

# Animations pédagogiques au musée du Quercorb

## Animations à la journée durée : 3 heures 30 à 4 heures

### FICHE TECHNIQUE JOURNEE COLLEGE

#### « Pars à la rencontre du ménestrel Callemédin »

La visite pédagogique se déroule en quatre parties avec deux animatrices:

##### Atelier 1- La salle de l'Instrumentarium :

- Découverte des neuf instruments médiévaux reconstitués
- Classification des instruments de musique à l'époque médiévale
- Ecoute des enregistrements de morceaux choisis du 14<sup>e</sup> siècle

##### Atelier 2- L'atelier de Musique :

- Description des instruments : chevilles, table d'harmonie, caisse, chevalet...
- Approche de l'écriture musicale ancienne
- Extrait de la vidéo *Instrumentarium de Puivert*

##### Atelier 3- Le jeu de l'oie musical :

- Plateau de jeu ponctué de cases « Questions » allant de la musique médiévale à la musique contemporaine en élargissant à l'univers du spectacle vivant.
- Plateau de jeu ponctué également de cases « Épreuves » autour de la musique, du théâtre et de la danse.

##### Atelier 4- Le sentier des troubadours dans le village.

- Quatre panneaux relatent l'évolution des musiciens du 12<sup>e</sup> au 14<sup>es</sup>.

Si le temps ne permet pas cette activité, elle sera remplacée par l'option ci-dessous :

- Option : Découverte de l'histoire de Puivert à travers la maquette du château et évocation des troubadours avec écoute des chants de Marcabru, Guiraut Riquier...)

#### Informations pratiques :

- Tarif d'entrée : 1.60 € par enfant (1 gratuit accompagnateur pour 8 enfants)
- Forfait animation : 110.50 € avec l'intervention des deux animatrices.
- Nous demanderons aux enseignants de bien vouloir participer à l'encadrement de l'atelier du jeu de l'oie.
- Nombre maximum d'enfants : 50
- Il sera remis à chaque élève un carnet de route qu'il remplira au fil de sa visite.
- Pour une meilleure qualité de la prestation, les élèves seront répartis en trois groupes : les jongleurs, les troubadours et les ménestrels. (Voir tableau ci-dessous)

Durée des ateliers	groupes	ANIMATION PEDAGOGIQUE A LA JOURNEE		
Arrivée :	accueil du groupe scolaire	Présentation du programme à la journée		
30 min	1-2-3	Atelier 1		
1 heure	Gr.1 « jongleurs »	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4
1 heure	Gr.2 « troubadours »	Atelier 3	Atelier 4	Atelier 2
1 heure	Gr.3 « ménestrels »	Atelier 4	Atelier 2	Atelier 3