

Séquence 4	JOUER À LA JOUTE	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	Apprendre à jouer par le jeu
Description succincte du dispositif	Ce dispositif consiste en 2 figurines de cavalier, chacune dotées d'une lance, fixées sur une table et séparées par une barrière centrale. Chaque joueur ajuste la lance de sa figurine, puis déclenche son mouvement (manivelle, bouton, main qui pousse...). Le but est de frapper la figurine adverse. Ce dispositif est positionné à une hauteur adaptée aux enfants.
Intentions / scénario d'usage	Pour des questions de sécurité, il n'est pas envisagé que les visiteurs puissent saisir les figurines : celles-ci doivent être fixées et guidées sur la table grâce à un rail ou tout autre dispositif similaire. Sur chaque figurine, la lance est fixée mais peut être orientée dans les 4 directions : haut, bas, droite et gauche. Le musée souhaiterait étudier la possibilité qu'une variable de vitesse intervienne dans le déclenchement du mouvement de la figurine. Par exemple, plus vite la manivelle est tournée, plus vite ira la figurine. Idéalement, quand une figurine est touchée au torse par la lance adverse, la figurine bascule en arrière grâce une articulation au niveau des hanches. 2 assises simples permettent que chaque joueur prenne place de part et d'autre de la table. La manipe sera accompagnée d'une consigne ou court texte explicatif.

Propos	La formation militaire des princes et jeunes gens de noblesse est un apprentissage essentiel pour leurs fonctions et charges futures. Du maniement des armes, au port de l'armure, aux différents types de combats, ou encore à l'éducation du cheval, cette formation est longue et complexe. Les tournois d'enfants permettent une mise en application et en situation directe de ces différents apprentissages. De manière plus simple, et peut-être à destination des plus jeunes, le jeu permet une première mise en pratique. On retrouve des figures en armure (évoquant les Playmobil !) et des jeux mettant en scène deux cavaliers prêts à jouter. Ces jeux sont évoqués dans l'exposition grâce à une armure miniature et la croupière du cheval, qui seront soclées de manière à évoquer une figure de chevalier.
Dispositifs associés	- Textes de la séquence 4 séquence - Quizz multimédia autour des techniques de guerre et des pratiques de tournois permettant de s'y entraîner
Collections associées	Collections de la séquence 4, en particulier l'armure et la croupière miniature inv.2468 PO et 2452 PO
Objectifs de médiation	- Se mettre à la place d'un jeune prince commençant à se former à la joute - Expérimenter un jeu du XVI^e siècle
Expérience visiteur	- Ludique et expérientielle

Iconographies
de référence

