

callicéphale

ÉDITIONS

Le kamishibai en classe Applications pédagogiques



De quoi peuvent-ils se parler ? Maurice Carême, Dorothée Duntze, Callicéphale éditions ©

1 . Définitions

Le but de ce document est de fournir une aide, des indications techniques, des pistes pédagogiques et des exemples pour l'utilisation du kamishibai.

Kamishibai est un mot japonais qui veut dire littéralement théâtre de papier : *kami* (papier) et *shibai* (théâtre). Dans un petit théâtre en bois, le butai, on fait glisser des images en lisant une histoire.

Héritier d'une longue tradition iconographique au Japon, le kamishibai moderne naît véritablement à la fin des années 1920. Des conteurs, les oncles gaïto parcouraient les villages, un butai fixé sur leur vélo et les jours de marché lisaient des kamishibai aux enfants, puis ils leur vendaient des bonbons. Très vite le kamishibai entra dans toutes les écoles du Japon.

Les premiers kamishibai firent leur apparition en France dans les années 1970, mais ce n'est qu'à partir de l'an 2000 que la technique se développa réellement.

Technique du kamishibai

L'utilisation du kamishibai est très simple, c'est ce qui fait son succès, mais il faut bien comprendre quelques grands principes, un kamishibai n'est pas un album ! Trois éléments fondamentaux les distinguent :

- **1** : Le **sens de lecture inverse** du notre. Pour les spectateurs, l'image du kamishibai se lit de droite à gauche contrairement à notre habitude (nous lisons de gauche à droite en occident).
- **2** : Le **glissement des images** l'une par rapport à la suivante : avec le kamishibai le glissement et le chevauchement des images offrent la possibilité d'en créer plusieurs avec deux planches, de créer la surprise, de faire bouger les personnages (des didascalies à l'arrière des planches guident le lecteur), contrairement à l'album qui ne permet pas de jouer avec ses pages.
- **3** : La **mise en scène**, la lecture du kamishibai est un vrai petit spectacle que nous détaillerons plus loin dans ce dossier.

Bien comprendre la dynamique propre au kamishibai conditionne la réussite de la lecture. Deux méthodes sont possibles : la première est de rester fidèle au texte, à la manière du comédien qui va le lire et lui donner vie sans s'en éloigner. Le conteur, quant à lui, s'éloigne souvent du texte, il prend des libertés avec la narration afin d'amener ses spectateurs à plonger dans son univers.

Le kamishibai

Le terme kamishibai désigne la série de planches. Chaque planche représente au recto une illustration destinée à être vue par le public. Au verso est écrit le texte correspondant à l'illustration que voient les spectateurs, les didascalies et à droite, la reproduction en miniature de l'image correspondante.

Le nombre de planches n'est pas défini, en général de 10 à 20 illustrations.

Il est important de noter que le format traditionnel japonais est de 380 x 275 mm.

La grande majorité des éditeurs français utilisent ce format (sur près de 200 titres disponibles, seul une vingtaine sont dans un format différent donc nécessitent un butai spécifique).

La plupart des kamishibai débutent par une planche titre (numérotée 0 chez Callicéphale), celle-ci peut être éventuellement retirée, selon la manière de débutée l'histoire.

Le butai

Le butai présente un grand intérêt pour conter un kamishibai, il permet la mise en scène de l'histoire, capte l'attention des spectateurs et cache le lecteur s'il le souhaite.

On peut aussi jouer avec les portes, les claquer pour faire du bruit, les ouvrir et les fermer de manière séquentielle en cachant une ou plusieurs parties de l'image pour ainsi rendre le spectacle encore plus vivant.

Le butai traditionnel est à trois volets, il doit être conçu de façon à faciliter la manipulation des planches. On peut proposer aux lecteurs qui ne sont pas à l'aise, par exemple, de ne pas remettre les planches à l'arrière dans le butai mais, de les poser à plat derrière ce dernier. Il est aussi possible d'être à deux, un qui déplace les planches, le second qui les lit.

La posture du lecteur est une donnée que l'on doit définir a priori. À l'origine les lecteurs de kamishibai (les gaïto) se tenaient debout à côté du butai. De nos jours, le lecteur en milieu scolaire est généralement assis derrière le butai, mais cela n'est pas obligatoire. En maternelle on est souvent à genoux, et on peut également bouger, montrer un détail d'une planche, etc.

Certains kamishibai peuvent se raconter sans butai, mais alors on perd une partie de la magie de l'outil.



La cité éternelle, Lola Canal
Kamishibai-jeu

Mise en place du spectacle :

Il faut veiller à ce que le butaï soit placé sur une surface suffisante pour sa stabilité. Il ne doit être ni trop haut ni trop bas afin que les spectateurs n'aient pas d'effort à faire pour voir le spectacle. Ajuster et disposer l'éclairage demande un soin particulier : le butaï ne doit pas être placé à contre-jour et l'idéal est de fournir un éclairage d'appoint, ciblé sur le théâtre. S'il n'est pas possible d'obtenir un éclairage électrique, bien veiller à un éclairage naturel assez clair. Il faut également penser à s'assurer que le lecteur ait assez de lumière pour lire le texte.

Lors d'une séance de kamishibaï, créer une ambiance propice à l'écoute est primordiale. Le décor ne doit pas distraire le public, les yeux doivent prioritairement être attirés par l'illustration.

Une bonne visibilité est nécessaire pour que le public puisse voir les planches. Si le spectacle se fait dans l'obscurité, fournir un éclairage d'appoint au conteur afin qu'il puisse lire le texte. Il est à noter, lorsque les planches du kamishibaï sont plastifiées, que les reflets gênent tous les spectateurs qui ne sont pas placés juste devant le butaï. Le kamishibaï s'adresse à un public restreint au sein duquel les spectateurs, du plus éloigné au plus proche du butaï, doivent pouvoir lire les illustrations. Il est utile, avant le spectacle, de s'asseoir à la place des futurs spectateurs pour le tester.

Conseils pour le jeu théâtral :

L'interprétation d'un kamishibaï est difficile à improviser, et doit être bien préparée si l'on veut proposer une narration de qualité.

Le comédien **Lucas Bleger** a découvert le kamishibaï en 2008 grâce à Thierry Chapeau : *« Il m'a montré le principe de Sushi et j'ai tout de suite été séduit par les images en mouvement et le fait de pouvoir l'interpréter. »*

Voici ses conseils : *« L'interprétation d'un comédien est différente de celle d'un conteur, c'est un travail différent. Je fais attention aux résistances du texte, à sa fluidité : s'il y a des résistances dans le texte, il y aura des problèmes pour son interprétation. Je fais parfois de petits changements, dans le respect du texte, pour pouvoir l'interpréter efficacement. »*

Pour la mise en scène, il utilise un drap noir en fond de scène, des éclairages, de la musique et des bruitages en fonction de l'histoire. En ce qui concerne la musique, il passe différents morceaux grâce à son téléphone ou en jouant lui-même avec des instruments (boîte à musique, boîte à meuh, paille et verre d'eau, etc.) Il a un carnet dans lequel il note les personnages et les caractéristiques de leurs voix : aigrette, nasillarde, grave. Puis, il indique à l'arrière de la planche le nom du personnage avant le tiret qui signale leur prise de parole. Le comédien souligne également qu'il faut être vigilant quant à la dynamique des images, leur succession et les traits qui indiquent où il faut s'arrêter lors du glissement de la planche.

Exemple d'accompagnement musical : des jeunes d'un centre de loisirs ont créé leur propre kamishibaï et lors de la lecture de celui-ci, un jeune tirait les planches, un autre les lisait et trois autres accompagnaient cette lecture en jouant de la musique sur leurs instruments.

Christine Fischbach est conteuse professionnelle depuis l'an 2000, pour tout public, en trois langues : français, allemand et alsacien. Elle raconte dans des lieux divers tels que des bibliothèques, écoles, salles de spectacles, musées, maisons de retraites, hôtels, etc. Il faut selon elle apporter un soin particulier à la mise en scène et à l'ambiance. Un décor adéquat met en valeur le spectacle.

Pour captiver le public, il est nécessaire d'étudier le rythme de la lecture afin de donner du volume à l'histoire. Par exemple, changer le ton de sa voix pour créer du suspense. *« Je présente librement l'histoire, en jouant avec la façon de montrer les images (dynamique). Elles défilent plus ou moins vite, avancent et reculent, selon le rythme que je souhaite apporter à l'histoire. Parfois quelques notes de musique ou du bruitage illustrent certains passages du texte. »*

Elle adapte aussi son texte, selon le public présent : par exemple, elle raconte certains passages en dialecte alsacien ou en allemand, simplifie des termes quand il s'agit d'une histoire à présenter aux tout-petits.

Christine précise que la relation et la présentation d'une histoire avec un butaï varie selon le public. Pour de très jeunes enfants (2-5 ans), il s'agit pour le conteur de capter l'attention sur une durée de 20 minutes maximum (dans ce cas il est conseillé de lire plusieurs histoires). Les mouvements sont lents et le texte doit être bien articulé, et rythmé de façon à ce que les enfants comprennent l'histoire.

« Devant un public de personnes âgées, la relation est différente. Le public réagit plus timidement, parfois même, certaines personnes donnent l'impression d'être absentes, mais à la fin de la séance ce sont elles qui me posent des questions. L'essentiel dans le travail avec le butaï est de veiller au rythme de l'histoire et au jeu avec les images qui défilent. »

Nous voyons que ces deux professionnels insistent sur les mêmes points, à savoir : la **dynamique des images** du kamishibai et la **mise en scène** du spectacle.



3

ALSACIEN
- Comme vous le savez, messie, ô Harnett il fait froid depuis plus de deux mois...

ALSACIEN
- Aux premières heures de décembre, messie, alors que la glace et la neige avaient recouvert la ville, des milliers de rats ont surgi du fond de la terre!
En quelques jours, il y en avait partout : sur les toits de nos maisons, dans les caves, dans nos cuisines, ils battaient en bus dans les rues, pénétraient nos réserves de grains, se frottaient jusque sous les draps de nos lits!
Les hommes et nos garçons se sont armés de goudrins pour les frapper, nos femmes ont posé des soucières, versé du poison aux fenêtres et autour des portes, mais ces mouches belles étaient si nombreuses que rien ne semblait pouvoir les arrêter!

Le livre de Bûche de Harnett | Vincent Rogues | © Calvados 2001, réédité 2014 | www.calvados.fr



2 . Création

À l’instar de l’interprétation, certaines règles sont à respecter pour créer une bonne histoire.

Illustration : le créateur doit assimiler la relation particulière que le texte entretient avec l’image lorsqu’il s’agit du kamishibai. Une erreur courante est de considérer que la lecture de loin est synonyme d’absence de détails. Or, il est tout à fait possible de concevoir des planches riches en détails bien que le public soit loin.

Encore une fois, créer pour cette technique exige de bien conceptualiser la dynamique des images. La relation qu’entretient le texte avec l’image est très étroite. L’illustrateur doit penser les déplacements qui auront lieu au cours de la lecture : avancées, glissements et va-et-vient des planches. Il est souvent nécessaire de faire figurer des didascalies au verso des planches pour que le lecteur ait un fil à suivre. C’est ici que l’on voit les liens directs qu’entretiennent le kamishibai et le théâtre.

Lors d’un atelier avec des enfants, il faut tout d’abord raconter une ou plusieurs histoires pour que les élèves voient le théâtre en action et qu’ils comprennent en quoi cela consiste avant même de commencer à créer. En outre, il faut bien définir ce que l’on veut faire au départ et de quel crédit d’heures on dispose : en général, il s’agit d’une animation ponctuelle d’une heure ou deux. Si l’on a peu de temps, une fois que les élèves ont compris le fonctionnement du théâtre, on peut leur demander de faire un dessin sur deux planches et d’essayer de raconter une histoire avec. Puis, une fois les dessins terminés, on leur demande de raconter l’histoire à leurs camarades, lesquels doivent ensuite dire ce qu’ils en ont compris. Ceci leur permet de voir si ce qu’ils ont réalisé fonctionne.

Voici quelques conseils de la part de professionnels qui ont une bonne connaissance du kamishibai.

Thierry Chapeau est un illustrateur qui a réalisé de nombreux kamishibai pour Callicéphale. Il le conçoit comme un film. Il part du fonctionnement spécifique de cette technique : la superposition des images. L’illustrateur commence par une idée simple et concise qu’il développe par la suite. *« Il faut une idée centrale, une idée qui soit forte. » Par exemple, pour la création du kamishibai *Violetta et Rigoletto*, cette idée lui est venue lors de la visite du grenier de l’Opéra du Rhin, en voyant l’assemblage d’objets sans rapport les uns avec les autres il s’est imaginé une histoire avec des animaux qui vivraient là. »*

L’artiste veille à la lisibilité de loin, en ayant à l’esprit le sens de lecture propre au kamishibai. De surcroît, s’il illustre un texte, il respecte le découpage de ce dernier, sa liberté est donc moindre, et il fait ses crayonnés à partir de la structure du texte. Si l’illustrateur est aussi l’auteur, il doit concevoir le texte de l’histoire en rapport avec la dynamique du théâtre, réfléchir au rythme, et éviter les longueurs pour ne pas ennuyer le public. Il y a un dialogue permanent entre le texte et les images, un va-et-vient constant. Le texte et les images sont susceptibles de changer fréquemment en fonction de ce dialogue.

« Il faut que l’intérêt des enfants soit maintenu ! Mais aussi qu’ils aient envie de raconter et de s’approprier l’histoire. Enfin, le rythme est primordial. C’est comme pour un jeu : il faut maintenir l’immersion. »

Atelier d'initiation artistique : créer un kamishibai

Thierry Chapeau anime des ateliers de création avec des enfants de la petite section de maternelle à la dernière année de l'enseignement primaire.

Pour lui, il s'agit avant tout de trouver le moyen d'être à l'écoute des enfants, de saisir comment ils vont pouvoir créer une histoire ensemble. *« Ce support me semble le mieux adapté pour un travail collectif. Aussi, une fois réalisé, il peut réellement et facilement exister dans la vie des enfants, de la classe, de l'école et parfois plus loin encore. Ceci est très motivant pour eux. La mise en scène des images permet aux enfants de jouer leur histoire et de se l'approprier, cachés derrière le castelet ou non. Bref, tout est possible, pourvu que chaque enfant y trouve son rôle. »*

Cette création est une succession de relâchements et de productions, le tout organisé sur la trame de l'histoire matérialisée par l'élaboration du chemin de fer.

Pour la réalisation, le seul but est que l'histoire soit compréhensible par le public qu'elle rencontrera. L'image doit être communicative. On se posera toutes sortes de questions pour résoudre des problèmes et trouver comment raconter par l'image et le texte. *« Un enfant dessine un crayon qui, isolé, ressemble à une frite ! Il dessine une trousse à côté et un taille-crayon, et la frite devient un crayon ! »*

Voici les différentes **étapes de la création d'un kamishibai avec des élèves**. Il s'agit de bien examiner comment se déroule un tel atelier et quel est le processus de création.

- La première étape est la **prise de contact**. Il faut sentir le niveau graphique des enfants. Cela implique de rester très ouvert : faire attention à ce qu'il y a aux murs de la classe et analyser l'environnement artistique des enfants. Il est important d'expliquer les différences qu'il y a entre un kamishibai et un album aux enfants. Puis, ils se l'approprient, cela permet de mesurer leur enthousiasme et leur créativité.
- L'étape suivante est celle de **l'écriture**. Soit l'histoire est déjà écrite, auquel cas on se base sur le texte, soit il faut tout créer : alors on peut partir d'un thème, souvent de leur univers proche. Cela peut être à l'occasion d'une visite d'un zoo ou d'un musée: les idées arrivent d'elles-mêmes. Il faut échanger des idées, faire l'inventaire de ce que certains thèmes peuvent suggérer et rechercher de la documentation. Nous faisons une synthèse sous forme de petit croquis avec peu d'indications pour pouvoir encore articuler notre histoire librement. Nous gardons toujours une vue d'ensemble sous les yeux pour être cohérent. Il faut que les auditeurs croient en notre récit ! Au cours d'autres échanges encore, celui-ci se précise.
- Ensuite vient la création du **chemin de fer** et du **scénario**. Ce scénario est le référent pour la phase de réalisation. Nous jouons le texte pour trouver la meilleure diction et la plus naturelle. Il faut par la suite que les élèves placent les choses et les planches. Il est essentiel de ne pas les brider. Il faut être souple. On réalise les croquis pour diriger leur production, leur donner un fil conducteur.

- Les images se précisent. **Qui fait quoi et où ?** Le texte commence à se mettre en place, essentiellement sous forme de dialogues. Pour que tous les élèves participent à la création, on fait différents ateliers où les images vont être produites. Certains feront les personnages, d'autres les fonds et les décors.

Ça permet d'obtenir des visuels plus cohérents dans leur ensemble.

- La **sélection des éléments** qui constitueront l'image se fait avec les enfants. Nous choisissons tel ou tel élément qui servira au mieux notre histoire. On arrive en général à obtenir 12 à 15 images.

- Le texte est alors revu une fois les images terminées.

- Enfin, on peut faire imprimer le tout. C'est une chose gratifiante pour les enfants d'avoir un exemplaire de leur travail ! En revanche, il ne faut pas oublier que cela nécessite une mise en page, une correction et une impression, par conséquent, des coûts.

Écriture

Les textes doivent être pensés et écrits pour être lus à haute voix. On peut citer en exemple Flaubert et son "gueuloir" : cet auteur avait pour habitude de crier ses textes pour mesurer leur qualité à l'oral. Le kamishibai accorde une grande importance aux dialogues car il se rapproche du théâtre. De plus, il est important de ménager des coups de théâtre, des renversements de situation.

Atelier d'écriture

Florence Jenner-Metz est professeure des écoles. Elle a écrit de nombreux textes pour Callicéphale. Cet auteur explique qu'il faut impérativement intégrer dans l'écriture la réflexion par rapport à l'image. Le texte est conçu en fonction des effets visuels que l'on veut ménager. Toujours penser le texte en lien direct avec l'image. Or, voir l'image avant le texte est difficile pour un écrivain.

Le texte doit être très vivant : il faut du rythme, du suspense. « Dans Le Petit poisson d'or, j'ai fait un gros travail sur les ritournelles, le dynamisme du texte, les rimes. »

Les ateliers d'écriture peuvent être proposés à des groupes d'enfants de 4 à 12 ans. Ces acti-vités peuvent se dérouler sur une demi-journée ou plusieurs jours.

Voici les étapes de l'écriture :

- Concevoir la **trame de l'histoire**, le fil conducteur conçu comme une narration, mais qui tient compte de l'image.

- Puis transformer et adapter en fonction des spécificités du kamishibai : dynamisme, jeux de mots, à quel public s'adresse-t-on...

- Dans un troisième temps, réadapter le texte une fois les planches réalisées. Lorsqu'on écrit un kamishibai, on est en interaction constante avec l'illustrateur, en dialogue permanent avec celui-ci. En conséquence, le texte est souvent remis en question, il évolue avec le travail de l'illustrateur.

3 . Applications pédagogiques

- Cycle 1 : cycle d'apprentissages premiers (sections de maternelle)
- Cycle 2 : cycle des apprentissages fondamentaux (CP, CE1)
- Cycle 3 : cycle de consolidation (CE2, CM1, CM2 et sixième)
- Cycle 4 : cycle des approfondissements (cinquième, quatrième et troisième)

Les domaines qui sont délimités par le Bulletin Officiel et le Socle Commun pour lesquels l'outil kamishibai peut être utile seront présentés par cycle.

Avant de commencer à lire ou à créer avec les enfants, il faut impérativement leur expliquer le fonctionnement du kamishibai et du butai.

Une séance de kamishibai en **maternelle** est l'occasion de développer un grand nombre de compétences chez les élèves, et ce, dans de nombreux domaines.

Le premier cycle est celui des apprentissages premiers. Les enfants y développent le langage. C'est à cette occasion qu'ils écoutent des histoires et en inventent selon certaines contraintes.

Cycle 2 :

S'approprier le langage est essentiel pour les élèves : la maîtrise de la langue française est ce qui conditionne l'accès à tous les domaines du savoir et l'acquisition de toutes les compétences . Le kamishibai, c'est échanger, s'exprimer et comprendre.

En effet, après la lecture d'une très courte histoire, il est possible de faire acquérir de nouveaux mots aux élèves en leur offrant la possibilité de faire des propositions et de décrire des illustrations. De plus, grâce à l'écoute du texte que le maître lit, ils s'approprient les règles qui régissent la structure de la phrase et ils forment leur oreille. C'est le stade de la réception orale.

Par la suite, la reformulation de l'histoire racontée permet aux enfants de pratiquer la langue orale. Les enfants ont souvent des questions à poser à propos du kamishibai qu'on vient de leur raconter.

Le fait d'imaginer une histoire les entraîne aussi à la pratique de la langue orale. Il est important de leur faire créer les personnages. Cette Création force les enfants à échanger leurs points de vue, leurs avis, ce qui les amène à défendre leurs opinions et expliquer leurs choix. En imaginant l'histoire, ils sont aussi amenés à étendre leur vocabulaire. Cette création peut aussi passer par l'invention de la suite d'une histoire. Il suffit de leur lire une histoire et d'inventer une suite à celle-ci.

Découvrir l'écrit : Une fois que les élèves sont à l'aise à l'oral, vient la découverte de l'écrit. C'est ici que l'enfant se familiarise avec cette dimension de la langue. Le théâtre d'images permet aux enfants d'écouter et de comprendre un texte lu par l'adulte. C'est aussi l'occasion de produire un énoncé oral lors d'une dictée à l'adulte. Il s'agit aussi d'une découverte d'un support de l'écrit différent des autres.

Le Bulletin Officiel indique que les enfants « deviennent sensibles à des manières de dire peu habituelles ; leur curiosité est stimulée par les questions de l'enseignant qui attirent leur attention sur des mots nouveaux ou des tournures de phrases qu'ils reprennent à leur compte dans d'autres situations. Après les lectures, les enfants reformulent ce qu'ils ont compris, interrogent sur ce qui reste obscur. Ils sont encouragés à mémoriser des phrases ou de courts extraits de textes. »

En ce qui concerne la préparation à apprendre à lire et à écrire, le kamishibai peut être l'occasion, dans une certaine mesure, de repérer sons et rimes, mais aussi, des mots nouveaux. A l'exemple des kamishibai *A l'heure du déjeuner* et *Qui part à la chasse ?*, où les auteurs jouent avec les mots et leurs sonorités. Les enfants sont interpellés par ces mots, ils les retiennent plus facilement, appris dans un contexte ludique. Les élèves peuvent contribuer à l'écriture de textes lors d'un atelier de création de kamishibai. Toutes ces compétences que le théâtre d'images fait naître ou approfondir, entre dans la première des sept grandes compétences du socle commun qui est la **maîtrise de la langue française**.

Devenir élève : La création d'un kamishibai permet de développer des compétences propres à ce domaine. Les élèves doivent créer une histoire en groupe : cela développe des compétences relationnelles qui sont indispensables au devenir-élève. Être à l'écoute de ses camarades, les aider et ainsi coopérer font partie intégrante de cette catégorie. Les règles de politesse et de civilité font aussi partie du savoir-vivre et créer à plusieurs implique de respecter des règles telles que savoir laisser s'exprimer ses camarades, attendre son tour pour prendre la parole. La prise de parole est facilitée par le kamishibai car les enfants qui ont du mal à parler face à un public peuvent se cacher derrière le butai et ainsi avoir un peu plus confiance en eux. C'est une façon moins frontale de réciter un texte.

La découverte du monde constitue une étape importante du Cycle 1. Un atelier offre la possibilité de découvrir des objets techniques usuels, de s'exercer à la découpe, au collage, pliage, etc. De cette façon, les enfants font la connaissance de la matière en coupant, collant, assemblant divers matériaux : carton, papier, feuilles, etc. Tout cela sans savoir dessiner. On peut être surpris de voir la réalisation de kamishibai par des classes de maternelle, uniquement dessinés par des enfants.



kamishibai réalisé par deux classes de Bischwiller avec T. Chapeau - mai 2013 La visite de M. Kraft

Le théâtre d'images permet d'approcher les quantités et les nombres d'une manière ludique. Avec l'histoire du *Cadeau de Caro*, on retrouve la notion du zéro, des chiffres et du temps qui passe. Lors de la lecture par un adulte ou de la création d'un kamishibai au sein d'un atelier, se repérer dans le temps et l'espace est une compétence mise en œuvre car les enfants doivent concevoir l'histoire dans son déroulement : ce qu'il y a avant et après, la succession de planches, où se trouvent les protagonistes dans la planche, etc.

Les contraintes propres à la création d'un kamishibai force les enfants à maîtriser leurs gestes parce qu'ils doivent s'adapter à cette technique.

Percevoir, sentir, imaginer, créer : L'école maternelle propose une première sensibilisation artistique. La mise en place d'un atelier de création de kamishibai est l'occasion d'une initiation à cet art. Cette activité est très riche et permet en effet aux enfants d'exercer leur motricité en adaptant leurs gestes et en utilisant divers instruments : il s'agit de couper, plier, coller... de faire des choix, d'échanger avec les autres, de faire travailler son imagination. On leur demande aussi de s'exprimer à l'aide du dessin.

Ils sont aussi amenés par les arts plastiques à imaginer, créer des images pour illustrer des passages de l'histoire, utiliser différentes techniques et travailler à plusieurs. Créer un théâtre d'images permet aux enfants de travailler leurs compétences visuelles, tactiles, auditives et vocales.

Le projet de création d'un kamishibai est donc transversal et pluridisciplinaire. Il crée une émulation collective dans l'envie de créer et de s'appliquer pour la réalisation des planches. Ce qui est accentué lorsque chaque enfant de la classe a la possibilité de repartir avec un exemplaire du kamishibai réalisé ou lors de la lecture de l'histoire devant d'autres classes.

Cycle 2 : Il est consacré aux apprentissages fondamentaux

Comme nous l'avons vu précédemment, la maîtrise de la langue française est la condition sine qua non de la réussite des élèves. On poursuit l'acquisition d'un nouveau vocabulaire. Une fois que les élèves savent lire, il est bénéfique de leur faire lire de très courts textes : chacun lit le texte d'une planche par exemple. Leur lire une histoire et les faire reformuler celle-ci est toujours profitable, ceci les entraîne plus avant dans la langue orale. À cet âge, les enfants peuvent avoir des échanges plus longs et plus profonds, poser des questions qui favorisent la parole.

Un domaine fait son apparition cycle 2 : la **langue vivante**. Le cours préparatoire propose une première sensibilisation à une langue vivante. La lecture et l'écoute d'un théâtre d'images permet aux enfants d'acquérir du vocabulaire dans une langue étrangère. Le kamishibai en lui-même peut entrer dans la catégorie « comprendre à l'oral » des programmes officiels de l'Éducation nationale. En effet, il s'agit pour l'élève de CP et de CE1 de suivre le fil d'une histoire très courte avec des aides appropriées. Des histoires comme *Le Cadeau de Caro*, *Petit Noun*, *La Légende du Sapin* ou *Violetta et Rigoletto* s'y prêtent facilement. D'autant plus qu'il est possible de les lire une première fois en français afin que les élèves comprennent bien l'histoire puis, lors d'une autre séance en allemand. Il existe des kamishibai en langue régionale telles que l'alsacien (*Myrtille* comprend une version alsacienne) ou l'occitan.

Une autre sous-partie du domaine des langues vivantes est aussi propice à l'utilisation du kamishibaï : **parler en continu**. Dans cette partie, il est question de reproduire un modèle oral. C'est une phrase extraite d'une comptine, d'un chant, d'une histoire au CP et un extrait (passage plus long qu'une seule phrase) au CE1. On peut faire apprendre aux élèves de courtes phrases extraites d'un kamishibaï et leur faire répéter. Cela semble efficace dans la mesure où les élèves travaillent à partir d'un objet / histoire / matériau qui les captive, d'où une implication plus forte de leur part. De surcroît, la lecture d'une histoire permet aux enfants d'exercer leurs compétences en termes d'attention et d'écoute. Compétence 2 du socle commun : la pratique d'une langue vivante étrangère.

L'Histoire de l'Art peut être abordée, comme dans le texte de *Petit Noun, L'hippopotame bleu des bords du Nil* et *Le Petit cheval bleu*. Un objet ou tableau est le centre d'une fiction, à cela s'ajoute une page documentaire. Il est également possible de découvrir un artiste grâce au kamishibaï et de créer un kamishibaï à partir des œuvres d'un peintre. On peut prendre pour exemple un kamishibaï réalisé à partir d'un texte de Maurice Carême : *De quoi peuvent-ils se parler ?*

Cycle 3 : C'est celui des approfondissements. Les élèves vont poursuivre les apprentissages entamés au Cycle 2.

En ce qui concerne la langue orale, parler en continu fait l'objet d'une attention particulière. Au CE2, les élèves doivent reproduire un modèle oral tel que des courtes comptines, des chansons. Puis, au CM1 et au CM2, le temps de parole ne cesse de croître. On demande aussi aux enfants de raconter une histoire : au CE2 ils racontent une courte histoire stéréotypée et travaillée en classe avec l'aide d'images. Puis les images sont de moins en moins utilisées pour enfin disparaître au CM2. Le théâtre d'image permet aux enfants d'approfondir leurs compétences dans ce domaine lorsqu'ils lisent une histoire devant la classe. On peut demander à un ou plusieurs élèves de lire au début l'histoire en plusieurs fois, puis à un seul de lire l'histoire dans son intégralité.

Créer une histoire pour le kamishibaï permet de faire écrire les enfants. On peut demander à des petits groupes d'élèves d'inventer une histoire à l'écrit puis de les comparer, de les mêler et de les combiner en un seul texte. Cela les fait s'entraîner à la rédaction : ils décrivent, inventent, améliorent, se corrigent, etc.

Le kamishibaï est un support d'histoire complémentaire du livre et des autres moyens pédagogiques utilisés dans l'enseignement. Ses qualités fédératrices en font un outil idéal pour des travaux en groupe, l'apprentissage de la cohésion et de la création de façon harmonieuse.

Quelques exemples de titres, valeurs et thématiques abordés :

- La Fée aux 7 têtes : conte sur l'estime de soi, le regard des autres
- Les Trois plumes : conte classique
- La légende du sapin : l'entraide, **trilingue Fr/All/ Ang**
- Le petit chaperon rouge et le le magicien : conte détourné, rythmé et dynamique
- Les musiciens de Brême : conte classique, le vivre-ensemble, les vertus de l'amitié entraide, accomplir de grandes choses ensemble (chasser les brigands)
- Le Lapin de printemps : thème des couleurs, entraide **version All/ Ang**
- Myrtille : intégration étranger
- Le Chat raconté aux oiseaux : initiation à la poésie
- Les Bêtes de Perette : la peur, les phobies
- À l'heure du déjeuner : travaille sur la diction, nombreux jeux de vocabulaire
- De quoi peuvent-ils se parler ? : capter l'attention, séance de transition
- Piou-Piou et Cui-Cui : immigration
- Qui part à la chasse : élocution
- Le Roi des Aulnes : poème de Goethe, **bilingue Fr / All**
- Chante-moi les saisons : succession des saisons
- Qui a vu l'ours : thème des couleurs, sélectionné par l'Éducation nationale
- Le Joueur de flûte de Hamelin : texte sous forme de dialogues, idéal pour jouer avec plusieurs élèves.
- Violetta et Rigoletto : initiation artistique opéra (**version All**)
- Jao le caméléon : thème des couleurs, vocabulaire, élocution
- Sushi : amitié et sérendipité **version All/ Ang**
- Tigre amoureux : thème de la jalousie
- Les Trois zouloulais : estime de soi, 3 garnements auxquels on confie une mission, où il est question de responsabilité, maturité
- Cache-Cache : retenir l'attention des tout-petits
- La cité éternelle : Kamishibai - Jeu, histoire dont le spectateur est le héros
- Le petit chaperon rouge et le le magicien : conte détourné
- Petit Noun, l'hippopotame bleu des bords du Nil : histoire de l'art, Egypte, **Version Ang**
- Le petit cheval bleu : histoire de l'art, peinture expressionniste **version All/ Ang**
- Mon beau sapin : conte sur la légende des boules de Noël, l'entraide **version All/ Ang**
- Comment séduire une princesse : conte original où la princesse prend la tête du groupe
- Le petit cheval bleu : Histoire de l'art, thème des couleurs et du partage **version All/ Ang**
- Maman !! : Sciences naturelles planche documentaire sur les techniques de pontes

NOUVEAU : désormais certaines versions (**anglaises /allemandes**) des kamishibai peuvent être téléchargées gratuitement en PDF, sur la page du titre correspondant sur notre site internet www.callicephale.fr .

	2 ans	3 ans	4 ans	5 ans	6 ans	7 ans	8 ans	9 et +	  *
A l'heure du déjeuner	●	●	●	●	●	●	●		● 
Cache-cache	●	●	●	●					●
Chante-moi les saisons			●	●	●	●			
Comment séduire une princesse ?					●	●	●	●	
De quoi peuvent-ils se parler ?	●	●	●	●					●
Il faudra						●	●	●	
Heu					●	●	●	●	● ●
Jao le caméléon				●	●	●	●		●
L'épouvantail		●	●	●					●
L'étoffe d'un roi					●	●	●	●	
La cité éternelle							●	●	●
La Fontaine					●	●	●	●	
La légende du sapin	●	●	●	●					● ● 
La pêche à la ligne		●	●	●					
La visite de Saint Nicolas					●	●	●	●	● 
Le cadeau de Caro			●	●	●	●			● ●
Le chat raconté aux oiseaux							●	●	●
Le cirque Saperlotte			●	●	●	●			● 
Le doudou tombé du ciel		●	●	●					● ●
Le joueur de flûte d'Hameln						●	●	●	●
Le lapin de Printemps		●	●	●	●				● 
Le petit chaperon rouge et le magicien					●	●	●	●	
Le petit cheval bleu				●	●	●	●		● ●
Le petit coq et sa piécette en diamant				●	●	●	●		●
Le petit poisson d'or					●	●	●	●	
Le roi des Aulnes							●	●	●
Le singe et l'émeraude							●	●	
Le tigre amoureux							●	●	
Le turban du sultan			●	●	●	●			●
Le voleur d'anniversaire			●	●	●	●	●		● 
Les bêtes de Pérette				●	●	●	●		
Les habits neufs de l'empereur						●	●	●	
Les musiciens de Brême					●	●	●	●	● ● 
Les trois petits cochons		●	●	●	●	●			● ●
Les trois plumes				●	●	●	●		
Les trois zouloulais					●	●	●	●	● 
Maman !!!		●	●	●					
Mon beau sapin				●	●	●	●		●
Myrtille						●	●	●	
Petit Noun				●	●	●	●		●
Piou-Piou et Cui-Cui						●	●	●	
Qui a vu l'ours ?		●	●	●					●
Qui part à la chasse					●	●	●	●	
Salut petit pois !			●	●	●				● 
Sushi	●	●	●	●	●				● ● 
Une souris verte	●	●	●	●	●	●	●	●	
Violetta et Rigoletto				●	●	●	●		●
Nouveauté septembre :									
Goutte d'eau					●	●	●	●	● 

 **Nouveau:** à compter de septembre 2016, des dossiers d'**accompagnement pédagogique** sont à télécharger sur le site internet www.callicephale.fr sur la page titre correspondante. Réalisés avec des enseignants, inspirés des textes des programme et apprentissages des fondamentaux de l'Education Nationale.

* Les **traductions allemandes** et **anglaises** de certains kamishibai sont à télécharger gratuitement sur notre site internet www.callicephale.fr, sur la page titre correspondante.

Notes :

Nouveautés 2016



Le petit cheval bleu
Géraldine Elschner / Elise Mansot



Les 3 petits cochons
Kata Pap



Une souris verte / Quelle heure est-il ?
2 comptines illustrées par Dorothée Duntze



Maman !!!
Vincent Wagner



Heu
Hubert Jégat / Grégoire Charbey



Goutte d'eau
Katalin Tasi/ Krizstina Maros

● Accompagnements pédagogiques

A la rentrée de septembre 2016, des accompagnements pédagogiques seront à télécharger gratuitement en ligne sur notre site internet www.callicephale.fr.

Ces guides ont été réalisés en collaboration avec des enseignants et font référence aux apprentissages fondamentaux de l'Education Nationale.

Disponibles dès septembre 2016 :

- *Sushi*, par Thierry Chapeau
- *La légende du sapin*, par Thierry Chapeau
- *A l'heure du déjeuner*, écrit par Florence Jenner-Metz, illustré par Marie Dorléans...