ier physiquement – Je découvre les attributs du pouvoir et les représentations royales.

Quel serait ton emblème si tu étais roi ?

Une borne tactile interactive invite les enfants à répondre à un amusant test de personnalité pour déterminer leur emblème royal, leur attribut et leur devise. Seront-ils plutôt loup ou licorne, dragon ou colombe ?

En renseignant leur adresse de courriel, ils reçoivent à la maison l'image de leur blason personnalisé.

Le test est composé de 8 questions à choix multiples.

Types d'activités :
Dispositif numérique, quiz de personnalité

Expériences – savoirs :
Je lis et je réponds à des questions – Je fais mes propres choix – Je découvre ma personnalité à travers mon animal-emblème, mon attribut et ma devise – Je reçois un souvenir de ma visite.

Quels chantiers !

Une activité pour reconstruire les châteaux du roi

Épris d'architecture, François Ier a fait construire, reconstruire ou agrandir 11 châteaux dans le Val de Loire puis l'Ile-de-France. Par un geste mécanique amusant (actionner une corde pour soulever une pierre), les enfants font apparaître un à un les châteaux du roi sur une carte interactive et découvrent ce qu'il appréciait particulièrement dans chacun d'eux.

Type d'activité :
Installation numérique interactive

Expériences – savoirs :
J'apprends à lire une carte.
Je découvre la carte de France au XVIe siècle – J'identifie les châteaux de François Ier et les localise – Je comprends leurs fonctions et/ou leurs qualités architecturales – Je perçois la vie itinérante d'un roi et le déplacement géographique des grands chantiers de construction (du Val de Loire vers la Région parisienne et la Picardie).

AUTOUR DE FRANÇOIS I^ER

La grande matériauthèque

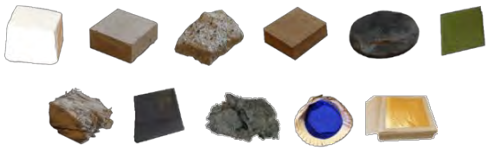
4 activités en 1 !

Quelle pierre a été utilisée pour bâtir le château ?
D'où provenait-elle ?
Comment était le sol à l'époque de François Ier ?
Les fenêtres ont-elles toujours été vitrées ?
Avec quel matériau sont couverts les toits ?
A quoi ressemble le fer avant d'être forgé ?

La grande matériauthèque répond à toutes les questions que les enfants se posent sur les matériaux de construction et le chantier de Chambord !

Types d'activité :
Installation interactive, manipulation, dispositif numérique, présentation d'objets anciens.

Expériences – savoirs :
Je touche et j'observe – Je m'interroge et tente de répondre moi-même à mes questions. – Je mets à l'épreuve mes connaissances. Je découvre les matériaux employés dans la construction d'un château à la Renaissance – J'associe des matériaux à leurs caractéristiques physiques et à leurs usages – Je découvre la valeur patrimoniale d'objets anciens.



Pupitre d'exploration

L'activité comprend des échantillons de matériaux à toucher et/ou observer :

- Bloc de calcaire tendre, dit tuffeau
- Bloc de calcaire dur
- Fragment de mortier de chaux
- Plaque d'ardoise
- Bois de chêne
- Loupe de fer non forgée
- Fragments de verre
- Carreau de terre cuite
- Fragment de torchis (sous cloche de fer)
- Plaque de plomb (sous cloche de fer)
- Feuilles d'or (sous cloche de fer)
- Lapis-lazuli : sous forme de pierre et de peinture (sous cloche de fer)

Sont-ils tendres ou durs, fragiles ou solides, lisses ou rugueux, transparents ou opaques ? Sont-ils naturels ou transformés par l'homme ? A quoi ont-ils pu être employés dans la construction ?
Les enfants s'interrogent et tentent de répondre eux-mêmes à leurs questions par la découverte sensorielle.

Les Cartes Matériaux

Des cartes illustrées interactives permettent aux enfants de mieux connaître les matériaux (origine, provenance, usages dans le château, qualités, faiblesses) et de les associer aux échantillons pour les renommer correctement.

Munies de capteurs, les cartes s'éclairent si les enfants les placent au bon endroit.

CONSTRUIRE CHAMBORD

Le Musée des Matériaux

Des œuvres anciennes, issues des collections du château, prennent exceptionnellement place dans la grande matériauthèque pour illustrer l'usage des matériaux à Chambord.

Grâce à un bouton-poussoir placé au-devant des échantillons, les œuvres associées s'éclairent !

- Décors sculptés en tuffeau du XVIe siècle (putto, couronne, coquille, candélabre)
- Éléments de serrurerie d'origine au chiffre de François Ier (targettes)
- Panneau supérieur de porte du XVIe siècle, sculpté d'une salamandre
- Châssis de fenêtre vitré du XVIIe siècle
- Ornements de plomb du XIXe siècle (fleur de lys, salamandre, flammèche)
- Maquette créée en 2019 à l'occasion de l'exposition des 500 ans du château (« Chambord, 1519-2019 : l'utopie à l'œuvre ») pour restituer les décors disparus des parties hautes du château.

Matière Quiz

Une borne tactile interactive invite enfants et parents à répondre à un quiz de 10 questions pour mettre à l'épreuve leurs connaissances sur les matériaux et les travaux de construction du château. En fonction du nombre de bonnes réponses, ils remportent des lettres de nomination pour travailler sur le chantier de Chambord.

Seront-ils nommés superintendant des travaux, maître-maçon ou plutôt manœuvre ?

Les lettres de nomination, inspirées par un modèle du XVIe siècle, comportent une copie de la véritable signature de François Ier et peuvent être envoyées par mail.

CONSTRUIRE CHAMBORD

À la tâche !

Une activité d'observation pour répondre à 4 questions.

Six tailleurs de pierre fictifs, rémunérés « à la tâche », ont gravé leurs marques personnelles sur un mur de tuffeau reconstitué à hauteur d'enfant.

Les participants se glissent dans la peau du *contrerolleur* (contrôleur) du chantier de Chambord pour vérifier leur travail. Ils répondent à quatre questions d'observation et de déduction puis soulèvent les clapets pour vérifier leurs réponses.

Type d'activité : jeu d'observation et de déduction.

Expériences – savoirs :

Je lis et j'observe – Je compte seul ou à l'aide d'un boulier – Je fais des calculs simples et/ou complexes (conversions) – J'analyse et je déduis – Je vérifie mes réponses.

Je me familiarise avec certains métiers du chantier de Chambord – Je découvre les conditions de travail et de rémunération de certains tailleurs de pierre – Je comprends la valeur historique des marques de tâcherons – Je découvre des prénoms anciens.

Objets perdus

Une histoire des premiers ouvriers de Chambord

Une vitrine à hauteur d'enfants, intégré dans un banc, permet d'exposer des vestiges du XVI^{e} siècle mis au jour au cours de fouilles archéologiques dans les fosses d'aisance du château (récipients, dés à jouer, pièces de monnaie).

Deux grands « cartels-livres » invitent à découvrir l'histoire émouvante de ces objets, « oubliés » par les premiers bâtisseurs de Chambord.

Types d'activités :
Médiation écrite interactive, présentation d'objets anciens.

Expériences – savoirs :

Je lis et j'observe – Je m'interroge et tente d'identifier des objets anciens – J'essaie de comprendre leur origine et les conditions de leur découverte – Je ressens (éventuellement) des émotions.

Je saisis la fonction des objets et leur origine – Je comprends leur valeur historique et patrimoniale – Je découvre le travail de l'archéologue – Je comprends le fonctionnement des latrines du château.

CONSTRUIRE CHAMBORD

CONSTRUIRE CHAMBORD

CONSTRUIRE CHAMBORD

LA FORÊT DES PETITS

Le Coin des Histoires

Confortablement installés sur des coussins, à l'intérieur d'un majestueux décor de château et de forêt, les enfants profitent d'un moment de détente.

Une petite bibliothèque propose de consulter des imagiers, des albums illustrés et des bandes dessinées dédiés à Chambord, au patrimoine du Val de Loire, à l'histoire de France, à la forêt et à la nature.

Types d'activités :
Lecture, manipulation, détente.

Expériences – savoirs :
Je lis et je touche – Je me détends et me repose – Je découvre des livres sur des thèmes variés et en prends soin.

La Cabane sonore

Les enfants pénètrent dans un cube d'écoute aménagé comme une cabane pour entendre les sons emblématiques du château et de la forêt de Chambord. Installés confortablement sur des coussins, ils apposent leurs mains sur des formes découpées en bois qui, munies de capteurs, déclenchent les sons associés.

Types d'activités :
Expérience sonore interactive, détente.

Expériences – savoirs :
Je touche et j'écoute – Je me détends – Je me concentre et tente de reconnaître les bruits et sons que j'entends – Je me transpose à la Renaissance et au cœur de la forêt par l'ouïe.
Je découvre les sons de la forêt : les animaux qui la peuplent, la rivière – Je m'initie à la musique à l'époque de François Ier – Je perçois l'ambiance d'un chantier de construction au XVIe siècle (outils, chariots, animaux…)

Les sons du château à la Renaissance :

- Les bruits du chantier de construction au XVIe siècle
- Un morceau de musique Renaissance : La *volunté* d'Albert de Rippe, luthiste de François Ier, interprété par l'ensemble Doulce Mémoire

Les bruits de la forêt de Chambord :

- Le brame du cerf, à l'automne
- Des sangliers en forêt : la laie et ses petits, l'abreuvement dans la rivière, les grognements et le combat
- Le chant des oiseaux de Chambord : le Geai des chênes, le Pinson des arbres, le Pic noir, le Coucou gris…
- L'écoulement de la rivière du Cosson

Le Petit Logis Renaissance

Comme dans une maison de poupée, les enfants aménagent une chambre du XVIe siècle avec du mobilier et des textiles miniatures. Ils comprennent ainsi, de façon amusante, le mode de vie et l'ameublement du château à l'époque de François Ier. Les enfants peuvent suivre un modèle ou laisser libre cours à leur imagination pour meubler la pièce.

Accessoires mis à disposition : tentures murales, tapis, estrade, lit à baldaquin, coffres, table, fauteuil, dressoir.

Type d'activité :
Jeu de construction et d'imagination.

Expériences – savoirs :
Je reconnais l'usage d'objets mobiliers – J'identifie la place de chacun dans la pièce ou je leur définis une place – Je compose un ensemble cohérent – J'invente, j'imagine (jeu libre) – Je reproduis un modèle (jeu dirigé).
Je me familiarise avec l'ameublement, le décor et les fonctions d'une chambre à la Renaissance – Je comprends le mode de vie nomade d'un souverain – Je découvre le métier ancien de fourrier.

Apprenti-bâtisseur

Au sein de l'espace chauffé de la Forêt des petits, les enfants jouent les « architectes en herbe » pour créer leur propre château ou reproduire la forme simple de celui de Chambord avec un jeu de cubes en bois. Le coffre des apprentis-bâtisseurs contient des dizaines de cubes, pavés, cylindres, cônes et pyramides en hêtre non traités, aux bords adoucis, bien adaptés aux petits.

Expériences – savoirs :
Je reconnais des formes géométriques de base – J'assemble des solides pour former des constructions stables/ des formes définies – J'invente, j'imagine (jeu libre) – Je reproduis un modèle (jeu dirigé).
Je me familiarise avec la représentation simple de la grande façade du château (construction plane) et/ ou la forme simplifiée du donjon.

Type d'activité :
Jeu de construction et d'imagination.

LA FORÊT DES PETITS

LA FORÊT DES PETITS

L'escalier prodige

Un modèle réduit de l'escalier à double révolution a été imprimé en 3D grâce aux relevés laser de haute précision réalisés par les élèves et professeurs de l'École Polytech Orléans. Il permet de démontrer la perfection architecturale de l'escalier de Chambord, composé de deux volées de marches absolument jumelles s'enroulant l'une au-dessus de l'autre autour d'un même noyau central.

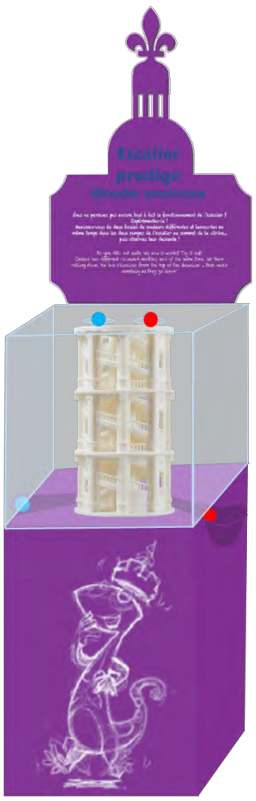
Les concepteurs et bâtisseurs de Chambord ont fait preuve d'une formidable ingéniosité pour le construire !

Pour percevoir le fonctionnement de l'escalier, rien de tel que de l'expérimenter !

Les visiteurs sont invités à se munir de deux boules de couleurs différentes, à les lancer en même temps dans les deux rampes de l'escalier au sommet de la vitrine… puis à observer leur descente.

Expériences – savoirs :
J'observe et j'analyse la course des balles – Je déduis les résultats de l'expérience.
Je comprends la structure de l'escalier – Je perçois son caractère exceptionnel et la prouesse de ses créateurs.

Type d'activité :
Manipulation mécanique.



Poufs-puzzles : le château en images (XVI^{e}-XIX^{e} siècle)

Quand le mobilier devient ludique !

Six grands cubes imprimés sont mis à la disposition des visiteurs pour servir d'assise. Ils sont aussi prétextes à s'amuser en formant des puzzles géants!

Remis dans l'ordre et le bon sens, ils composent ensemble six images du château à différentes époques, selon différents points de vue et techniques de représentation.

Type d'activité :
Jeu d'observation et de manipulation (puzzle).

Expériences – savoirs :
J'observe, j'associe et je place dans le bon ordre les cubes pour former des vues complètes.
J'identifie l'époque des représentations – Je découvre différentes techniques de représentation – Je perçois l'évolution du château et de ses abords au fil du temps.

Le roi change ses plans !

Un film animé pour comprendre l'un des « secrets » de Chambord.

Guidés par une attachante salamandre animée, les enfants reconstituent une maquette interactive pour comprendre le changement de plans du donjon voulu par François Ier vers 1526. L'activité comprend un petit film animé et des pièces de puzzle munies de capteurs qui permettent de reconstituer les plans intérieurs successifs du donjon de Chambord.

Type d'activité :
Projection animée interactive.

Expériences – savoirs :
Je lis et j'exécute des commandes, guidé par un personnage animé (pièces de « puzzle » à placer au bon endroit).
J'identifie les grandes parties du château (donjon, ailes, enceintes) et les étapes de construction de Chambord – Je comprends l'évolution du plan du donjon et les raisons des changements – Je perçois la forte implication de François Ier dans la construction du château.

Table tactile interactive : Joue avec Chambord !

Un nouveau dispositif numérique pour favoriser l'observation active !

L'application propose cinq mini-jeux éducatifs sur le château et son domaine.

Mini-jeu n°1 : *Des hôtes prestigieux*
Un jeu de « cherche et trouve » autour des personnages emblématiques de l'histoire du château.

Mini-jeu n°2 : *Médiéval ou Renaissance*
Une image interactive du château pour explorer et mieux comprendre son architecture.

Mini-jeu n°3 : *Construis le château !*
Une animation interactive pour découvrir, en dessin, les dix grands étapes de la construction du château de 1519 à 1685.

Mini-jeu n°4 : *Le jardin de Chambord* *Nouveauté 2026*
Les enfants créent leur propre jardin à la française en choisissant leurs motifs favoris. Parterres de fleurs, broderies de buis, alignements d'arbres, bosquets, statues, bassins, fontaines : tous les aménagements sont possibles pour imaginer un jardin idéal pour Chambord !

Mini-jeu n°5 : *Les animaux de Chambord* *Nouveauté 2026*
Les enfants partent à la recherche des animaux qui peuplent Chambord dans une illustration géante, et découvrent, en quelques mots, leur mode de vie.

Expériences – savoirs :
J'observe une illustration très détaillée du château : j'identifie des personnages emblématiques de l'histoire de Chambord, des scènes du passé, des animaux du domaine – Je « cherche et trouve » des détails (objets perdus par les hôtes du château, détails d'architecture) – Je comprends les grands principes de l'architecture du château et leurs influences – Je découvre les étapes de construction du monument du règne de François Ier au règne de Louis XIV – Je comprends les grandes caractéristiques des jardins à la française – Je compose un jardin en travaillant la symétrie, la géométrie et la perspective.

Type d'activité :
Dispositif numérique interactif, jeu d'observation.

Les jeux sont aussi accessibles en ligne gratuitement sur ***https://joueravec.chambord.org/chambord/app/accueil/fr/accueil***

EXPLORER LE CHÂTEAU

EXPLORER LE CHÂTEAU

COMMISSARIAT ET ÉQUIPE DE PRODUCTION

Commissariat – Production – Rédaction des contenus

Virginie BERDAL, chargée de recherches
virginie.berdal@chambord.org
Tél. 06 87 79 15 97 / Port. 02 54 50 50 19

Scénographie

Olivier MARCHANT, graphiste-scénographe
olivier.marchant@chambord.org
Port 06 83 26 81 59

et **Virginie BERDAL**, chargée de recherches
virginie.berdal@chambord.org
Tél. 02 54 50 50 19 / Port. 06 87 79 15 97

Régie des œuvres

Julie GAUTHÉ-ROUSSEAU
julie.gautherousseau@chambord.org

Gestion administrative et financière

Christelle TURPIN, adjointe à la responsable des affaires administratives et financières
christelle.turpin@chambord.org

et **Violaine PROUST**, gestionnaire administrative et financière
violaine.proust@chambord.org

Mécénat et partenariats

Cécile ANGER, cheffe du service du mécénat et de la marque
cecile.anger@chambord.org
Tél. 07 52 65 36 18

Communication

Cécilie de SAINT-VENANT, directrice de la communication, de la marque et du mécénat
cecilie.saintvenant@chambord.org

et **Irina METZL**, chargée de communication
irina.metzl@chambord.org
Tél. 02 54 50 50 49 / 06 82 02 89 94

Coordination travaux du bâti

Maxime CASTELLO, adjoint au directeur des Bâtiments et Jardins
maxime.castello@chambord.org

PARTENAIRES ET MÉCÈNES

Le Domaine national de Chambord remercie les mécènes et partenaires du Logis des enfants, qui ont généreusement contribué à sa création :

Nous remercions également **Philippe Barbeau**, **Martine Todisco**, l'ensemble de musique ***Doulce Mémoire*** et **Histovery**, ainsi que les entreprises qui ont œuvré à la réalisation du Logis des enfants : **Absolem** / **Absolem.com** (fabrication/montage de la scénographie, développement d'une borne tactile), **Fleur de papier** (développement de la table tactile interactive), **Graphic Events** et **Figarol** (impressions), **JBL** (éclairage), **INEO** (électricité/chauffage), **Lefèvre** (maçonnerie), **La compagnie du costume** (costumes/accessoires), **Pouce & Compagnie** (costumes), **Interface Z** (développement des dispositifs interactifs), **Antonin Brocard** (animation du portrait de François Ier), **Elaine Briggs** (traduction des contenus), **Laurence Couture** (habillage textile du Petit Logis), **Le Socle** (soclage des œuvres).
Enfin, nous souhaitons exprimer toute notre gratitude aux équipes du **Domaine national de Chambord**, en particulier à **Jean-François MATHET** pour la création du mobilier miniature du *Petit Logis Renaissance*.

INFORMATIONS PRATIQUES

Le Logis des enfants

Localisation
Au 2e étage du château - Tour François Ier (donjon)

Conditions d'accès
Entrée libre, sans supplément au droit d'entrée.

Les enfants ne peuvent accéder seuls au Logis et doivent être à tout moment accompagnés d'un adulte.

Horaires
Ouvert tous les jours, aux heures d'ouverture du château.

Publics
Les activités sont accessibles à partir de 3 ans.
Tous les contenus sont disponibles en deux langues : français et anglais.

Consultez la page du site internet pour plus d'informations : https://www.chambord.org/fr/decouvrir/pour-les-enfants/le-logis-des-enfants/

Attention, les modalités d'accès au Logis des enfants sont susceptibles d'être adaptées en fonction de l'affluence afin de garantir la sécurité des visiteurs et la qualité de l'expérience.

CONTACTS

Communication
communication@chambord.org
Tél: +33 (0)2 54 50 50 49

Virginie Berdal
virginie.berdal@chambord.org
Tél: +33 (0)2 54 50 50 19 / Port : 06 87 79 15 97

OUVERTURE

Jours d'ouverture :
Le château est ouvert toute l'année, sauf le 1er janvier, le 25 décembre et le dernier lundi de novembre.

Horaires d'ouverture :
• D'avril à octobre : 9h - 18h
• De novembre à mars : 9h - 17h
Fermeture du château à 16h les 24 et 31 décembre

Dernier accès ½ heure avant la fermeture du château. Les jardins à la française ferment 30 minutes avant le château.

Accès château, jardins

- 14,5€ Plein tarif
- 12€ Tarif réduit
- 0€ - de 18 ans et 18-25 ans de l'UE
- 30€ Passeport Journée Chambord
- 4€ Carnet d'énigmes Château / Jardins

Réservez vos billets en ligne dès maintenant

www.chambord.org

Retrouvez-nous @chateaudechambord