



PROGRAMME ÉDUCATIF

2024-2025

**PRÉSCOLAIRE
PRIMAIRE
SECONDAIRE
COLLÉGIAL**

MUSÉE



La culture
populaire
du Québec

MUSEEPOP.CA

MUSÉE



La culture
populaire
du Québec

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

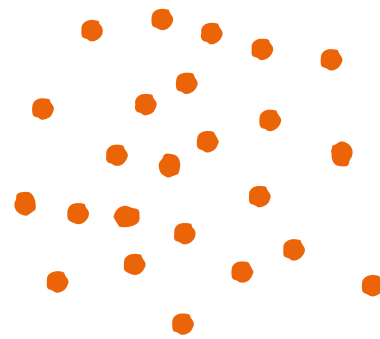
Le programme éducatif 2024-2025 vous propose des activités, des visites animées et des ateliers qui font appel à la créativité et à la participation des élèves. Notre proposition diversifiée s'adresse à tous les niveaux scolaires, du préscolaire jusqu'au collégial. **Nous vous suggérons également des POP-forfaits par niveau, conçus pour vous aider dans vos choix.** Libre à vous de les sélectionner ou de choisir à la carte!

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**.

Quelques-unes de nos activités sont offertes directement **en classe ou en mode virtuel**, avec ou sans animation. De plus, certaines activités peuvent être adaptées pour les **élèves à besoins particuliers**.



Table des matières




Catégories

 Activité

 Atelier

 Visite animée

 Activité scientifique

 Forfait scolaire

 Exposition ou activité virtuelle









































Modalités

 Virtuel

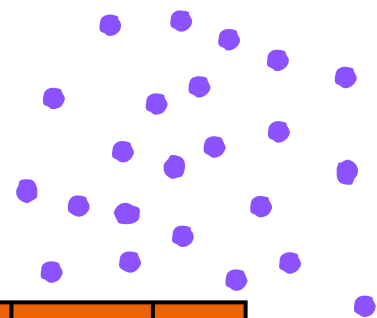
 En classe

 Au Musée

A Offert aussi en anglais

Préscolaire, primaire et adaptation scolaire		pré-scolaire	1er cycle	2e cycle	3e cycle	Page
 POP-Forfait préscolaire et 1er cycle (Les « bébelles » de Papi et Mamie + Swigne ta bacaisse) 		★	★			4
 POP-Forfait 2e et 3e cycles (Conte-moi ça + L'art du vitrail) 				★	★	4
 Les apprentis muséologues 		★				5
 Les "bébelles" de Papi et Mamie 		★	★			5
 C'est toi le héros 		★	★			5
 L'ADN des superhéros 		★	★			5
 Attache ta tuque! Une virée décoiffante dans la culture québécoise A  			★	★	★	5
 Il était une fois l'école Nouveauté 			★			6
 Le bâton de la parole 			★	★		6
 Lieux de mémoire - forfait avec Boréal Nouveauté 			★	★	★	6
 Façonne ta légende 				★	★	6
 Conte-moi ça! 				★	★	6
 Patente ou pantoute 				★	★	7
 En d'dans les malfaisants A  				★	★	7
 ChronoPOP   				★	★	7
 CSI Trois-Rivières A 					★	8
 Estampe-graffiti A 				★	★	8
 Culture et adrénaline - forfait avec <i>Adrénaline Urbaine</i> 				★	★	8






Secondaire et collégial				Sec 1e cycle	Sec 2e cycle	Collégial	Page
	POP-forfait secondaire: Visite En d'dans + Un ex-détenu se confie			★	★		9
	Découvre ton Québec	A		★	★	★	9
	En d'dans! Rencontres derrière les murs	A		★	★	★	10
	Verdict attendu	A			★	★	10
	CSI Trois-Rivières	A		★	★		10
	Estampe-graffiti	A		★			11
	Le début d'un temps nouveau: la Révolution tranquille			★	★	★	11
	Défi-évasion: Entre les barreaux			★	★	★	11

Informations générales	Page
Tarifs	12
Conditions de facturation	12
Programme <i>Sorties scolaires en milieu culturel</i>	12
Réservation <i>Inscription en ligne</i>	13
Politique d'annulation	13
Consignes d'encadrement	13

Préscolaire Primaire

 Virtuel  En classe  Au Musée  Forfait scolaire A Offert aussi en anglais

POP-FORFAITS

POP-FORFAIT PRÉSCOLAIRE ET 1ER CYCLE PRIMAIRE

Les « bébelles » de Papi et Mamie

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.

Swigne ta bacaisse!

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.

 Coût: 17 \$ / élève (taxes incluses)

POP-FORFAIT 2E ET 3E CYCLES PRIMAIRE

Conte-moi ça!

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.

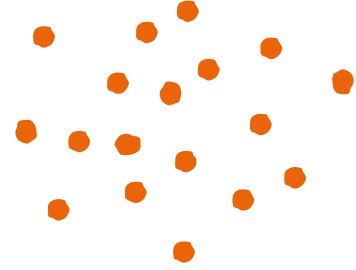
L'art du vitrail NOUVEAUTÉ

Un atelier pour s'initier au vitrail, une forme d'art qui fascine les artistes québécois depuis de nombreuses années. À l'aide d'une feuille acétate et de peinture translucide, les élèves pourront créer leur propre composition sur des thèmes entourant les contes et légendes.

Objectif : Faire découvrir aux jeunes une forme d'art souvent sous-estimée dans l'histoire du Québec en mettant à profit leur esprit créatif.

 Coût: 17 \$ / élève (taxes incluses)

À LA CARTE



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.



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.



Attache ta tuque ! Une virée décoiffante dans la culture québécoise

VISITE ANIMÉE | PRIMAIRE



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.



Il était une fois l'école **Nouveauté**

ACTIVITÉ | 1ER CYCLE PRIMAIRE

Activité offerte du 3 février 2025 au 31 mai 2025



Les enfants passent beaucoup de temps à l'école. Nos parents, grands-parents et même arrière-grands-parents ont connue des écoles très différentes. Entrez dans des reconstitutions de salles de classe de quatre époques différentes de l'histoire du Québec et manipulez des objets anciens utilisés par des écoliers entre 1850 et 1980.

Objectif : Comprendre l'évolution de la vie quotidienne d'un élève québécois (objets, espace, etc.), à travers différentes époques, en la comparant à leur réalité actuelle. À l'aide de manipulations et d'expérimentations, les élèves apprendront ainsi à mieux se repérer dans le temps.



Le bâton de la parole

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.



Lieux de mémoire

FORFAIT SCOLAIRE | 1ER, 2E ET 3E CYCLES DU PRIMAIRE



Découvrez deux lieux de mémoire de Trois-Rivières: le Musée POP et sa Vieille prison et le [Musée Boréal](#) et ses voûtes.

Activité à Boréal:

1er cycle: *L'habit fait le papetier* et *Sauvons la planète*

2e et 3e cycles: *De la nature à l'écriture* et *Le mystère des voûtes*

Activité au Musée POP:

1er cycle: *Attache ta tuque* et *Le bâton de la parole*

2e et 3e cycles: *En d'dans les malfaisants* et *Estampe-graffiti*

Coût: 24 \$ / élève (taxes incluses)

Durée: 5 h (temps de dîner inclus)

BORÉALIS

Centre d'histoire
de l'industrie papetière



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.



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.



En d'dans les malfaisants

VISITE ANIMÉE | 2E ET 3E CYCLES DU PRIMAIRE



Au Musée : Une visite immersive de la Vieille prison de Trois-Rivières pour découvrir les lieux et les 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.

NOUVEAU SCÉNARIO À PARTIR DE JANVIER 2025, en collaboration avec le Département de Science forensique de l'UQTR.



Estampe-graffiti

ATELIER | 2E ET 3E CYCLES DU PRIMAIRE



Graffitiurs, 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.

A

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.



Culture et adrénaline

FORFAIT SCOLAIRE | 2E ET 3E CYCLES DU PRIMAIRE



En partenariat avec le centre [Adrénaline Urbaine](#), le Musée POP propose un forfait, 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 : 32 \$/ 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.

Activités chez Adrénaline Urbaine:

Skatepart, escalade, parcours Ninja




Activités au Musée POP:

En d'dans les malfaisants et Estampe-graffiti

En collaboration avec Adrénaline Urbaine

ADRÉNALINE
URBAINE

Secondaire Collégial

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

POP-FORFAIT

POP-FORFAIT SECONDAIRE



Visite En d'dans! - Visite animée

Une visite immersive de la Vieille prison de Trois-Rivières pour découvrir les lieux et les personnages l'ayant habitée.

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.



Un ex-détenu se confie - Activité

Recevez le témoignage d'un ex-détenu qui vous présente son cheminement de vie à travers le système carcéral. Loin de valoriser son passé carcéral, il fera part de sa lente descente aux enfers et des moyens qu'il a pris pour s'en sortir. Apprenez à le connaître et partagez avec lui son expérience personnelle en prison et sa réhabilitation.



Objectif : À partir du témoignage d'un ancien détenu, conscientiser les jeunes aux conséquences de la délinquance et aux nombreux désavantages d'avoir un dossier criminel.

Coût: 17 \$ / élève (taxes incluses)

À LA CARTE



Découvre ton Québec

VISITE ANIMÉE | SECONDAIRE ET COLLÉGIAL



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. Favoriser l'intégration des élèves issus de l'immigration.



En d'dans! Rencontres derrière les murs

VISITE ANIMÉE | SECONDAIRE ET COLLÉGIAL



Une visite immersive de la Vieille prison de Trois-Rivières pour découvrir les lieux et les 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.



Verdict attendu

ACTIVITÉ | 2E CYCLE SECONDAIRE ET COLLÉGIAL



Dans la Vieille prison de Trois-Rivières, les étudiant.es 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, les jurés.es doivent rendre un verdict quant à la culpabilité de l'accusé.



Offerte également en virtuel, en compagnie d'un.e de nos animateurs.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.



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 étudiant.es de comprendre l'utilité des sciences, en particulier la chimie, dans un contexte de résolution d'une affaire criminelle.

NOUVEAU SCÉNARIO À PARTIR DE JANVIER 2025, en collaboration avec le Département de Science forensique de l'UQTR.





Estampe-graffiti

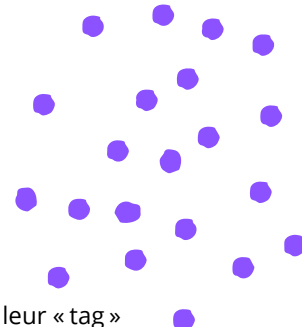
ATELIER | 1ER CYCLE DU SECONDAIRE



Graffitiés, 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.

A

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.



OFFERTS SEULEMENT EN MODE VIRTUEL



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  Défi-Évasion



Tarifs au Musée

(15 personnes et +)

POP-forfait: 17,00 \$/élève (taxes comprises) *
Durée de 120 min.

Visite animée: 9,00 \$/élève (taxes comprises)*
Durée : entre 45 et 60 min.

Atelier/Activité : 9,00 \$/élève (taxes comprises)*
Durée : entre 60 et 90 min.

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 à la suite de 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

★ Inscription en ligne ★

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.

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

À plus de 14 jours à l'avance, aucuns frais ne seront facturés. **Des frais de 100 \$ + 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, **en tout temps**, par vos élèves/étudiant.es :

- 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!**

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

