

Séquence 1	HABILLER UN CHEVALIER	Ref scéno
------------	-----------------------	-----------

Dispositif

Type de dispositif :	Nb utilisateurs :	Contenu audio :	Langue :	Durée :	Public cible :	Type d'écran :
☐ Graphique ☐ Sonore ☐ AV-MM ☐ Multimédia interactif ☐ Maquette ☒ Manipe ☐ Tactile ☐ Format spécial	☒ Individuel ☒ 2-3 pers. ☐ Collectif	☐ Voix ☐ Ambiance ☒ Non	Traduction : ☐ Oui FR / EN Choix de langue : ☒ Non	☒ 1 mn ☐ 2-3 mn ☐ 4-5 mn ☐ 5-8 mn ☐ Variable (interactif)	☐ Tous publics ☒ Famille ☐ DV	☐ Tactile ☐ Non tactile

Adéquation Programme / Projet

Thématique	Habiller un chevalier avec son armure
Description succincte du dispositif	Cette manipulation consiste à assembler une armure. Elle est idéalement proposée en en deux exemplaires. On propose aux visiteurs d'habiller un chevalier avec les différentes pièces d'une armure, à mettre dans un sens précis : 1. Cuissot 2. Genouillère 3. Grève 4. Soleret 5. Cuirasse / plastron 6. Tassette 7. Brassard 8. Gantelet 9. Cubitière 10. Epaulière 11. Casque Les pièces devront être aménagées pour s'installer dans cet ordre précis : le casque ne peut être placé sur le chevalier avant le brassard par exemple. Ce dispositif est positionné à une hauteur adaptée aux enfants.
Intentions / scénario d'usage	La manipe sera accompagnée d'une consigne ou court texte explicatif. Le nom de chaque pièce d'armure devra figurer soit sur la pièce elle-même soit sur un dessin présent sur le plateau.

	Le musée souhaiterait proposer cette manipulation en 2 exemplaires, sur 2 mobiliers différents mais à proximité l'un de l'autre. Le 2 ^e exemplaire est proposé en prestation supplémentaire éventuelle.
Propos	Le tournoi est un affrontement militaire simulé entre chevaliers, souvent en groupe, destiné à s'entraîner à la guerre et à démontrer sa force et son courage. Il s'agit d'un événement martial, parfois très violent, où les participants s'affrontent le plus souvent à cheval avec lances, épées ou masses. Le tournoi est aussi un moyen pour les chevaliers de gagner prestige, honneur et récompenses. Les premiers tournois sont avérés dès le XII^e siècle et ces combats vont parfois perdurer jusqu'au XVIII^e siècle. Le tournoi désigne également un ensemble de manifestations qui se déroulent souvent sur plusieurs jours comprenant festivités (banquets, musique, danse) et affrontements (joutes à pied et à cheval, combat en mêlées) encadrés par un règlement, souvent organisé lors de grandes fêtes royales ou princières. Il s'agit d'une manifestation codifiée de prestige aristocratique. Le chevalier est donc le protagoniste principal du tournoi. Il est équipé d'une armure pour se battre lors des affrontements. Le port de l'armure nécessite des sous-vêtements spécifiques, dont le but est à la fois d'assurer le confort du cavalier, de maintenir les différents éléments du harnois – surtout au 15^e siècle - et d'assurer les protections des zones mal défendues. Au 16^e siècle, le combattant revêt un buffletin, veste à longues basques réalisée dans un cuir de bœuf et une culotte longue.
Dispositifs associés	- Texte d'introduction - Texte de contexte historique : À la cour de Maximilien Ier à Innsbruck - Texte de séquence : Les derniers feux de la joute médiévale
Collections associées	Collections de la séquence 1 (Innsbruck)
Objectifs de médiation	- Présenter le protagoniste principal du tournoi : le chevalier - Identifier les différentes pièces constituant une armure - Apprendre à installer les pièces d'une armure, dans l'ordre adéquat
Expérience visiteur	L'approche manipulable et ludique vise à éveiller la curiosité des plus jeunes, et à mettre en scène les objets de collections.
Iconographies de référence	



