

DOMAINE DE CHANTILLY

Album

du Labyrinthe des Princes

Élance-toi dans les allées du labyrinthe
sur les traces des seigneurs et des princes de Chantilly.
Sauras-tu franchir les obstacles
et retrouver le célèbre diamant rose ?



TRÈS IMPORTANT !

Avant de pénétrer dans le labyrinthe,
lis attentivement les panneaux « **Indices et Missions** ».
Sinon, tu ne pourras pas avancer sur le parcours.
Choisis les « **Petits Princes** » si tu as moins de 8 ans
Et les « **Jeunes Aventuriers** » sans limite d'âge !

NOTE ICI TON PSEUDONYME

Rendez-vous devant le panneau « Choisis ton pseudo » !

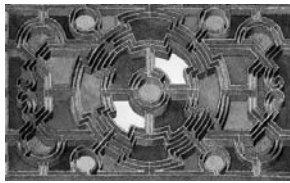
Ton titre _____

Ton prénom _____

Ton nom de famille _____

Règle du jeu

Le labyrinthe s'étend sur presque un demi-hectare.
Compte environ une heure pour l'explorer.
Les décors, les plantes et les fleurs sont fragiles : respecte-les.



✦ **Lis le panneau « Indices et Missions ».** Repère les étapes du parcours sur le plan. Et suis page à page ton Album si tu veux retrouver la sortie !

Que vas-tu trouver dans le labyrinthe ?

➡ DES GRILLES À FRANCHIR

Cinq grilles barrent la sortie des clairières du labyrinthe.
Elles ne s'ouvrent que si tu **composes un mot secret sur leur digicode**.
Pour le deviner, tu dois partir à la recherche d'**indices**, posés sur le parcours.

➡ LA CHASSE AUX INDICES

Ce sont des **panneaux-jeux illustrés**. Il y en a trois avant chaque obstacle :

- **deux** pour les **Jeunes Aventuriers**, cachés dans les **impasses**,
- **un** très facile pour les **Petits Princes**, juste **à côté de la grille**.

Les trois indices te donnent la bonne réponse. Mais ils sont tous différents et amusants.
N'en manque aucun ! C'est la seule manière d'être sûr que tu as trouvé le bon code !

ATTENTION : LES DIGICODES NE FONCTIONNENT PAS COMME UN TÉLÉPHONE PORTABLE. FRAPPE CHAQUE LETTRE UNE SEULE FOIS. SI TU TE TROMPES, ATTENDS 20 SECONDES AVANT DE RÉESSAYER.

➡ DES MISSIONS À REMPLIR

Pour les Jeunes Aventuriers (et aventurières...)

A la poursuite du diamant rose

Où les voleurs ont-ils caché le célèbre bijou volé ?
Et à qui appartenait-il ?

Pour le savoir, après chaque grille, arrête-toi devant la photo qui représente un endroit du domaine.

Pour les Petits Princes (et princesses...)

Les trésors du duc

Les 5 souvenirs préférés du duc d'Aumale ont disparu. Ils sont cachés dans les dessins des indices. Retrouve-les !

L'animal favori du duc

Il s'est perdu dans la forêt. Fais-le réapparaître en recopiant page 12 les morceaux du dessin. Il y en a un sur chaque indice.

➡ DES JEUX DANS LES CLAIRIÈRES

Note les réponses dans ton Album. Et vérifie-les sur le panneau posé à la sortie du labyrinthe. **Et maintenant, en route !**

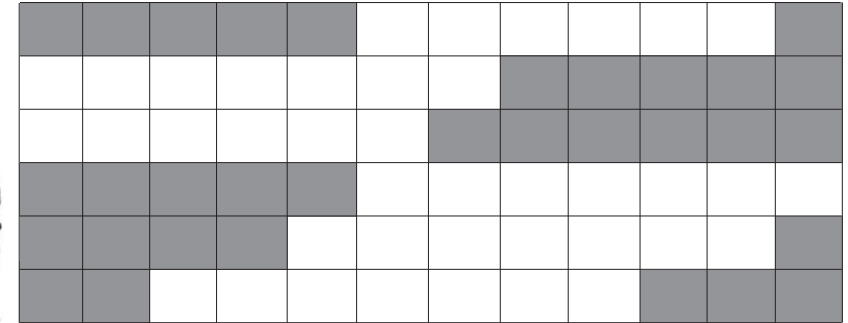


En route vers la Clairière de la Chasse

LA CHASSE AUX INDICES

Tu en as **deux à dénicher** avant d'arriver à la première grille.

✦ L'indice « Chasse à courre, chasse de cour » te demande de **recopier six mots** en rapport avec ce passe-temps préféré des seigneurs. Écris-les ici dans l'ordre. L'animal que tu cherches apparaît droit sur ses jambes. (Non, on ne dit pas ses pattes !)



Note ici le mot que tu as trouvé : _____

Il t'ouvre la **Grille des Seigneurs de Chantilly**, à la sortie de la Clairière de la Chasse.

Étape 1 La Clairière de la Chasse

LES PUZZLES DU DUC D'ENGHIEN

Grâce à ce jeu, la généalogie des propriétaires de Chantilly n'aura plus de secret pour toi.
Lis d'abord la **règle du jeu** sur le panneau. Puis **fais tourner** les puzzles.

Et maintenant, relie chaque seigneur ou prince de Chantilly à son roi par une flèche.

Pierre 1 ^{er} d'Orgemont	•	•	François 1 ^{er}
Guillaume de Montmorency	•	•	Charles V
Le connétable Anne de Montmorency	•	•	Louis XIII
Henri II de Montmorency	•	•	Charles VIII
Le Grand Condé (Louis II de Bourbon)	•	•	Louis XV
Monsieur le duc (Louis-Henri de Bourbon)	•	•	Louis-Philippe
Le prince de Condé (Louis-Joseph de Bourbon)	•	•	Louis XIV
Le duc d'Aumale	•	•	Louis XVI



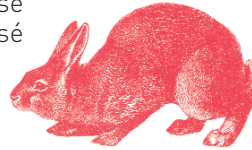
Mais pourquoi le même prince porte-t-il des noms différents ? Rendez-vous devant le panneau « **Histoire de famille** » pour comprendre ce mystère...



JOUE AVEC LES SEIGNEURS DE CHANTILLY

Bestiaire en images : observe les illustrations et coche les bonnes réponses.

- Le cerf** disparu protégé chassé
- Le blaireau** disparu protégé chassé
- L'ours** disparu protégé chassé
- La loutre** disparu protégé chassé
- Le chat sauvage** disparu protégé chassé
- Le sanglier** disparu protégé chassé
- Le loup** disparu protégé chassé
- Le renard** disparu protégé chassé
- Le lièvre** disparu protégé chassé



JOUE AVEC LES PRINCES DE CONDÉ

Qui va à la chasse perd sa place... : regarde les tableaux du grand panneau, et remets les images dans l'ordre.



devrait porter le n°: devrait porter le n°: devrait porter le n°: devrait porter le n°:

INDICE ET MISSIONS PETITS PRINCES

- ♣ Observe ou lis l'**indice** posé près de la Grille pour deviner le mot secret.
- ♣ Remplis tes **missions** !

Le trésor du duc d'Aumale

Quel objet est caché près du cerf sur le fond du panneau ? C'est une

L'animal préféré du duc

Recopie la petite partie du dessin sur la dernière page de l'Album.

LA GRILLE DES SEIGNEURS DE CHANTILLY

Compose son code secret sur le digicode : elle s'ouvre et tu peux continuer ton voyage. Aussitôt, mets-toi en quête de la **photo mystérieuse** pour retrouver la cachette du diamant.

A la poursuite du diamant rose

Quel objet les voleurs ont-ils caché dans la photo ? _____

Et où ? _____

LA CHASSE AUX INDICES

Tu as **deux indices à trouver** avant d'arriver à la deuxième grille.

♣ L'indice « Sept pour un, un pour toi », te fait travailler un peu. Prends :

La 1^{ère} lettre du nom de l'architecte qui construit sept chapelles _____

La 2^{ème} lettre de celui qui imagine le logis du connétable _____

La 1^{ère} lettre de celui qui travaille pour le Grand Condé _____

La 1^{ère} lettre de celui qui dessine les Grandes Écuries _____

La 2^{ème} lettre de l'architecte du Hameau _____

La 4^{ème} lettre du premier à qui le duc d'Aumale fait appel _____

Et la dernière lettre de celui qui reconstruit Chantilly _____

Remets-les dans l'ordre.

Note ici le mot que tu as deviné : _____

Il te permet de franchir la **Grille du Connétable de Montmorency**, à la sortie de la Galerie des Arts.

Étape 2 La Galerie des Arts



Ici, la curiosité est un excellent défaut.

LES CABINETS DE CURIOSITÉS

♣ Rendez-vous devant celui du **connétable de Montmorency**.

Lis le panneau, observe les objets et coche tes réponses :

- Tu préfères le dragon des campagnes d'Ethiopie farci à l'elfe
- Le crâne appartenait à un dragon un ours un dinosaure
- La pierre est une draconite une boule de pétanque
- La langue de dragon est une langue de dragon, pourquoi ? un rostre d'espadon

♣ Et maintenant, celui de **Monsieur le Duc** t'attend.

Les deux objets ou matières anachroniques (qui n'existaient pas au 18^{ème} siècle) sont :



- Le globe terrestre La porcelaine
- Le pin's La laque L'aluminium

INDICE ET MISSIONS PETITS PRINCES

♣ Regarde ou lis l'**indice** posé près de la Grille pour deviner le mot secret.

♣ Remplis tes **missions** !

Le trésor du duc d'Aumale

Mais où se cache le deuxième objet volé au duc ?

Regarde la crinière du cheval... C'est une

L'animal préféré du duc

Recopie page 12 la petite partie du dessin.

LA GRILLE DU CONNÉTABLE DE MONTMORENCY

Compose son code secret sur le digicode : elle s'ouvre, l'aventure se poursuit.

Cherche la deuxième **photo mystérieuse** pour pister les voleurs.

A la poursuite du diamant rose

Quel est l'objet caché par les voleurs dans les caves ? _____

A quel endroit ? _____

A quoi va te servir la clé que tu as trouvée dans les douves ? _____



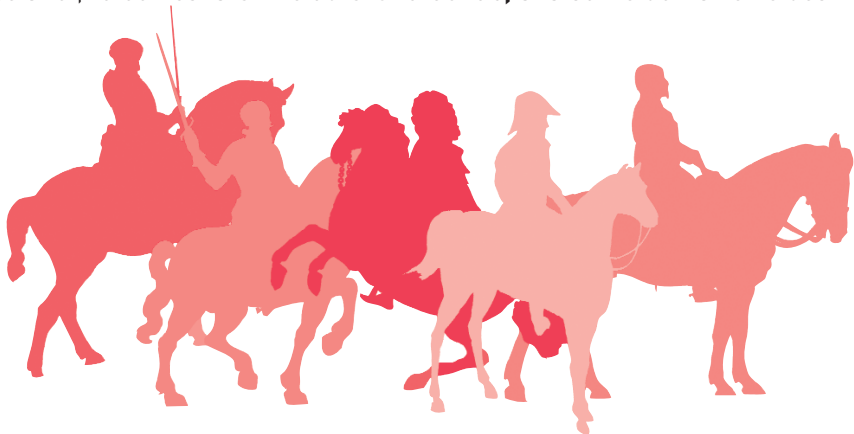
En route vers le Parterre des Festes

LA CHASSE AUX INDICES

Tu as **deux indices** à repérer avant d'arriver à la troisième grille.

Note ici le mot que tu as trouvé : _____

Grâce à lui, tu ouvres la **Grille du Grand Condé**, à la sortie du Parterre des Festes.



Étape 3 Le Parterre des Festes

Au temps des princes de Condé, on donnait des fêtes extraordinaires.

Comme toi, les invités jouaient à se perdre dans un labyrinthe.

A ton tour de t'amuser ! Rendez-vous devant les panneaux-jeux.

MÉLI-MÉLO CHEZ LES ÉCRIVAINS

Lis les indices que les enfants d'Aumale ont glissés dans le texte et coche les bonnes réponses. **Rends à chaque auteur son œuvre.**



- | | | | |
|----------------------|---|---|----------------------------------|
| Molière | • | • | L'oraison funèbre du Grand Condé |
| La Fontaine | • | • | Lettres à Madame de Grignan |
| Bossuet | • | • | Les Fables |
| La Bruyère | • | • | Phèdre |
| Racine | • | • | La Princesse de Clèves |
| Boileau | • | • | Tartuffe |
| Madame de Sévigné | • | • | Les Satires |
| Madame de La Fayette | • | • | Les Caractères |



VOUS PRENDREZ BIEN UNE PETITE COLLATION ?

Lis ce récit étonnant de la fête donnée à Chantilly en l'honneur du **fils du Roi Soleil**, et découvre la surprise qui l'attend au centre du labyrinthe.

Mais où sont passés les serveurs ?

LES ÉNIGMES DU LABYRINTHE

Ce sont celles que le Dauphin et ses invités devaient résoudre en se promenant dans le labyrinthe.

Certaines sont vraiment **difficiles** !

Pose-les aux adultes qui t'accompagnent.

Les solutions sont à l'envers en bas des panneaux...



LE JEU DES 7 ERREURS

Voici un jeu plus facile... en apparence.

As-tu le sens de l'observation ?

Ne regarde pas trop vite les réponses, écrites à l'envers.



INDICE ET MISSIONS PETITS PRINCES

♣ Regarde ou lis l'**indice** posé près de la Grille pour deviner le mot secret.

Et remplace la dernière lettre du mot par la 24^{ème} lettre de l'alphabet.

♣ Remplis tes **missions** !

Le trésor du duc d'Aumale

Le poisson dessiné au fond de l'indice te regard d'un drôle d'œil...

Vois-tu l'objet volé au duc d'Aumale ?

C'est une

L'animal préféré du duc

Recopie page 12 cette autre partie du dessin.

LA GRILLE DU GRAND CONDÉ

Compose son code secret sur le digicode : elle s'ouvre, tu peux continuer...à te perdre !
N'oublie pas de t'arrêter devant la nouvelle photo pour traquer le diamant rose.

A la poursuite du diamant rose

Les cambrioleurs ont été plus rapides que toi. Ils sont déjà au Temple de Vénus.
Sur quel attribut du **Dieu-Fleuve** vas-tu poser l'épée pour remplir le canal ?

- La conque ? Le triton ? Le sceptre ?

Cette statue se trouve sous le Grand Degré, commandé par le Nôtre pour le Grand Condé.

♣ Au fait, qu'appelle-t-on **le Grand Degré** ?

- Le pont-levis L'escalier d'honneur du château L'escalier de la terrasse



En route vers l'Isle des Jeux

LA CHASSE AUX INDICES

Ils sont bien cachés dans les impasses.

Note ici le mot que tu as trouvé, au pluriel :

Sans lui, impossible d'ouvrir la **Grille du duc de Bourbon** et de quitter l'Isle des Jeux.

Vérifie bien ta réponse en allant lire les deux indices.

Étape 4 L'Isle des Jeux

Tu as déjà rencontré le jeune duc d'Enghien, né à Chantilly à la fin du 18^{ème} siècle.
Et le duc d'Aumale, qui hérite du domaine à l'âge de 9 ans. Ils te proposent de nouveaux jeux.

Rendez-vous devant les panneaux.



LE DUC D'ENGHEN T'INVITE À PARIS

Comment s'appelle aujourd'hui le palais des Princes de Bourbon-Condé ?

- Le Palais de l'Élysée Le Grand Palais L'Assemblée Nationale

TROP D'HEURES DE COURS...

Calcule le nombre d'heures de travail des **enfants du roi Louis-Philippe**.

De 7 h à 8 h _____ h

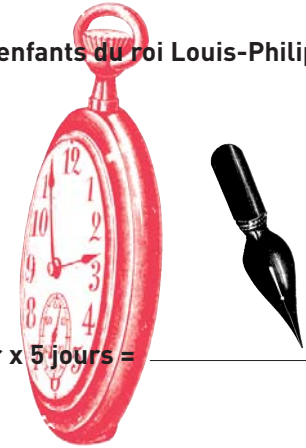
De 9 h à 11 h _____ h

De 11 h à 12h 30 _____ h

De 14 h 30 à 17 h _____ h

De 17 h 30 à 18 h 30 _____ h

Total _____ h par jour x 5 jours = _____ h par semaine.



RETROUVE LES MOTS MANQUANTS !

« Nous avons été jeudi à (**Chantilly ? Bruxelles ?**)

Nous nous y sommes beaucoup (**ennuyés ? amusés ?**)

Nous avons été sur le balcon, pour voir les poissons. Nous leur avons jeté du

(**pain ? vin ?**), et il est arrivé une (**baleine ? carpe ?**)

longue comme mes deux bras placés l'un au bout de l'autre. Ensuite, nous avons été

voir les **Écuries** : c'est un bâtiment (**minuscule ? énorme ?**),

qui est d'une remarquable solidité. Ce sont d'immenses voûtes, avec une rotonde au

milieu. Après cela, nous sommes montés à (**dos de chameau ? cheval ? âne ?**)

..... et nous avons été voir les étangs et le château de

la Reine Blanche. »

HENRI D'ORLÉANS, DUC D'AUMALE, 10 ANS.

INDICE ET MISSIONS PETITS PRINCES

♣ Regarde ou lis l'**indice** posé près de la Grille pour deviner le mot secret.

♣ Remplis tes **missions** !

Le trésor du duc d'Aumale

Le perroquet de cet indice garde l'objet dérobé par les voleurs près de ses griffes. Tu le vois ? C'est un

L'animal préféré du duc

Recopie le dessin page 12. As-tu deviné de quel animal il s'agit ?

LA GRILLE DU DUC DE BOURBON

Compose son code secret sur le digicode et vogue vers d'autres aventures.

Juste après la grille, arrête-toi devant la nouvelle photo mystérieuse. Tu vas sérieusement progresser dans ta recherche du diamant rose.

A la poursuite du diamant rose

Te voici devant le Temple de Vénus. Déchiffre l'inscription secrète.

A qui appartenait le Diamant Rose ? Au _____.

Encore une étape, et tu sauras où il le cachait.



En route vers le Grand Rond des Dames

LA CHASSE AUX INDICES

Voici les **deux derniers indices** du parcours. Pas question de passer à côté !

♣ L'indice « Réunion au sommet » te demande de barrer les noms des pièces du Musée dans cette grille. Le mot qui reste est le code que tu cherches.

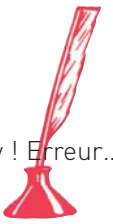
P	O	R	C	E	L	A	I	N	E
E	E	L	L	E	S	S	I	A	V
I	T	A	B	L	E	A	U	X	
N	L	I	V	R	E	S			
T			X	U	A	R	T	I	V
U		B	I	J	O	U	X		
R		S	N	I	S	S	E	D	
E	M	O	S	A	I	Q	U	E	S
S	E	R	U	T	P	L	U	C	S
C	O	L	L	E	C	T	I	O	N



Note ici le mot que tu as trouvé : _____

Mets-le au pluriel : sinon, le duc d'Aumale qui a rassemblé un nombre si important de merveilles au Musée Condé, ne te laissera pas franchir la grille qui porte son nom.

Étape 5 Le Grand Rond des Dames



Tu croyais que femmes ne jouaient aucun rôle dans l'histoire de Chantilly ! Erreur...

LE MESSAGE SECRET DES FRONDEUSES

Le **Grand Condé** est en prison. Il s'est révolté contre Mazarin. **Sans ton aide, sa femme et sa sœur vont être arrêtées.** Car le duc de Beaufort n'arrive pas à déchiffrer le message secret qu'elles lui ont envoyées. **A toi de jouer !**

Lis le premier panneau pour comprendre ce qui se passe. Puis **remplace dans le message du second panneau les noms imaginaires par les vrais** à l'aide des indices.

Monsieur le _____ de _____,

Apprenez que le Grand _____, le vainqueur de Rocroi, est enfermé au château de Vincennes. Mais ce n'est pas tout : malgré son grand âge, le duc de _____,

lui aussi, a été jeté en prison. Le cardinal de _____ et _____

les ont fait arrêter ce matin. La belle _____ - _____ aux yeux turquoise

et la courageuse petit _____ - _____ craignent pour leur vie et celle

de leurs maris. Heureusement, le duc de _____,

amoureux d' _____ - _____, est prêt à l'aider. Dans quelques heures,

il l'emmènera à Dieppe, en _____ . Mais ils ont besoin de votre carrosse :

envoyez-le céans chez leur meilleure amie, la princesse _____.

Pour _____ - _____ et son fils, la date de l'évasion est fixée le

_____ . Ils vous attendront à Chantilly. Une des servantes

prendra la place de _____ - _____ dans son lit, et son enfant celle

du petit prince. Les gardes de _____ n'y verront que du feu.

_____ - _____

_____ - _____

Épouse du Grand _____ duchesse de _____

QUELLE PRINCESSE ES-TU ?

Fais-toi photographe dans une des silhouettes ! Et rend à chaque princesse son visage



Je suis _____, la femme du duc d'Aumale



Je suis _____, la mère du duc d'Aumale



Je suis _____, artiste, sa sœur



Je suis _____, impératrice, son invitée

INDICE ET MISSIONS PETITS PRINCES

♣ Regarde ou lis l'**indice** posé près de la Grille pour deviner le mot secret.

♣ **C'est la fin de tes missions !**

Le trésor du duc d'Aumale

Vois-tu le dernier objet volé au duc,
dessiné sur le fond du panneau.

Regard bien l'échine du chien. C'est un

L'animal préféré du duc

Recopie sa tête. Son compagnon favori est un _____ . Il s'appelle Dash.

LA GRILLE DU DUC D'AUMALE

Compose son code secret pour quitter le labyrinthe.

Ne manque pas la dernière étape de ta chasse au diamant : la photo de la statue du Grand Condé.

A la poursuite du diamant rose

Tu aperçois le diamant ? Où est-il caché ? _____

En réalité, le Grand Condé le dissimulait dans le **pommeau** de son bâton de maréchal.

Va vérifier au Musée s'il a bien été retrouvé... dans la réalité.

Et découvre les autres merveilles du domaine de Chantilly.

FAIS RÉAPPARAÎTRE L'ANIMAL FAVORI DU DUC D'AUMALE

