

MUSÉE

POP  
2003  
2023

La culture  
populaire  
du Québec

# PROGRAMME ÉDUCATIF

2023-2024

Préscolaire | Primaire | Secondaire | Collégial

[museepop.ca](http://museepop.ca)



Photo: Samuel Cyr



**Le Musée remercie Desjardins et la Fondation Molson pour leur implication dans la réalisation de l'Espace POP créatif.**



*The Molson Foundation  
Fondation Molson*

## Une sortie scolaire au Musée POP, c'est une occasion unique d'apprentissage et d'échanges dans un environnement ludique !

Le programme éducatif 2023-2024 vous propose des activités, des visites animées et des ateliers qui font appel à la créativité et à la participation des élèves. Notre proposition diversifiée s'adresse à tous les niveaux scolaires, du préscolaire jusqu'au collégial. Nous avons également développé une activité pour les classes de francisation.

Le Musée POP est inscrit au Répertoire culture éducation, donc admissible aux **Sorties scolaires en milieu culturel**. Nos activités éducatives, adaptées aux différents niveaux d'enseignement, sont en lien avec le **Programme de formation de l'école québécoise**.

### Activités offertes en classe ou en mode virtuel

Quelques-unes de nos activités sont offertes directement en classe ou en mode virtuel, avec ou sans animateur.trice.



# Table des matières

## Catégories

 Activité

 Activité scientifique

 Atelier

 Forfait scolaire

 Visite animée

 Exposition ou activité virtuelle

## Modalités

 Virtuel

 En classe

 Au Musée

F Classes de francisation

A Offert aussi en anglais

Préscolaire, primaire et adaptation scolaire		pré-scolaire	1e cycle	2e cycle	3e cycle	Page
	Les apprentis muséologues 					6
	Les "bébelles" de Papi et Mamie 					6
	C'est toi le héros 					6
	Attache ta Tuque! Une virée décoiffante dans la culture québécoise A  					6
	Swigne ta bacaisse  					7
	L'ADN des superhéros 					7
	Venez giguer au Musée ! <b>nouveauté</b> F 					7
	Façonne ta légende 					7
	En avant la musique... de Noël 					7
	Conte-moi ça! 					8
	Patente ou pentoute 					8
	Le bâton de la parole <b>nouveauté</b> 					8
	En d'dans les malfaisants A  					8
	ChronoPOP   					9
	CSI Trois-Rivières A 					9
	Estampe-graffiti A 					10
	Parcours d'évasion : Les condamnés de la Vieille prison 					10
	Culture et adrénaline <b>nouveauté</b> 					10

Secondaire et collégial				Sec 1e cycle	Sec 2e cycle	Collégial	Page
	Découvre ton Québec	A	 				11
	En d'dans! Rencontres derrière les murs	A	 				11
	CSI Trois-Rivières						12
	Parcours d'évasion : Les condamnés de la Vieille Prison						12
	Verdict attendu	A	 				12
	Estampe-graffiti	A					13
	Venez gigner au Musée! <b>nouveauté</b>	F					13
	Le début d'un temps nouveau: la Révolution tranquille						13
	Défi-évasion: Entre les barreaux						13

Informations générales	Page
Tarifs	14
Conditions de facturation	14
Programme <i>Sorties scolaires en milieu culturel</i>	14
Réservation <b>nouvelle procédure</b>	15
Politique d'annulation	15
Consignes d'encadrement	15

# Préscolaire Primaire

 Virtuel  En classe  Au Musée  Classes de francisation  Offert aussi en anglais

## **Les apprentis muséologues** ACTIVITÉ | PRÉSCOLAIRE (4 et 5 ans)



Ayant égaré plusieurs artefacts de la collection du Musée, notre fascinante muséologue Madame Stella a besoin d'aide afin de retrouver ses précieux objets et préparer la prochaine exposition. Cette activité ludique permettra aux tout-petits de s'initier à l'univers des musées tout en parcourant différentes expositions.

**Objectifs :** Initier aux techniques muséologiques et prendre contact avec la notion de patrimoine matériel.

## **Les « bébelles » de Papi et Mamie** ACTIVITÉ | PRÉSCOLAIRE ET 1ER CYCLE DU PRIMAIRE



En découvrant différents jouets anciens de la collection du Musée, les élèves apprennent comment leurs parents et grands-parents s'amusaient. Ils expérimentent ensuite eux-mêmes quelques-uns des jeux : toupies, bolo, marelle, slinky, corde à danser, etc.

**Objectifs :** Comprendre les transformations des jouets à travers le temps et leurs rapports avec l'évolution de la société.

## **C'est toi le héros** ATELIER | PRÉSCOLAIRE ET 1ER CYCLE DU PRIMAIRE



Après ou avant la visite de l'exposition *L'ADN des superhéros*, l'élève laisse aller son imaginaire et se transforme en superhéros en créant un masque qu'il pourra ensuite porter fièrement.

**Objectifs :** Favoriser l'originalité dans un travail créatif où l'imagination est partie prenante. Explorer différents matériaux pour créer de la texture et du relief.

## **Attache ta tuque ! Une virée décoiffante dans la culture québécoise** VISITE ANIMÉE | PRIMAIRE



A

**Au Musée :** Découvrez l'exposition permanente du Musée : *Attache ta tuque ! une virée décoiffante dans la culture québécoise*. Une visite ludique, conçue pour mousser la fierté d'être Québécois et découvrir ce qui nous rend uniques ! Huit thématiques: chanson, contes et légendes, gastronomie, hiver, hockey, Premières Nations, langue et ingéniosité. Les élèves découvrent l'exposition en utilisant le jeu numérique *Tourne pis trouve!*

**En virtuel :** En compagnie d'un(e) de nos animateurs(trices) en ligne, les élèves visiteront l'exposition virtuellement et joueront, deux par deux, à un « cherche et trouve » d'objets de nos collections qui y sont mis en valeur. Alors que les plus petits devront seulement repérer l'objet durant la visite, les élèves du deuxième cycle y ajouteront son nom et sa description. Pour ceux du 3e cycle, nous leur suggérerons, en plus, une courte recherche sur l'objet pour une présentation ultérieure devant la classe. Découvrez notre exposition en classe, comme si vous y étiez! Matériel requis: connexion internet, écran, micro et logiciel teams. Les fiches seront envoyées par courriel à l'enseignant(e) pour impression, idéalement en couleur.

**Objectifs :** Développer le sentiment d'appartenance à la culture québécoise, apprendre des éléments importants de l'histoire et les fondements de notre identité.



## Swigne ta bacaisse!

ATELIER | PRÉSCOLAIRE, 1ER CYCLE PRIMAIRE



Les élèves décorent leur propre cuillère en bois et l'utilisent ensuite pour jouer de la musique, comme autrefois!

**Objectifs :** Utiliser son imagination pour créer son propre instrument de musique faisant partie du folklore québécois.

\*Frais supplémentaires de 3 \$/cuillère/élève.



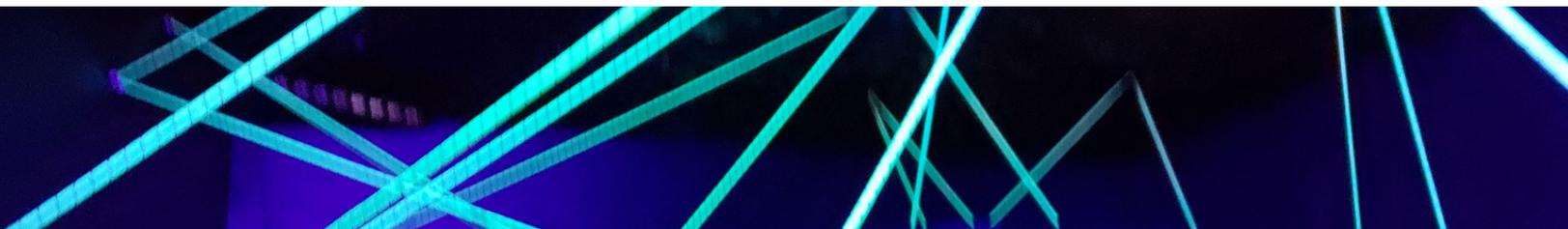
## L'ADN des superhéros

VISITE ANIMÉE | PRÉSCOLAIRE, 1ER CYCLE ET 3E ANNÉE PRIMAIRE



Explorez l'expo-aventure jeunesse du Musée, sous le thème des superhéros! Un parcours et une mission ludiques pour stimuler l'estime de soi des enfants et leur faire découvrir les valeurs de héros du quotidien.

**Objectifs :** Faire découvrir aux enfants l'importance des valeurs humaines collectives qui les guideront à devenir des citoyens bienveillants dans leur collectivité.



## Venez gigner au Musée! *nouveauté*

ACTIVITÉ - CLASSES DE FRANCISATION | PRIMAIRE



F

Découvrez un pan du patrimoine musical du Québec d'une façon innovante. Cette nouvelle proposition du Musée POP est en trois volets : visite guidée de l'exposition *Attache ta tuque! Une virée décoiffante dans la culture québécoise*, l'apprentissage de quelques pas de gigue et un atelier de découverte instrumentale avec des cuillères de bois que les élèves pourront décorer.

**Objectifs :** Faire découvrir la culture québécoise par la visite de l'exposition *Attache ta tuque! Une virée décoiffante dans la culture québécoise* ainsi qu'à travers deux activités portant sur la musique traditionnelle québécoise.

\*Frais supplémentaires de 3\$/cuillère/élève.



## Façonne ta légende

ATELIER | 2E ET 3E CYCLES DU PRIMAIRE



Invités à créer leur propre personnage ou créature de légende à l'aide d'argile et de pièces recyclées, les élèves pourront ensuite leur attribuer, qui sait, des pouvoirs fantastiques. Attention, certaines sculptures pourraient prendre vie à la fin de l'activité!

**Objectifs :** Permettre à l'élève de manipuler l'argile et les outils à travers divers gestes transformateurs.



## En avant la musique... de Noël!

ACTIVITÉ SPÉCIALE | PRÉSCOLAIRE, 1er CYCLE DU PRIMAIRE



Tous les instruments de musique du village du petit Samuel ont mystérieusement disparu, quelques jours avant Noël. Il décide donc d'en fabriquer de nouveaux avec des matériaux recyclés, juste à temps pour le spectacle de Noël du village de St-Octave-de-l'outarde-blanche. Il a besoin d'aide pour y arriver! Saurez-vous, comme lui, construire votre instrument? Après ce joli conte de Noël, les enfants, en atelier, construisent leur propre instrument.

OFFERT DU 11 AU 22 DÉCEMBRE 2023



### Conte-moi ça!

ACTIVITÉ | 2E ET 3E CYCLES DU PRIMAIRE



Ouvrez grand vos oreilles et laissez-vous raconter une fabuleuse histoire. Les élèves devront être attentifs, car ils devront ensuite trouver les bonnes réponses aux questions sur notre plancher interactif et, qui sait, remporter la victoire! Une façon ludique d'en apprendre davantage sur les contes et légendes du Québec.

**Objectifs :** Transmettre des connaissances sur différents contes et légendes du répertoire québécois et sur leur place dans le patrimoine culturel.

### Patente ou pantoute

ACTIVITÉ | 2E ET 3E CYCLES DU PRIMAIRE



À l'aide d'un jeu numérique et interactif, découvrez différentes inventions québécoises qui font maintenant partie de nos vies quotidiennes. Par exemple, saviez-vous que c'est un Québécois qui a inventé le beurre d'arachides ?

**Objectifs :** Apprendre sur la création d'une invention et sur son utilité dans notre quotidien et pour l'ensemble de la société.

### Le bâton de la parole *nouveauté*

ATELIER | 1E ET 2E CYCLES DU PRIMAIRE



Atelier de fabrication d'un bâton de la parole personnalisé. Cet objet, issu des traditions des Premiers Peuples, permet de réguler la parole. La personne tenant le bâton est la seule qui a le droit de parole. On s'assure ainsi que tous les membres du conseil sont bien entendus. Durant cet atelier, les élèves apprendront l'origine du bâton de la parole et en fabriqueront un qu'ils rapporteront à la maison.

**Objectifs :** Réaliser une création artistique personnelle se transformant ensuite en un outil permettant le développement de l'empathie et de l'écoute. Développer une ouverture à la culture des communautés autochtones du Québec.

### En d'dans les malfaisants

VISITE ANIMÉE | 2E ET 3E CYCLES DU PRIMAIRE



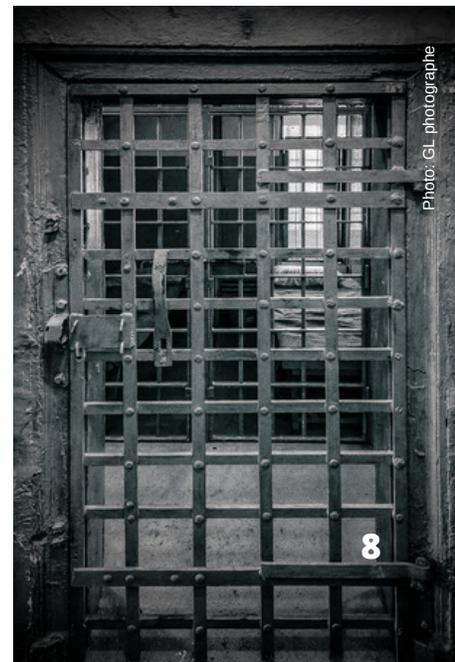
A

**Au Musée :** Une visite immersive et interactive de la Vieille prison de Trois-Rivières où les nouvelles technologies permettent la rencontre de personnages l'ayant habitée. Une version spéciale, adaptée aux élèves du primaire.

**En virtuel :** Une visite virtuelle en compagnie d'un.e de nos animateurs.trices présent.es en ligne. Les élèves entrent dans la Vieille prison, comme s'ils y étaient!

**Matériel requis :** connexion internet, écran, haut-parleur et micro, logiciel teams.

**Objectifs :** Découvrir l'histoire de la Vieille prison de Trois-Rivières et la vie carcérale dans cette prison du XIXe siècle, fermée en 1986 pour insalubrité.



## ChronoPOP ACTIVITÉ | 2E ET 3E CYCLES DU PRIMAIRE



**Au Musée:** En équipe, les élèves doivent réussir le défi suivant : identifier le maximum d'objets anciens de la collection du Musée, tous numérisés en 3D, et les placer sur une ligne du temps. Chaque élève joue le rôle d'un spécialiste au sein de son équipe : historien.ne, anthropologue, muséologue ou archéologue. Pour jouer à ce jeu numérique, les élèves utilisent des tablettes tactiles, la collection d'objets du Musée numérisés en 3D, ainsi qu'un tableau interactif. Quelle équipe gagnera la compétition ?

**En virtuel ou en classe:** Une version en ligne de notre populaire jeu ChronoPOP est maintenant disponible, pour jouer dans le confort de votre classe! À l'aide de tablettes numériques, les élèves doivent, pour remporter la partie, identifier différents objets inusités de la collection numérisés en 3D, découvrir leur utilité et leur époque de fabrication. Ils seront étonnés de l'ingéniosité de leurs ancêtres! Qui obtiendra le maximum de points et gagnera la compétition ?

**Objectifs :** Mettre l'élève en contact avec des objets de la collection du Musée, numérisés en 3D. Favoriser chez l'élève l'exploration, la déduction et la comparaison à l'aide d'indices et des nouvelles technologies numériques.

**Ce jeu a remporté un prix Numix dans la catégorie « Jeu - Jeunesse et Famille »**



## CSI Trois-Rivières ACTIVITÉ SCIENTIFIQUE | 3E CYCLE DU PRIMAIRE



Un corps inanimé a été retrouvé dans des circonstances étranges dans les locaux d'une société immobilière. Cette entreprise fait l'objet d'une enquête depuis quelque temps, puisqu'elle semble être utilisée par le crime organisé pour blanchir de l'argent. Les apprentis-enquêteurs doivent maintenant fouiller la scène de crime à la recherche de pièces à conviction qu'ils pourront par la suite analyser au laboratoire. Un réel CSI : Trois-Rivières!

**Objectifs :** Permettre aux élèves de comprendre l'utilité des sciences, en particulier la chimie, dans un contexte de résolution d'une affaire criminelle.

En collaboration avec le département de Chimie de l'Université Laval.





## Estampe-graffiti

ATELIER | 2E ET 3E CYCLES DU PRIMAIRE



A

Graffiti, à vos matrices ! À l'aide de la gravure, les artistes en herbe seront en mesure de reproduire leur « tag » autant de fois qu'ils le désirent et ainsi créer une œuvre à leur image.

**Objectifs :** Permettre aux jeunes d'exprimer leur créativité dans la réalisation d'une œuvre graffiti avec la technique de l'estampe. Nos animateur.trices en profitent pour les mettre en garde sur les conséquences de graffiter dans les endroits publics.



## Parcours d'évasion:

### Les condamnés de la Vieille prison

ACTIVITÉ | 3E CYCLE DU PRIMAIRE



Des phénomènes étranges ont commencé à se produire dans la Vieille prison de Trois-Rivières depuis que les employé.es ont découvert une série de boîtes verrouillées. Il se pourrait que tout cela ait un lien avec certains détenus excentriques et étranges qui ont séjourné dans cette prison, il y a plusieurs années. Nous avons besoin d'aide afin de résoudre ce mystère avant qu'un malheur frappe...

Un jeu d'évasion dans lequel les jeunes doivent résoudre des énigmes à différents endroits à l'intérieur de la prison en utilisant des indices visibles sur les lieux mais également via une application web disponible sur une tablette ou avec un téléphone cellulaire.

**Objectifs :** Découvrir l'histoire et la vie carcérale de la Vieille prison de Trois-Rivières. Développer son esprit logique.

En collaboration avec Défi-Évasion.



## Culture et adrénaline *nouveauté*

ATELIER | 2E ET 3E CYCLES DU PRIMAIRE



En partenariat avec le centre Adrénaline Urbaine, le Musée POP propose un tout nouveau forfait aux groupes scolaires, combinant culture et adrénaline! Deux heures au centre Adrénaline Urbaine pour expérimenter une gamme de sports d'action et deux heures au Musée POP pour une visite de la prison et un atelier graffiti.

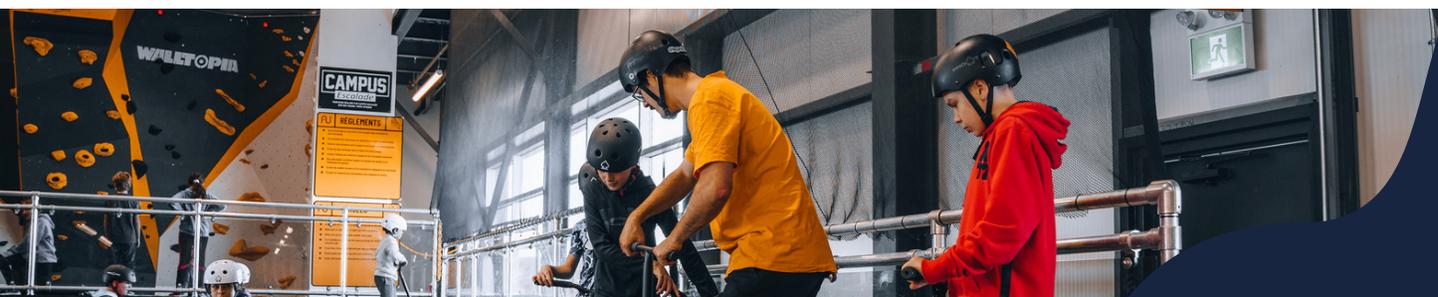
**Coût :** 30 \$/ élève (taxes incluses) – (seulement 50% des frais peuvent être assumés par le programme Sorties scolaires en milieu culturel).

**Durée :** 5 h (temps de dîner inclus)

**Objectifs :** Offrir des activités sécuritaires et stimulantes, afin d'encourager la persévérance scolaire et l'adoption d'un mode de vie actif. Découvrir l'histoire de la Vieille prison de Trois-Rivières et la vie carcérale dans cette prison du XIXe siècle, fermée en 1986 pour insalubrité.

En collaboration avec Adrénaline Urbaine

**ADRÉNALINE**  
**URBAINE**



# Secondaire

## Collégial

🖱️ Virtuel

🍏 En classe

🏛️ Au Musée

F Classes de francisation

A Offert aussi en anglais



### Découvre ton Québec

VISITE ANIMÉE | SECONDAIRE ET COLLÉGIAL



A

Découvrez l'exposition permanente *Attache ta tuque! une virée décoiffante dans la culture québécoise*. Une visite ludique, conçue pour mousser la fierté d'être Québécois et découvrir ce qui nous rend uniques! Huit thématiques : la chanson, les contes et légendes, la gastronomie, notre rapport à l'hiver, notre amour du hockey, l'apport des Premières Nations, la particularité de notre langue et l'ingéniosité de nos patentoux.

**Offerte également en visite virtuelle**, en compagnie d'un(e) de nos animateurs(trices) qui en fera la description en ligne.

**Matériel requis:** connexion internet , écran, haut-parleur et micro, logiciel teams.

**Objectif :** Développer le sentiment d'appartenance à la culture québécoise, apprendre des éléments importants de l'histoire et les fondements de notre identité.



### En d'dans! Rencontres derrière les murs

VISITE ANIMÉE | SECONDAIRE ET COLLÉGIAL



A

Une visite immersive et interactive de la Vieille prison de Trois-Rivières où les nouvelles technologies permettent la rencontre de personnages l'ayant habitée.

Offerte également en visite virtuelle, en compagnie d'un.e de nos animateur.trices qui en fera la description en ligne.

**Matériel requis:** connexion internet , écran, haut-parleur et micro, logiciel teams.

**Objectifs :** Découvrir l'histoire de la Vieille prison de Trois-Rivières et la vie carcérale dans cette prison du XIXe siècle, fermée en 1986 pour insalubrité.





## CSI Trois-Rivières

ACTIVITÉ SCIENTIFIQUE | SECONDAIRE



Un corps inanimé a été retrouvé dans des circonstances étranges dans les locaux d'une société immobilière. Cette entreprise fait l'objet d'une enquête depuis quelque temps, puisqu'elle semble être utilisée par le crime organisé pour blanchir de l'argent. Les apprentis-enquêteurs doivent maintenant fouiller la scène de crime à la recherche de pièces à conviction qu'ils pourront par la suite analyser au laboratoire. Un réel CSI : Trois-Rivières!

**Objectifs :** Permettre aux élèves de comprendre l'utilité des sciences, en particulier la chimie, dans un contexte de résolution d'une affaire criminelle.

En collaboration avec le département de Chimie de l'Université Laval.



## Parcours d'évasion: Les condamnés de la Vieille prison

ACTIVITÉ | 1ER CYCLE DU SECONDAIRE



Des phénomènes étranges ont commencé à se produire dans la Vieille prison de Trois-Rivières depuis que les employés ont découvert une série de boîtes verrouillées. Il se pourrait que tout cela ait un lien avec certains détenus excentriques et étranges qui ont séjourné dans cette prison il y a plusieurs années. Nous avons besoin d'aide afin de résoudre ce mystère avant qu'un malheur frappe...

Un jeu d'évasion dans lequel les jeunes doivent résoudre des énigmes à différents endroits à l'intérieur de la prison en utilisant des indices visibles sur les lieux mais également via une application web disponible sur une tablette ou avec un téléphone cellulaire.

**Objectifs :** Découvrir l'histoire et la vie carcérale de la Vieille prison de Trois-Rivières. Développer son esprit logique.

En collaboration avec Défi-Évasion.



## Verdict attendu

ACTIVITÉ | 2E CYCLE SECONDAIRE ET COLLÉGIAL



Dans la Vieille prison de Trois-Rivières, les élèves deviennent membres d'un jury comme dans les années 1920. Ils doivent se prononcer dans l'Affaire Lamontagne, une cause criminelle basée sur un meurtre réellement commis à Trois-Rivières au début du XXe siècle. Appelés à débattre, ils doivent rendre un verdict quant à la culpabilité de l'accusé.

**Offerte également en virtuel,** en compagnie d'un.e de nos animateur.trices qui jouera le rôle de greffier.ère à distance.

**Matériel requis:** connexion internet , écran, haut-parleur et micro, logiciel teams.

**Objectifs :** En petits groupes, les étudiant.es doivent former un jury pour rendre un verdict juste et équitable à partir de la reconstitution d'un procès. Le jury devra se prononcer de façon unanime : coupable ou non coupable ? S'il juge l'accusé coupable, celui-ci sera pendu ! Une expérience où l'éthique et le sens moral de chacun.e seront mis à rude épreuve.

## Estampe-graffiti ATELIER | 1ER CYCLE DU SECONDAIRE



Graffiteurs, à vos matrices ! À l'aide de la gravure, les artistes en herbe seront en mesure de reproduire leur « tag » autant de fois qu'ils le désirent et ainsi créer une œuvre à leur image.

**Objectifs :** Permettre aux jeunes d'exprimer leur créativité dans la réalisation d'une œuvre graffiti avec la technique de l'estampe. Nos animateur.trices en profitent pour les mettre en garde sur les conséquences de graffiter dans les endroits publics.

## Venez gigner au Musée ACTIVITÉ | SECONDAIRE (classes de francisation)



Découvrez un pan du patrimoine musical du Québec d'une façon innovante. Cette nouvelle proposition du Musée POP est en trois volets : visite guidée de l'exposition *Attache ta tuque! Une virée décoiffante dans la culture québécoise*, l'apprentissage de quelques pas de gigue et un atelier de découverte instrumentale avec des cuillères de bois que les élèves pourront décorer.

**Objectifs :** Faire découvrir la culture québécoise à travers la visite de l'exposition *Attache ta tuque! Une virée décoiffante dans la culture québécoise* ainsi qu'à travers deux activités portant sur la musique traditionnelle québécoise.

\*Frais supplémentaires de 3\$/cuillère/élève.

## Le début d'un temps nouveau : la Révolution tranquille EXPOSITION VIRTUELLE | SECONDAIRE ET COLLÉGIAL



*Le début d'un temps nouveau*, une exposition virtuelle sur la Révolution tranquille au Québec permet de découvrir, dans toute sa complexité, ce moment marquant de l'histoire du Québec. Photos et vidéos d'archives en font une expérience unique. Disponible en ligne, gratuit.

Vous retrouverez cette exposition au <https://museepop.ca/expositions/le-debut-dun-temps-nouveau-la-revolution-tranquille>

## Défi-évasion : Entre les barreaux JEU D'ÉVASION EN LIGNE | SECONDAIRE ET COLLÉGIAL



Basé sur l'histoire de la Vieille prison de Trois-Rivières et créé à partir de faits réels, ce jeu virtuel mettra les élèves au défi de résoudre différentes énigmes afin de s'évader de la Vieille prison! Le jeu pourra se faire individuellement ou en équipe, avec ou sans animation à distance.

En collaboration avec 



## Tarifs au Musée

(15 personnes et +)

**Visite animée :** 7,00 \$/élève (taxes comprises)\*

Durée : entre 45 et 60 min.

**Atelier/Activité :** 9,00 \$/élève (taxes comprises)\*

Durée : entre 60 et 90 min.

Frais supplémentaire de 3\$/cuillère/élève pour les activités *Venez giguer au Musée !* et *Swigne ta bacaisse!* (taxes comprises)\*

**Vous pouvez également faire les combinaisons de visites animées, d'ateliers et d'activités de votre choix.**

**Expédition double :** Combinez une visite animée et un atelier ou une activité pour 14 \$/élève, durée de 120 min. (taxes comprises)\*

**Expédition triple :** Combinez une visite animée et deux ateliers/activités, ou deux visites animées et un.e atelier/activité pour 22 \$/élève, durée de 180 min. (taxes comprises)\*

**Grandiose :** Combinez deux visites animées et deux ateliers/activités, ou autre combinaison de 4 activités pour 30 \$/élève (taxes comprises)\*  
Durée : prévoyez toute la journée.

**Visite libre supervisée des expositions du Musée :**

2 \$/élève

(doit être jumelée à une autre visite ou activité, taxes comprises)

**Espace dîner ou collation : 1\$/personne (taxes comprises)**

*\*Tarifs valides également pour les étudiants de 18 ans et plus. Prix modifiables sans préavis.*

## Tarifs en classe ou virtuel

**Activité en classe :**

200 \$/classe + (0,50 \$/km pour les écoles à l'extérieur des limites de la Ville de Trois-Rivières, calculé à partir du Musée) + taxes

Durée : 60 min.

Pour l'atelier « Swigne ta bacaisse » 215 \$/classe + 3\$/cuillère/élève + frais de kilométrage et taxes

**Visite virtuelle en ligne avec animation :**

180 \$/classe + taxes

Durée : entre 45 et 60 min.

**Vous pouvez également faire les combinaisons de visites virtuelles, d'ateliers et d'activités (en ligne ou en classe) de votre choix.**

**DEUXIÈME VISITE / ACTIVITÉ :** Combinez une autre visite virtuelle ou activité, le même jour, dans la même école et pour la même classe, pour 135 \$/visite ou activité + taxes.

**Jeux en ligne :** *ChronoPOP* ou *Défi-évasion virtuel Entre les barreaux*: 150 \$/ activation pour une classe (max 35 élèves) + taxes

## Conditions de facturation des activités au Musée

La facturation finale sera faite selon le nombre d'élèves présents. **Ce nombre ne peut être inférieur à 10 % du nombre d'élèves indiqué sur la confirmation de visite envoyée suite à la réservation.**

Pour l'ensemble de nos activités, les enseignant.es et les accompagnateur.trices bénéficient d'une gratuité selon le ratio suivant (sauf exception) :

CPE et préscolaire : 1 par 10 élèves

Primaire et secondaire : 1 par 15 élèves

### Programme Sorties scolaires en milieu culturel :

Le Musée POP fait partie du Répertoire culture-éducation. Votre sortie scolaire au Musée est donc admissible au programme Sorties scolaires en milieu culturel du ministère de l'Éducation.

<http://www.education.gouv.qc.ca/enseignants/dossiers/culture-education/sorties-scolaires-en-milieu-culturel/>

## Réservations obligatoires



Vous devez **obligatoirement** débiter votre réservation en **complétant le formulaire en ligne** sur notre site Internet au <https://museepop.ca/groupe-scolaire/programme-scolaire>. Nous ne prendrons aucune réservation au téléphone ou par courriel. Nous traiterons les demandes selon l'ordre de réception des formulaires, par souci d'équité. Nous communiquerons avec vous par la suite, pour finaliser la réservation.

**Il est important d'attendre la réception de votre courriel de confirmation avant de considérer la visite réservée.**

Vous trouverez également ces informations sur notre site Internet [museepop.ca/groupe-scolaire/programme-scolaire](https://museepop.ca/groupe-scolaire/programme-scolaire).

## Politique d'annulation - groupes scolaires

Il est important de nous aviser **par courriel**, le plus tôt possible en cas de changement ou d'annulation de votre réservation, au [reservation@museepop.ca](mailto:reservation@museepop.ca)

À plus de 14 jours à l'avance, aucuns frais ne seront facturés. **Des frais de 50 \$ + taxes sont facturés, si l'annulation a lieu à moins de 14 jours de la date prévue de la visite au Musée.** Les écoles qui annulent une visite pour cause de mauvais temps ne seront pas pénalisées.

## Consignes d'encadrement

Au Musée POP et à la Vieille prison de Trois-Rivières, les enseignant.es et les responsables de groupe bénéficient d'une gratuité parce qu'ils.elles s'engagent à veiller – en tout temps – au respect des comportements attendus de chaque membre du groupe. Il est de votre responsabilité de prendre le temps, avant la visite, d'expliquer à vos élèves/étudiant.es comment se comporter durant leur visite au Musée, de faire respecter les consignes suivantes et de demeurer en tout temps avec ceux-ci.

Voici les consignes que nous vous demandons de faire respecter par vos élèves/étudiant.e.s :

- Ne pas toucher aux objets, sauf lorsqu'il est indiqué que cela est permis ;
- Ne pas crier ni courir ;
- Respecter les consignes de l'animateur.trice ;
- Respecter l'animateur.trice (aucun propos injurieux ou disgracieux ne sera toléré, ni aucune intimidation ou autre forme de violence) ;
- Rester regroupés ;
- Ne pas manger ni boire dans les salles d'exposition ;
- Respecter les autres visiteurs.

**En cas de non-respect de ces consignes, nous nous réservons le droit de mettre fin à la visite, que ce soit pour un élève/étudiant.e en particulier ou pour l'ensemble du groupe, et ce, sans remboursement. Aucune forme de violence (incluant verbale) à l'encontre de notre personnel ne sera tolérée.**

**MERCI DE VOTRE COLLABORATION ET AU PLAISIR DE  
VOUS RECEVOIR OU DE VOUS VISITER!**

# MUSÉE



La culture  
populaire  
du Québec

[museepop.ca](http://museepop.ca)

200, rue Laviolette  
Trois-Rivières (Québec)  
G9A 6L5

Le Musée POP est un organisme à but non lucratif, accrédité et soutenu par le ministère de la Culture et des Communications et la ville de Trois-Rivières

