

GUIDE D'ÉTUDE

DISCIPLINE :
CIRQUE

ARTIST :
VOX THÉÂTRE



Le dossier suivant est fourni à titre de ressource supplémentaire afin d'enrichir et d'accompagner la visite de l'artiste.

Il comprend des liens avec le programme scolaire, des stratégies d'évaluation et des suggestions d'activités complémentaires à réaliser en classe. Tous les supports sont destinés à être utilisés à la discrétion de l'enseignant et peuvent être adaptés si nécessaire afin de répondre aux besoins spécifiques des élèves.

GUIDE D'ÉTUDE

Discipline / Exemple d'Artiste:

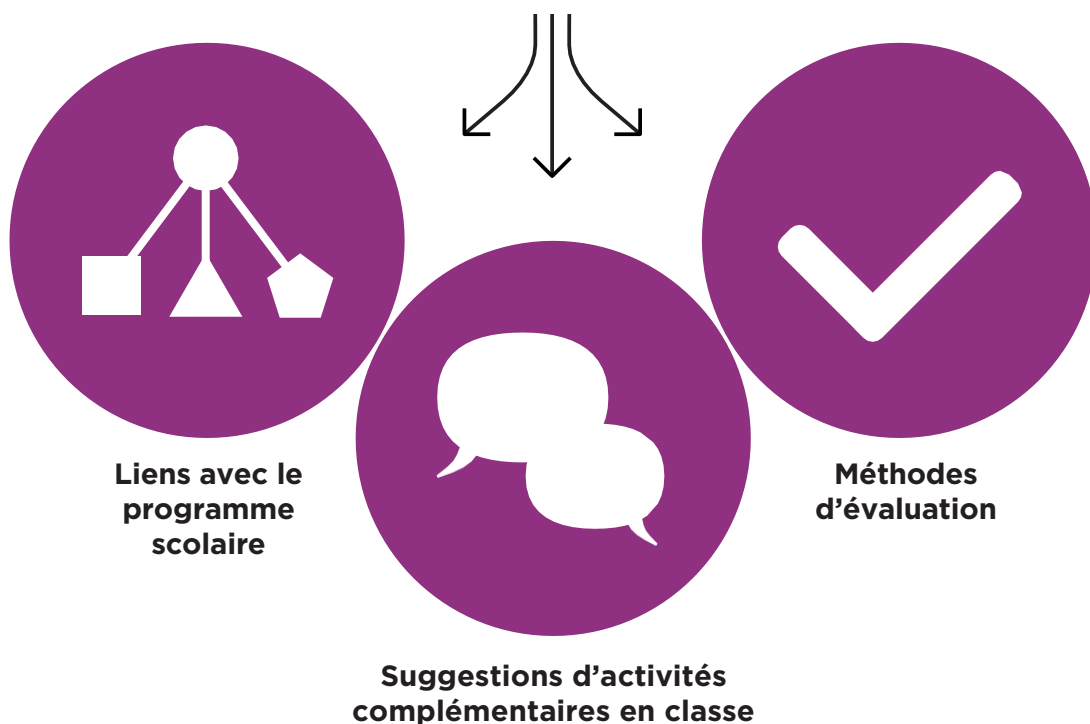


TABLE DE MATIÈRES

GUIDE D'ÉTUDE: Art Dramatique..... 4

 Présentation du programme 4

 Liens avec le curriculum.....6

 Prolonger l'apprentissage (pistes de discussion)7

Art Dramatique AperçuError! Bookmark not defined.

ANNEXE 11

 Banque de vocabulaire/glossaire:..... 11

 Santé et bien-être des élèves 12

 Ressources Supplémentaires 12

GUIDE D'ÉTUDE: ART DRAMATIQUE

COMMEDIA DELL'ARTE - LES PLAISIR DE JEU MASQUÉ

Présentation du programme

Nom de l'artiste: Vox Théâtre

Biographie de l'artiste: Depuis plus de 40 ans, Vox Théâtre crée des spectacles uniques pour le jeune public, mêlant voix, musique, marionnettes et théâtre visuel. Avec près de 50 créations diffusées au Canada et à l'étranger, la compagnie stimule l'imaginaire dès 18 mois. Elle présente chaque année une série jeunesse à Ottawa, en partenariat avec le Théâtre de la Vieille 17.

Description du programme: Un atelier ludique et expressif pour découvrir les fondements du théâtre masqué.

- Exploration du corps, des émotions et de la voix à travers le masque
- Initiation au masque neutre et aux bases de l'improvisation théâtrale
- À la rencontre des personnages colorés et archétypaux de la commedia dell'arte
- Jeu scénique et improvisation avec masques traditionnels

Inspiré d'un art populaire ancré dans l'histoire du théâtre, cet atelier fait vivre l'univers de la commedia dell'arte, où le jeu physique, la pantomime et la spontanéité sont à l'honneur. Les participant(e)s plongeront dans l'univers d'Arlequin, Pantalone, Il Dottore, Il Capitano et Tartaglia pour s'initier à une forme



théâtrale libre, joyeuse et profondément humaine. * l'atelier sera adapté selon le groupe d'âge et le nombre d'élèves.

Discipline Artistique: Art Dramatique

Niveaux scolaires recommandés: 5e-12e

Logistique de la session: En personne seulement

Vocabulaire/Glossaire: [Cliquez ici](#)



COMMEDIA DELL'ARTE - LES PLAISIR DE JEU MASQUÉ

Liens avec le curriculum

Thèmes d'apprentissage

- Volet A – Créer et présenter
 - Compréhension du clown comme archétype universel et de son rôle dans différentes cultures. (Mat – 3e)
 - Introduction à l'improvisation et au jeu corporel comme outils de création. (3e – 6e)
 - Réflexion sur comment l'humour peut aborder des sujets sérieux. (7e – 12e)
- Volet B – Réfléchir, réagir et analyser
 - Observation critique de la performance et analyse des choix artistiques. (4e – 6e)
 - Pratique d'improvisations complexes intégrant minutage comique et langage corporel. (7e – 9e)
 - Exploration du clown comme outil d'expression personnelle et sociale. (10e – 12e)

COMMEDIA DELL'ARTE - LES PLAISIR DE JEU MASQUÉ

Prolonger l'apprentissage (pistes de discussion)

Voici quelques suggestions de questions pour prolonger la session avec l'artiste en classe. Elles sont recommandées, mais pas obligatoires. Utilisez celles qui conviennent le mieux à votre classe. Vous trouverez également des suggestions d'activités dans le dossier de ressources supplémentaires.

5^e - 6^e
ANNÉE

Avant

- As-tu déjà vu ou porté un masque ? Dans quel contexte ?
- Que penses-tu qu'un masque change dans la façon de jouer un personnage ?
- Quels personnages drôles ou exagérés connais-tu ?

Pendant

- Comment les comédiens utilisaient-ils leur corps pour exprimer des émotions derrière le masque ?
- Quels personnages t'ont le plus fait rire ou surpris ?
- As-tu remarqué des gestes répétés ou exagérés qui aidaient à comprendre l'histoire ?

Après

- Quel personnage aimerais-tu jouer et pourquoi ?
- Comment le masque rend-il un personnage plus mystérieux ou amusant ?

7^e - 8^e

ANNÉE

Avant

- Qu'est-ce que tu sais déjà de la Commedia dell'arte ?
- Pourquoi penses-tu que les acteurs utilisent des masques dans ce style de théâtre ?
- Comment un masque peut-il aider à amplifier une émotion ou un geste ?

Pendant

- Quels éléments du langage corporel étaient importants pour comprendre l'histoire ?
- Comment chaque personnage masqué se distinguait-il par ses mouvements ou sa voix ?
- As-tu remarqué des interactions typiques entre les personnages ?

Après

- Comment le masque influence-t-il l'interprétation d'un rôle ?
- Qu'as-tu appris sur l'importance du corps dans le jeu théâtral masqué ?

9^e - 12^e
ANNÉE

Avant

- Que sais-tu de l'histoire et de l'origine de la Commedia dell'arte ?
- Comment le masque peut-il transformer l'identité et le langage corporel de l'acteur ?
- Pourquoi ce style a-t-il gardé sa popularité à travers les siècles ?

Pendant

- Comment les choix artistiques (postures, déplacements, rythme) étaient-ils adaptés à chaque personnage ?
- Quelles techniques as-tu remarquées pour maintenir l'énergie et la clarté du jeu masqué ?

Après

- Comment le jeu masqué pourrait-il être utilisé dans le théâtre contemporain ?
- Qu'as-tu retenu sur la relation entre tradition et innovation dans la Commedia dell'arte ?

CIRQUE

APERÇU

Le cirque offre une forme d'expression artistique inclusive, ludique et non compétitive qui célèbre la diversité des corps, des habiletés et des styles d'apprentissage. Il invite les élèves à prendre des risques créatifs, à valoriser l'effort plutôt que la perfection et à ressentir la joie de développer des compétences dans un environnement collaboratif et bienveillant. L'éducation au cirque favorise l'acquisition de compétences transférables telles que la résilience, la coordination, le travail d'équipe et la résolution de problèmes, tout en soutenant le bien-être mental grâce à la pleine conscience et à l'exploration joyeuse.

Les processus de création et d'analyse critique guident les élèves dans l'élaboration de numéros, l'amélioration de la technique et la réflexion sur leurs prestations. Ces cadres favorisent un apprentissage inclusif et culturellement pertinent et, associés à des ateliers animés par des artistes, aident les élèves à devenir des apprenants confiants, curieux et engagés dans leur communauté.

Pour de nombreux élèves, le cirque représente une voie alternative vers la confiance en soi et l'expression personnelle, en particulier pour ceux qui ne se reconnaissent pas dans les formes plus traditionnelles d'arts physiques ou de spectacle. En créant un espace où chacun peut réussir à sa manière, le cirque permet aux jeunes de devenir des apprenants confiants, bienveillants et curieux.



ANNEXE

Banque de vocabulaire/glossaire:

- **Clown** : Personnage comique aux gestes et expressions exagérés, souvent utilisé pour divertir mais aussi pour faire réfléchir.
- **Personnage universel** : Figure ou archétype présent dans toutes les cultures et compris par tous, peu importe la langue.
- **Archétype** : Modèle ou image type qui sert de référence dans l'art, la littérature ou la culture.
- **Improvisation** : Jeu ou performance créée spontanément, sans préparation écrite.
- **Jeu corporel** : Utilisation du corps pour exprimer des émotions, raconter une histoire ou incarner un personnage.
- **Expression exagérée** : Manière amplifiée de montrer une émotion pour qu'elle soit claire et visible pour le public.
- **Mimique** : Expression du visage qui traduit un sentiment ou une réaction.
- **Langage corporel** : Ensemble des gestes, postures et mouvements qui communiquent des idées ou des émotions sans parole.
- **Timing comique** : Manière de gérer le rythme et le moment exact d'un geste ou d'une réplique pour maximiser l'effet comique.
- **Interaction avec le public** : Communication directe entre l'artiste et les spectateurs pendant une performance.
- **Vulnérabilité** : Capacité à montrer ses émotions et à accepter d'être vu dans sa fragilité.
- **Authenticité** : Jouer ou s'exprimer de manière sincère et vraie, sans masque social.

Santé et bien-être des élèves

Comment l'activité d'aujourd'hui t'a fait sentir dans ton corps et dans tes pensées?

- Choisis une couleur pour décrire ce sentiment. Trouve un mot pour expliquer comment ton énergie a changé après l'activité.

Mini-activité : Tableau des émotions

- Demande aux élèves de créer un tableau vivant qui montre comment ils se sentent tout de suite après l'activité.
- Ensuite, ils peuvent :
 - Le partager avec un partenaire ou un petit groupe
 - Dessiner leur tableau dans un journal
 - Écrire ou parler de ce qui les a fait se sentir ainsi

Ressources Supplémentaires

- Guide d'évaluation
- Guide sur le protocole culturel et la sensibilité culturelle
- Document d'évaluation
- Base de données de ressources pour approfondir vos connaissances