

Cahier d'activités créatrices
accompagnant le film

MASCARADE

Niveau primaire

- Art dramatique
- Arts plastiques
- Danse
- Français
- Mathématiques
- Musique
- Sciences de la nature
- Sciences humaines



Par: Diane Desaulniers, Laurette Drouin, Michèle Théorêt



Office
national du film
du Canada

National
Film Board
of Canada

Table des matières

	Page
Introduction _____	4
Le film _____	5
Fiches pédagogiques	
Art dramatique	
La récolte _____	6
L'animal à quatre pattes _____	6
Arts plastiques	
Le dessin d'un défilé présenté à l'écran _____	7
Le modelage d'un animal _____	7
Le personnage costumé en papier découpé — collectif _____	7
Le dessin d'un dragon en accordéon _____	8
Le dessin d'un gros dragon _____	8
Le robot articulé en carton découpé _____	8
Le masque en papier découpé et façonné _____	8
Le face-à-main en carton _____	9
Le dessin d'une machine inventée _____	9
L'invention par façonnage, collage et assemblage en papier _____	9
Je me costume avec de vieux vêtements _____	9
Danse	
Le dragon en mouvement _____	10
Jeux de mains, jeux de bras _____	10
La machine automatique _____	10
Danser sur une chanson _____	10
Français — langue maternelle/langue seconde	
Français oral	
La conférence de presse _____	11
La boîte à déguisements _____	11
L'appel téléphonique _____	11
Mais papa ! _____	11
Effort/résultat _____	11
Les fêtes de l'année _____	12

	Page
Français écrit	
Le dictionnaire _____	12
L'album de mots d'action _____	12
Le conte du dragon bleu _____	12
L'invitation et le reportage _____	12
Mathématiques	
Le préposé au guichet (ordre numérique) _____	13
La machine à calcul mental _____	13
Le marché en bases 3 et 5 _____	13
La distribution d'affiches _____	14
Le robot symétrique _____	14
Musique	
Les chansons extraites du film _____	15
La machine à musique _____	15
Sciences de la nature	
L'animal et moi _____	16
Fruits familiers, fruits exotiques _____	16
De la verdure _____	16
Sciences humaines	
De la terre à la table _____	17
À pied, à pédales ou à moteur... _____	17
Paroles et musique des chansons du film _____	18-19-20
Renseignements généraux _____	21
Générique _____	22
Bureaux de l'ONF _____	22

Introduction

Le film *Mascarade* se veut un document à la fois divertissant et formateur. Il souligne, d'une façon amusante, l'importance de recourir à ses ressources créatrices pour participer à une danse masquée. *Mascarade* s'adresse particulièrement aux enfants de 4 à 9 ans, mais les élèves du deuxième cycle du primaire (9-12 ans) se plaisent à le visionner et à discuter du contenu.

Utilisé dans le contexte scolaire, ce film suscite une variété d'activités en rapport avec les différents programmes d'études. L'enseignant(e) peut en exploiter le contenu selon les réactions des enfants ou pour des fins pédagogiques prédéterminées.

Le présent cahier d'activités créatrices accompagnant le film *Mascarade* est un instrument qui vient alimenter, soutenir, confirmer ou diversifier vos stratégies d'intervention en classe. Les suggestions d'activités, qui s'appuient sur le contenu visuel ou sonore du film, s'inscrivent dans

différentes disciplines scolaires : les arts plastiques, le français — langue maternelle ou langue seconde, les mathématiques... Toutes les activités respectent les orientations définies dans les nouveaux programmes du ministère de l'Éducation du Québec. L'atteinte de certains objectifs est recherchée. Le film sert de référence ou de thème intégrateur aux diverses situations d'apprentissage proposées aux enfants.

Les activités suggérées renferment des difficultés plus ou moins complexes mais toutes nécessitent un matériel simple, généralement accessible dans tous les milieux. Il n'est pas nécessaire de réaliser toutes les activités ; faites votre choix selon les besoins ou les intérêts de vos écoliers. Si vous avez d'autres idées pour exploiter le contenu du film *Mascarade*, n'hésitez pas à les passer dans votre pratique...



Chaque automne, une fête est organisée par les habitants d'un petit village hautement mécanisé pour célébrer la fin des récoltes. Cette année, grâce à l'initiative de Kim, une fillette active, débordante d'énergie et d'idées, les enfants ont décidé de participer à la fête et chacun se lance dans la fabrication d'un costume... «Youpadi», on va danser, on va turluter... ça va être une vraie Mascarade!

Sans plus tarder chacun court se mettre à la tâche... Tim se précipite dans la remise de son père où il inspecte les multiples rebuts; Pal cherche conseil auprès de son grand-père, le menuisier du village; Bol, l'intellectuel, se retire et prépare avec précision et minutie les plans d'un mystérieux objet; Pom et Rom, les inséparables, ont déniché une grosse malle remplie de costumes et d'étoffes devant laquelle ils se concertent joyeusement; Mol, rouge d'excitation, entreprend avec fougue et entrain, sans plan précis, la confection d'une étrange structure; Val, la timide, cherche désespérément une idée, tandis que Kim sillonne les rues du village observant d'un oeil amusé les préparatifs de la fête...

L'afficheur met la dernière touche à la décoration; le grand-père de Pal, plein d'expérience et de ressources, fournit des conseils; les musiciens tentent avec une infinie patience d'accorder leur machine-orchestre alors que Charlot, le petit chien, gambade fébrilement autour de tout ce beau monde. Mais où en sont nos amis?

Les premiers moments d'exaltation et d'euphorie semblent avoir cédé la place aux sentiments de frustra-

tion, de découragement et de panique pour certains... Tim, installé au centre de la remise, a dû à contrecœur accepter les conseils de son père; Pal, de son côté, a vraiment tenté d'imiter les oeuvres de son grand-père, mais devant ses piètres résultats il s'est enfin résigné à faire appel à sa propre imagination; l'intellectuel a dû simplifier ses plans, faute de temps; Pom et Rom, eux, sont déjà prêts pour la fête; Mol, l'étourdie, n'a pas suffisamment planifié son travail et a été obligée de corriger une erreur; Val a enfin vaincu ses craintes et trouvé une idée; quant à Kim, la débrouillarde, elle nous réserve une surprise...

Grâce à leur enthousiasme, à leur détermination, faisant appel à leur imagination et à leurs capacités personnelles, ils auront appris pendant toutes ces heures de travail à surmonter bien des difficultés et tous seront présents au rendez-vous... On entend déjà les joyeux sons de la fête...

En illustrant ainsi diverses approches de créativité, *Mascarade* démontre que tout individu, jeune ou moins jeune, possède au plus profond de lui-même une façon originale, spécifique et distincte d'assumer une démarche de création.

Ce film d'animation a été tourné avec des marionnettes confectionnées en papier mâché, évoluant dans un décor futuriste constitué de roches énormes et de maisons type champignon. Une histoire fantaisiste, remplie de trouvailles, de gaieté et d'ingéniosité qui stimulera l'imagination et la créativité des jeunes.

OBJECTIF : Improviser individuellement les attitudes, gestes, mouvements, déplacements, sons et paroles inspirés par un thème, un objet réel ou imaginaire dans des jeux dramatiques.

Activités suggérées

La récolte



- Imaginer que l'on participe à la récolte. Inviter les enfants à se déplacer dans l'espace comme s'ils étaient :
 - dans un verger parmi les pommiers : cueillir une pomme placée très haut dans l'arbre, la transporter délicatement dans un panier ;
 - dans un champ de maïs aux épis très hauts : ramasser plusieurs épis, les transporter au loin, puis les déposer un à un sur le sol ;
 - dans les allées très étroites d'un jardin : cueillir une grosse citrouille et la transporter avec difficulté ;
 - ... ainsi de suite.
- Faire des équipes de deux enfants qui improvisent ensemble une cueillette de fruits ou de légumes et présentent leur jeu, à tour de rôle.

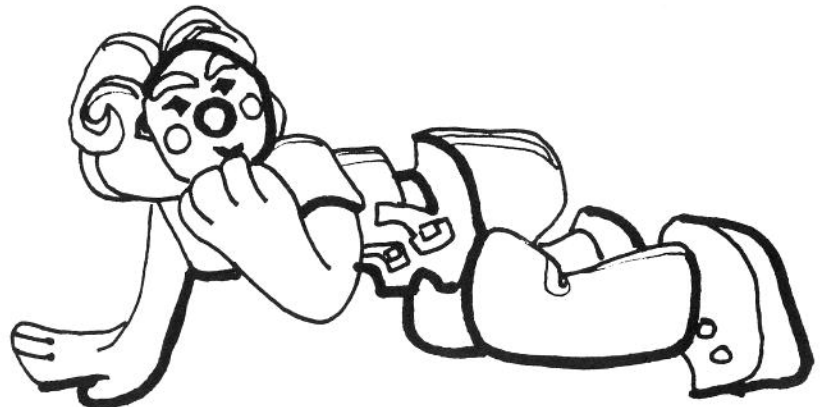
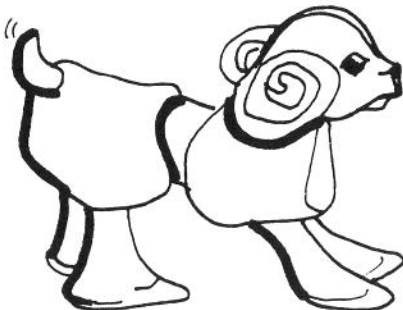
Aucun matériel requis.



L'animal à quatre pattes

- Inviter les enfants à se déplacer dans l'espace comme le ferait tel animal dans une situation précise (ex. : le chien dans le tonneau). Répéter la démarche en changeant et l'animal et la situation.
- Improviser un dialogue entre deux animaux qui se rencontrent. Chaque enfant choisit l'animal qu'il désire. Faire ressortir quelques aspects amusants ou problématiques de la vie de l'animal personnifié.
- Partager ses réactions en grand groupe.

Aucun matériel requis.



OBJECTIF : Réaliser des images personnelles selon différentes techniques d'arts plastiques.

Activités suggérées

Le dessin d'un défilé présenté à l'écran

- Se rappeler un défilé déjà vu et énumérer les éléments qui le composait.
- Représenter certains éléments constituant un défilé (personnages à pied ou en voitures, animaux, etc.) par un dessin au crayon feutre sur une longue bande de papier blanc (12 cm sur 60 cm).
- Préparer un écran en faisant deux entailles parallèles dans une feuille de papier de construction (23 cm sur 30 cm). Faire ces entailles légèrement plus larges que la bande de papier utilisée. Décorer le tour de cet écran de papier avec de la craie de cire.
- Introduire dans les entailles la bande de papier sur laquelle on a dessiné.
- Fixer une languette à chaque extrémité de la bande pour en faciliter le déplacement dans l'écran.
- Présenter son défilé aux élèves de la classe en le faisant glisser lentement dans l'écran.

Matériel requis : papier cartridge, crayons feutre, craies de cire, papier de construction (23 cm sur 30 cm), colle.



Le modelage d'un animal

- Énumérer tous les animaux que l'on connaît qui pourraient être les amis de Roussette, la grenouille.
- Représenter l'animal de son choix par un modelage avec de la pâte à modeler (utiliser une seule couleur). S'assurer que toutes les parties de l'animal sont bien reliées entre elles. Essayer de représenter la texture de la peau ou le poil de l'animal.
- Dégager les particularités de chaque animal modelé par les enfants (ex. : la forme de la tête, des pattes...).
- Voir la reproduction d'oeuvre d'art, *l'Image de l'art*, no 1.6. (En vente chez Brault & Bouthillier Ltée.)

Matériel requis : pâte à modeler d'une seule couleur.

Le personnage costumé en papier découpé — collectif

- Inventorier les différents costumes que l'on pourrait porter pour une mascarade.
- Représenter un personnage costumé avec du papier de construction de couleurs variées en découpant et en collant les différentes parties du corps et du costume. Ajouter tous les détails désirés.
- Regrouper tous ces personnages les uns à côté des autres sur une grande feuille et compléter le décor.
- Parler de son personnage costumé et faire ressortir les particularités des costumes réalisés.

Matériel requis : papier de construction, ciseaux, colle, papier blanc en rouleau.

Activités suggérées

Le dessin d'un dragon en accordéon

- Imaginer toutes sortes de dragons et décrire leurs caractéristiques.
- Représenter un long dragon à la craie de cire sur une bande de papier manille (15 cm sur 45 cm).
- Plier sa feuille en huit parties égales dans le sens de la longueur, puis transformer en plis en accordéon. Ainsi apparaîtra le dragon en accordéon !
- Parler de son dragon et dégager les principales caractéristiques des dragons des autres élèves.
- Voir la reproduction d'œuvre d'art, *l'Image de l'art*, no 2.21. (En vente chez Brault & Bouthillier Ltée.)
- Placer son dragon dans une enveloppe pour l'offrir en cadeau ou pour le laisser dormir.

Matériel requis : papier manille (15 cm sur 45 cm), craies de cire, enveloppe blanche.

Variante : dessin d'un gros dragon

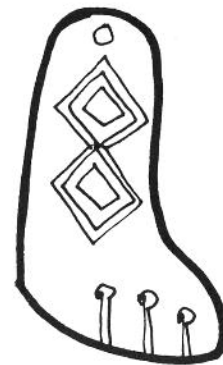
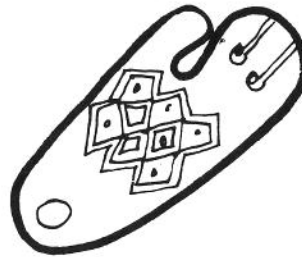
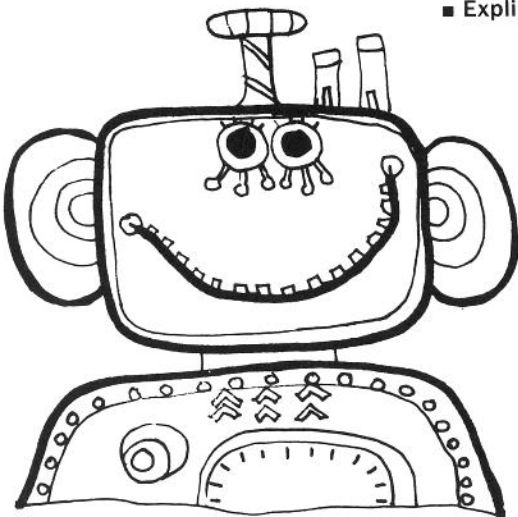
- Représenter un gros dragon par un dessin au pastel gras sur une feuille de papier de construction (gris, noir ou beige, de format 30 cm sur 45 cm).

Matériel requis : papier de construction gris, noir ou beige (30 cm sur 45 cm), pastels gras.

Le robot articulé en carton découpé

- Décrire les caractéristiques des robots puis imaginer son propre robot.
- Fabriquer un robot en découpant ses différentes parties dans du carton Bristol. Assembler ces parties avec des attaches parisiennes. Dessiner les particularités du robot avec des crayons feutre.
- Expliquer les caractéristiques de son robot aux élèves de la classe.

Matériel requis : carton Bristol (23 cm sur 30 cm), ciseaux, crayons feutre, attaches parisiennes.



Le masque en papier découpé et façonné

- Discuter de ce que peut représenter un masque. Imaginer son propre masque.
- Réaliser un masque en découpant d'abord, dans du papier de construction (23 cm sur 30 cm), une forme suffisamment grande pour couvrir le visage. Dans cette forme, délimiter l'emplacement des yeux et de la bouche puis pratiquer des ouvertures. Ajouter tous les détails du masque avec du papier pliage découpé ou façonné, puis coller en aplat ou en relief (ex. : cheveux frisés). Coller deux languettes de papier de construction chaque côté du masque, à la hauteur des yeux, pour pouvoir l'attacher derrière la tête.
- Porter son masque en classe et le décrire (éviter cependant de le porter sur la rue, par mesure de sécurité).
- Voir le masque dans le temps. Utiliser les reproductions d'œuvres d'art, *l'Image de l'art*, nos 4.9, 4.10, 4.11, 4.12. (En vente chez Brault & Bouthillier Ltée.)

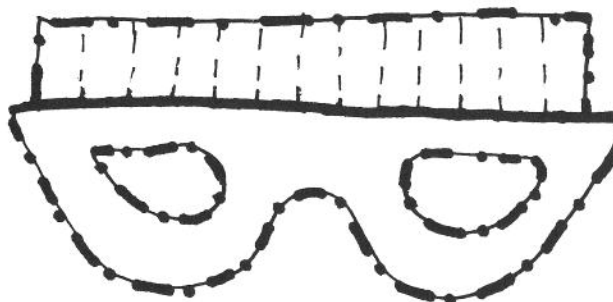
Matériel requis : papier de construction (23 cm sur 30 cm), papier pliage, ciseaux, colle.

Activités suggérées

Variante : le face-à-main en carton

- Réaliser un face-à-main fantaisiste (ou binocle à manche que l'on tient à la main) en découpant la forme de base (partie qui couvre les yeux) dans du carton Bristol épais. Ajourer cette forme vis-à-vis des yeux puis en décorer le contour avec du papier de construction ou du papier de soie découpé, façonné et collé. Fixer un bâtonnet ou un abaisse-langue sur le côté afin de pouvoir le tenir.

Matériel requis : carton Bristol épais (20 cm sur 30 cm), papier de construction, papier de soie, bâtonnet ou abaisse-langue.



Le dessin d'une machine inventée

- Se rappeler les différentes machines observées dans le film et décrire leurs particularités.
- Représenter par un dessin au crayon feutre une machine qui fabrique ou transforme un objet. Toutes les parties et toutes les fonctions de la machine ainsi que le produit de base et celui qui en résulte doivent être dessinés (aucun mot ne doit apparaître dans son dessin).
- Parler de sa machine lorsque le dessin est complété.

Matériel requis : papier cartridge (30 cm sur 45 cm), crayons feutre.

L'invention par façonnage, collage et assemblage en papier

- Explorer différentes façons de former des cylindres, des prismes rectangulaires et des cônes par façonnage avec du papier de construction et/ou du papier pliage.
- Réaliser une invention personnelle formée par un assemblage de cylindres, de prismes rectangulaires ou de cônes façonnés dans du papier de construction et/ou du papier pliage. Animer la surface ou préciser les détails de l'invention par un collage avec du papier pliage découpé.

Matériel requis : papier de construction, papier pliage, ciseaux, colle.

Je me costume avec de vieux vêtements

- Apporter en classe de vieux vêtements, des morceaux de tissu, des rideaux, des rubans, de la corde...
- Choisir parmi les vêtements ou le matériel apporté ce qui pourrait servir à se costumer. Si nécessaire, modifier les vêtements en les coupant, en les trouant ou en les combinant entre eux. Par mesure de sécurité, éviter de porter des vêtements trop longs. Préparer des coiffures amusantes.
- Se maquiller avec des crayons à maquillage.
- Lorsque tous sont costumés et maquillés, improviser une fête ou faire un défilé dans l'école.
- Chanter la chanson de la fin du film : «Y aura-t-il des éléphants?...» (voir paroles p. 18).

Matériel requis : vieux vêtements, ciseaux, crayons à maquillage (non toxiques).

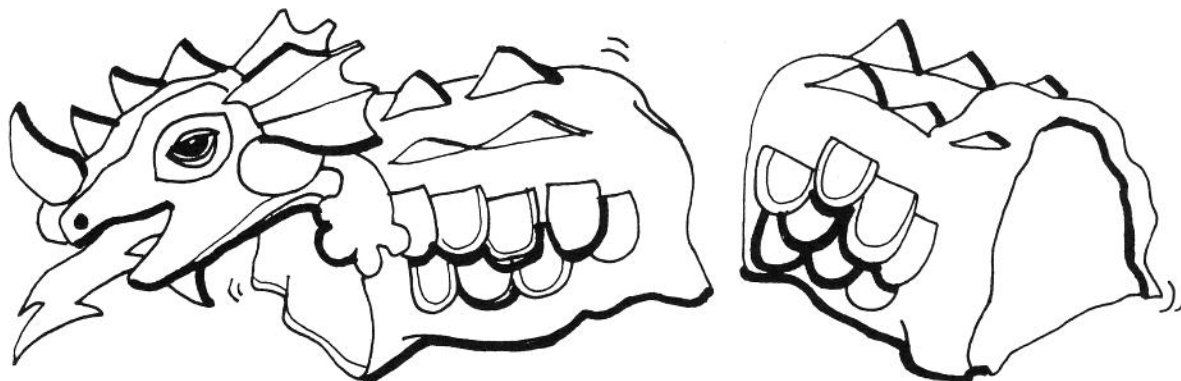
OBJECTIF : Explorer des mouvements globaux et fragmentaires.

Activités suggérées

Le dragon en mouvement

- Regrouper tous les enfants de la classe à la queue leu leu pour former un long dragon.
- Inviter le premier enfant à faire un mouvement que les autres répètent successivement. Quand le mouvement s'est répercuté jusqu'au dernier, le premier va se placer le dernier puis l'on recommence.

Aucun matériel requis.



Jeux de mains, jeux de bras

- Se rappeler ce que font les mains des personnages dans le film.
- Trouver toutes les façons possibles de bouger les mains.
- Faire avec une main un enchaînement de quelques mouvements, puis essayer de répéter ces mêmes mouvements avec l'autre main.
- Former une équipe de deux enfants qui répètent les mouvements faits par l'un et l'autre.
- Se placer debout, l'un derrière l'autre, et réaliser un enchaînement de mouvements à 4 mains et à 4 bras. Présenter successivement son enchaînement de mouvements de mains et de bras...

Aucun matériel requis.

La machine automatique

- Se rappeler différentes machines observées dans le film *Mascarade*, puis se déplacer comme l'une d'elles.
- Former des équipes de deux enfants, l'un jouant le rôle d'une machine, l'autre en devenant l'opérateur. Ce dernier indique du bout du doigt une partie du corps de l'enfant-machine. Celui-ci doit faire bouger cette partie du corps en émettant un son. Répéter la démarche en désignant une autre partie du corps et un autre son. Changer les rôles : l'opérateur devient la machine.
- Explorer individuellement tous les mouvements que l'on peut faire avec les différentes parties du corps qui renferment des articulations. Enchaîner quelques-uns de ces mouvements comme si le corps était une machine automatique. Répéter 2 ou 3 fois le même enchaînement en variant le temps d'exécution (ex. : très lentement, très rapidement).
- Présenter l'enchaînement de mouvements faits par toutes les «machines automatiques».

Aucun matériel requis.

Danser sur une chanson

- Improviser individuellement un enchaînement de mouvements sur une ou l'autre des chansons extraites du film (voir paroles et musique pp. 18, 19, 20).
- Former des équipes de 4 enfants.
- Répéter les mouvements les plus intéressants trouvés par chaque membre de l'équipe sur la chanson choisie.
- Exécuter sa danse pendant que les observateurs chantent la chanson.

Aucun matériel requis.

OBJECTIF : Développer l'habileté à communiquer *oralement*.

Activités suggérées

La conférence de presse

- Simuler une conférence de presse où les enfants de la classe sont invités à donner oralement leur opinion sur le film *Mascarade*. L'enseignant joue le rôle de l'intervieweur. Il doit susciter et encourager les réactions des enfants pour faire clarifier et expliciter les raisons sur lesquelles se fondent leurs opinions. Enregistrer sur bande magnétique, puis écouter et objectiver.

Matériel requis : magnétophone.

La boîte à déguisements

- Accumuler une variété de vieux vêtements.
- Inviter les enfants à tirer au hasard un vêtement de la boîte.
- Identifier et décrire sommairement le vêtement choisi. Préciser ensuite quelle partie du corps il recouvre en l'accompagnant d'un qualificatif précis et du bon déterminant (ex. : j'ai un grand chapeau noir avec le dessus rond; et je le mets sur ma tête.)

Matériel requis : vieux vêtements, boîte.

L'appel téléphonique

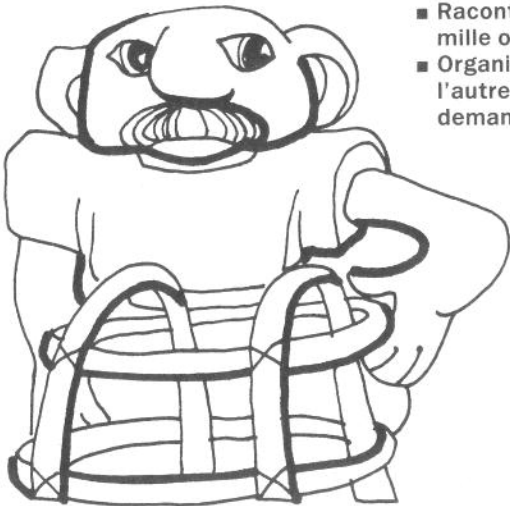
- Faire des équipes de deux enfants, dont l'un téléphone à l'autre pour l'inviter à une mascarade.
- En quelques mots il lui explique où et quand aura lieu la fête, lui donne des suggestions pour son costume, puis décrit son propre costume.

Aucun matériel requis.

Mais papa !

- Inviter les enfants à discuter de l'attitude et du comportement de Tim et de son père, au moment où :
 - Tim demande de l'aide;
 - Tim s'en va s'amuser avec son ballon;
 - Tim manifeste son mécontentement sur les changements apportés à son véhicule par son père.
- Essayer de découvrir les raisons de leurs déceptions respectives.
- Raconter des expériences semblables à cette situation vécues dans votre famille ou à l'école.
- Organiser un jeu de rôles impliquant deux enfants — l'un représentant un parent, l'autre son enfant — dans une situation de conflit survenant lorsque le travail demandé n'est pas accompli comme l'espérait le demandeur.

Aucun matériel requis.



Effort/résultat

- Faire ressortir dans une discussion les efforts de chacun des personnages du film dans la préparation de leurs costumes et les résultats qui ne leur apportent pas toujours la satisfaction attendue.
- Amener les enfants à prendre conscience de situations semblables survenues dans leur vie et à raconter leurs expériences.
- Énumérer des actions facilement réalisables et d'autres qui demandent beaucoup d'efforts.
- Expliquer les moyens qui ont été utilisés pour s'encourager à continuer le travail entrepris ou les prétextes qui ont justifié son abandon.

Aucun matériel requis.

Activité suggérée

Les fêtes de l'année

- Identifier les fêtes qui reviennent chaque année et échanger sur leur origine et leur but, les manifestations et les effets bénéfiques.
- Énumérer différentes façons de fêter.
- Découvrir les rôles joués par plusieurs individus pour assurer le succès de ces fêtes. Dresser une liste d'actions qu'il est possible de poser pour aider à organiser une fête ou pour s'y impliquer davantage.

Aucun matériel requis.

OBJECTIF : Développer l'habileté à écrire.

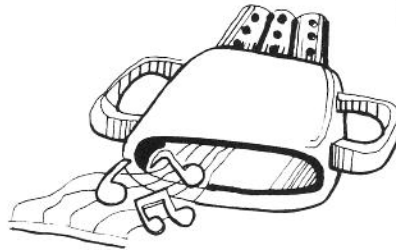
Activités suggérées

Le dictionnaire



- Relever les objets vus ou les mots entendus dans le film *Mascarade*, puis chercher l'appellation exacte, la graphie et le sens donné dans le contexte.
- Écrire ces mots sur des petites feuilles les accompagnant d'un dessin à la craie de cire représentant chaque mot.
- Regrouper ces petites feuilles pour former un dictionnaire.
- Former de courtes phrases pour raconter le film à son ami en se référant à son dictionnaire.

Matériel requis : dictionnaires, feuillets, crayons, craies de cire, brocheuse.



L'album de mots d'action

- Visionner le film *Mascarade* une deuxième fois et demander aux enfants de porter une attention particulière aux actions posées par les personnages du film.
- Après le visionnement, dresser une liste des mots d'action retenus.
- Reprendre les principales actions observées, puis les écrire à la même personne, au présent, à l'imparfait et au futur (ex. : Tim joue au ballon, Tim jouait au ballon, Tim jouera au ballon.)
- Faire ressortir les ressemblances et les différences dans les terminaisons des verbes à la même personne.

Matériel requis : papier, crayons.

Le conte du dragon bleu

- Rédiger individuellement un conte d'une dizaine de phrases sur un dragon bleu.
- Lire son conte devant la classe d'une façon expressive.

Matériel requis : papier, crayons.

L'invitation et le reportage

- Organiser une fête pour la classe ou pour l'école (ex. : la rentrée scolaire, l'Halloween, le carnaval).
- Écrire à d'autres écoliers, aux parents, au personnel de l'école pour les inviter à participer à cette fête.
- Préparer des affiches et les placer dans des endroits stratégiques de l'école pour informer les gens de cette fête.
- Composer des slogans pour inciter les gens à participer à cette fête. Les répéter à diverses occasions.
- Composer de courts textes informatifs pour le journal de l'école ou la presse locale.
- Après la fête, rédiger un court reportage ou préparer un court article de journal racontant un fait amusant survenu pendant l'événement.

Matériel requis : papier, crayons, grands cartons, crayons de couleurs ou crayons feutre, épingles ou ruban gommé.

OBJECTIF : Lire et écrire des nombres en ordre croissant et décroissant.

Activité suggérée

Le préposé au guichet (ordre numérique)

- S'imaginer que chacun d'entre nous est chargé de la distribution des billets d'entrée pour la fête *Mascarade*.
- Demander aux enfants de préparer les billets en écrivant une série de nombres en ordre numérique croissant (ex. : Paul écrit de 10 à 20, Marie de 2 à 30). Écrire chaque nombre seul sur une petite feuille blanche. Remettre autant de petites feuilles que de nombres à écrire. Ces feuilles tiendront lieu de billets.
- Vérifier ensemble l'exactitude des séries de nombres écrites par chaque enfant.
- Faire des équipes de deux enfants. Mêler les billets. L'un des deux remet les billets à l'autre et lui demande de les replacer en ordre croissant. Vérifier les réponses.
- Changer d'équipe. Mêler à nouveau les billets, puis les placer cette fois en ordre décroissant. Vérifier les réponses.
- Répéter l'expérience avec d'autres équipes.
- Ramasser tous les billets. Inviter cette fois les enfants à choisir un billet au hasard et à se placer en rang, soit avant ou après les enfants déjà placés, en respectant l'ordre numérique.

Matériel requis : *feuilles, crayons.*

OBJECTIF : Additionner ou soustraire mentalement des nombres dont la somme ou le premier terme est égal ou inférieur à 10 ou à 18.

Activité suggérée

La machine à calcul mental

- Fabriquer une série de cartes-éclair comprenant :
 - des additions de nombres dont la somme est inférieure ou égale à 10 ou à 18 ;
 - des soustractions de nombres dont le premier terme est égal ou inférieur à 10 ou à 18.
- Fabriquer rapidement une machine à calcul mental à partir d'une boîte de carton suffisamment grande pour qu'un enfant puisse se cacher à l'intérieur.
- Subdiviser la classe en deux équipes.
- Un enfant choisi au hasard prend place dans la machine et présente une carte à chaque membre des équipes. La réponse exacte doit être donnée en cinq secondes. Celui qui fournit la bonne réponse garde la carte-éclair, sinon la machine la reprend.
- Après quelques minutes (5 environ), arrêter le jeu, compter les cartes-éclair accumulées par chaque équipe.
- Changer d'enfant à l'intérieur de la machine et recommencer le jeu.

Matériel requis : *cartons divisés en petits carrés, très grande boîte de carton.*

OBJECTIF : Grouper des objets selon différentes bases.

Activité suggérée

Le marché en bases 3 et 5

- S'imaginer que nous sommes des fermiers et que nous préparons l'étalage de fruits que nous vendrons au marché.
- Remettre à chaque enfant un certain nombre de petits objets de deux couleurs distinctes (ex. : jetons bleus et rouges, cubes, réglettes, etc.). Ces objets représenteront des fruits.
- Remettre également des bouts de ficelle.
- Demander à chaque enfant de regrouper le même nombre de fruits en base 5 et en base 3 en utilisant tous les objets ou une partie des objets en main. Entourer chaque groupement par une ficelle.
- Visiter les étalages préparés par chaque enfant et vérifier l'exactitude des groupements.
- Répéter la démarche en variant le nombre d'objets utilisés pour les groupements.

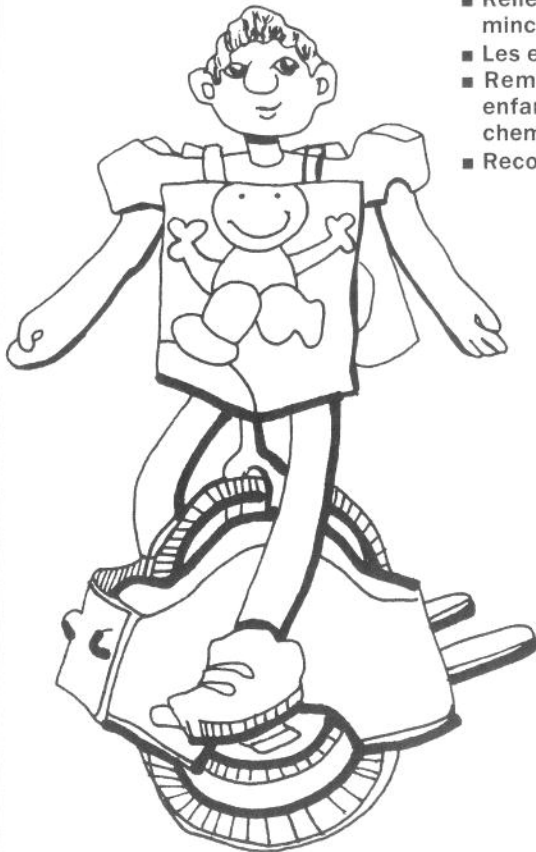
Matériel requis : *ficelle, petits objets de deux couleurs distinctes.*

OBJECTIF :

- Identifier et construire des frontières et des régions dans l'espace.
- Distinguer l'intérieur et l'extérieur d'une figure.

Activité suggérée

La distribution d'affiches



- Sur le plancher de la classe, délimiter avec un bout de ficelle les frontières de sa maison.
- Relier les maisons entre elles par des chemins marqués avec du ruban-cache très mince.
- Les enfants s'installent à l'intérieur de leur maison.
- Remettre trois affiches à l'un d'eux et lui demander de les distribuer à trois enfants en suivant les chemins tracés, mais sans passer deux fois par le même chemin.
- Recommencer la distribution avec un autre enfant.

Matériel requis : feuilles, ficelle, ruban-cache, trois affiches.



OBJECTIF : Compléter à partir d'un axe de symétrie la partie manquante d'un dessin simple.

Activité suggérée

Le robot symétrique

- Remettre à chaque enfant une feuille quadrillée.
- Plier cette feuille en deux parties égales.
- Inviter les enfants à dessiner la moitié d'un robot à partir du pli de la feuille quadrillée.
- Échanger les feuilles et compléter le robot commencé par un ami.
- Découper les robots symétriques et les coller tous ensemble sur une grande feuille de couleur.

Matériel requis : feuilles quadrillées, colle, ciseaux, grandes feuilles de couleur.

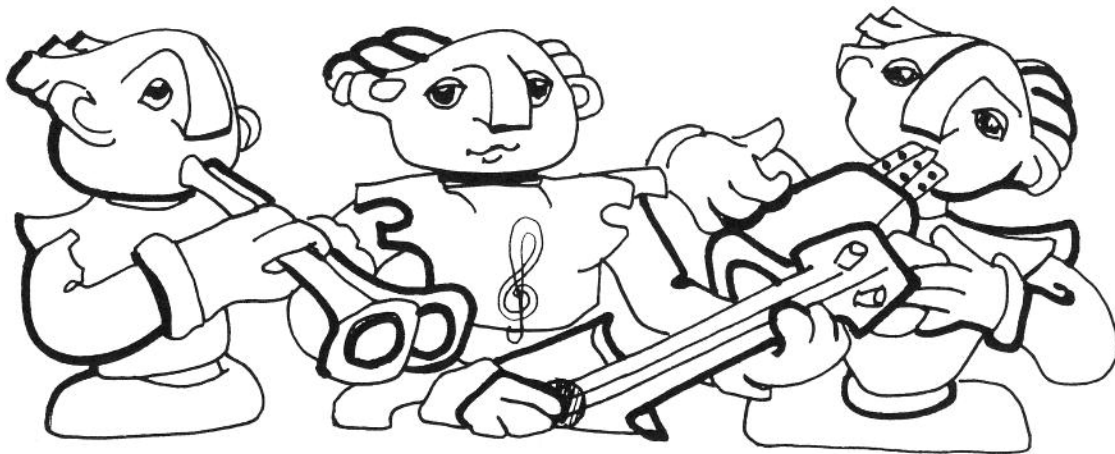
OBJECTIF : Utiliser sa voix pour produire des mélodies simples ou des effets sonores.

Activité suggérée

Les chansons extraites du film

- Répéter les paroles de l'une ou l'autre des chansons du film *Mascarade* (voir paroles et musique pp. 18, 19, 20).
- Marquer le rythme avec les mains.
- Associer la mélodie, les paroles et les gestes rythmiques.
- Interpréter ensemble la chanson.
- Chanter en canon.
- Improviser une suite à la chanson.

Aucun matériel requis.



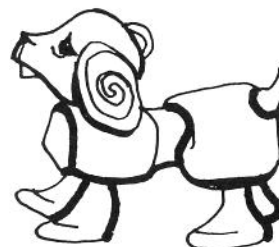
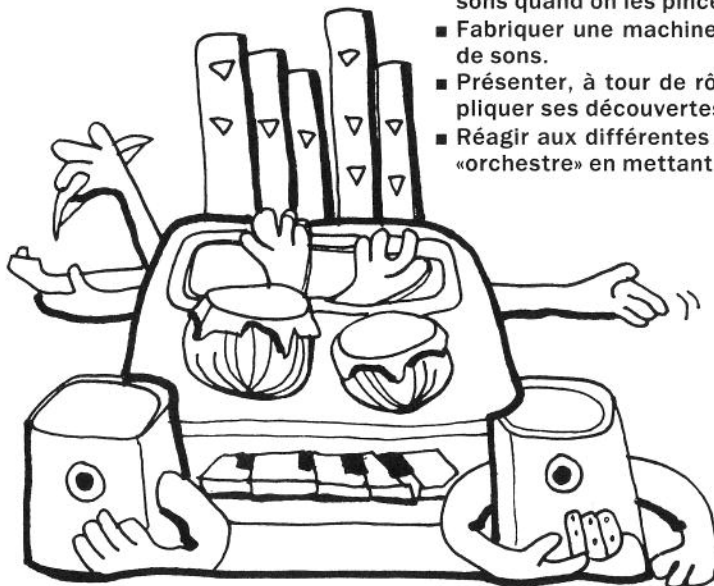
OBJECTIF : Organiser des sons d'une manière personnelle et expressive.

Activité suggérée

La machine à musique

- Se rappeler la machine automatique inventée par les musiciens du film *Mascarade*.
- Proposer aux enfants de collectionner différents petits objets qui produisent des sons quand on les pince, les percute, ou quand on souffle dedans.
- Fabriquer une machine à musique avec ces objets et préparer un enchaînement de sons.
- Présenter, à tour de rôle, la mélodie créée avec sa machine à musique, puis expliquer ses découvertes.
- Réagir aux différentes mélodies entendues, puis en créer d'autres. Ou former un «orchestre» en mettant en œuvre toutes les machines à musique.

Matériel requis : collection de petits objets qui produisent des sons.



OBJECTIF : Reconnaître les caractéristiques des animaux et identifier les liens qu'il a avec le monde animal.

Activité suggérée

L'animal et moi

- Rappeler les aventures de Charlot, le chien de Val dans le film *Mascarade*.
- Raconter des expériences vécues au contact d'un animal et faire ressortir les émotions et les sentiments éprouvés.
- Comparer les besoins essentiels des animaux aux nôtres.
- Faire ressortir le rôle de l'homme dans la conservation ou la destruction de l'environnement de l'animal.

Aucun matériel requis.

OBJECTIF : Identifier les principales parties de fruits connus et de fruits exotiques.

Activité suggérée

Fruits familiers, fruits exotiques

- Apporter en classe des fruits cultivés dans notre région et des fruits exotiques.
- Demander de classer ces fruits de différentes façons.
- Observer la forme, la couleur, la texture et les particularités des fruits de notre région comparativement à ceux qui proviennent de pays étrangers. Goûter aux fruits et comparer leur saveur.
- Donner l'appellation des principales parties des fruits et demander à l'enfant de les identifier par des jeux mnémotechniques.

Matériel requis : fruits locaux et exotiques.



OBJECTIF : Identifier des conséquences de la relation existant entre le milieu physique, la végétation et l'homme.

Activité suggérée

De la verdure

- S'interroger sur les causes possibles de l'absence de végétation dans le milieu où habitent les personnages du film *Mascarade*.
- Identifier les principales conditions qui permettent aux plantes ou aux arbres de croître et de se développer dans notre environnement.
- Énumérer des causes possibles de la mort ou de la disparition d'espèces végétales (fleurs, arbres, arbustes...).
- Énumérer des actions que nous pouvons accomplir pour protéger les arbres ou les plantes qui nous entourent.

Aucun matériel requis.

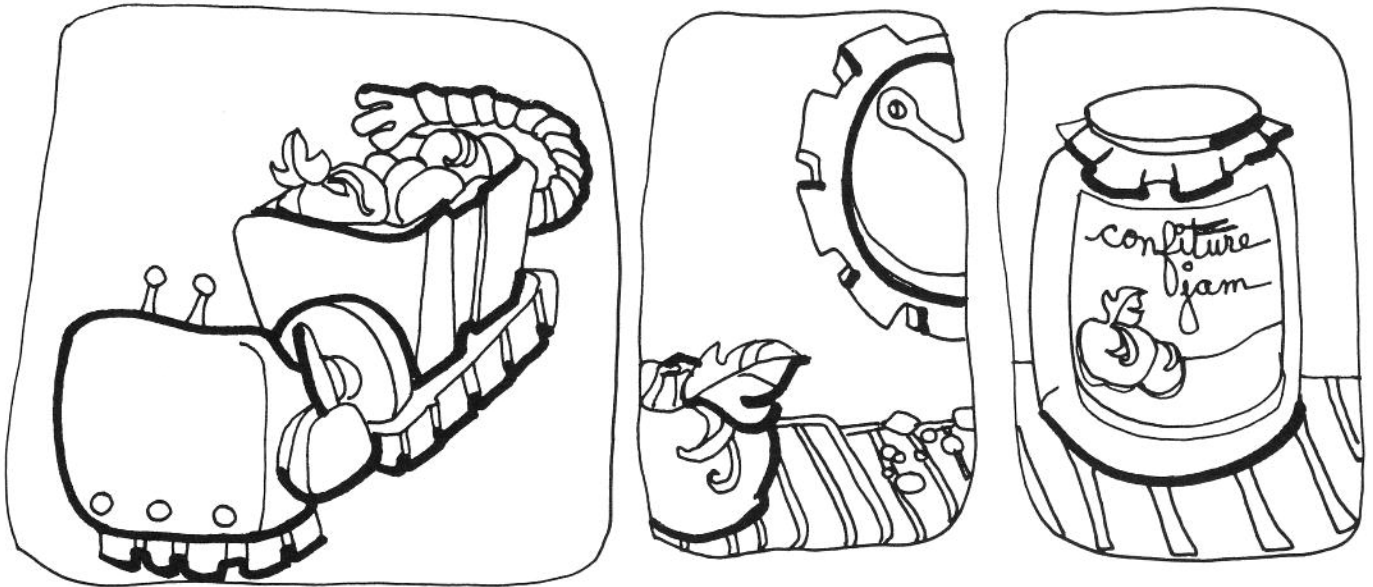
OBJECTIF : Faire ressortir les étapes que franchit un bien de consommation d'usage courant, les situer dans le temps, et identifier les métiers concernés.

Activité suggérée

De la terre à la table

- Rappeler les séquences du film sur le transport de la récolte.
- Réaliser un jeu de rôles en équipes de 3 ou 4 élèves pour raconter les étapes (culture, transformation et mise en marché) que traverse un fruit à partir de la culture jusqu'à la consommation sous forme de confiture, de gelée ou de jus. Situer dans le temps chacune de ces étapes et identifier les métiers concernés.

Aucun matériel requis.



OBJECTIF : Distinguer les moyens de transport actuels et anciens et les associer aux principaux utilisateurs.

Activité suggérée

À pied, à pédales ou à moteur...

- Rappeler les moyens de transport utilisés par les personnages du film :
 - le poseur d'affiches ;
 - Tim, le garçon qui jouait avec son ballon ;
 - celui qui transportait les fruits.
- Comparer les moyens de transport actuels à ceux utilisés dans le film.
- Énumérer tous les moyens de transport que l'on peut utiliser pour venir à l'école. Les comparer à ceux qu'utilisaient nos grands-parents. Faire une enquête si nécessaire.
- Dresser un inventaire des véhicules utilisés actuellement dans les différents corps de métiers : fermier, pompier, etc.
- Organiser un jeu d'association avec des cartes : véhicules, métiers.
- Faire ressortir tous les avantages et tous les inconvénients des moyens de transport motorisés comparativement à ceux qui dépendent de l'énergie humaine ou animale.
- Préparer une grande murale regroupant les véhicules anciens et modernes. On peut découper ces véhicules dans des magazines ou les dessiner.

Matériel requis : papier, crayons de couleurs, cartes représentant des véhicules ou des métiers, très grands cartons, magazines.

Musique des chansons du film

Paroles : Jean Charlebois
Musique : Normand Roger

Chanson de Mascarade

Y aura-t-il des éléphants?
Y aura-t-il des loups-garous?
Non, y aura des jeunes.
C'est la mascarade!

Y aura-t-il des diabolins?
Y aura-t-il des Picotine?
Non, y aura des rondes.
C'est la mascarade!

Y aura-t-il des petits robots?
Y aura-t-il des gros méchants?
Non y aura des bises.
C'est la mascarade.

C'est la rigolade.
Jolie mascarade.
On fait la parade.
C'est la mascarade.

C'est la rigolade.
Jolie mascarade.
On fait la parade.
C'est la mascarade.

COUPLET

Y au- ra- t-il des é- lé- phants Yau- ra- t-il des loups-ga- rous

Non y au- ra des jeu- nes C'est la Mas- ca- ra- de

REFRAIN

C'est la ri- go- la- de Jo- lie Mas- ca- ra- a- de

On fait la pa- ra- de C'est la Mas- ca- ra- de

Chanson de la grenouille

Je suis une grenouille et j'ai une bonne bouille
je m'appelle Roussette jamais ne rouspette

Je suis une grenouille, non, j'suis pas une nouille
c'est pas rigolo car j'ai peur de l'eau

Je suis une grenouille grosse comme une citrouille
à l'heure de la trempette je deviens grippette

Je suis une grenouille, non, j'ai pas la trouille
j'ai pas peur de l'eau quand j'suis en bateau.
La, la, la, la, la, la.

D

Je suis un' gre- nouil- le Et j'ai un' bonn'

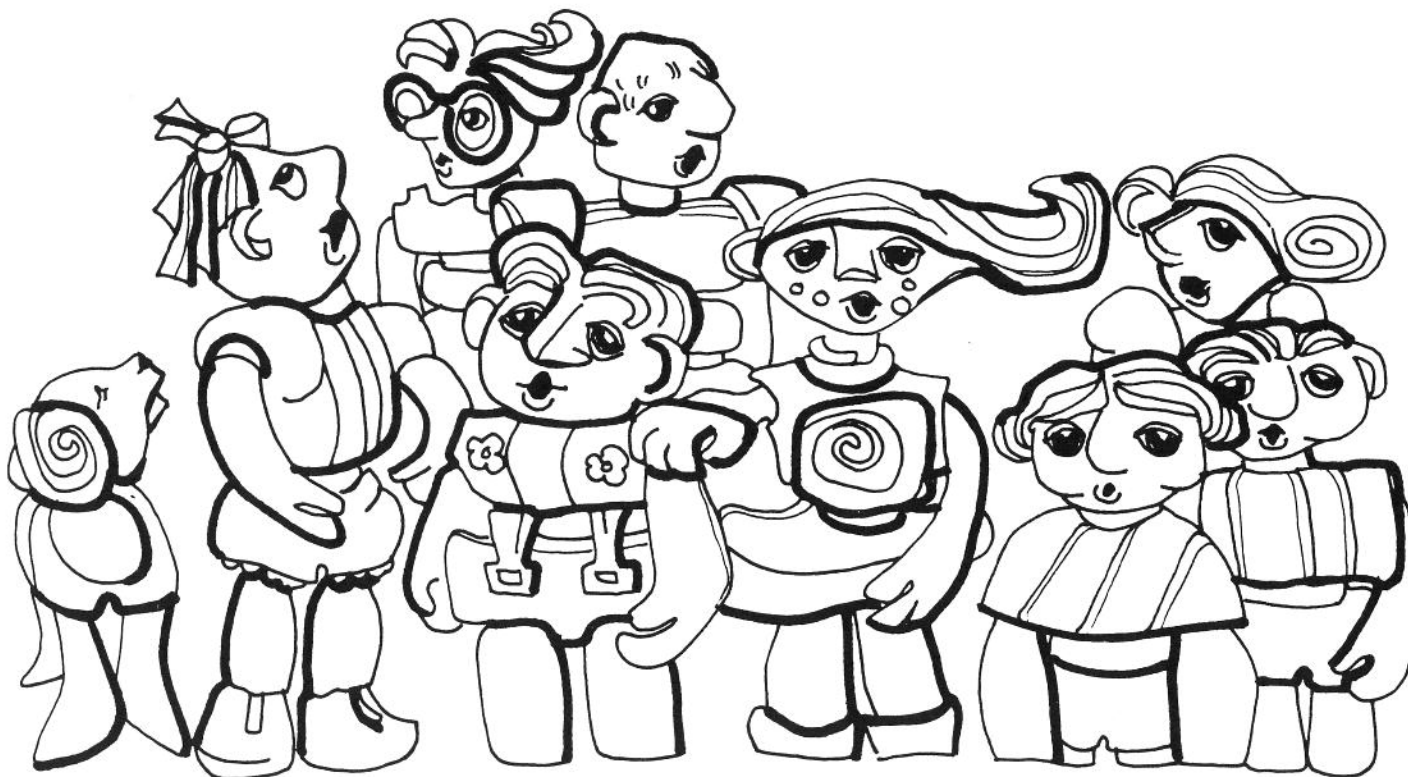
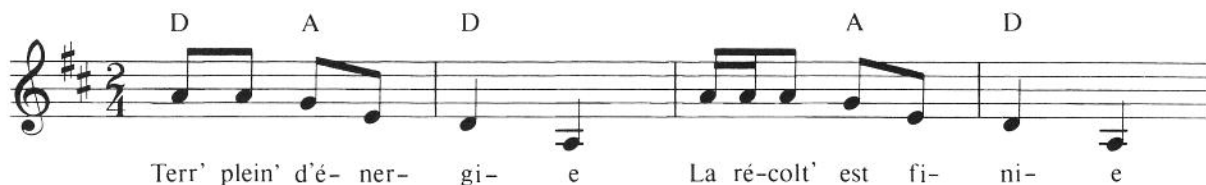
G D A A7 D

bouil- le Je m'ap- pell' Rous- sett' Ja- mais ne rous- pèt'

Chanson de la récolte

Terre pleine d'énergie, la récolte est finie, bonne terre, belle terre, on s'en va chanter, on s'en va danser.

Chaque année c'est l'usage, c'est la fête au village, bonne terre, belle terre, on va gambiller, on va turluter.



Renseignements généraux

Emprunt

On peut emprunter le film *Mascarade* — ainsi que sa version anglaise, *Masquerade* — auprès de certaines cinémathèques publiques et cinémathèques de films éducatifs, et auprès des bureaux de l'Office national du film (voir Bureaux de l'ONF p. 22).

Tout emprunteur régulier de films aux cinémathèques de l'ONF doit demander et utiliser une carte de cinémathèque. Cette carte accélère le processus de réservation et les informations ainsi recueillies fourniront des éléments sûrs dans l'évaluation des besoins de l'auditoire de l'ONF.

Achat

On peut acheter *Mascarade* par l'intermédiaire de tout bureau de l'ONF ou directement de la Direction de la Distribution, Case postale 6100, Succursale A, Montréal, Québec, H3C 3H5. Pour un service assuré, veuillez indiquer le numéro d'identification.

Format	Prix de vente*	No d'identification
16 mm	455 \$	106C 0284 028
Vidéo U-Matic 3/4 po	100 \$	116C 0284 028
Vidéo VHS 1/2 po	80 \$	113C 0284 028
Vidéo Beta 1/2 po	80 \$	114C 0284 028

Le prix de vente du film de 16 mm comprend la bobine, la boîte et les frais de transport par voie terrestre. Les copies endommagées ou inutilisables peuvent être retournées au bureau de l'ONF, à Montréal, et seront remplacées au prix fixe moins 25 pour cent. Il est aussi possible de ne remplacer que le métrage endommagé, par section de 50 pieds.

Restrictions

Toutes les productions de l'Office national du film sont protégées par droits d'auteur. À moins d'avoir obtenu au préalable de l'ONF une concession explicite des droits à cet effet, il est formellement interdit de:

- projeter les films et/ou autres documents de l'Office national du film dans les salles commerciales ce qui inclut, entre autres, la perception d'un droit d'entrée ou d'une contribution, de quelque nature qu'elle soit;
- transmettre les films et/ou autres documents de l'Office national du film par des moyens électroniques soit en circuit fermé, soit par câble, ondes hertziennes, 2 500 mégacycles ou autres moyens électroniques, actuels ou futurs, de quelque sorte qu'ils soient;

- reproduire les films et/ou autres documents de l'Office national du film en tout ou en partie, au moyen de ruban magnétoscopique, disque magnétoscopique ou toute autre forme quelle qu'elle soit;

Note :

Au Québec, l'Office national du film a conclu une entente avec la Société pour l'avancement des droits en audiovisuel Ltée (SADA). Par cette entente, tout organisme ou institution qui copie une œuvre de l'ONF est tenu de payer des droits d'auteur en communiquant avec la Société, au 5225, rue Berri, Montréal (Québec) H2J 2S4, tél. : (514) 273-4231.

Hors Québec, on s'adresse au bureau de l'ONF.

Les droits sont fixés à 2 \$ la minute, pour un total de 56 \$ dans le cas de *Mascarade*, pour une durée de trois ans.

- vendre ou louer, à quelque fin que ce soit, les productions de l'Office national du film, et ce, sous quelque forme qu'elles soient.

Les restrictions énumérées ci-dessus s'appliquent aux films et/ou autres documents dans leur entier ou en partie, et incluent, sans toutefois se limiter à ces éléments, la trame sonore et les images des films.

Location

On peut louer *Mascarade* en vidéocassette VHS, Beta ou U-Matic 3/4 po à la cinémathèque de l'ONF. Le coût est de 4 \$ la première journée et de 2 \$ par journée additionnelle plus les frais postaux, s'il y a lieu.

Fiches pédagogiques

Des copies de ce cahier sont disponibles à raison de 4 \$ l'exemplaire aux bureaux de l'ONF ou à la Division de la Distribution.

Un catalogue de 68 fiches pédagogiques destiné à mieux intégrer les productions audiovisuelles distribuées par l'Office national du film dans votre démarche pédagogique est disponible gratuitement aux mêmes endroits.

* Prix en vigueur le 1^{er} avril 1985.

Les prix peuvent changer sans avis préalable.

L'Office national du film du Canada autorise la reproduction et la diffusion gratuite des textes et illustrations contenus dans ce guide.

Conception et réalisation
Co Hoedeman

Coscénarisation
André Melançon

Décors et marionnettes
Francine Gagné

Assistée de
Lilian Kruij
Nina May

Animation et photographie
Co Hoedeman
Nina May

Montage visuel et sonore
Pierre Lemelin

Trame sonore et musique
Normand Roger

Dialogues et chansons
Jean Charlebois

Direction des comédiens
Arlette Dion

Bruitage
Ken Page, c.f.e.

Enregistrement
Louis Hone

Mixage
Hans Peter Strobl
Jean-Pierre Joutel

Administration
Jacqueline Marquis

Production
Gaston Sarault

**Une production et
une distribution de
l'Office national du film
du Canada**

Couleurs
Durée : 27 minutes 56 secondes

Région du Pacifique

Bureau régional :
1161, rue Georgina ouest
Vancouver, C.-B. V6E 3G4
Bureau : (604) 666-0718
Cinéma-thèque :
(604) 666-0716

545, rue Québec
Prince George, C.-B.
V2L 1W6
Téléphone : (604) 564-5657

811, rue Wharf
Victoria, C.-B. V8W 1T2
Téléphone : (604) 388-3868

Région des Prairies

Bureau régional :
245, rue Main
Winnipeg, Manitoba
R3C 1A7
Bureau : (204) 949-4129
Cinéma-thèque :
(204) 949-4131

222 S.E., 1^{re} Rue
C.P. 2959
Succursale «M»
Calgary, Alberta T2P 3C3
Bureau : (403) 231-5338
Cinéma-thèque :
(403) 231-5414

Édifice du Centenaire
10031, avenue 103
Edmonton, Alberta T5J 0G9
Bureau : (403) 420-3012
Cinéma-thèque :
(403) 420-3010

Bureau 111
2001, rue Cornwall
Regina, Saskatchewan
S4P 2K6
Bureau : (306) 359-5014
Cinéma-thèque :
(306) 359-5012

424, 21^e Rue est
Saskatoon, Saskatchewan
S7K 0C2
Bureau : (306) 975-4246
Cinéma-thèque :
(306) 975-4245

Région de l'Ontario

Bureau régional :
Édifice Mackenzie
1, rue Lombard
Toronto, Ontario M5C 1J6
Bureau : (416) 369-4110/4094
Cinéma-thèque : (416) 369-4093

First Place Hamilton
10 West Avenue South
Hamilton, Ontario L8N 3Y8
Téléphone : (416) 523-2347

Nouvel Édifice fédéral
Rue Clarence
Kingston, Ontario K7L 1X0
Bureau : (613) 547-2470
Cinéma-thèque : (613) 547-2471

Bureau 207
659, rue King est
Kitchener, Ontario N2G 2M4
Bureau : (519) 743-2771
Cinéma-thèque :
(519) 743-4661

366, rue Oxford est
London, Ontario N6A 1V7
Téléphone : (519) 679-4120

195, 1^{re} Avenue ouest
North Bay, Ontario P1B 3B8
Téléphone : (705) 472-4740

910, avenue Victoria
Thunder Bay, Ontario P7C 1B4
Téléphone : (807) 623-5224

Région de la Capitale nationale

150, rue Kent, Bureau 642
Ottawa, Ontario K1A 0M9
Bureau : (613) 996-4863
Cinéma-thèque :
(613) 996-4861

Région du Québec

Bureau régional :
Complexe Guy-Favreau
Tour est, Bureau 102
200, boul. Dorchester ouest
Montréal, Québec H2Z 1X4
Programmation, aide et
conseils : (514) 283-4823

72, rue Cartier ouest
Chicoutimi, Québec
G7J 1G2
Téléphone : (418) 543-0711

2, Place Québec
Boulevard Saint-Cyrille est
Québec, Québec G1R 2B5
Programmation, aide et
conseils : (418) 694-3176
Cinéma-thèque :
(418) 694-3852

124, rue Vimy
Rimouski, Québec G5L 3J6
Programmation, aide et
conseils : (418) 722-3088
Cinéma-thèque :
(418) 722-3086

42, rue Mgr Rhéaume est
Rouyn, Québec J9X 3J5
Programmation, aide et
conseils : (819) 762-8700
Cinéma-thèque :
(819) 762-6051

Bureau 03
315, rue King ouest
Sherbrooke, Québec
J1H 1R2
Programmation, aide et conseils :
(819) 565-4915
Cinéma-thèque :
(819) 565-4931

Édifice Pollack, Bureau 502
140, rue Saint-Antoine
Trois-Rivières, Québec
G9A 5N6
Programmation, aide et
conseils : (819) 375-5714
Cinéma-thèque :
(819) 375-5811

Région de l'Atlantique

Bureau régional :
1572, rue Barrington
Halifax, Nouvelle-Écosse
B3J 1Z6
Bureau : (902) 426-6000
Cinéma-thèque :
(902) 426-6001

Rue Prince
Centre d'achats Sydney
Sydney, Nouvelle-Écosse
B1P 5K8
Téléphone : (902) 564-7770

7, Market Square
Saint-Jean, Nouveau-Brunswick
E2L 1E7
Téléphone : (506) 648-4996

Édifice Terminal Plaza
1222, rue Main
Moncton, Nouveau-Brunswick
E1C 1H6
Téléphone : (506) 388-6101

Édifice 205, Pleasantville
Saint-Jean, Terre-Neuve
A1A 1S8
Téléphone : (709) 772-5005

10, rue Main
Corner Brook, Terre-Neuve
A2H 1C1
Téléphone : (709) 634-4295

202, rue Richmond
Charlottetown, Î.-P.-E.
C1A 1J2
Téléphone : (902) 892-6612



Office
national du film
du Canada

National
Film Board
of Canada



Prix : 4 \$

Dépôt légal, 1^{er} trimestre 1985 ISBN: 0-7722-0101-3