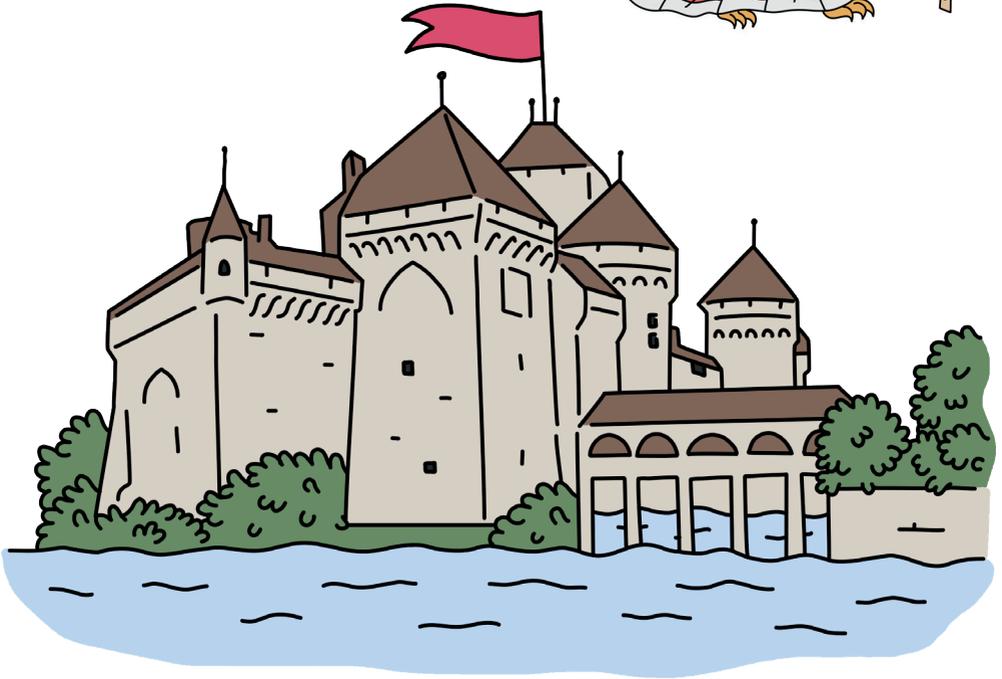
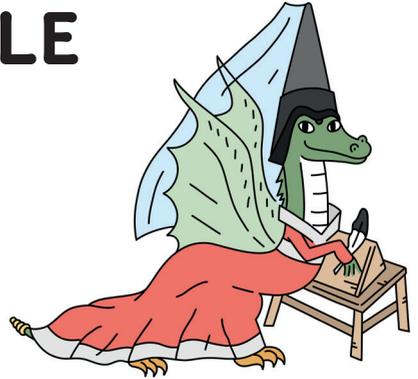


CHILLON

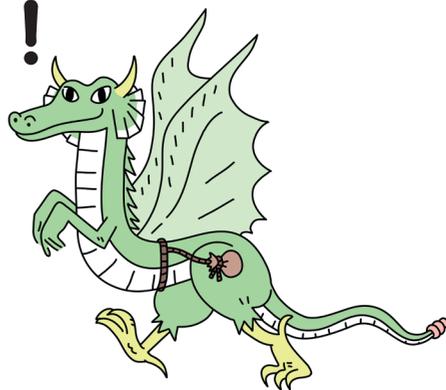
+ SITE CULTUREL
SUISSE

PARCOURS LUDIQUE EN FAMILLE

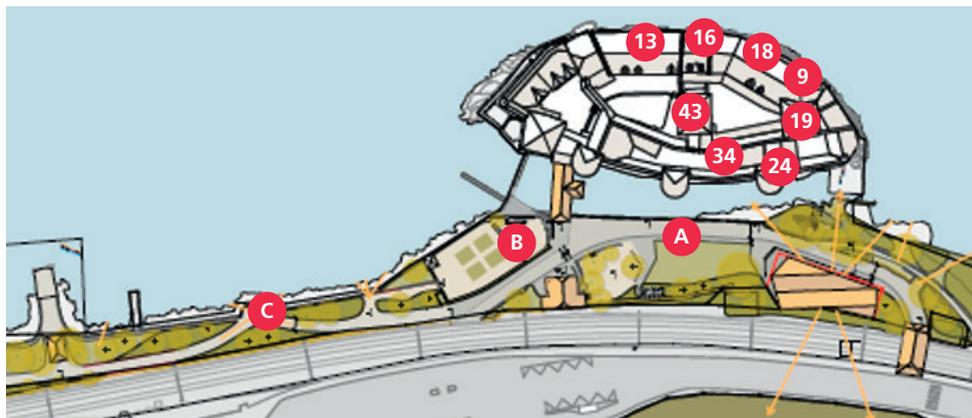


BIENVENUE AU CHÂTEAU DE CHILLON™ !

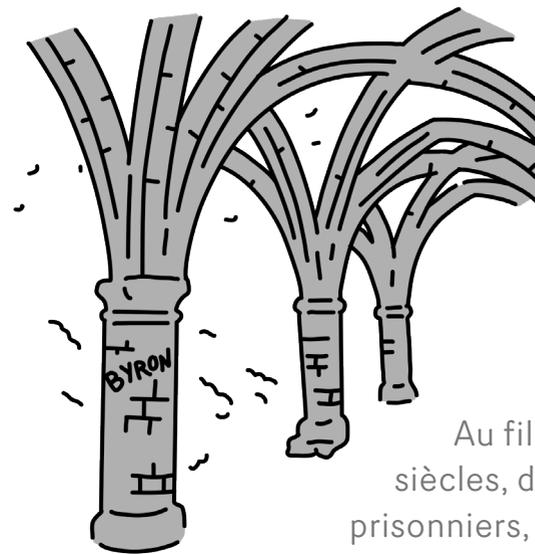
Profitez de votre visite pour partager un moment amusant et instructif en famille : relevez les défis proposés et collaborez afin de traquer les indices disséminés dans les salles. Suivez le guide (c'est moi, Drako, la mascotte du château !) À vous de jouer !



A Route historique **B** Jardin Savoyard **C** Jardin anglais



Traversez la première cour et descendez les escaliers qui mènent aux souterrains. Rendez-vous tout au fond, dans la prison (salle n°9).

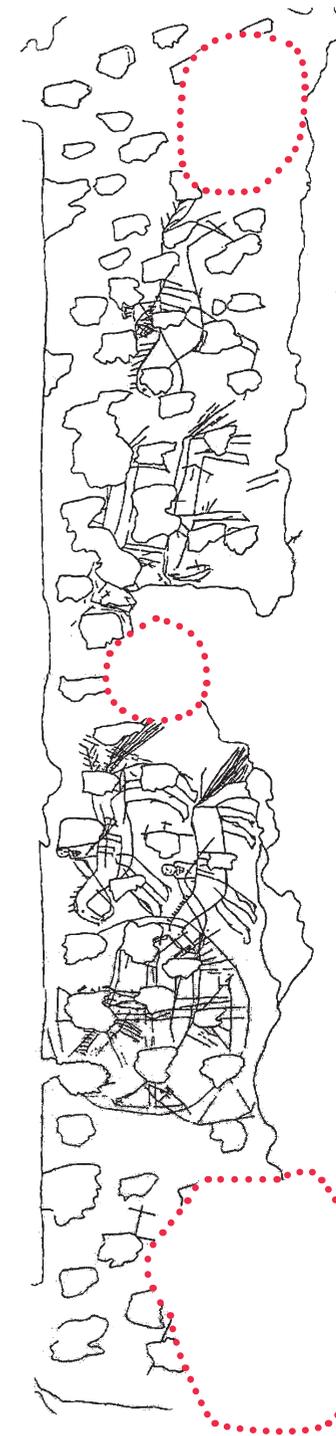


Au fil des siècles, des prisonniers, des artistes et des visiteurs ont gravé des messages sur les colonnes. La troisième porte le nom du célèbre lord Byron, un poète anglais du 19^e siècle qui a écrit « Le Prisonnier de Chillon ».

Devenez des historien-ne-s du château en recopiant et en étudiant un dessin réalisé au 13^e ou au 14^e siècle ! Cherchez la représentation d'une chasse à courre et complétez-la.

Indice: elle se trouve face au crotton, sous une meurtrière ...

Revenez sur vos pas et sortez des souterrains. Traversez la deuxième cour et prenez la porte de gauche pour vous rendre dans la salle à manger du châtelain (salle n°13).





Les fragments de pichet exposés dans la vitrine ont été retrouvés au château de Chillon™ durant les fouilles archéologiques du début du 20^e siècle.

Soyez nos archéologues d'un jour : remplissez la fiche d'inventaire des fragments et hachurez les parties du dessin du pichet qui leur correspondent.

Nom de l'objet : _____

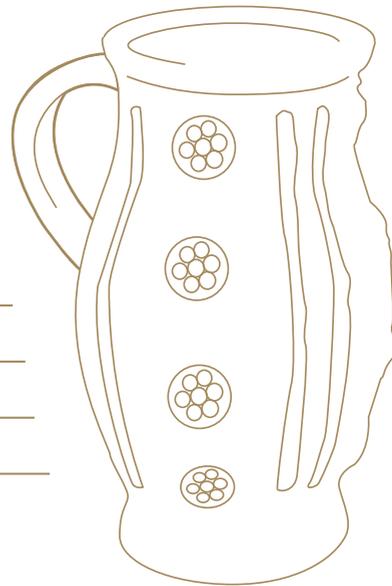
Matière : _____

Datation de l'objet : _____

Nombre d'objets : _____

Description : _____

Numéros d'inventaire : _____



Sortez de la salle, montez les escaliers en colimaçon et traversez l'antichambre jusqu'à la chambre à coucher bernoise (salle n°16).

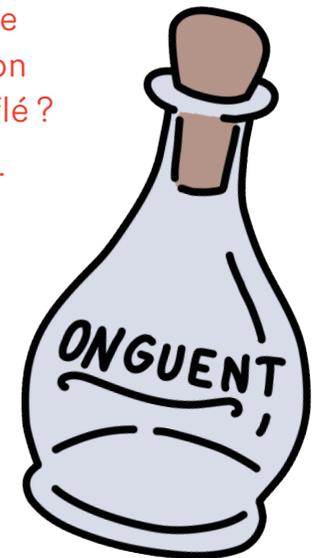


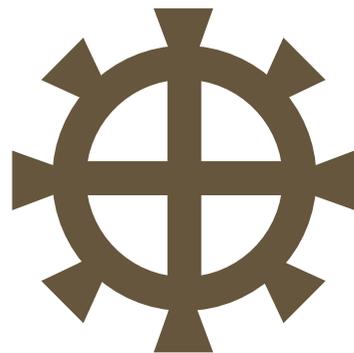
Au Moyen Âge, il n'y avait pas de verre sur les fenêtres : le vent s'engouffrait dans les chambres ! Cette pièce - décorée plus tardivement durant la période bernoise - dispose d'un premier exemplaire historique de fenêtre fermée. Savez-vous comment on appelle ces petites portions de verre soufflé ?

Déchiffrez ce rébus pour connaître leur surnom ... un peu vulgaire !



Ressortez de la salle et longez le couloir sur votre gauche jusqu'à la salle des armoiries (salle n°18).

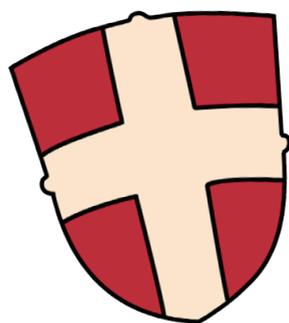




On doit cette frise héraldique au peintre bernois Andreas Stoss; il réalise le modèle initial en 1586 à la demande du bailli Hans Wilhelm von Mülinen. L'emblème de ce dernier est une roue de moulin.

Retrouvez les armoiries de sa famille grâce à la roue et au nom Mülinen inscrit sur le mur.

Comptez les blasons : en quelle position se trouve-t-il ?



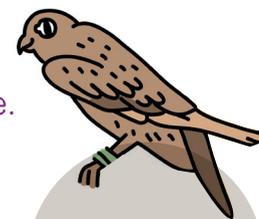
Attention la roue est présente deux fois sur la frise !

Traversez la salle et entrez dans la Camera domini, à droite au croisement (salle n°19).



Des animaux ornent les murs de cette salle qui n'est autre que la chambre à coucher des comtes de Savoie. Ils sont représentés dans un verger fleuri et symbolisent tous une vertu/qualité en fonction de leur nature profonde.

Observez-les et reliez-les au bon adjectif !



EXOTIQUE

Cerf

FORT

Léopard

BON

Dragon

SACRÉ

Dromadaire

RAPIDE

Boeuf

Griffon

Ours

TRAVAILLEUR

MAUVAIS

NOBLE

Lion

Sortez de la salle, tournez à droite et descendez les escaliers. Traversez le salon boisé et la petite cour pour entrer dans la chapelle (salle n°24).





Au Moyen Âge, chaque famille noble se choisit un protecteur sacré. Celui des Savoie n'est autre que saint Georges, figure tutélaire des chevaliers ! Vous pouvez admirer une statue qui le représente - debout sur un dragon - dans la vitrine.

Comparez-la à la photographie ci-contre : sept erreurs s'y cachent.

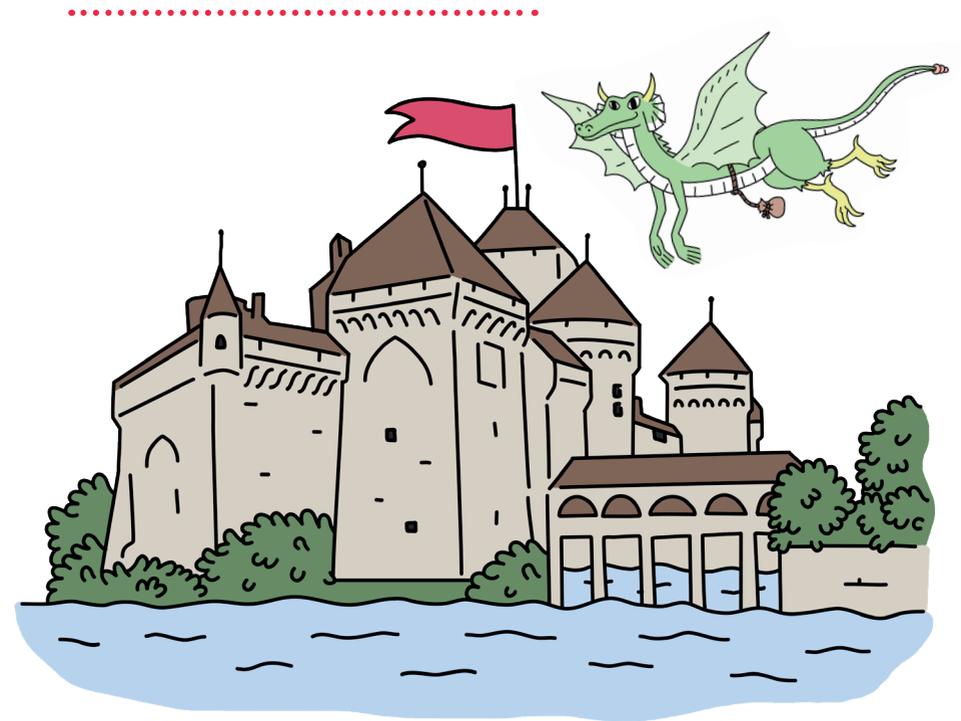
À vous de les trouver !



Sortez de la chapelle et descendez les escaliers. Une fois dans la cour, passez sous l'arche à votre gauche et entrez dans la cour de défense (n°34).

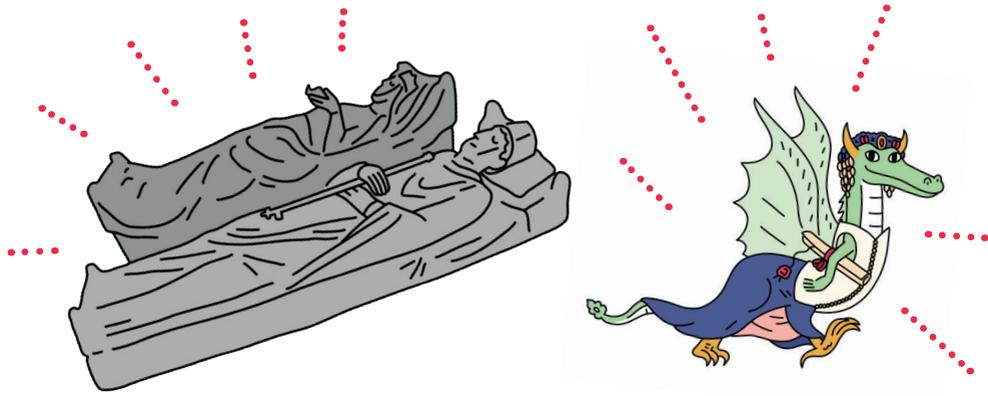
Vous êtes à présent du côté terre du château, soit dans la partie forteresse. On y trouve de nombreux éléments d'architecture défensive : le glacis, les murs d'enceinte ainsi que les tours de défense.

Observez bien ces dernières et comparez-les au donjon, la grande tour carrée au centre du château. À vous de trouver LA différence structurelle qui les rend si efficaces !



Franchissez le chemin de ronde, traversez la tour de défense et continuez sur les chemins de ronde qui mènent au donjon. Une fois entré-e-s, montez un étage jusqu'à la salle d'armes (n°43).

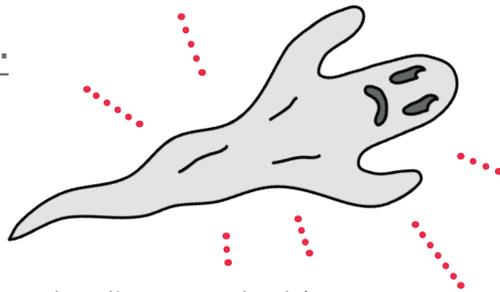
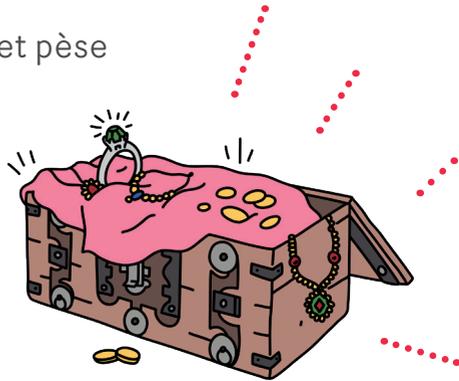




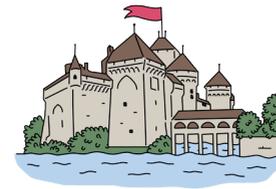
Parmi toutes les armes exposées, vous pouvez admirer une armure de plates et son casque : une vraie boîte de conserve ! Et lourde par-dessus le marché !

Observez-la et devinez quel objet pèse le même poids sur cette page.

- Un fantôme 0 KG.
- Un coffre 25 KG.
- Un gisant en pierre 800 KG.
- Une Draka 75 KG.
- Des forces (ciseaux) 700 G.

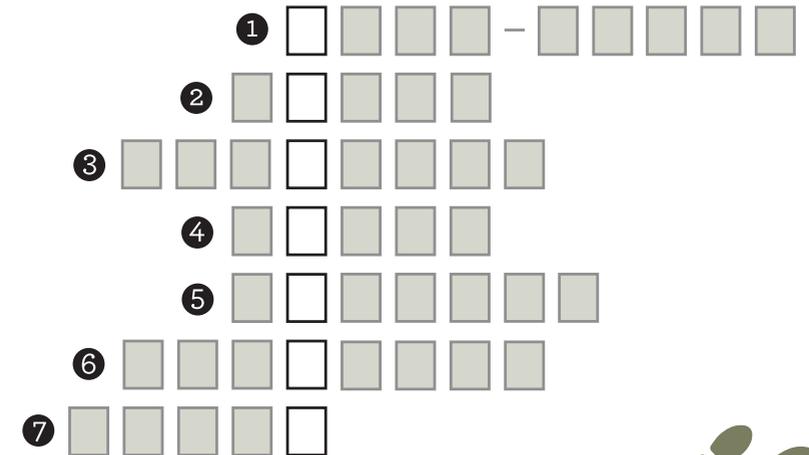


Vous avez terminé votre parcours dans l'enceinte du château; les prochains défis se trouvent à l'extérieur, sur le chemin bétonné et dans les jardins. Franchissez le pont d'entrée et longez le muret sur votre gauche jusqu'à mi-chemin.



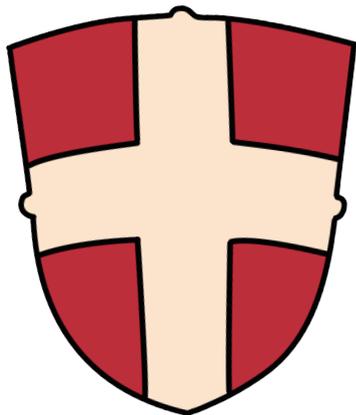
Connaissez-vous les termes techniques de l'architecture défensive médiévale ? À l'aide des panneaux didactiques installés sur le muret, résolvez ces mots croisés pour découvrir le nom de la petite porte qui se trouve au pied de la deuxième tour semi-circulaire !

1. Plateforme en bois à l'entrée d'un château qui peut être relevée grâce à des poulies.
2. Poutre en bois installée en haut des tours et destinée aux archers.
3. Tour de garde qui commande le pont.
4. Grille permettant de fermer le passage au-delà du pont.
5. Fine ouverture destinée aux tirs des archers.
6. Structure en forme de carrés qui surplombent les tours sans toiture.
7. Fossé rempli d'eau qui encercle et protège le château.



Revenez sur vos pas en direction du pont d'entrée et descendez les escaliers qui mènent au petit jardin.





Levez les yeux au-dessus du pont d'entrée : vous pouvez y voir les armoiries des premiers propriétaires du château, les comtes de Savoie (croix blanche sur fond rouge ou « de gueule à croix d'argent » dans le langage héraldique).

À chaque changement de propriétaires, le blason a été modifié aux couleurs de ces derniers. À vous de replacer les armoiries ci-dessous dans l'ordre chronologique !



Berne



Savoie



Vaud

Passez sous l'arche au fond du jardin et longez le quai jusqu'à trouver la silhouette noire accolée à un banc.



George Gordon Byron, dit lord Byron, est un poète anglais qui a visité le château à deux reprises en 1816. À la suite de quoi il a rédigé « Le Prisonnier de Chillon », un poème qui relate la captivité de François Bonivard dans la prison de la forteresse en 1530.

Laissez-vous porter par la créativité de cet artiste et trouvez un moyen de jouer avec les perspectives du château ! Prenez-vous en photo et postez-la sur les réseaux sociaux accompagnée du hashtag **#parcoursfamilleChillon**.

Amusez-vous !



Byron



Réponses

Page 3 : la chasse à courre est gravée sur la maçonnerie qui se trouve sous la première meurtrière, en entrant dans la prison. Servez-vous de la lampe de poche de votre smartphone pour créer une lumière rasante afin de mieux la contempler.



Page 4 : fragments de pichet / céramique / 13^e siècle / 4 / petits fragments de pichet retrouvés au château de Chillon™. / PM/0064, PM/0065, PM/0066, PM/0076.

Page 5 : ce type de fenêtre est appelé cul-de-bouteille.

Page 6 : les armoiries von Mülinen se trouvent en onzième position, en commençant à compter depuis celles qui se trouvent au-dessus de la porte d'entrée et qui comportent deux blasons aux armes de Berne (ours sur fond jaune et rouge).

Page 7 : cerf-sacré / ours-fort / léopard-rapide / boeuf-travailleur / lion-noble / dromadaire-exotique / griffon-bon / dragon-mauvais.

Page 9 : les tours sont semi-circulaires, ce qui permet aux soldats postés à l'intérieur de voir au-dehors sans aucun angle mort. De forme carrée, le donjon n'offre pas une vue aussi large.

Page 10 : cette armure pèse près de 25kg, soit l'équivalent d'un coffre.

Page 11 : 1. pont-levis / 2. hourd / 3. châtelet / 4. herse / 5. archère / 6. créneaux / 7. douve. La POTERNE est une sortie de secours qui permet aux habitants d'un château de s'enfuir discrètement en cas de danger.

Page 12 : -> Savoie (1150-1536)
-> Berne (1536-1798) -> Vaud (1798-aujourd'hui).



Page 8 :

Conception et textes

Noémie Enz, Maud Jenni Hédiguer

Illustrations Louiza Becquelin

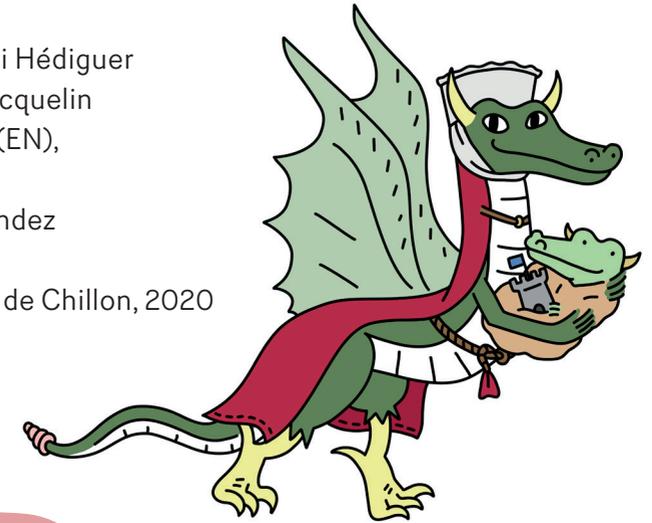
Traductions Amy Reid (EN),

Mirjam Grob (DE)

Graphisme Terry Fernandez

Impression flyerline.c

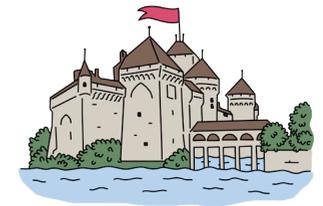
© Fondation du château de Chillon, 2020



**Tu as entre
4 et 14 ans et tu adores
la vie de château ?
Rejoins vite le Club Drako!**



Plus d'informations sur
www.chillon.ch



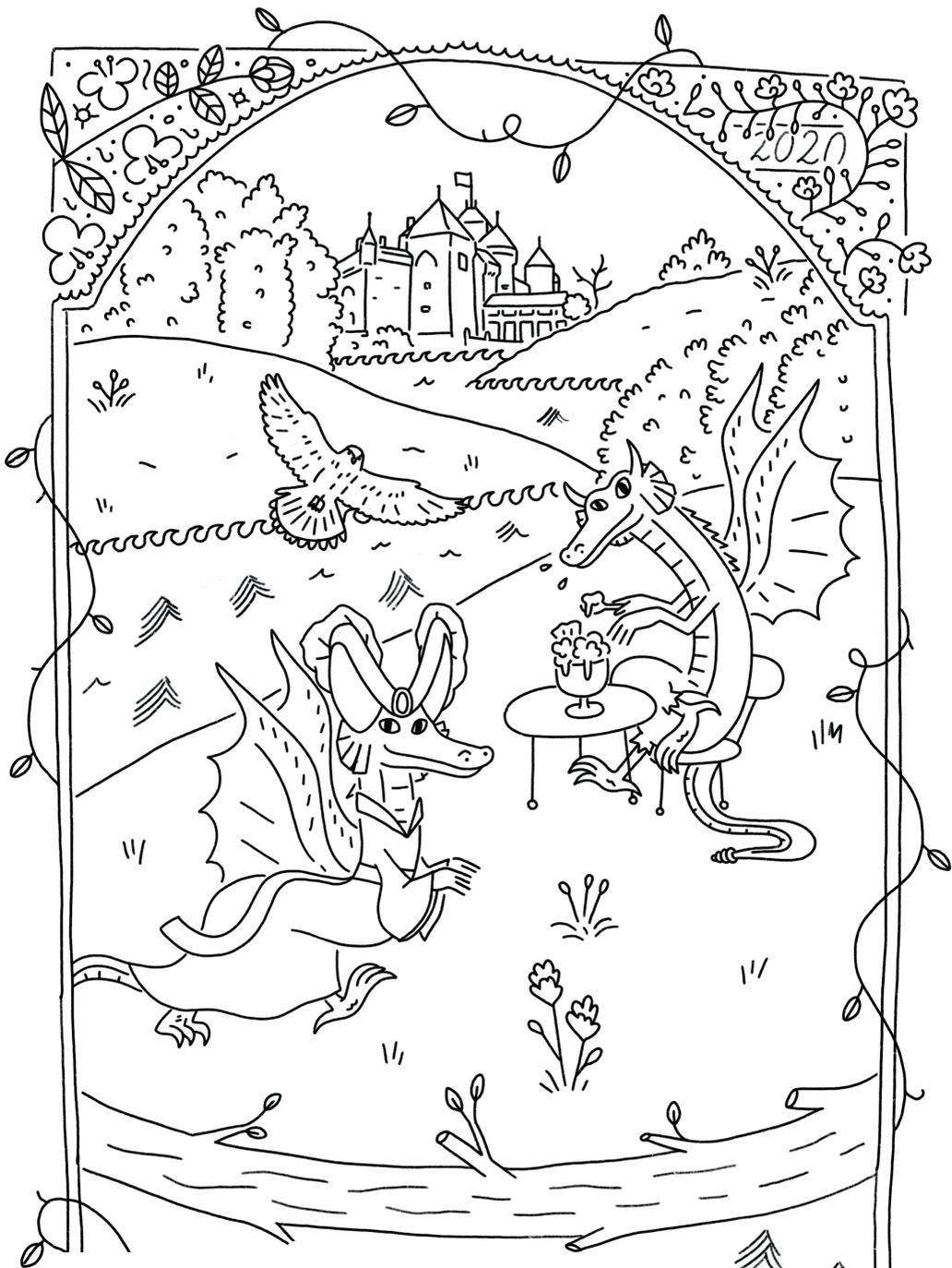
**Vous êtes un·e adulte
passionné·e par le château
de Chillon™ ?**

Rejoignez l'Association
des Amis de Chillon !

Votre avis nous intéresse !

Dites-nous ce que vous avez pensé de ce parcours ludique en famille en répondant à quelques questions en ligne; pour ce faire, il vous suffit de scanner le QR-code ci-contre.





Pssst, les enfants ! N'oubliez pas d'emporter ce carnet chez vous : vous pourrez nous colorier - Draka et moi, Drako - en souvenir de votre visite au château !