

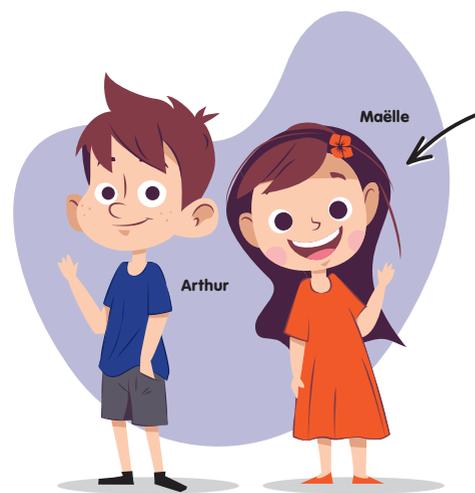
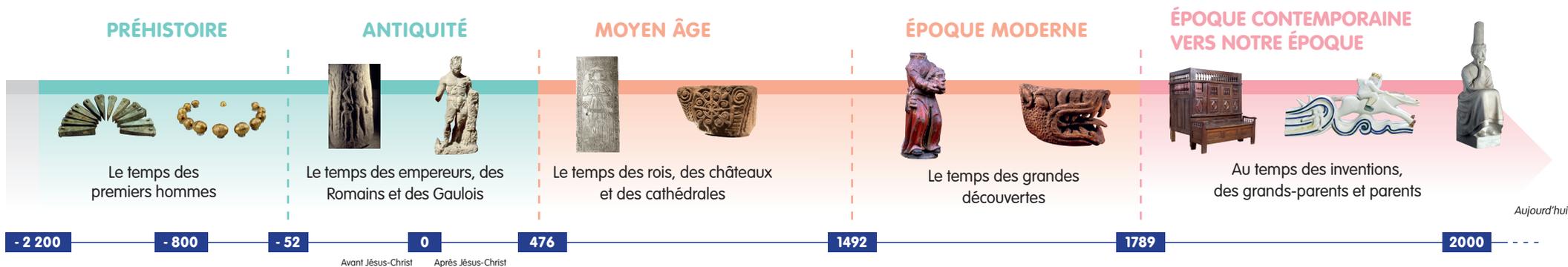
**NIVEAU 2
À PARTIR
DE 7 ANS**

UN PETIT BOUT DE BRETAGNE



**MUSÉE DÉPARTEMENTAL BRETON
QUIMPER**

LIVRET-JEUX - ENQUÊTE



Bienvenue au Musée départemental breton, je m'appelle Maëlle.
J'accompagne mon ami Arthur qui vient ici pour la première fois.
J'adore cet endroit, on découvre l'histoire de la Bretagne, de la Préhistoire à nos jours.

Les œuvres sont très fragiles, il faut donc faire très attention lorsque tu te déplaces dans les salles :

- Ne t'approche pas trop près
- Ne touche pas les œuvres
- Ne montre pas quelque chose avec ton crayon

Mais au Musée tu peux aussi :

- T'amuser, observer
- Rêver, te promener, revenir
- Poser des questions - Ne pas tout visiter



Enquête MYSTÈRE AU PALAIS

Dans la nuit, un mystérieux personnage a tenté (à nouveau) de voler la tête de saint Trémeur !

Mène l'enquête et retrouve qui est ce petit farceur...

Bonne chance et surtout, ouvre l'œil !



Tous les jeux ne sont pas liés à l'enquête, seulement ceux accompagnés de la statue de saint Trémeur.

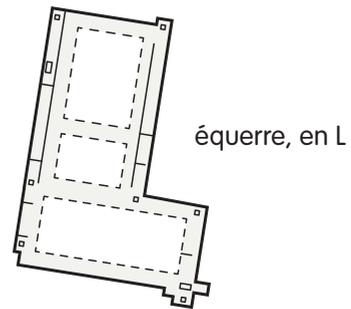
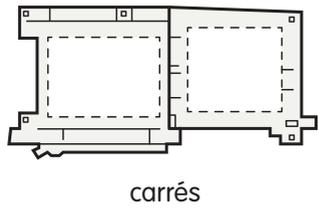
Les réponses du livret sont disponibles à l'accueil du Musée.

**COUR DU MUSÉE
LE PALAIS**

Le Musée départemental breton est installé dans l'ancien palais épiscopal :
le palais des Évêques de Quimper.

Observe bien le bâtiment et entoure ci-dessous les 3 bonnes affirmations :

→ La palais a un plan en :

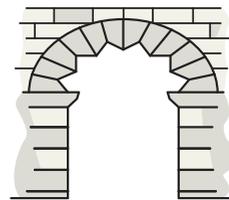
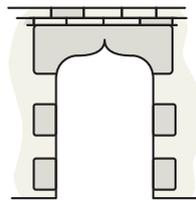


→ L'aile où se trouve l'entrée du musée date du :

XV^e siècle

XVII^e siècle

→ La tour possède plusieurs fenêtres surmontées d'un arc :

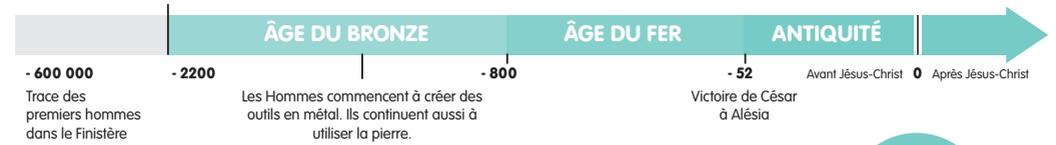


**Enquête
MYSTÈRE AU PALAIS**

Combien comptes-tu de fenêtres non murées avec un arc en accolade ?

_____ Reporte ce chiffre page 15.

**REZ-DE-CHAUSSÉE – SALLE 1
ÂGE DES MÉTAUX**



Dans la salle, observe bien les objets ci-dessous. Aujourd'hui ils existent encore, mais sous une forme un peu différente...

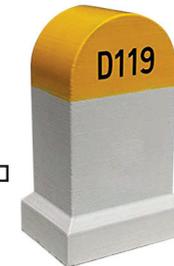
Relie chaque objet ancien à son jumeau d'aujourd'hui.



1^{er} siècle après J.C.



1 000 ans avant J.C.



1 500 ans avant J.C.



Bon à savoir !

Un archéologue est une personne qui cherche des objets ou des traces très anciennes en creusant dans le sol ou la mer. Grâce à son travail, nous savons comment vivaient les Hommes !

ANTIQUITÉ



Les Romains s'installent en Gaule et apprennent aux Gaulois à vivre comme eux.

476
Chute de l'Empire Romain d'Occident

Le pavement au centre de la salle est le sol des thermes (bains) d'une ancienne maison gallo-romaine.

Il y a 2000 ans, les Romains envoyaient de l'air chaud sous le sol pour chauffer l'eau des thermes : **c'est le chauffage par hypocauste.**

Observe bien cette mosaïque et entoure ci-dessous les matériaux avec lesquels elle est fabriquée :



Retrouve le vase rouge à décors de guerrier et reproduis son dessin à côté.



MOYEN ÂGE



Les rois et les princes remplacent les empereurs romains.

Durant l'Antiquité, les Gaulois et les Romains croient en plusieurs dieux. À partir du Moyen Âge, on ne croit plus qu'à un seul Dieu avec la religion chrétienne.

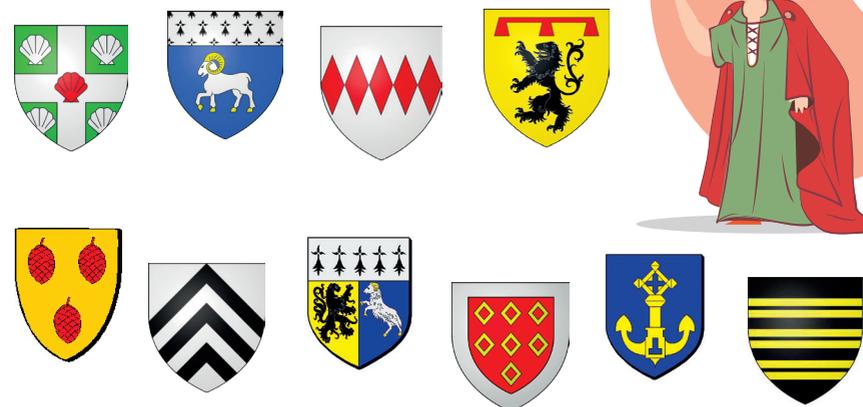
On construit des églises et de grandes cathédrales, comme celle de Quimper à côté du Musée.

Les chapiteaux sont souvent décorés. Regarde ceux qui sont présentés dans cet espace. Sauras-tu retrouver les animaux représentés ?

Entoure les bonnes réponses ci-dessous.



Regarde les 10 blasons ci-dessous et entoure les 5 que tu vois dans la salle...



Bon à savoir !

Un blason est un symbole. À l'origine il identifie une famille noble. De nos jours un blason peut également être le symbole d'une ville, d'un département, d'une région, d'un pays, ou de toute autre communauté.

FIN DU MOYEN ÂGE

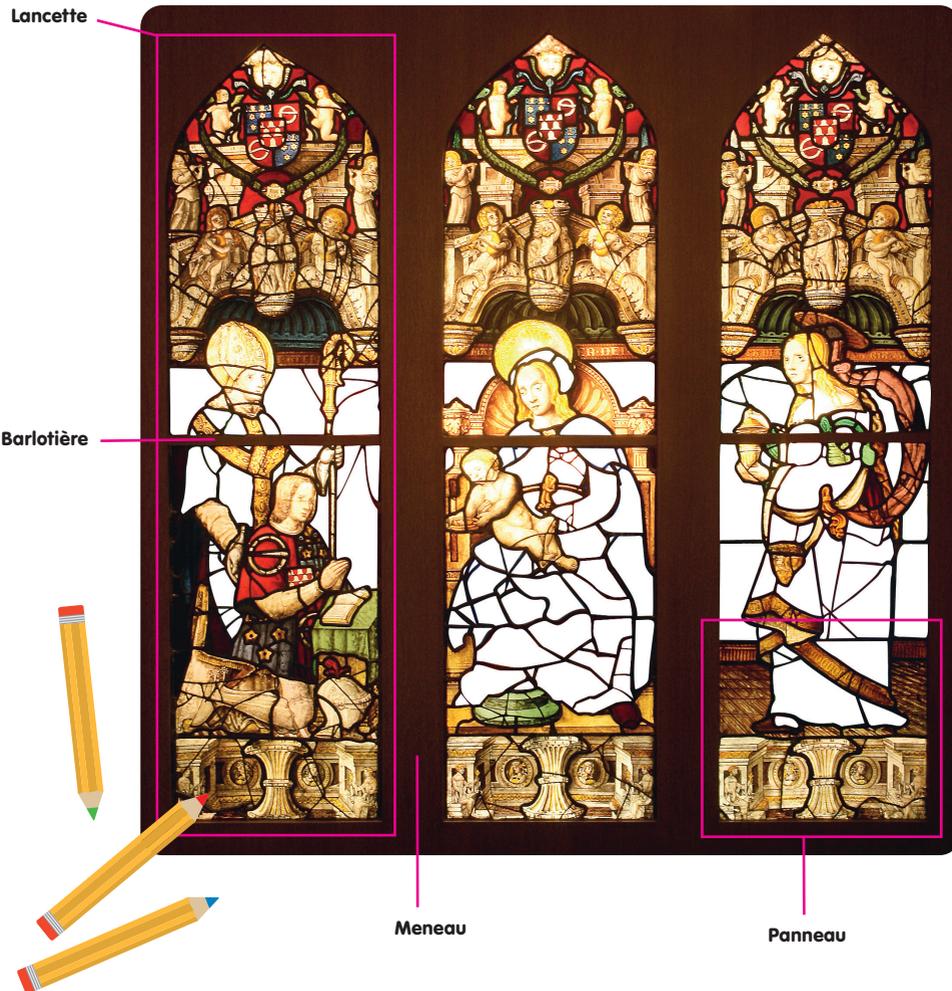
FIN DU MOYEN ÂGE

ÉPOQUE MODERNE

ÉPOQUE MODERNE

Le vitrail

C'est un assemblage de plusieurs morceaux de verre colorés.
 Il décore les églises. Observe-le et redonne-lui ses couleurs disparues.



Bon à savoir !
 Ce vitrail est de style gothique flamboyant car les formes en partie haute ressemblent à des flammes.

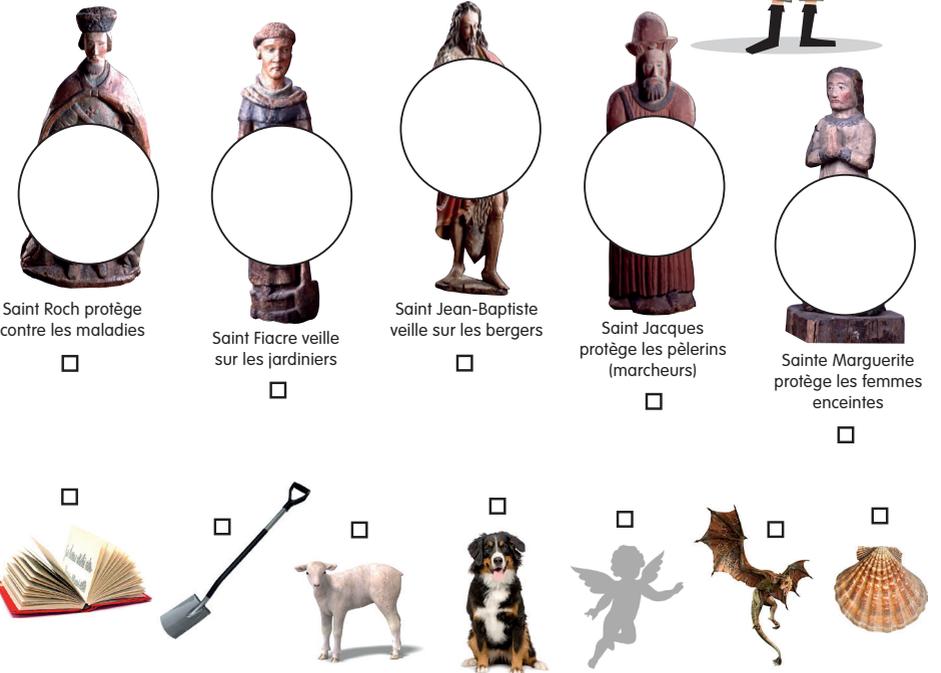
1492

Découverte de l'Amérique
 par Christophe Colomb

On continue de construire des églises et on y place des statues de saints
 comme celles que tu peux voir dans cette salle du musée.

Chaque saint.e est représenté.e avec un ou plusieurs
 éléments liés à son histoire ou à sa fonction :
 on appelle cela des attributs.

Retrouve les personnages dans la salle et
 relie-les à leurs bons attributs.



Bon à savoir !
 Un saint est une personne qui n'a fait que des bonnes actions au cours de sa vie. Pour les chrétiens, les saints sont le lien entre les Hommes et Dieu. On peut demander leur protection grâce à des prières ou des offrandes (cadeaux).

Maintenant monte au 1^{er} étage

MODES ET CLICHÉS

LE COSTUME TRADITIONNEL

ÉPOQUE CONTEMPORAINE

ÉPOQUE CONTEMPORAINE

1789

La Révolution Française



Enquête - MYSTÈRE AU PALAIS

Tu te trouves dans les appartements de l'ancien palais des Évêques. Admire le beau parquet de style Versailles. Combien comptes-tu de pièces dans ces appartements ? _____ Reporte ta réponse page 15

A Robe de baptême

B Mantelet de deuil

C Ensemble masculin de cérémonie

D Tenue de communiant(e)

E Ensemble féminin de cérémonie

F 1^{ère} tenue pour garçon

Aujourd'hui



F
1^{ère} tenue pour garçon

Le costume traditionnel est une véritable carte d'identité. Il permet de savoir si une personne est mariée, si elle est riche, où elle habite...

Cherche ces vêtements dans les vitrines. Lis les cartels (petit panneau avec les informations) et tu sauras de quel pays ils proviennent.

Pour chaque flèche sur la carte, inscris la lettre du costume correspondant.



E
Ensemble féminin de cérémonie



D
Tenue de communiant(e)

Bon à savoir !

La Bretagne est une région française qui se compose de différents petits pays. Il s'agit de territoires ayant chacun une mode et des traditions bien spécifiques.

MODES ET CLICHÉS

ÉPOQUE CONTEMPORAINE

1789

La Révolution Française



Observe les photos aux murs, et relie chaque personnage à son activité du moment.



□

□
En train de prendre
de l'eau à la fontaine



□

□
Au marché
à la vaisselle



□

□
Vendeuse
de pommes



Enquête - MYSTÈRE AU PALAIS

Pour aller dans les salles 8 et 9, tu traverses la partie la plus ancienne du musée : la tour et son escalier en colimaçon. Elle a été construite par la famille Rohan. Leur blason est composé de macles (petits losanges). Combien en comptes-tu pour cette époque ? _____

(Psst... Lève les yeux pour les voir)

LE MOBILIER BRETON

ÉPOQUE CONTEMPORAINE

Aujourd'hui

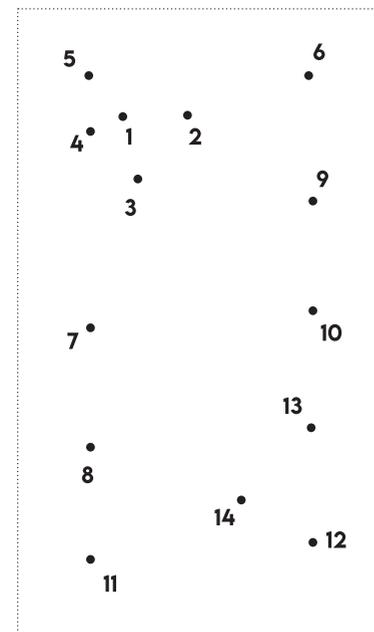


Retrouve ce meuble breton. Ici, tout le monde en avait un il y a encore 100 ans ! Mais à quoi peut-il bien servir ? Note la bonne réponse.



Regarde autour de toi et retrouve les meubles *Seiz Breur*.

Relie les points ci-contre pour faire apparaître un décor qui se trouve sur l'un des meubles.



Sur quel type de meuble voit-on ce design ? _____

1789

La Révolution Française

Aujourd'hui



La ville de Quimper est réputée pour sa faïence. Voici comment elle est fabriquée :



1 On humidifie de la terre

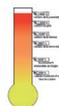


2 On lui donne une forme



3 On la laisse sécher

4 On la fait cuire une première fois



5 On la décore avec de la peinture



6 On la fait cuire une seconde fois et c'est terminé !



Dans l'une des vitrines, tu peux voir cette statue de saint Corentin, il est le protecteur de la ville de Quimper. Quel était son métier au VI^e siècle ?

Corentin était l' _____ de Quimper.

(Psst... La réponse est marquée sur le cartel)

Retrouve le roi Gradlon sur son cheval galopant sur l'eau. Il s'enfuit de sa cité recouverte par les eaux, car le diable a ouvert la porte de la ville construite au milieu de l'océan.

Une personne est tombée derrière lui, mais qui est-ce à ton avis ? Entoure la bonne réponse.



Sa fille, Dahut, qui a donné les clefs de la ville au diable.

Sa tante, Joséphine, qui ne sait pas monter à cheval.

MYSTÈRE AU PALAIS

RÉPONSES À L'ENQUÊTE

Dans la nuit, un mystérieux personnage a tenté (à nouveau) de voler la tête de saint Trémeur !



Pour découvrir qui est ce mystérieux farceur, rends-toi tout en haut de la partie la plus ancienne du musée.

Tu y trouveras un coffre fermé par un cadenas avec la réponse....

Le code secret pour ouvrir le coffre est :

- Le nombre de fenêtres à arc en accolade non murées :
 - Le nombre de pièces dans les appartements des évêques :
 - Le nombre de macles du blason des Rohan :
 - Le nombre de poutres divisant le plafond de bois en forme de palmier tout en haut de la tour :
- Additionne ces deux chiffres pour avoir le dernier numéro du code : + =

Note le code ici :



Dessine ici l'objet
que tu as préféré dans le musée !



Suivez-nous et partagez votre expérience sur les réseaux :

 [musee.departemental.breton](https://www.facebook.com/musee.departemental.breton)

 [musee.breton](https://www.instagram.com/musee.breton)



Finistère
Penn-ar-Bed

Crédits : collection Conseil départemental du Finistère

© Musée départemental breton, Quimper - Conception : Musée départemental breton 2023

Réalisation : Traductiongrafik

Imprimerie du Conseil départemental du Finistère