

**Québec français**



## **Masques et communication orale**

Monique Paradis and Christophe Hopper

---

Number 28, December 1977

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/56632ac>

[See table of contents](#)

---

### Publisher(s)

Les Publications Québec français

### ISSN

0316-2052 (print)

1923-5119 (digital)

[Explore this journal](#)

---

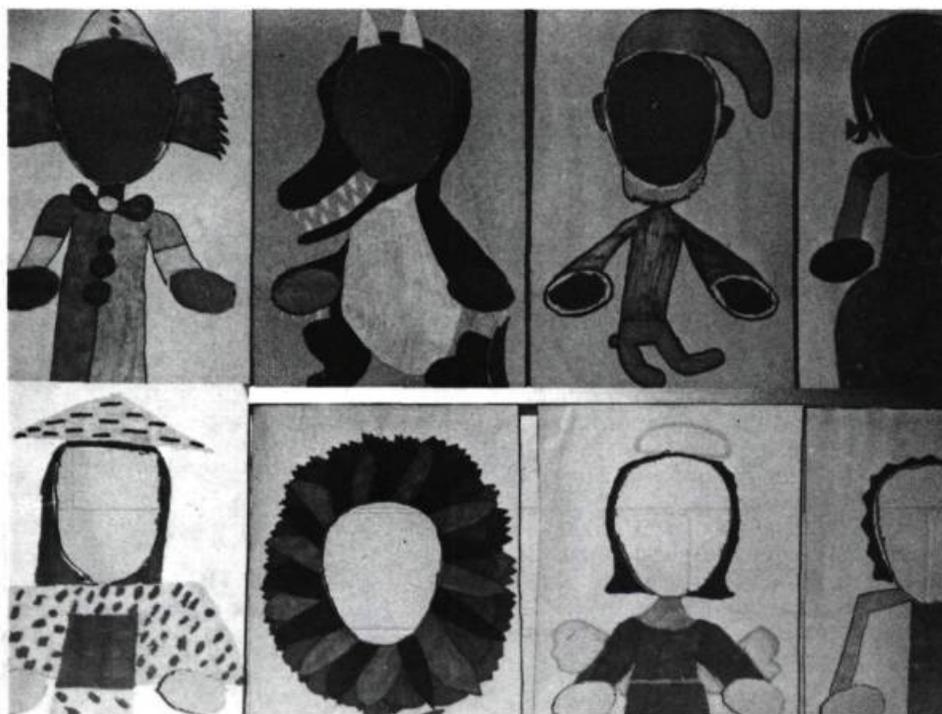
### Cite this article

Paradis, M. & Hopper, C. (1977). Masques et communication orale. *Québec français*, (28), 22–25.



## MASQUES ET COMMUNICATION ORALE

*Ce texte vous proposera des activités pratiques à tenter en classe. Celles décrites ici ont été conçues pour des enfants de 8/9 ans, mais avec quelques modifications elles s'appliqueront à tout groupe d'enfants de 5 à 12 ans. À partir de ces exemples, vous pouvez créer d'autres jeux de masques.*



Des masques

### Les jeux de masques

Les jeux de masques favorisent la communication orale tout en intégrant les autres «matières». Ils supposent, par exemple, une activité préalable en arts plastiques où l'enfant crée un personnage en carton. Certains jeux recourent aux concepts logiques qui constituent les fondements des mathématiques et des sciences (Ex.: recherche de critères de classement pour former des ensembles). D'autres font appel à des notions morales qui sont à la base de l'enseignement catéchétique (Ex.: acceptation du point de vue de l'autre).

Ils ouvrent aussi la voie à la communication écrite. D'une part, l'enfant peut sentir le besoin de se servir de l'écrit pour mieux organiser sa démarche ou pour prolonger une activité commencée à l'oral. D'autre part, de tels jeux développent les habiletés essentielles à la réussite de la communication, qu'elle soit orale ou écrite: narration, description, définition, recherche de pertinence, de clarté. L'enfant qui apprend à mieux organiser un récit à l'oral, par exemple, sera d'autant plus capable de le faire à l'écrit.

### Participation des timides et des faibles

Il n'est pas facile de trouver des activités d'apprentissage qui rendent justice à tous les enfants. Les jeux de masques favorisent la participation de tous, y compris les timides et les faibles.

L'enfant qui s'exprime derrière le masque se sent déjà plus libre. Il n'est plus exactement lui-même; il devient un autre, un personnage sur lequel il a le droit de projeter la personnalité, les gestes et le langage qu'il veut. Ce «personnage» peut se permettre une manière d'être ou d'agir qui serait inhabituelle, même interdite, pour l'enfant qui le fait vivre.

Qui n'a pas dans sa classe des enfants qui arrivent mal à surmonter une certaine gêne, qui parlent peu et difficilement? Lors des jeux de masque, les timides ont aussi la chance de prendre la parole. Ils acquièrent effectivement plus de confiance et s'expriment de plus en plus aisément, d'abord à l'intérieur de petits groupes, ensuite devant toute la classe.

Les mêmes jeux donnent une nouvelle chance à ceux qui lisent peu et écrivent péniblement. Enfin des activités de classe où leur faiblesse scolaire ne les condamne pas d'emblée à l'échec! Les faibles y participent plus activement qu'aux activités exigeant de l'écrit et y retrouvent une valorisation qu'ils n'ont pas souvent ailleurs.

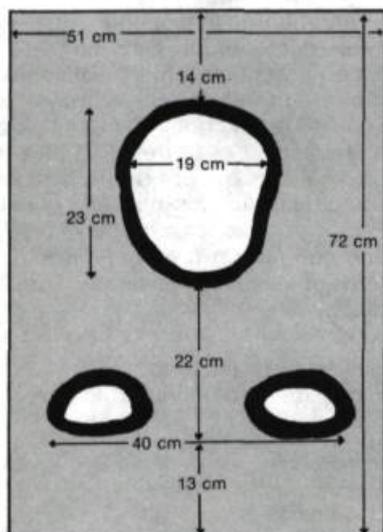
#### Matériel requis pour la fabrication du masque:

- 1 grand carton de couleur pâle pour chaque enfant.
- 1 rouleau de carton résistant, ondulé ou autre.
- Crayons de couleur, crayons feutre de diverses couleurs.
- Ciseaux, colle, bâtonnets pour étendre la colle.
- 1 feuille de modèle pour chaque enfant.

#### Réalisation du masque

Tout d'abord, vous faites un modèle sur stencil petit format et vous basant sur le graphique qui suit<sup>1</sup>. Ensuite vous demandez à l'enfant d'imaginer un personnage. Ce personnage, réel ou fictif, peut être une personne, un animal ou une chose. L'enfant pense aussi à l'apparence du personnage.

L'enfant dessine son personnage sur la feuille modèle qu'il colorie et décore à son goût. Il laisse libres les orifices pour le visage et les mains. L'enfant reproduit son personnage sur un grand carton de couleur pâle à l'aide de crayons feutres. Auparavant vous aurez pris la précaution de tracer pour chaque enfant le contour des orifices du visage et des mains. L'enfant colle son carton pâle sur du carton résistant, ondulé ou ordinaire, et découpe les orifices. Si l'enfant le désire, il peut compléter son masque à l'aide de matériel divers: laine, papier frisé, boutons.



Dimensions du masque



Les Japonaises



## MISE EN ROUTE

#### Amorce

##### Objectif

Développer chez l'enfant l'habileté à communiquer de façon verbale et non-verbale.

##### Description

Le jeu est de faire trouver par les enfants des choses que l'on peut dire avec la tête, les mains, sans avoir à parler pour se faire comprendre. Chaque enfant, à tour de rôle, peut traduire en geste ou attitude, une expression que les autres enfants verbalisent en trouvant le mot juste.

##### Exemples d'expressions avec les mains:

Bonjour. Bravo. Viens ici. Haut les mains.

##### Exemples d'expressions avec la tête:

Oui. Non. Sourire. Rire. Être content. Être fâché. Être triste. Être gêné. Être en colère. Avoir peur.

##### Exemples d'expressions avec la tête et les mains:

Peut-être. Mal de dents. Mal de tête. Pleurer. Avoir sommeil. Se coiffer. Ça sent mauvais. S'il vous plaît. Regarder au loin. Chut. Oh. Ouch. Salut scout. Lire. Nager.

L'enfant peut faire le jeu avec un coéquipier. Pour varier, l'enfant peut mimer une action simple que d'autres enfants identifient.

#### Baptême des personnages

##### Objectif

Développer chez l'enfant la concentration et la capacité d'identifier des voix.

##### Description

Les enfants pensent à un nom original pour leur personnage. Vous expliquez aux enfants différentes formules de présentation. L'enfant choisi tourne le dos aux autres. Vous en désignez un autre

qui doit se présenter en employant une des formules déjà expliquées. Si l'enfant qui a le dos tourné parvient à identifier celui qui a parlé, ce dernier va le remplacer en avant. Vous désignez un autre enfant qui doit se présenter en employant une formule différente de la précédente. Et le jeu continue jusqu'à ce que tous les enfants aient présenté leur personnage.

##### Retour

Est-ce qu'on reconnaît toutes les voix qu'on entend? Si non, pourquoi?

#### Présentation des personnages

Les enfants forment des groupes de cinq ou six. À tour de rôle, chaque enfant présente son personnage et explique à ses camarades pourquoi il a choisi de dessiner et réaliser ce personnage en particulier plutôt qu'un autre. Les autres enfants peuvent lui poser des questions s'ils le désirent.



Réalisation du masque

## JEUX DE MASQUES

### Qui est-ce?

#### Objectif

Développer chez l'enfant la capacité de définir des choses.

#### Description

Le tiers de la classe se place devant les autres avec leurs masques. Un autre enfant pose une question sur un des personnages sans nommer lequel: comment s'appelle celui qui... Le reste de la question est une définition du personnage. Les enfants essaient d'identifier le personnage dont il est question en justifiant leurs réponses.

#### Retour

Est-ce que les questions et les définitions ont été claires et justes?

### Les comparaisons

#### Objectif

Développer chez l'enfant la capacité de comparer des choses et de distinguer les ressemblances et les différences pertinentes.

#### Première variante

Les enfants forment des groupes de six. Deux d'entre eux vont au centre. Les autres nomment à tour de rôle les points de ressemblance qu'ils remarquent. Ensuite, ils doivent trouver les points de différence. Lorsque c'est terminé, les deux enfants du centre sont remplacés et le jeu continue.

#### Deuxième variante

Les enfants se groupent deux à deux. Un enfant désigné choisit deux personnages sans les nommer en signalant une ressemblance et une différence. Les enfants essaient de trouver les personnages dont il est question. Pour répondre, l'enfant ne doit pas nommer les personnages mais doit plutôt apporter une ressemblance et une différence supplémentaires. On continue d'ajouter de nouveaux indices jusqu'à ce que tous les enfants puissent identifier les personnages en question. Et le jeu recommence.

#### Retour

Le retour est implicite chaque fois que l'enfant doit justifier ses réponses. Sur quoi se base-t-on pour trouver des ressemblances et des différences? La grosseur, la couleur, la forme, les traits de personnalité, etc. . .

#### Prolongement

Avec des listes ou images d'animaux, de fruits, de légumes, de fleurs, de véhicules, l'enfant peut faire des groupements en les comparant afin de distinguer des ressemblances et des différences.

#### Suggestion

Exploiter des jeux qui existent en mathématiques comme par exemple le jeu *Ressemblances et différences*, Fernand Nathan et nombreux autres jeux d'associations.



Le Prince, la Reine, la Duchesse

### Description

#### Objectif

Développer chez l'enfant la capacité de décrire avec clarté et de poser des questions pertinentes.

#### Description

Cette activité consiste à décrire le personnage sans le nommer. Le tiers de la classe se place devant les autres. Un enfant parmi les autres est désigné pour donner plusieurs indices permettant d'identifier un des personnages. Les autres enfants tentent d'identifier le personnage en posant des questions pour apporter des indices supplémentaires.

#### Variante

La même activité peut se faire en ayant comme point de départ un seul indice. Il s'agit de trouver les indices supplémentaires sans le nommer en posant des questions.

#### Retour

Est-ce que tu penses que tes questions ont aidé à identifier plus vite le personnage? Pourquoi?

### Les consignes

#### Objectif

Développer chez l'enfant l'habileté à formuler un message précis.

#### Description

Les enfants forment des groupes de dix. Cinq enfants par groupe sont désignés pour placer les autres dans la classe. Ils les dirigent verbalement vers la place assignée à l'aide de consignes aussi précises que possible. On peut aussi donner une attitude à chaque personnage: assis, debout, souriant, etc. . .

#### Retour

Est-ce que les consignes ont été assez précises? Qu'est-ce qu'il aurait fallu dire?

### L'Interview

#### Objectif

Développer chez l'enfant l'habileté à formuler des questions ou des réponses claires et pertinentes.

#### Description

Il faut dire d'abord aux enfants qu'il y aura un retour et qu'il leur faudra bien retenir si les questions qu'on leur posera sont claires et pertinentes, c'est-à-dire si elles vont bien avec le personnage.

Vous désignez un tiers du groupe et ces enfants doivent se choisir un masque (n'importe lequel).

Ces enfants pensent maintenant à leur nouveau personnage. Son nom, l'endroit d'où il vient, sa famille, son métier, ses qualités ou ses défauts, son caractère. Ensuite, ils se choisissent une place dans la classe. Les autres enfants sont des journalistes qui ont un reportage à faire pour la radio. Les journalistes peuvent avoir pour accessoire un micro de fortune comme un gros crayon feutre. Ils peuvent aller interviewer en groupes ou seuls.

#### Variante

Dans les classes plus avancées, il peut y avoir possibilité d'un véritable enregistrement.

#### Prolongement

Reportage pour la radio.

#### Retour

Est-ce que les questions allaient bien avec les personnages?



Le grand Schtroumpf, Destructout, Electro

## Improvisation

### Objectif

Développer chez l'enfant l'habileté à persuader les autres de son point de vue et à accepter celui des autres. Développer des sentiments de justice et d'impartialité.

### Description

Cinq enfants choisissent chacun un masque et essaient de convaincre les autres que le personnage choisi est le plus important. Deux équipes de cinq enfants composent deux jurys qui devront déterminer l'ordre d'importance des personnages. Après les présentations, les spectateurs peuvent aider au choix des membres du jury en apportant des jugements ou remarques et en soulignant des qualités ou des défauts non mentionnés.

### Retour

Après délibération à la fin du débat, un représentant des jurés prend la parole pour donner le verdict. Les spectateurs critiquent le verdict de chaque jury. On peut poser des questions. Est-ce que les deux listes sont semblables? Est-ce qu'il est nécessaire qu'elles le soient? Est-ce que le verdict a été unanime? Faut-il qu'il le soit? Est-ce que l'ordre d'importance établi par chaque jury est bien justifié? Est-ce que le jury a été impartial ou a-t-il été influencé par les amitiés de l'un ou de l'autre?

### Prolongement

On peut exploiter ce jeu d'improvisation en ayant pour thèmes les saisons, les sports, les animaux, les métiers, etc. . .

## Petites histoires

### Objectif

Développer chez l'enfant l'habileté à structurer un récit.

### Description

Les enfants forment des groupes de cinq, chacun avec son masque. Il s'agit de composer une histoire collective à partir de ces personnages. Il faut trouver un début à l'histoire, un milieu et une fin. Il faudra essayer de créer des liens entre les personnages.

### Retour

Les équipes qui le désirent peuvent raconter leur histoire à toute la classe.

On peut poser des questions.

Est-ce que les enfants ont fait une histoire d'équipe? Avez-vous trouvé difficile d'inventer l'histoire? Pourquoi? Est-ce qu'on distingue un début, un milieu, une fin? Est-ce que tous les personnages ont été impliqués dans l'histoire? Les liens ont-ils été logiques? astucieux? invraisemblables? cocasses?

### Remarques pédagogiques

Il est très important de créer une atmosphère de calme avant chaque activité de communication orale afin que toutes les règles du jeu soient très bien comprises par tous les enfants. Au besoin, pour faciliter la compréhension, vous pouvez donner un exemple de fonctionnement.

Le retour à la fin de chacune des activités est nécessaire, non seulement pour savoir si les enfants ont aimé l'activité, mais aussi pour voir si les consignes ont été respectées. La classe réalise ainsi si l'objectif fixé a été atteint. Au début de chaque retour il faut permettre à l'enfant de s'exprimer en demandant à ceux qui le veulent de raconter à toute la classe ce qu'ils ont fait au cours de l'activité. Toutefois, il ne faut jamais insister car certains enfants se sentent gênés de s'exprimer devant les autres.

Pour créer une atmosphère de confiance où les contraintes habituelles de la classe sont éliminées ou pour venir en aide à certains enfants qui ne trouvent pas de partenaires, vous pouvez vous faire un masque et participer à plusieurs activités au même titre que les enfants.

*Cet article s'inspire d'un travail préparé dans le cadre d'un cours en communication orale. Il a été mis en forme grâce à une subvention du P.P.M.F. élémentaire de l'Université de Montréal.*

## Communication orale ou parlotte?

L'enfant parle déjà avant, pendant et après la classe. Si vous prenez la peine de favoriser la communication orale en classe, c'est pour faire vivre à l'enfant des situations qu'il ne vivrait pas autrement, des situations qui lui posent un défi, qui lui demandent un effort, bref, qui lui permettent d'apprendre. N'allez pas tomber dans le piège de la parlotte. Il est bon — il est essentiel — de «libérer la parole» en classe. Une fois libérée, elle ne doit pas végéter. L'enfant peut s'en servir pour faire d'autres choses que raconter sa fin de semaine ou énumérer ses cadeaux de Noël (ou lire à haute voix ou répondre à une question du professeur).

La parlotte (parler pour parler sans but fixé d'avance ou sans porter attention à la *forme* du message) est normale dans toute classe, c'est ce qu'on fait à longueur de journée. Ce qui n'est ni normal ni souhaitable, c'est que l'on prenne la parlotte pour une activité d'apprentissage en communication orale. La causerie du matin, par exemple, si vous en faites une, n'apprendra pas à l'enfant à mieux communiquer oralement, à moins qu'elle ne débouche sur un débat ou une prise de décision. Elle est pourtant un excellent moyen d'assurer un bon climat social et affectif dans la classe.

Pour être une véritable occasion d'apprentissage, toute situation de communication doit remplir au moins une des conditions suivantes:

- 1) elle doit être *contraignante* dans le sens qu'elle oblige l'enfant à tenir compte de la *forme* de sa communication pour s'assurer que son message passe;
- 2) elle doit permettre à l'enfant d'*observer* la communication, pendant ou après la situation, pour l'évaluer, l'analyser, l'améliorer et éventuellement se reprendre.

Cet article vous offre des exemples, non pas de simples parlottes, mais de véritables occasions d'apprentissage.

**Monique PARADIS,**  
enseignante, 3e année, C.S. Les Écores  
**Christophe HOPPER,**  
P.P.M.F. élémentaire,  
Université de Montréal

### NOTE

1. J'ai déjà exploité un matériel commercialisé, *Original story characters*, Instructo Products Co., 1966. J'ai trouvé que l'idée était intéressante, mais au lieu de me servir de masques déjà faits, j'ai préféré en faire fabriquer par les enfants. J'ai cru ainsi susciter une plus grande motivation dans la classe en favorisant la créativité, l'imagination, l'originalité chez les enfants.