



**Domains & Musées
départementaux**
FINISTÈRE • PENN-AR-BED

TOUT
commence
enFINISTÈRE



PROGRAMME SCOLAIRE

Collège → Lycée → Supérieur

**LE MUSÉE
DÉPARTEMENTAL BRETON**

www.cdp29.fr

Le musée départemental breton

ENTRE TRADITION ET MODERNITÉ

Créé en 1846, le musée départemental breton est le plus ancien du Finistère. Ses murs et ses collections vous invitent à découvrir la riche diversité du patrimoine breton.

Pousser les portes du musée, c'est avant tout pénétrer dans un lieu chargé d'histoire. Logé dans l'ancien Palais épiscopal de Quimper, le musée renferme encore aujourd'hui de nombreux témoins de cet édifice élevé dès le 16^e siècle : la cuisine, la salle des fresques, les appartements, ou encore la tour de Rohan vous révéleront, au cours de la visite, les secrets de l'histoire mouvementée du bâtiment.

La cour du musée, séparée du jardin par un cloître néo-gothique, vous invite à profiter d'un espace de détente, permettant d'admirer l'architecture du musée et de la cathédrale Saint-Corentin.

Les questions sont nombreuses lorsqu'on visite le musée départemental breton... Qui sont les Osismes ? Quelle est la monnaie d'échange à l'âge du Bronze ? Pourquoi la Bretagne a-t-elle autant de saints ? Comment différencier la mode *glazik* de la bigoudène ? Qu'est-ce que le mouvement *Seiz Breur* ?

À travers une collection Musée de France riche de plus de 65 000 pièces, issues de domaines très variés, le parcours permanent répondra à ces interrogations, afin de découvrir l'histoire et la culture de la Basse-Bretagne, de l'époque préhistorique à nos jours.

Le service des publics a pour mission de favoriser la découverte et la connaissance des collections et des expositions afin de sensibiliser et d'initier tous les publics à la culture dans son ensemble.

Toutes les visites sont assurées par les médiatrices du service des publics du musée, passionnées et pédagogues, formées en continu à l'accueil des groupes. Elles vous réservent un accueil personnalisé en fonction de votre public et de vos attentes.

Les objectifs éducatifs du musée sont complémentaires de ceux de l'école, de la maternelle à l'enseignement secondaire.

LES THÉMATIQUES EN UN CLIN D'ŒIL

	Type de visite	Niveau	Durée	Page
Architecture				
Du palais au musée	Visite accompagnée Visite atelier	● Collège ● Lycée ● Supérieur	1h - 2h avec l'atelier	P. 4
Cache-cache architectural	Visite interactive Activité clé en main	● Collège ● Lycée ● Supérieur	1h	P. 5
Mais qui a tué Jo ?	Visite interactive	● Collège ● Lycée ● Supérieur	1h	P. 5
Collections permanentes				
La Bretagne d'hier à aujourd'hui	Visite en autonomie Activité clé en main	● Collège ● Lycée ● Supérieur	Le temps qu'il vous plaira !	P. 6
Où est passé le Conteur ?	Visite interactive Activité clé en main	● Collège ● Lycée ● Supérieur	1h	P. 6
Croyance et superstitions en Bretagne	Visite accompagnée	● Collège ● Lycée ● Supérieur	1h	P. 6
L'Archéologie, Préhistoire et Antiquité	Visite accompagnée Visite atelier	● Collège ● Lycée ● Supérieur	1h - 2h avec l'atelier	P. 7
Le Moyen Âge	Visite accompagnée Visite atelier	● Collège	1h - 2h avec l'atelier	P. 7
La vie quotidienne au 19^e siècle	Visite accompagnée Visite atelier	● Collège ● Lycée ● Supérieur	1h - 2h avec l'atelier	P. 8
Modes et clichés : costumes traditionnels	Visite accompagnée Visite atelier	● Collège ● Lycée ● Supérieur	1h - 2h avec l'atelier	P. 9
Contes et légendes	Visite accompagnée	● Collège	1h	P. 10
Croque ton motif !	Visite-croquis Visite atelier	● Collège ● Lycée	1h	P. 10
Couleurs	Visite accompagnée	● Collège	1h	P. 10
Mémoire du bois	Visite accompagnée	● Collège ● Lycée ● Supérieur	1h	P. 10
Exposition temporaire				
Et que ça saute ! Histoire(s) de la crêpe bretonne !	Visite interactive Visite accompagnée Visite atelier Visite en autonomie Activité clé en main	● Collège ● Lycée ● Supérieur	De 1h à 2h à partir du 27 juin 2026	P. 11

Les thématiques

ARCHITECTURE



• Du palais au musée

Cette visite commentée vous emmènera à travers le musée pour découvrir ce lieu, ancien Palais des Évêques de Cornouaille, et son architecture à l'épreuve du temps.



Visite accompagnée ou
Visite atelier
Niveau : ● Collège
● Lycée
● Supérieur
Durée : 1h - 2h avec l'atelier

visite
avec
l'atelier

- **Archi-croquis** : création d'un patchwork architectural suite à l'exploration de l'architecture du bâtiment.
- **Archi-Solide !** : création à partir d'un polaroid, de collage et dessin d'une nouvelle architecture du musée.
- **Ouvre l'œil** : création d'une image abstraite grâce à la photographie et au collage (besoin d'un smartphone pour cet atelier).

• Cache-cache architectural

Vous voici en possession de photos : un morceau d'escalier en pierre, un bout de bois, une moitié de fenêtre, des fragments de peinture ?

Un "cherche et trouve" pour une première approche ludique de l'architecture du Musée !



Activité clé en main ou
Visite interactive
Niveau : ● Collège
● Lycée
● Supérieur
Durée : 1h

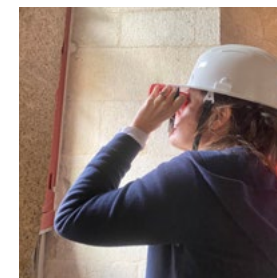
• Mais qui a tué Jo ?

Mardi matin, l'architecte du musée, Jo, est retrouvé assassiné au musée !

L'évêque, l'ange, la bordelenn... plusieurs suspects semblent possibles. Mais qui a tué Jo l'architecte ? Dans quelle pièce du musée, et avec quelle arme ? Une heure pour dénouer les énigmes !



Visite interactive
Niveau : ● Collège
● Lycée
● Supérieur
Durée : 1h



COLLECTIONS PERMANENTES

• La Bretagne d'hier à aujourd'hui

Découvrez l'Histoire du Finistère d'hier à aujourd'hui lors d'une visite en autonomie.

À votre disposition, les modules ludiques présents dans les salles ainsi que l'espace détente avec des livrets-jeux et enquêtes !

Les livrets-jeux et enquêtes peuvent être utilisés lors de votre visite en autonomie ou en complément de la visite commentée, uniquement au sein du musée.

Ils sont distribués gratuitement, sur demande lors de votre réservation.

2
Livrets-jeux

→ **Niveau 2** : à partir de 7 ans

→ **Enquête** : à partir de 12 ans

3 langues sont disponibles : français, breton et anglais.



Visite en autonomie ou
Activité clé en main
Niveau : ● Collège
● Lycée
● Supérieur

Durée :
Le temps qu'il vous plaira !

• Où est passé le Conteur ?

Il était une fois, un maître conteur qui vivait au musée. Il aimait regarder les objets pour créer ses histoires. Mais aujourd'hui, le maître a disparu. Il a abandonné toutes ses histoires et plus personne n'a entendu parler de lui...

Où peut-il bien se cacher ? Que lui est-il arrivé ?

À vous de résoudre les énigmes de l'enquête pour répondre à ces questions !



Visite interactive ou
Activité clé en main
Niveau : ● Collège
● Lycée
● Supérieur

Durée : 1h

• Croyance et superstitions en Bretagne

Depuis des siècles, croyances et superstitions fleurissent en Bretagne. Souvent en lien avec les objets du quotidien, elles entrent dans la vie des bretons et rythment leur imaginaire.

Êtes-vous prêt à voyager de la Préhistoire à nos jours pour percer le mystère des monolithes, découvrir les farces des korrigans ou encore croiser les redoutables lavandières de nuit ?



Visite accompagnée ou
Niveau : ● Collège
● Lycée
● Supérieur

Durée : 1h

• L'Archéologie, Préhistoire et Antiquité

Les périodes préhistorique et gallo-romaine sont évoquées au travers de découvertes archéologiques réalisées en Finistère. Outils, armes, objets du quotidien, tout une panoplie de vestiges pour mieux comprendre le passé breton.

Mais qu'est-ce que l'archéologie ? Comment se déroule un chantier de fouille ? Et qu'est-ce que cette science nous apprend sur les populations anciennes ?

visite
avec
l'atelier

– **Petits carreaux, grands chantiers** : création d'une mosaïque avec des tesselles de diverses couleurs.

– **Décore ta tenue** : création d'une fibule "antique".



Visite accompagnée ou
Visite atelier
Niveau : ● Collège
● Lycée
● Supérieur
Durée : 1h – 2h avec l'atelier



• Le Moyen Âge

Le Moyen Âge au musée breton, c'est avant tout une architecture, l'ancien palais des évêques.

Les collections permettent ensuite de découvrir la société médiévale, l'organisation des pouvoirs (tombeaux à gisants) et l'importance de la religion chrétienne (vitraux et statues sacrées).

La salle des fresques conclut la visite avec le thème des maisons à pans de bois caractéristiques des villes médiévales.



Visite accompagnée ou
Visite atelier
Niveau : ● Collège
Durée : 1h – 2h avec l'atelier

visite
avec
l'atelier

– **C'est quoi ton blas'on ?** : création d'un blason similaire à celui d'un chevalier ou d'une chevalresse noble des temps du Moyen Âge.

– **Que la lumière soit !** : création d'un vitrail avec du papier coloré transparent !

COLLECTIONS PERMANENTES



· La vie quotidienne au 19^e siècle

Comment vivait-on autrefois dans les villes et villages de Bretagne ? À quoi ressemblait l'intérieur des maisons et des fermes aux 19^e et 20^e siècles ?

Une fois l'habitat découvert, il s'agira d'appréhender les coutumes vestimentaires, les modes locales, les textiles, et les techniques de fabrication.

Parfait pour une première découverte !



Visite accompagnée ou
Visite atelier
Niveau : ● Collège
● Lycée
● Supérieur
Durée : 1h – 2h avec l'atelier

visite
avec
l'atelier

- **Faites danser la foule** : création à l'encre et au pastel gras pour représenter des bretonnes et bretons en danse.
- **Joue avec le paysage** : création d'un paysage rural mêlant techniques d'empreintes, superpositions et collages.
- **Typiquement breton** : création d'un intérieur breton au fusain.

· Modes et clichés : costumes traditionnels

Habits de travail, ou plus quotidiens pour aller au marché, costumes de grande cérémonie pour un pardon ou un mariage, à chaque occasion sa tenue !

La visite s'intéresse aux modes, aux particularismes locaux, mais aussi aux textiles à manipuler et leurs techniques de fabrication. Face aux costumes, des photographies de scènes de rues bretonnes prises sur le vif.



Visite accompagnée ou
Visite atelier
Niveau : ● Collège
● Lycée
● Supérieur
Durée : 1h – 2h avec l'atelier

visite
avec
l'atelier

- **Détails en folie** : création de motifs traditionnels à l'encre sur papier, avec la technique du drawing gum.
- **Pluie de motifs** : création d'un personnage dans une pluie de motifs de broderie.
- **Noir c'est noir** : exploration des textures du noir – mat, brillant, satiné, rugueux, lisse – pour créer au crayon et peinture ta silhouette texturée.
- **Du fil au crayon** : création d'une œuvre évoquant les motifs et la broderie en un seul trait.



COLLECTIONS PERMANENTES

• Contes et légendes

Découvrez le musée autrement grâce à un parcours conté : à partir des collections, la médiatrice vous invite à un voyage au cœur des contes et légendes de Bretagne. Fées, sorciers, korrigans, ville d'Ys, viendront hanter le musée l'espace d'une visite, où l'imaginaire se mêlera à l'art et à l'histoire.

visite
avec
l'atelier

- **Fais voyager ta légende** : création d'une carte postale en y intégrant les personnages des contes et légendes de la Bretagne !
- **Légende ta bulle** : création d'une bande dessinée pour illustrer sa propre aventure légendaire.



Visite accompagnée ou
Visite atelier
Niveau : ● Collège
Durée : 1h – 2h avec l'atelier

• Croque ton motif !

Brodés, sculptés, gravés, peints, les motifs bretons se découvrent sur le costume traditionnel et sur le mobilier. Munis de leur carnet de croquis, les jeunes partent à la découverte de tous ces symboles pour en capturer les formes !

visite
avec
l'atelier

- **Détails en folie** : création de motifs traditionnels à l'encre sur papier, avec la technique du drawing gum.



Visite-croquis ou
Visite atelier
Niveau : ● Collège
● Lycée
Durée : 1h – 2h avec l'atelier

• Couleurs

La couleur est présente dans les salles du musée. Elle attire l'œil et, à travers sa signification, nous parle et transmet les codes des époques passées. Découvrez comment la couleur est perçue à travers les différentes périodes de l'histoire et comment l'être humain la fabrique.



Visite accompagnée
Niveau : ● Collège
Durée : 1h

• Mémoire du bois

Statuaire religieux, éléments de construction, mobilier et objets domestiques. Le bois est le grand invité de cette visite, une occasion de découvrir la variété d'utilisation de cette matière végétale dans le quotidien des Bretons.



Visite accompagnée
Niveau : ● Collège
● Lycée
● Supérieur
Durée : 1h

EXPOSITION TEMPORAIRE

Et que ça saute ! Histoire(s) de la crêpe bretonne !

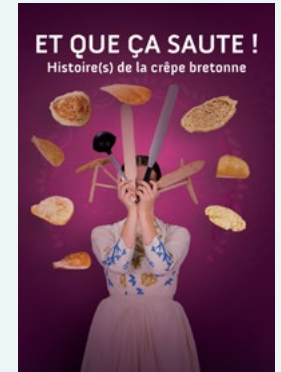
Plat emblématique de la Bretagne, la crêpe semble aujourd'hui familière à tous, portée par l'essor des crêperies à travers le monde. Pourtant, ses origines sont plus riches et plus variées qu'il n'y paraît. D'un terroir à l'autre – parfois même d'une famille à l'autre – le mot "crêpe" recouvre des traditions, des recettes et des gestes bien différents. Évoquer la crêpe, c'est remonter le fil du temps : explorer l'archéologie pour en comprendre les premières traces, découvrir les pratiques agricoles et alimentaires qui ont façonné sa fabrication, et mettre en lumière les savoir faire transmis au fil des générations.

Des ateliers créatifs peuvent compléter votre visite commentée !

Visite en autonomie et Activité clé en main

Découvrez l'exposition "Et que ça saute ! Histoire(s) de la crêpe bretonne" lors d'une visite en autonomie. À votre disposition, les modules interactifs présents dans les salles ainsi que l'espace ludique et des livrets-jeux et enquêtes !

Les livrets-jeux et enquêtes permettent de découvrir l'exposition de manière ludique. Ils peuvent être utilisés lors de votre visite en autonomie ou en complément de la visite accompagnée, uniquement au sein du musée. Ils sont distribués gratuitement, sur demande lors de votre réservation.



Visite interactive
Visite accompagnée
Visite atelier
Visite en autonomie
Activité clé en main

Saisonnalité :
du 27 juin 2026 - juin 2027

Niveau :
● Collège
● Lycée
● Supérieur

Durée : De 1h à 2h

Pour plus d'infos :
reservation.museebretonne@cdp29fr

2
Livrets-jeux

- Niveau 2 : à partir de 7 ans
- Enquête en équipe : à partir de 10 ans

2 langues sont disponibles : français et breton.





Domains & Musées
départementaux
FINISTÈRE • PENN-AR-BED

Musée départemental breton

📍 1 rue du Roi Gradlon – 29000 Quimper

🕒 HORAIRES

Du mardi au dimanche, de 10h à 18h
1^{ère} visite à partir de 9h30
Dernière visite possible à 16h30
Les samedis et dimanches uniquement en visite libre
Fermé en janvier, les lundis et jours fériés.

📄 RENSEIGNEMENTS / RÉSERVATIONS

Toute réservation de groupes est obligatoire :

✉ reservation.museebreton@cdp29.fr
☎ 02 98 95 21 60

Nous vous accueillons sur rendez vous et gratuitement pour préparer votre visite.

♿ ACCESSIBILITÉ

L'accessibilité des visiteurs tant au bâtiment qu'aux collections est une des priorités du musée départemental breton. Nous tentons de répondre au mieux aux besoins de toutes les personnes en groupe ou en autonomie. Le musée est labellisé "Tourisme et Handicap", marque d'État, pour les 4 handicaps (auditif, mental, moteur, visuel).



🌐 <https://www.cdp29.fr/fr/presentation-musee-breton-musee-departemental-breton>

Droit
d'entrée
gratuit

€ TARIFS

Droit d'entrée : gratuit

Gratuité : aux accompagnateurs et au conducteur de car. Pour l'enseignant uniquement dans le cadre de la préparation d'une visite, d'une rencontre avec le service des publics ou d'une visite avec une classe.

Le Pass Éducation (musées nationaux) n'est pas accepté.

Activité (prix par personne) :

- Visite en autonomie ou activité clé en main : gratuit
- Visite accompagnée et visite interactive : de 1€ à 2€
- Visite atelier : de 4€ à 7€ (20 participants maximum)

Le règlement s'effectue sur place le jour de votre venue ou via Chorus pro uniquement si le paiement se fait en différé.

Nous acceptons les paiements via le Pass Culture : mode de paiement à préciser au moment de votre réservation.



Le Musée départemental breton fait partie de Domains et Musées départementaux du Finistère.

Poursuivez votre visite en découvrant les autres sites de l'établissement, Domaine départemental de l'Abbaye Daoulas, Domaine départemental du Château de Kerjean, Domaine départemental de Kernault, Domaine départemental de l'Abbaye du Relec, Domaine départemental de Trévarez, Musée départemental de l'ancienne Abbaye de Landévennec, Musée départemental de l'école rurale, Écomusée des Monts d'Arrée, Musée départemental des phares et balises d'Ouessant, Manoir de Squividan.