

# <u>Fiche technique - Atelier de création</u> <u>« Ton histoire en musique »</u>

Langue de présentation : Français ou anglais

Durée de l'atelier : 55 minutes

Jauge: 3 à 6 ans: 16 enfants (ou 20 en école) / 7 à 12 ans: 20 enfants (ou 30 en école)

Heure d'arrivée de l'animateur: 20 minutes avant l'atelier

# Descriptif de l'atelier

Participez à la création d'un conte sonorisé et découvrez comment la musique traduit vos émotions, vos idées et vos sensations.

Les enfants découvriront d'abord un conte musical du grand répertoire de la musique classique : « Pierre et le loup » de Prokofiev. Ils créeront ensuite leur propre conte musical à l'aide d'images et d'instruments de musique fournis par l'animateur.

## Matériel fourni par l'animateur (Jeunesses Musicales du Canada)

• Matériel général nécessaire au bon déroulement de l'atelier.

#### Matériel fourni par l'organisme diffuseur de l'atelier

• Fournir un lecteur de disque compacts et si nécessaire une rallonge électrique de façon à ce que l'appareil branché soit accessible à l'animateur. Sinon, une manette de contrôle à distance peut être une bonne alternative.

## Préparation de la salle

- Déterminer une zone libre de tout obstacle, d'environ 20m², de façon à ce que l'ensemble des participants ait de l'espace pour bouger, danser et marcher.
- Ajuster l'éclairage afin que les participants voient bien les images présentées par l'animateur pendant l'activité.

**N.B.** Il est important qu'un responsable désigné par l'acheteur soit présent tout au long de l'atelier afin de répondre aux besoins techniques de l'animateur, mais aussi disponible pour l'encadrement des enfants ou des familles afin que l'animateur puisse aisément donner son atelier.

#### RENSEIGNEMENTS

Diffuseurs - Montréal et environs : Judith Pelletier, 514-845-4108, p 230; <u>jpelletier@jmcanada.ca</u> Développement Jeune Public: Christophe Montoya, 514-845-4108, p 228; <u>cmontoya@jmcanada.ca</u> Écoles et tournées: André Mercier, 514-845-4108, poste 221; <u>amercier@jmcanada.ca</u>