



DOMAINE DE  
**TRÉVAREZ**  
CHEMINS DU PATRIMOINE EN FINISTÈRE

# DOSSIER ACCOMPAGNATEUR

## Les défis de **TRÉVAREZ**

Autour d'un jeu de plateau, les coéquipiers se familiarisent avec l'histoire de Trévarez et le contexte de la Belle Époque. Épreuves de mime, de modelage, de dessin ou de questions/réponses rythment cette découverte ludique des lieux et d'une période. Alors, relevez-vous les défis ? À vos marques, prêts... Jouez !



## MODALITÉS D'UTILISATION DES DÉFIS DE TRÉVAREZ

- Public : CE1 à la troisième / 8 à 15 ans
- Lieu : salle médiation au premier étage du château
- Durée d'une partie : 30mn de partie pour un groupe de 10 joueurs maximum

- Déroulement de l'activité :

L'activité *Les Défis de Trévarez* est à associer à une visite du château pour pouvoir répondre aux défis (visite en amont du jeu) ou pour mettre en perspective les découvertes (visite après le jeu) :

- soit en visite libre (l'exposition au château Bâtir un rêve et la lecture de ce dossier vous apportant du contenu)
- soit en visite accompagnée (supplément de 1€ par enfant)

Vous pouvez choisir entre deux modes d'encadrement pour la partie de jeu *Les défis de Trévarez* :

- soit en autonomie (la lecture de ce dossier est d'autant plus nécessaire !)
- soit en jeu animé par un médiateur (supplément de 1€ par enfant)

Dans les deux cas, divisez votre classe/groupe en sous-groupes de 10 enfants. Chaque sous-groupe joue à une partie des *Défis de Trévarez* pendant 30mn pendant que les autres visitent le château et ses alentours.

Pour vous aider dans votre organisation, un planning de votre visite et de vos activités par groupe vous est transmis par le service médiation au moment de votre réservation.

D'autres activités autour du patrimoine, du parc ou des expositions temporaires existent, en autonomie ou accompagnées, et peuvent être couplées pour former un programme de visite à la journée. Vous pouvez vous rapprocher du service médiation pour en savoir plus : [lise.castello@cdp29.fr](mailto:lise.castello@cdp29.fr) ou [mediation.trevarez@cdp29.fr](mailto:mediation.trevarez@cdp29.fr) ou 02 98 26 88 69.

## COMMENT JOUER ?

*Il est conseillé de fournir cette règle du jeu à chaque accompagnateur pour que chacun en prenne connaissance en amont de l'activité afin d'animer la partie facilement*

**8 ans et +**

**4 à 10 joueurs**

**2 à 4 équipes**

### Installation

Constituez deux à quatre équipes (en fonction du nombre d'enfants autour du plateau). Une équipe peut compter de 2 à 4 joueurs.

Distribuez à chaque équipe un pion qu'elle place sur la case départ. Les autres éléments (cartes, craies, pâte à modeler...) restent aux emplacements prévus sur le plateau.

### Principe

Le but du jeu est d'être la première équipe à remonter la piste et à atteindre l'arrivée. Pour avancer, il faut relever des défis de quatre types (dessin, mime, modelage et questions) qui portent sur la vie à Trévarez et à la Belle Époque. Sur le plateau, chaque couleur de case correspond à un type de défi : question (orange), modelage (violet), mime (bleu), dessin (vert).

### Déroulement

Un tour de jeu se déroule de la manière suivante :

1. La première équipe lance la roue des chiffres et avance son pion du nombre de cases indiqué.
2. Un joueur pioche une carte de la couleur de la case sur laquelle son équipe est arrivée sans que ses équipiers ne la voient.
3. L'équipe relève le défi : les joueurs répondent aux questions en équipe, ils dessinent, modèlent, miment pour faire deviner un mot à leurs coéquipiers... Mais gare au compte à rebours ! Les adversaires surveillent le chrono et ne les laisseront pas dépasser le temps limité à 30 secondes !
  - L'équipe a réussi le défi ? Bravo ! Elle pourra relancer la roue et avancer au début de son prochain tour.
  - Elle n'a pas réussi ? Pas de panique ! Au prochain tour, elle retentera sa chance sur la même case.
4. L'équipe suivante joue à son tour, et ainsi de suite.

### Fin du jeu

Quand une équipe atteint l'arrivée, elle doit relever un dernier défi (au choix parmi les 4 couleurs) et le réussir avant de pouvoir déclarer sa victoire. Sinon, elle reste sur la case arrivée et retente au tour suivant.

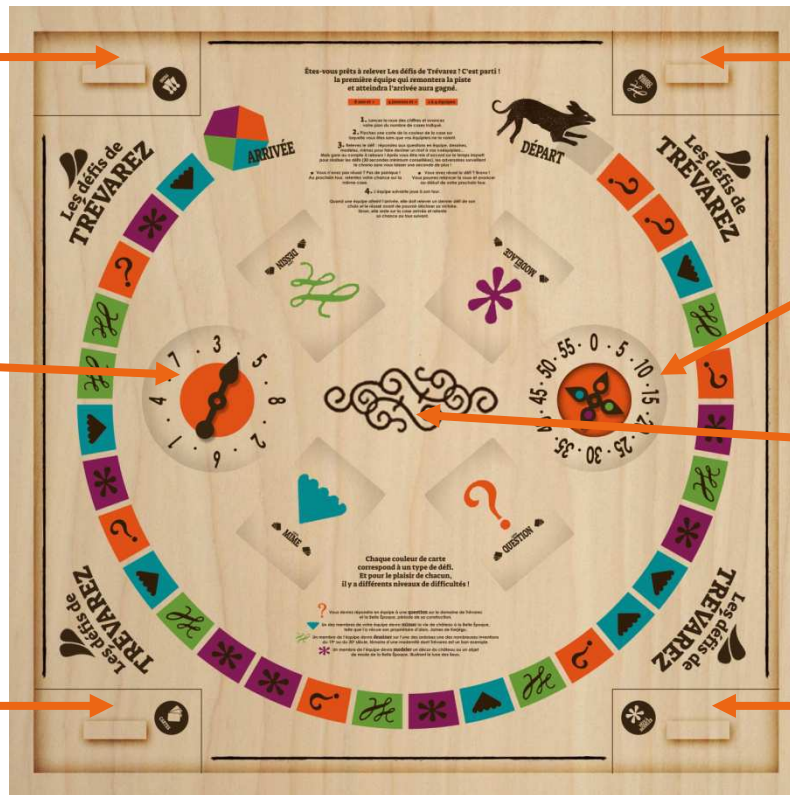
# LE MATÉRIEL

## LE PLATEAU DE JEU

**Boîte de rangement des pions** + une ardoise sur le dos du couvercle

**Roue des chiffres** (équivalent d'un dé)

**Boîte de rangement des cartes** + une ardoise sur le dos du couvercle



**Boîte dessin :** craies, chiffon + une ardoise sur le dos du couvercle

**Chronomètre**

4 emplacements pour les cartes défis thématiques

**Boîte modelage :** pâte à modeler + une ardoise sur le dos du couvercle

## LES CARTES

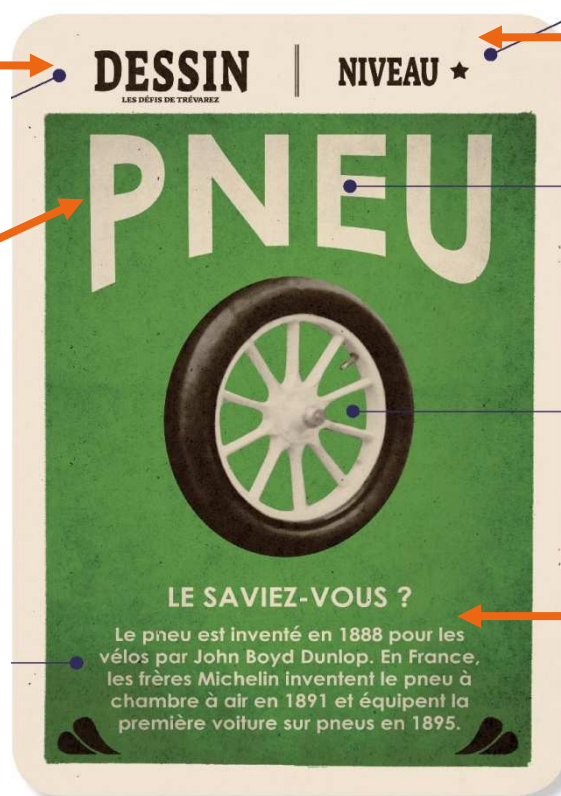
**Type** de défi

**DESSIN**

**NIVEAU** ★

**Niveau** de difficulté

**Objectif du défi :** mot à faire deviner par l'équipe dans le temps imparti



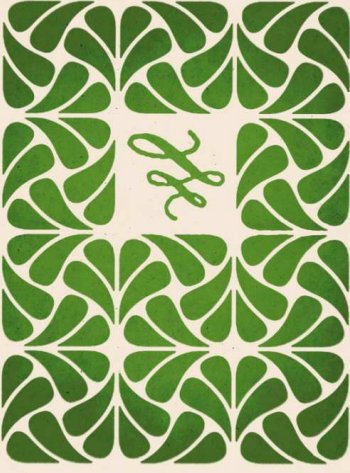



**Complément d'informations** à découvrir ensemble une fois le temps écoulé.



## LES DÉFIS

Les cartes défis proposent de faire deviner un mot ou la réponse à une question sur le sujet de Trévarez et de son contexte en utilisant une **technique différente pour chaque type de défi**.

<p><b>MODELAGE</b> <small>LES DÉFIS DE TRÉVAREZ</small></p> 	<p>Un membre de l'équipe devra <b>modeler</b> un décor du château ou un objet de mode de la Belle Époque, illustrant le luxe des lieux.</p> <p>Un des membres de l'équipe devra <b>mimer</b> la vie de château à la Belle Époque, telle que l'a vécue son propriétaire d'alors, James de Kerjégu.</p>	<p><b>MIME</b> <small>LES DÉFIS DE TRÉVAREZ</small></p> 
<p><b>DESSIN</b> <small>LES DÉFIS DE TRÉVAREZ</small></p> 	<p>Un membre de l'équipe devra <b>dessiner</b> une des nombreuses inventions du 19<sup>e</sup> ou du 20<sup>e</sup> siècle, témoins d'une modernité dont Trévarez est un bon exemple.</p> <p>Les joueurs devront répondre en équipe à une <b>question</b> sur le domaine de Trévarez et la Belle Époque, période de sa construction.</p> <p>Pour les défis orange, c'est l'équipe adverse qui pioche la carte et lit la question.</p>	<p><b>QUESTION</b> <small>LES DÉFIS DE TRÉVAREZ</small></p> 

Et pour le plaisir de chacun, il y a **différents niveaux de difficulté** ! Les niveaux de difficulté vont de \* à \*\*\* et sont indiqués dans le coin supérieur droit des cartes Défis.

Si l'accompagnateur le souhaite, il peut faire le choix **d'inventer de nouvelles règles** en fonction de la difficulté :

- sélectionner le niveau de la carte en fonction des enfants,
- Accorder plus de temps au chronomètre pour les niveaux les plus difficiles...

## LES THÉMATIQUES

Pour découvrir Trévarez et imaginer la vie à l'époque où il a été construit, le jeu « *Les Défis de Trévarez* » aborde différentes thématiques qui représentent l'histoire du domaine et de la Belle Époque.

### LA BELLE ÉPOQUE

La Belle Époque est un terme inventé dans l'entre-deux-guerres pour désigner par nostalgie la période de paix et de développement économique qui a précédé la Première Guerre mondiale. Elle correspond à une période à cheval sur le 19<sup>e</sup> siècle et le 20<sup>e</sup> siècle dont les dates exactes peuvent varier selon les historiens (1871-1914, 1896-1910, 1900-1914...). La Belle Époque désigne une période où la prospérité économique, la paix, les inventions technologiques (Expositions universelles de 1889 et 1900 par exemple) permettent le développement du confort, des loisirs et d'une première législation sociale (repos dominical...). Cependant, c'est une société très inégale et cette période de prospérité ne touche pas autant les classes pauvres que les grands bourgeois comme James de Kerjégu.

#### • Exemple de Défis



Comment appelle-t-on l'époque pendant laquelle le château de Trévarez a été construit ?

#### • Ressources :

L'émission *Quelle aventure !* sur La Belle Époque (<https://www.youtube.com/watch?v=OLK7WLfVF4g>)

## TRÉVAREZ



Le château de Trévarez et son parc ont été construits entre 1893 et 1907 pour James de Kerjégu, riche homme politique du Finistère (député, président du Conseil Général du Finistère). Résidant la plupart du temps à Paris, il en a fait sa résidence secondaire : un domaine de chasse où il peut inviter ses relations. Après sa mort en 1908, ce sont sa fille Françoise et son mari Henri de la Ferronnays qui utilisent le domaine jusqu'à la Seconde Guerre mondiale. Le château sert de lieu de repos à des officiers allemands pendant la guerre et est bombardé par l'armée anglaise en 1944. En partie détruit et abandonné, le domaine de 85 hectares est acheté par le Conseil Général en 1968. Depuis son ouverture au public en 1971, différentes campagnes de restauration du parc et du bâtiment ont lieu, jusqu'à aujourd'hui encore.

### • Exemples de Défis



Qui a fait construire le domaine de Trévarez ?

Quelles sont les dates de construction du château ?

### • Pour aller + loin

Dans la bibliothèque, cherchez les portraits de famille des habitants du château.

Dans le grand salon, observez avec vos élèves les traces du bombardement (étages disparus). À l'extérieur du château, remarquez les différences de couleurs sur le toit : le côté ouest est plus propre car plus récent. Le trou dans la toiture causé par le bombardement a été bouché en 1993.

## L'ESTHÉTIQUE



Le château de Trévarez a été construit par Walter-André Destailleur, architecte très apprécié par la haute société. Trévarez est un château innovant (structure en acier, confort des aménagements extérieurs) mais qui cache sa modernité derrière une apparence plus classique. Le 19<sup>e</sup> siècle est caractérisé en architecture par une inspiration tirée des siècles précédents : le néo-gothique, le néo-renaissance, le néo-classique... jusqu'à arriver à l'éclectisme, comme à Trévarez, qui est un mélange de ces influences. À l'intérieur du château, le décor des pièces reste classique, avec une exception pour les appartements privés de James de Kerjégu, aménagés dans le style Art nouveau, grande nouveauté du début du 20<sup>e</sup> siècle avec ses courbes et ses références à la nature. Le château et le parc sont très travaillés et regorgent d'une multitude de détails comme ces animaux (cerf, chauve-souris...) sculptés sur la façade ou sur les boiseries.

### • Exemples de Défis



Dans quel style est décorée  
la chambre de James de Kerjégu ?

Cerf



### • Pour aller + loin

Cherchez les détails architecturaux que vous avez rencontrés pendant le jeu : le cerf ou la bretonne sur la façade, les feuilles, le cadran solaire, la vasque du premier étage...

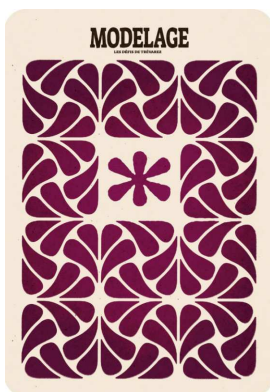


## LA MODE



À la Belle Époque, chaque activité a sa tenue et les femmes changent de robe plusieurs fois par jour : robe de dîner, robe de bal, robe de thé... Vers 1900, la mode féminine est à la forme en S. Un corset serre la taille et fait ressortir la poitrine et les hanches. Petit à petit, la mode change et le corset devient plus souple, jusqu'à disparaître après la Première Guerre mondiale. Chez les hommes, costume et « habit » (pour les réceptions) sont de mise. Une tenue de soirée plus confortable pour les hommes se développe : le smoking. Les accessoires sont aussi très importants : chapeaux (extravagants pour les femmes, plus discrets pour les hommes), gants, fleurs fraîches portées à la boutonnière, cannes... La Belle Époque est aussi celle du développement de la haute couture et les créateurs à la mode sont Worth, Poiret, Lanvin, Callot Sœurs...

### • Exemples de Défis



Moustache

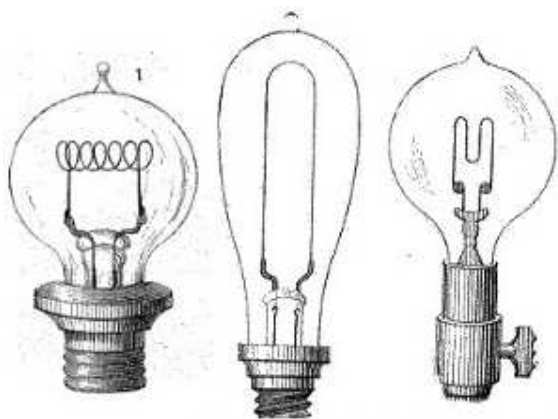
Chapeau

### • Pour aller + loin

Dans la salle à manger, observez les deux tenues de dîner qui y sont présentées.

Dans la bibliothèque, feuillotez le magazine *Les Modes* de 1906. Remarquez la photo de Françoise de la Ferronnays en 6<sup>e</sup> page !

## LES INVENTIONS



Le 19<sup>è</sup> siècle, héritier de la première Révolution Industrielle et de l'avènement de la machine à vapeur au 18<sup>è</sup> siècle, est caractérisé par la naissance de la société moderne. C'est l'époque des Expositions Universelles (à Paris en 1889 et 1900) où on se presse pour admirer les dernières découvertes et inventions : vaccins, rayons X, photographie, cinéma, utilisation domestique de l'électricité, développement des transports (locomotive, voiture, avions, vélo...). La plupart de ces inventions existent encore aujourd'hui et leur utilisation débute au 19<sup>è</sup> siècle.

### • Exemples de Défis



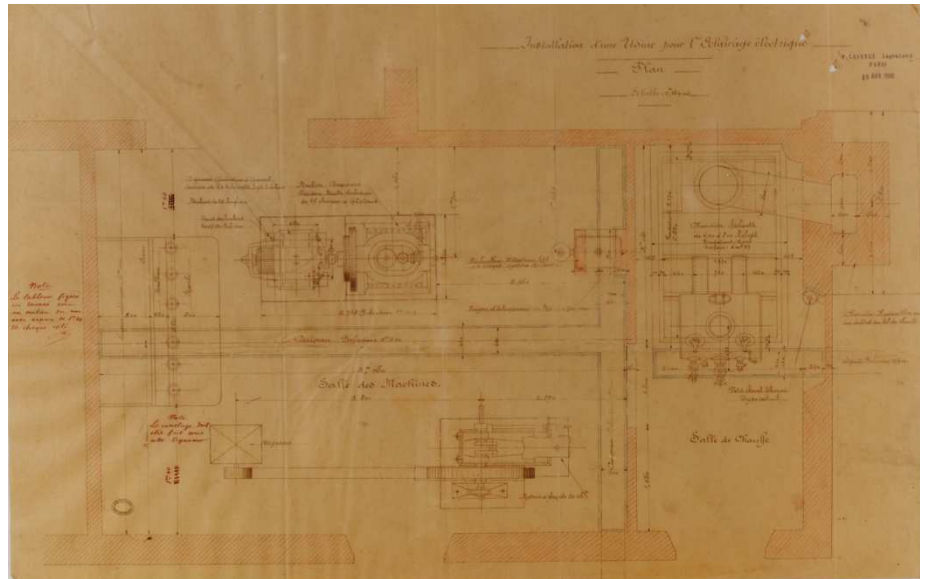
Ampoule

Sèche-cheveux

### • Pour aller + loin

Explorez en classe l'évolution de certains objets depuis le 19<sup>è</sup> siècle : par exemple, la photographie en noir et blanc avec un temps de pose de plusieurs heures en 1826 jusqu'à l'appareil photo intégré aux téléphones, le cinéma muet en noir et blanc jusqu'au cinéma 3D...

## UN CHÂTEAU MODERNE



La richesse de James de Kerjégu lui permet de construire un château luxueux à la pointe de la modernité, rempli d'innovations rares en ville et encore plus dans les campagnes ! Électricité, téléphone, WC, ascenseurs, chauffage central, placards chauffe-serviettes... : les toutes récentes inventions du 19<sup>e</sup> siècle remplissent le château et vont bien plus tard entrer dans les habitations des environs. Par exemple, l'électricité est installée à Trévez en 1905 et arrive seulement à Châteauneuf-du-Faou, la ville voisine, en 1937.

### • Exemples de Défis



À quoi servaient les placards situés  
au dessus des baignoires ?

Ascenseur



### • Pour aller + loin

Cherchez dans les pièces du château les traces cachées de la modernité : les prises, sonnettes, placards à fusibles, radiateurs, toilettes, baignoires et chauffe-serviettes...

Proposez aux enfants d'interroger leurs grands-parents sur les maisons où ils ont grandi. Où étaient les toilettes ? Y-avait-il l'électricité ? Le téléphone ?

## LA VIE DE CHÂTEAU : LES LOISIRS



Les activités de James de Kerjégu montrent bien l'agenda social et culturel de la haute société de la Belle Époque. Le domaine de Trévarez lui sert de résidence pour la saison de la chasse et tout y est conçu pour le confort et les loisirs de son propriétaire et de ses amis : chenils, écuries pour les chevaux, gardes-chasses employés à l'année mais aussi salle de jeux dans le château, grand Salon pour les réceptions... Amateur de modernité, il se fait livrer une voiture de chasse pour le domaine. Mais les loisirs de la chasse ne sont pas le seul centre d'intérêt de James de Kerjégu. À Paris, il fréquente les théâtres et l'Opéra et suit la carrière de l'actrice Sarah Bernhardt. C'est un amateur de nautisme qui a notamment fait une croisière sur la Méditerranée en 1900 sur le *Namouna*, un yacht très luxueux.

### • Exemples de Défis



Faire du vélo

Jouer au billard



## PROPRIÉTAIRES ET DOMESTIQUES



Deux mondes se rencontrent au domaine de Trévarez : celui de James de Kerjégu et de ses invités et celui des domestiques du domaine qui s'en occupent. Le château et le parc sont organisés pour que ces deux sociétés cohabitent sans forcément avoir à se croiser. Des allées de services permettent aux domestiques d'accéder au château discrètement grâce à l'entrée de service des sous-sols (à l'est du château). Les espaces de travail et de logement du personnel sont aux sous-sols et au troisième étage, tandis que les espaces d'honneur, réservés aux propriétaires, occupent le rez-de-chaussée (salles de réception) et les 1<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> étages (appartements des invités).

### • Exemples de Défis



Cuisiner

Cirer des chaussures

### • Pour aller + loin

Observez la façade du corps central du château et remarquez les différences de tailles des ouvertures entre les étages. Imaginez qui pouvait utiliser chaque étage : propriétaires ou domestiques ?

Visitez l'office, à côté de la salle à manger. Espace caché à la vue des invités, c'est là que le service du repas se préparait grâce au monte-plats qui communiquait avec les sous-sols où se trouvaient les cuisines.