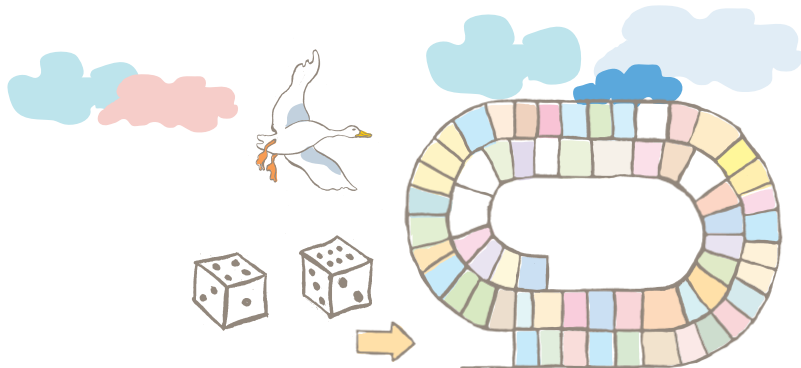


## PARCOURS LUDIQUE DANS LE PARC DU JEU DE L'OIE AUX FABRIQUES

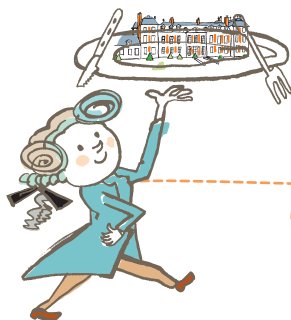


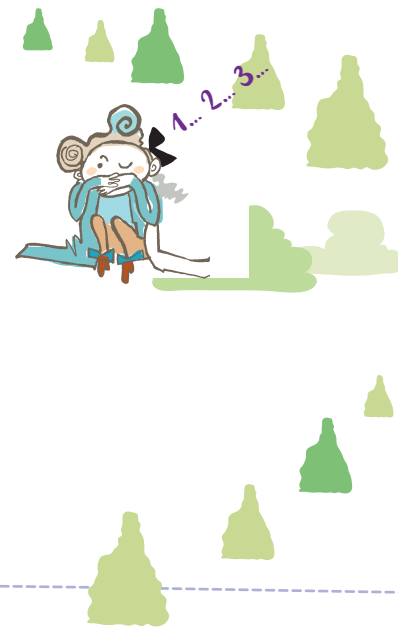
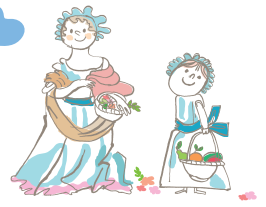
**On se retrouve au jardin pour se reposer, jouer, faire des rencontres, c'est un endroit au calme.**

Il existe les « jardins potagers » pour cultiver les légumes et les fruits, et les « jardins d'agrément » pour la beauté du paysage. Ce sont souvent des paysagistes qui les dessinent.

À partir de 1739, Pierre Contant d'Ivry entreprend de grands travaux d'aménagements dans le parc du Domaine de Chamarande sur une vingtaine d'années.

Depuis 2005, le Domaine départemental de Chamarande a obtenu le label « Jardin remarquable ».





Définition «fabrique» :  
 petit édifice utilitaire et  
 décoratif qui se trouve  
 dans un parc.



# Le jeu de l'oie



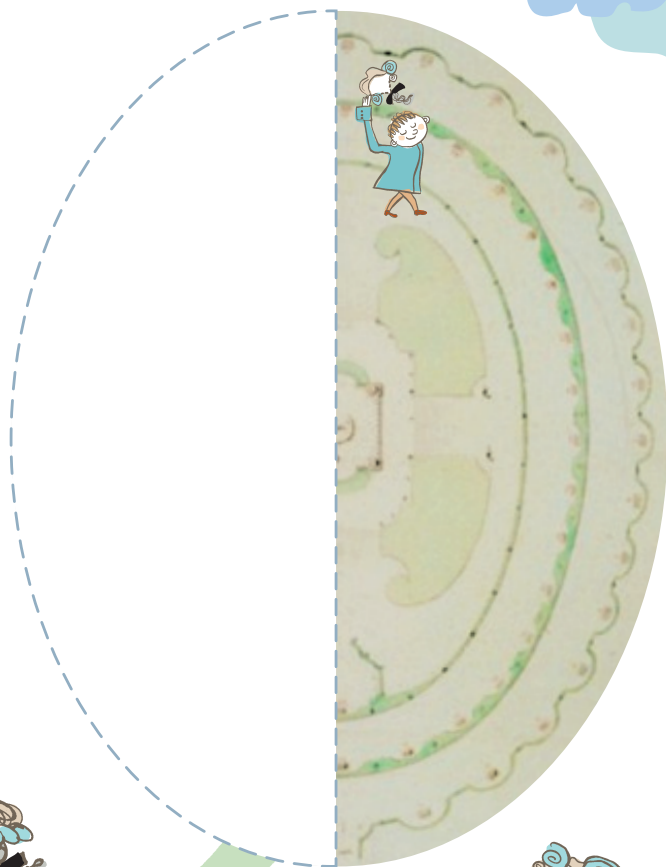
C'est Pierre Contant d'Ivry qui dessina le **jeu de l'oie**.

C'est un espace organisé en spirale de 63 cases comme le veut la règle du jeu établie depuis l'Antiquité. Le but est d'arriver le premier à la dernière case.

L'oie se répète sur plusieurs cases du jeu.

C'est l'un des seuls jeu de l'oie en France avec cette forme décorative et précieuse, à taille humaine : un jeu de l'oie de jardin.

**Dessine l'autre partie du plan.**



© Crespin



# L'orangerie, la glacière



**L'orangerie** est un lieu où l'on conservait les arbres exotiques pendant l'hiver. En effet, au XVIII<sup>e</sup> siècle, plus on avait d'arbres exotiques et plus on était riche. Les propriétaires du Domaine les considéraient comme des trésors qu'ils conservaient précieusement. Elle est orientée sud pour capter le plus de lumière du soleil, et le mur côté nord est aveugle.



**La glacière** est un lieu où l'on conservait la glace en été. Pendant l'hiver, les villageois la remplissaient en cassant l'eau gelée du canal, et en été les propriétaires l'utilisaient pour faire des sorbets. Elle est orientée nord et a une profondeur de 8 mètres avec des murs épais pour qu'elle reste froide même en plein été !

Difficulté: 

Temps de préparation: 

## Recette de sorbet à l'orange

Ingédients (6 personnes)

- Le jus d'un citron
- 50 cl de jus d'orange
  - 10 cl d'eau
- 180 g de sucre en poudre

Préparation

Portez à ébullition, dans une casserole, le sucre et l'eau, et laissez refroidir.

Ajoutez le jus d'orange et le jus de citron, mélangez et placez au frigo quelques heures pour que ce soit bien froid.

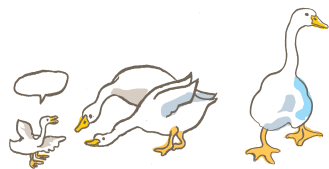
Versez dans la cuve de la sorbetière et turbez 30 à 45 minutes suivant votre machine.


Puis placez au congélateur jusqu'au moment de la dégustation.



Mon astuce :  
Un coup de fouet printanier  
Une spatule à idées

# Le buffet d'eau



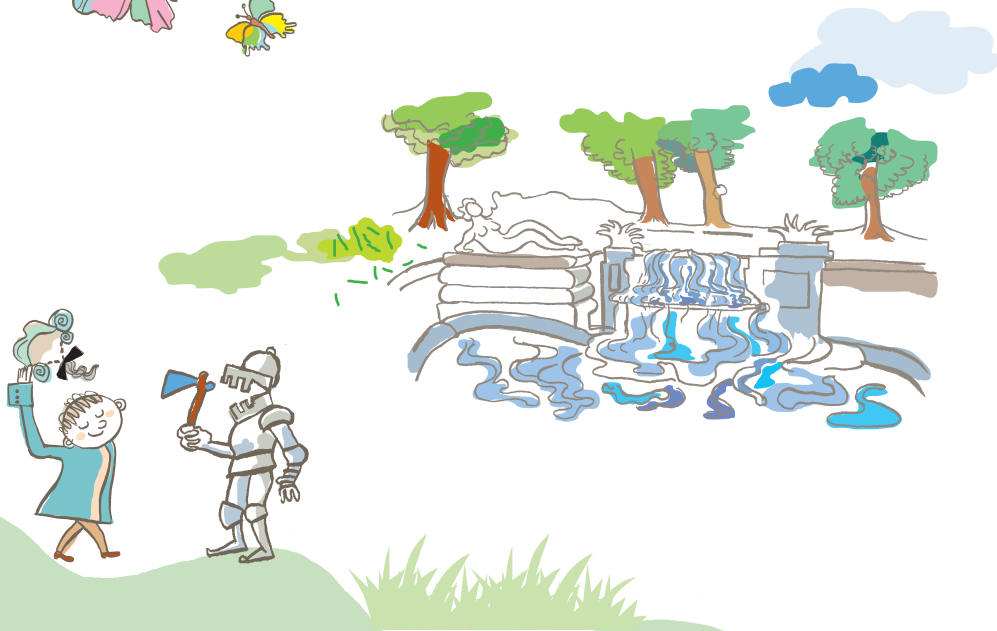
 **Le buffet d'eau** est une fontaine qui tient son nom du meuble plat dans lequel on peut ranger la vaisselle. Il est en forme de coquillages, l'as-tu vu ? Tu peux retrouver cette forme dans le salon blanc du château car ils ont été faits par le même architecte : Pierre Contant d'Ivry.

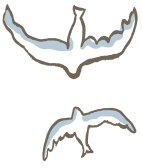
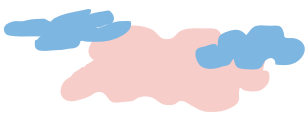
Les sculptures ont été ajoutées beaucoup plus tard, ce sont des copies de sculptures d'un célèbre jardin royal : le jardin du château de Versailles.

Ce buffet d'eau est magique, tourne autour et ouvre grand tes oreilles, le son de l'eau disparaît !

Quels mots peut-on associer à ce buffet d'eau ?

joie *Bonheur* SURPRISE  
PEUR AMOUREUX EFFRAYANT  
triste calme sauvage  
colère détendu apaisé  
*Beau* Rêveur

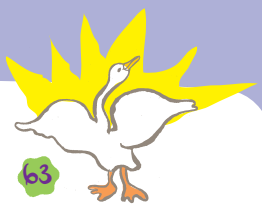




Pour jouer au jeu de l'oie,  
il te faut :

- Ce jeu de plateau
- 2 dés

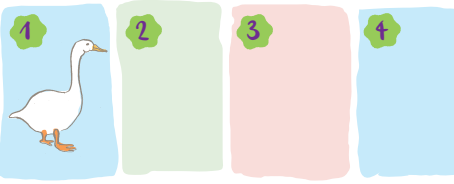
Un pion pour chaque joueur



Arrivée



Départ





Pour commencer une partie de jeu de l'oie :

- Chaque joueur joue chacun son tour en lançant les 2 dés.
- Suivant le chiffre obtenu, le joueur avance son pion case par case.
- Le but est d'être le premier sur la case 63 mais attention aux pièges!

**Case 6 :** le pont autorise à se placer à la case 12.

**Case 15 :** l'oiseau s'échappe, exige que l'on recule à la case 10.

**Case 19 :** l'hostellerie, permet une pause. On passe un tour.

**Case 26 :** les dés. Si vous arrivez sur cette case avec un 4 ou un 6, vous pouvez rejouer une seconde fois.

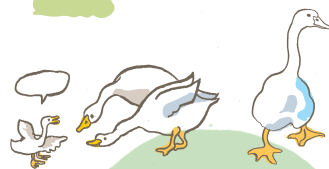
**Case 31 :** le puits. On ne peut le quitter qu'en jouant un 6.

**Case 38 :** l'escalier. Si vous dégringolez dans les marches, vous devez reculer de 6 cases.

**Case 42 :** le labyrinthe exige un temps d'introspection, un retour en arrière, il faut vous rendre à la case 30.

**Case 52 :** la prison vous retient pendant deux tours.

**Case 58 :** la tombe exige que vous recommenciez l'ensemble du parcours.



# Le potager



**Le potager** a été construit par Pierre Contant d'Ivry.

Très grand, le potager nourrissait probablement tous les habitants du village. C'était une preuve de richesse de pouvoir montrer toutes les plantations que l'on possédait.

Il est surélevé et exposé de façon à être constamment ensoleillé. Pour l'arrosage, Pierre Contant d'Ivry avait mis au point un savant système qui puisait l'eau d'une source située à quelques centaines de mètres, et la redistribuait dans 5 grands bassins.

**Retrouve-les !**



Dessine les légumes  
pour faire  
un bon potage.





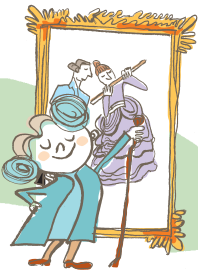
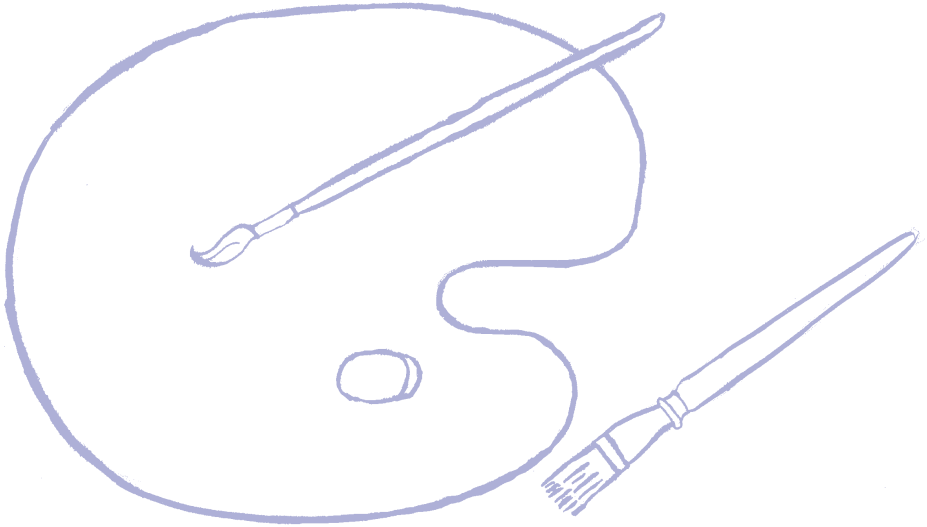
# L'île et sa palette végétale



L'île a été entièrement aménagée par l'homme à la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle. On a longtemps pensé que c'était Hubert Robert qui l'avait dessinée, le peintre qui a fait le grand tableau dans la galerie du château.


Quand on regarde cette île avec ces différents arbres et les reflets de l'eau, on a envie de la peindre, c'est pour cela qu'on parle d'un paysage « pittoresque ».


**Sur cette palette, frotte des éléments naturels pour trouver les couleurs de saisons.**



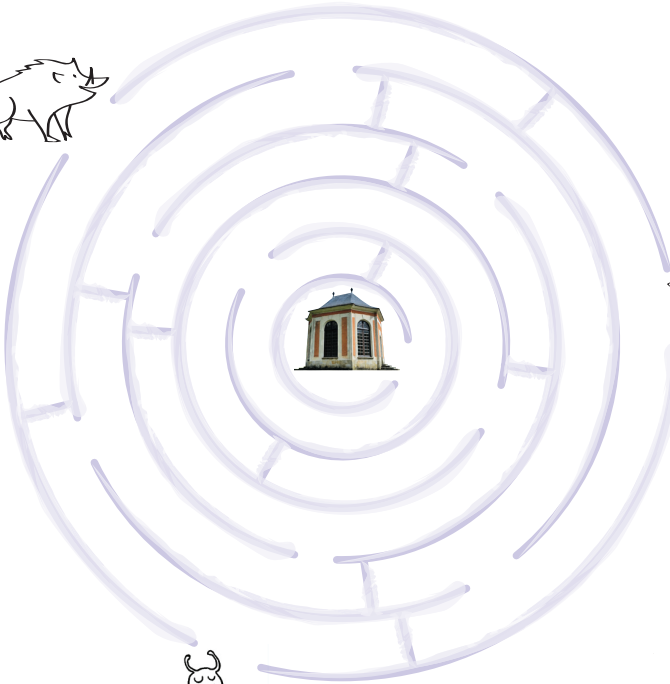


# Le pavillon-belvédère

 **Le pavillon-belvédère** est caché tout au fond du parc. Il a été construit sur une butte pour pouvoir regarder le paysage alentour et avoir une « belle vue » du Domaine de Chamarande. D'où son nom !

 C'est un lieu où l'on se reposait pendant une partie de chasse par exemple, on y donnait aussi des concerts.

**La biche, la coccinelle et le sanglier doivent se retrouver au pavillon-belvédère : trouve le bon chemin !**



HOHÉ  
HOHÉ  
HOHÉ



# Le jeu de l'oie aujourd'hui !



**Le jeu de l'oie** à Chamarande a subi les assauts du temps. Frédéric Sichet, paysagiste et historien des jardins, a donc imaginé de le redessiner en gardant la trace de l'ancien jeu. C'est un projet contemporain et respectueux de l'histoire de la fabrique.



**Des haies et des buissons ont été replantés. Les vois-tu ?**

**Fais le tour et découvre les différentes cases qui ont été créées.**



Vue projetée, 2017 © Frédéric Sichet



# PARCOURS LUDIQUE DANS LE PARC DU JEU DE L'OIE AUX FABRIQUES

## INFOS PRATIQUES

Domaine départemental  
de Chamarande  
38 rue du Commandant Arnoux  
91730 Chamarande  
Contact : 01 60 82 52 01  
01 60 82 26 57  
chamarande@essonne.fr

## > LE PARC

Ouvert toute l'année  
Chiens tenus en laisse autorisés  
Tables de pique-nique à  
disposition  
Barbecues interdits  
• janvier : 9h-17h  
• février-mars : 9h-18h  
• avril-mai : 9h-19h  
• juin-septembre : 9h-20h  
• octobre : 9h-18h  
• novembre-décembre : 9h-17h

## > L'ACCÈS

Situé à 30 km d'Évry et à 35 km  
au sud de Paris,  
le site est accessible par  
• RER C, station Chamarande,  
à 200 m du Domaine  
• N20, entre Arpajon et Étampes,  
sortie Étréchy-Chamarande

Site accessible aux personnes à  
mobilité réduite avec un parking  
dédié

## > LES ARCHIVES

Hall d'exposition  
• du lundi au vendredi : 9h-17h  
• les dimanches, de mai à  
octobre : 14h-18h / novembre :  
13h-17h

