

INITIATION AU CINÉMA
JEU DES MASQUES
GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Durée : 100 minutes

1. Présentez les principes du « jeu masqué » **(5 minutes)**

Expliquez les principes d'utilisation du masque. Insistez sur l'importance du rythme et de la précision des gestes, des mouvements et des déplacements, mais principalement sur la nécessité d'exprimer les gestes en l'absence des expressions du visage. De plus, ajoutez la nécessité de diriger le regard du masque vers le public.

2. Proposer des modèles de masques à colorier et à découper aux élèves. Vous pouvez en découvrir une panoplie à l'adresse suivante : teteamodeler.com **(20 minutes)**

3. Comme échauffement, le jeu du miroir est proposé. Le meneur du jeu (enseignant ou élève) porte un masque et initie les mouvements suivants que les autres doivent imiter **(10 minutes)**

- 3.1 Étirer le cou comme si tu regardais au loin.
- 3.2 Démontrer ta gêne de rencontrer de nouvelles personnes.
- 3.3 Montrer des signes d'impatience en raison du retard de ton ami.
- 3.4 Reculer et sursauter comme si tu avais peur.
- 3.5 Te pencher pour ramasser une pierre précieuse.
- 3.6 T'élever le corps et les bras pour attraper un papillon.
- 3.7 T'étirer comme si tu te réveillais le matin.
- 3.8 Marcher sur la pointe des pieds pour ne pas réveiller tes parents.
- 3.9 Traverser plein d'obstacles dans une forêt.
- 3.10 Faire des postures de culturistes.

Variante : demandez aux élèves de suggérer d'autres situations.

4. Pour mettre en pratique les principes du jeu masqué, l'enseignant demande à tour de rôle à plusieurs élèves de porter le masque et de participer à la marche des émotions, ce qui consiste à marcher de gauche à droite à l'avant de la classe tout en jouant une émotion. À chaque claquement de doigt, l'élève doit jouer l'émotion d'une manière plus intense, ce qu'on appelle une montée dramatique. Pour aider les jeunes à comprendre ce principe, faites un lien avec la progression d'un élément naturel. Par exemple, la flamme d'une bougie se transforme en feu de foyer, de camp, de joie, et finalement elle se termine en feu de forêt. L'utilisation des grilles d'émotions est suggérée. Deux claquements de doigt suffisent. **(15 minutes)**

- 4.1 Joie
- 4.2 Colère
- 4.3 Tristesse
- 4.4 Peur

Enrichissement (6^{ième} année) : découragement, dégoût, chaleur, honte, ennui, épuisement, surprise

Variantes :

1. *Utilisez des gestes précis, exagérés et ensuite lents.*
2. *Imiter des sports ou des actions.*
5. Terminez l'activité par un jeu de mimes. L'élève doit piger un personnage, un lieu ainsi qu'une émotion et les autres doivent deviner ces deux éléments. Vous pouvez trouver et imprimer gratuitement ces cartes à l'adresse suivante : arts.ill.csaffluents.qc.ca. Le document se nomme : « J'ai du caractère ». **(20 minutes)**
6. Effectuez un retour sur l'activité. Demandez aux élèves les avantages de jouer avec un masque ainsi que les difficultés qui ont été rencontrées lors de cette activité **(5 minutes)**.
7. Demandez aux élèves de compléter le questionnaire. **(15 minutes)**
8. Corrigez en groupe. **(10 minutes)**

Activités d'enrichissement :

1. *Faites de l'impro avec les masques. Les acteurs doivent s'exprimer uniquement par leurs postures et leurs gestes.*
2. *En équipe de 3, les élèves doivent jouer la mini-pièce suivante, uniquement par le mime.*

Rôles : Le maître, le chien et l'ami.

Un ami garde le chien de son maître qui est parti en voyage pour la semaine.

L'ami promène le chien mais ce dernier est très agité et n'écoute pas ses consignes (ex : lève la patte, assis, couché). C'est alors que l'ami montre des signes de découragement évidents. Heureusement pour lui, le maître revient de son voyage quelques minutes plus tard. Les retrouvailles avec son chien sont touchantes et magiques, tellement que l'ami n'en revient pas de la différence du comportement du chien avec son maître, contrairement à l'indiscipline qu'il avait avec lui. Le maître fait signe à son ami qu'il doit répondre à un appel à son téléphone et donc de s'occuper de son chien quelques instants encore. À chaque fois que le maître tourne le dos, le chien n'écoute pas son ami et s'en prend à lui. Il tente alors de faire réaliser au maître que son chien a un comportement insupportable mais ce dernier ne réalise pas ce qui se passe.



Programme « Initiation au cinéma »

Les masques : questionnaire



1. Nomme les deux éléments de la communication non-verbale qui sont mis en évidence avec les masques ?

2. Pourquoi les masques permettent-ils d'améliorer la qualité du jeu ? Explique.

3. Quelle est l'émotion la plus facile à jouer avec les masques ? Et la plus difficile ? Explique pourquoi.



Programme « Initiation au cinéma »

ANNEXE A : Les masques : questionnaire

Corrigé

1. Nomme les deux éléments de la communication non-verbale qui sont mis en évidence avec les masques ?

Les gestes et la posture.

2. Pourquoi les masques permettent-ils d'améliorer la qualité du jeu ? Explique.

En isolant le visage, les participants doivent alors prendre conscience de la communication avec tout le reste du corps.

3. Quelle est l'émotion la plus facile à jouer avec les masques ? Et la plus difficile ? Explique pourquoi.

Réponses personnelles.