

LIVRET-JEUX 3-6 ANS



BARZAZ BREIZ

LE CHANT DE LA BRETAGNE



MUSÉE
DÉPARTEMENTAL
BRETON

Barzaz Breiz

LE CHANT DE LA BRETAGNE

Bienvenue au Musée breton !

Le *Barzaz Breiz* est un livre dans lequel de nombreux chants ont été rassemblés par Théodore Hersart de La Villemarqué, il y a 200 ans !

Théodore va de village en village, il écoute les gens chanter puis écrit les paroles et les notes de musique dans ses carnets : c'est un collecteur.

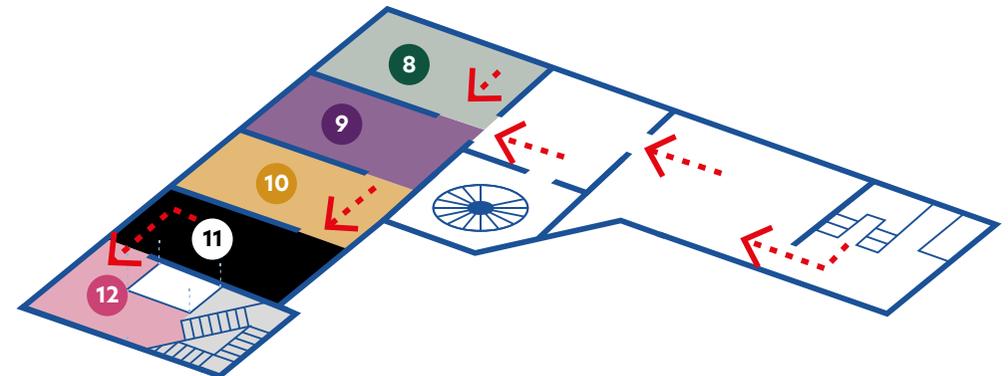
Cette exposition présente les thèmes que l'on trouve dans ces chants : les légendes bretonnes, l'histoire de la Bretagne, la vie quotidienne des habitants.

Tu vas observer des œuvres (tableaux, sculptures, dessins...), écouter Théodore et surtout les chants du *Barzaz Breiz*.

Tu trouveras les réponses du livret-jeu à la fin de l'exposition (salle 12).



MONTE AU 2^{ÈME} ÉTAGE POUR COMMENCER LES JEUX DE TON LIVRET.



Au musée, il y a quelques règles à respecter :

Tu peux :

- t'amuser, observer, rêver, te promener, revenir, retourner
- poser des questions
- ne pas tout visiter



Mais :

- il ne faut pas t'approcher trop près des œuvres
- il ne faut pas toucher les œuvres
- il ne faut pas montrer quelque chose avec ton crayon



SALLE 8 2^{ÈME} ÉTAGE : LES LÉGENDES BRETONNES

Ici tu découvriras les légendes bretonnes chantées dans le *Barzaz Breiz*. Ce sont des histoires que les gens se racontent. Elles s'inspirent d'histoires vraies ou de l'imaginaire. De nombreux chants du *Barzaz Breiz* sont encore chantés aujourd'hui, beaucoup d'artistes les reprennent et les ré-interprètent : en chanson, en peinture, en sculpture...



1. Branche ton casque vers la borne de musique en face des tableaux de BRAUNWALD sur la Ville d'Ys et écoute les chants (tu n'es pas obligé d'écouter en entier).

L'instrument que tu entends est une harpe.



As-tu aimé écouter cet instrument ?

Entoure le smiley qui correspond à ton sentiment :



2. Retrouve ce tableau de Jules COIGNET et observe bien l'arrière-plan (le fond), que vois-tu ?

Entoure la bonne réponse.



Un évêque et un Menhir



Un moine et un Dolmen



Un Dolmen et un évêque



3. Retrouve le tableau *La fuite de Gradlon*. Le roi Gradlon part de la ville (au fond), il doit forcément passer par la mer. Sur quel animal le Roi Gradlon arrive-t-il à s'enfuir ?

Entoure la bonne réponse.



4. Toutes les œuvres de cette salle représentent des moments des légendes du *Barzaz Breiz*. Chaque personnage est représenté avec un attribut : un objet ou un animal qu'il a tout le temps avec lui et qui permet de le reconnaître.

Regarde toutes les œuvres et relie ci-dessous chaque personnage à son attribut.



SALLE 9
2ÈME ÉTAGE : L'HISTOIRE DE BRETAGNE

Ici les chants sont des complaintes (*gwerzioù* en breton).
 Il s'agit de longues chansons souvent tristes et dures, qui parlent de l'histoire de la Bretagne.
 On y retrouve des personnages forts et courageux.



5. Retrouve l'œuvre *Le sacre de Nominoë*.
 L'évêque lui pose un objet sur la tête pour le faire roi,
 de quel objet s'agit-il ?

Entoure la bonne ombre ci-dessous.



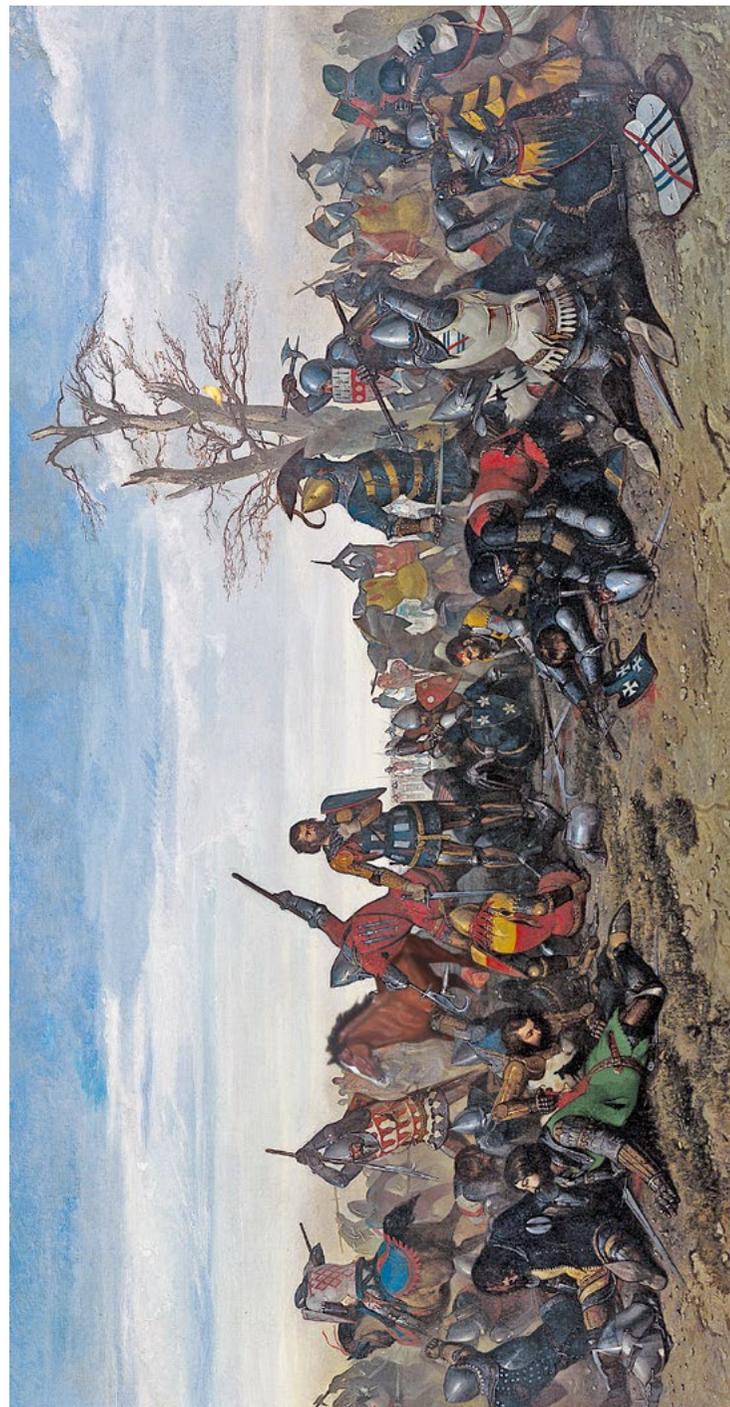
6. Retrouve et entoure ci-dessous les blasons présents sur le tableau
Le combat des trente.



Et toi ?
 Comment serait ton blason ?



7. Retrouve les 4 différences entre le tableau de ton livret et celui exposé dans la salle !



SALLE 10
2ÈME ÉTAGE : LA VIE QUOTIDIENNE
AU 19ÈME SIÈCLE

8. Branche ton casque vers la borne de musique devant le tableau *Chemin du bourg, Finistère* de Camille BERNIER et écoute les chants (tu n'es pas obligé d'écouter en entier).



Tu peux entendre 2 couples d'instruments:

Biniou
et bombarde



Violoncelle
et piano



As-tu aimé écouter ces instruments ?

Entoure le smiley qui correspond à ton sentiment :

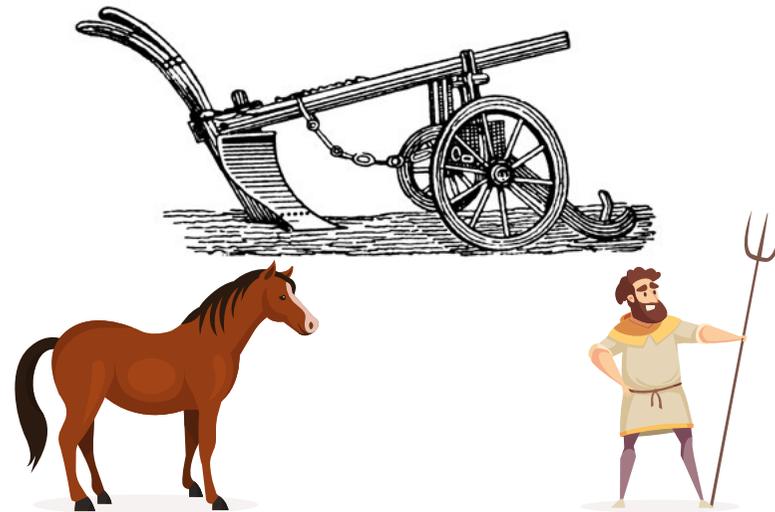


9. Aide Gwenc'hlan à retrouver son chapeau ! Pour cela tu ne dois passer que par les œuvres que tu vois dans cette salle.
ATTENTION : ton crayon ne doit pas se lever !



10. Cette machine servait il y a 200 ans pour labourer les champs (retourner la terre).

En t'aidant des œuvres exposées, place au bon endroit le cheval qui tire l'instrument et le paysan qui guide. Relie les personnages à l'avant ou à l'arrière de la charrue.



11. Regarde les œuvres de la salle où tu vois des paysans : ce sont souvent des hommes avec un chapeau, qui tiennent des outils dans leurs mains. Où travaillent-ils ?

Entoure la bonne réponse :



la campagne



la mer



la montagne

12. Qui suis-je ?

Je suis un homme.

Je porte un chapeau.

J'ai des sabots.

Je surveille les moutons.



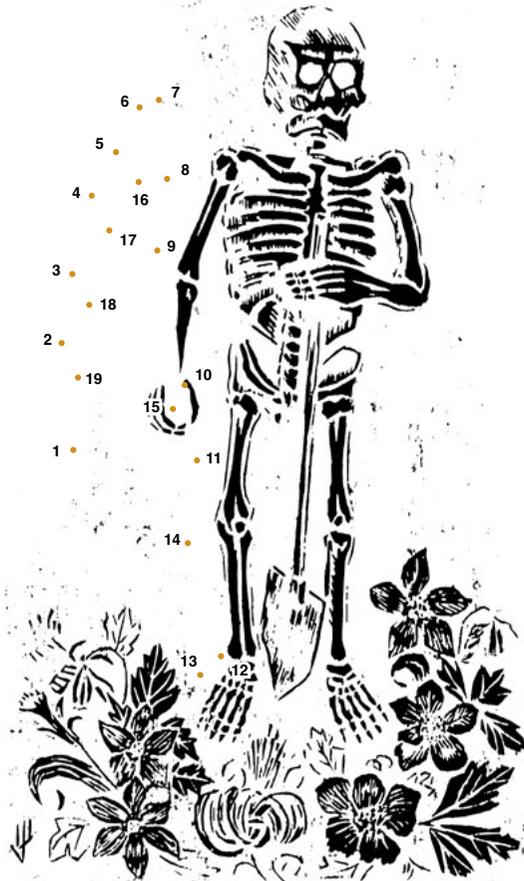
M'as-tu reconnu ? Si oui, entoure le bon tableau ci-dessus !

SALLE 11
2ÈME ÉTAGE : LA VIE QUOTIDIENNE
AU 19ÈME SIÈCLE

L'Enfer et le Paradis sont 2 thèmes qui apparaissent dans les chants du *Barzaz Breiz*. L'Ankou est un personnage célèbre, il représente la mort. La nuit il ramasse dans sa charrette les âmes des hommes et des femmes et les emmène dans le monde des morts.



13. Relie les points ci-dessous pour faire apparaître l'objet dans la main de l'Ankou Fleuri.



14. Retrouve le tableau de mission dit *taolennou* : Le Salut. Parmi les détails ci-dessous, barre celui qui n'appartient pas au tableau.



SALLE 12
2ÈME ÉTAGE :
LA FABRIQUE DES HÉROS ET HÉROÏNES

Tu as vu plein de héros différents dans toute l'exposition et tu en as encore ici dans la forêt de Brocéliande (parfois cachés derrière les arbres...).

À toi de créer ton héros et ton héroïne.

Ajoute à la silhouette ci-dessous : habits, accessoires, attributs, etc.

