

Le kamishibai: un outil fascinant de la maternelle aux primaires...

- *Christel Derydt, Haute École Albert Jacquart*
- *Marie Dumont, Haute École Louvain en Hainaut*

1) ORIGINE ET DESCRIPTION DE L'OUTIL

Originaire du Japon, le kamishibai (littéralement «théâtre de papier») est un petit théâtre ambulant où les artistes, appelés «bonshommes kamishibai», racontent une histoire en faisant défiler des illustrations devant les spectateurs. Cette forme de spectacle, souvent destinée aux enfants, connaît un renouveau actuellement, après avoir été oubliée au profit de la télévision.

Le kamishibai se compose d'un petit castelet appelé butai qui comporte traditionnellement trois portes. Le fait d'ouvrir les portes en début de récit et de les fermer à la fin permet à l'enfant de bien transiter entre le monde réel et le monde imaginaire. Les illustrations que l'on glisse dans le butai par le côté sont nommées «planches». Chaque planche constitue un épisode de l'histoire. Le recto de l'image, tourné vers le public, est recouvert par l'illustration. Au verso de la planche (que voit le conteur, face à lui) figure le texte avec une miniature en noir et blanc de l'image vue par les spectateurs. Le conteur peut ainsi visualiser l'illustration dévoilée au public et varier les rythmes d'apparition de l'illustration suivante. Des didascalies¹ et des repères (dévoilement progressif d'une image, effet de suspens, de surprise, d'hésitation, dévoilement d'une partie d'image à la fois, transparent...) peuvent également figurer au verso pour aider le conteur dans son récit et varier les effets. Le conteur peut se placer derrière le kamishibai et effectuer une lecture à voix haute. S'il se place à côté, il pourra accompagner sa lecture d'effets de théâtralisation.



Source numérique de la photo:

<http://www.fontiville.org/spip.php?article153>

¹ Une didascalie est une note rédigée par l'auteur à destination des acteurs ou du metteur en scène, donnant des indications d'action, de jeu ou de mise en scène. Elle permet de donner des informations, notamment, sur le comportement, l'humeur ou encore la tenue vestimentaire d'un personnage.

Le bonhomme kamishibaï d'Alen SAY: un album pour faire découvrir aux enfants la tradition du kamishibaï



Cet album traduit magnifiquement la disparition progressive de l'outil, et le regain d'intérêt de la société actuelle. Il nous raconte l'histoire d'un couple âgé et sans enfant, Baichan et Jichan. L'homme, naguère bonhomme kamishibaï, retrace la façon dont les enfants n'ont plus voulu de lui, captivés qu'ils étaient par la télévision. Un jour, par nostalgie, le vieil homme reprend sa bicyclette, et reproduit les gestes de jadis. Il ne reconnaît plus la ville dans laquelle il s'était si souvent rendu, tant l'industrialisation est importante. Il se met à raconter des histoires traditionnelles et, quand il sort de ses pensées, il s'aperçoit qu'une foule importante s'est amassée autour de lui, il s'agit des enfants d'autrefois, qui sont adultes maintenant. Il finira par reprendre son métier d'avant, qui lui manquait tant.

Cet ouvrage permet donc de faire découvrir aux enfants la tradition de laquelle est issu l'outil utilisé en classe. Ils peuvent également se familiariser avec le maniement du kamishibaï tel que décrit dans l'album.

Nous préconisons de lire ce livre aux enfants avant ou après avoir introduit le kamishibaï dans leur classe. Il est souvent le moteur de la motivation que les enfants peuvent avoir à se servir de l'outil.

2) DESCRIPTION DU DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE GÉNÉRAL DES ACTIVITÉS

D'un point de vue didactique, nous utiliserons les spécificités du kamishibaï telles que la lecture d'une image à la fois sans le texte; le texte, la miniature de l'image et les didascalies au verso; les effets de lecture possibles; la place du conteur derrière le butaï; la maniabilité des planches; enfin, la possibilité d'interaction avec les planches (éléments amovibles).

Cet article vise à montrer comment utiliser l'outil kamishibaï pour développer des stratégies fines de compréhension en lecture, que ce soit pour le maternel ou le primaire. Le schéma didactique général des activités suit la trame suivante:

2.1. Découverte de l'histoire par le biais de l'outil kamishibaï

Par son fonctionnement, le kamishibaï paraît être une technique ludique pour

aborder les lectures d'images et le travail sur l'inférence. En effet, le public n'a que l'image comme support - le texte étant pris en charge par le conteur, et les actions de l'histoire n'étant pas toutes représentées. L'enfant doit donc nécessairement établir des inférences pour combler les «trous». Nous verrons comment travailler l'inférence dans diverses séquences développées ci-dessous (cf. 3.1.1.3)

2.2. Activités de compréhension et de rappel du récit (différentes selon l'âge des enfants)

L'outil kamishibai a permis de mettre en œuvre des activités en compréhension et rappel de récit de manière plus variée et originale qu'avec un simple texte. Les planches permettent également de mettre des éléments significatifs du récit en évidence. Par ailleurs, elles permettent une interaction forte entre le «récit» et le lecteur. En effet, les élèves peuvent venir interagir sur chacune des planches si celles-ci permettent des manipulations diverses.

Enfin, l'outil kamishibai permet une différenciation aisée en fonction de l'âge des élèves, tant en maternelle qu'en primaire, comme le montreront les activités décrites plus bas (cf. 3.1.1.2).

2.3. Appropriation du récit

Cette étape permet une forte interaction entre les deux compétences «Savoir Lire» et «Savoir Écrire». En effet, pour permettre aux élèves de transférer la structure interne du récit (schéma quinaire, genre littéraire), il est proposé aux élèves de réinventer une autre histoire en utilisant la spécificité de l'outil (découpage en planches, utilisation particulière du verso). Nous voyons ici que le kamishibai, de par son fonctionnement en planches, rend nécessaire un «découpage» du récit, ce qui facilite l'appropriation de la structure du récit ainsi que le passage à l'écriture.

2.4. Lecture interprétée du récit à l'aide de l'outil kamishibai

Comme le dispositif didactique prévoit d'écrire un récit, le kamishibai permettra tout naturellement de proposer aux élèves d'en faire une lecture à haute voix. Celle-ci peut être «simple» ou «théâtralisée», en fonction de l'âge, de la motivation des élèves, ou de l'éventuel projet engendré par l'écriture (cf. 2.1.3.2).

La particularité de l'outil, miniature et texte au verso, aide les enfants à mettre leur histoire en mots puisqu'elle les décharge de la mémorisation. De plus, comme les élèves se tiennent derrière le butai, l'oralisation est facilitée: les élèves ne se trouvent pas directement devant un public, le kamishibai leur sert d'écran intermédiaire.

Notons que les élèves peuvent être initiés à des techniques propres au kamishibai pour mettre en valeur leur récit, ou mettre en évidence certains effets littéraires qu'ils auraient créés (suspens à l'aide de planche dévoilée progressivement, jeux avec des transparents, éléments mobiles, didascalies, etc). Le verso de la planche

permet aux élèves de mettre tous ces éléments en oeuvre, car il est possible d'y annoter tous ces aspects, le public n'y ayant pas accès.

3) EXPLOITATION DU KAMISHIBAI: DESCRIPTION DE SÉQUENCES PÉDAGOGIQUES

3.1. Exploitation du kamishibai en maternelle

3.1.1. Exploitation de l'album *Laurent tout seul* d'A. Vaugelade (préscolaire-DS²)

Nous avons présenté aux élèves, sous forme de lecture partagée (Terwagne, Vanesse, 2000), l'histoire de *Laurent tout seul* d'Anais Vaugelade en kamishibai. L'objectif est de les amener à développer des transactions diverses qui les mèneront à une meilleure compréhension du récit.

L'album Laurent tout seul raconte l'histoire d'un petit lapin qui, lassé de ses jeux de bébé, va entreprendre de convaincre sa maman de le laisser aller jouer de plus en plus loin. D'abord jusqu'à la barrière, ensuite jusqu'au châtaignier et enfin jusqu'à la rivière. À chaque fois, Laurent va néanmoins un petit peu plus loin que la limite établie. Quand il avoue à sa maman avoir un peu désobéi et lui demande la permission de s'éloigner encore plus de la maison, sa maman, loin de le réprimander, lui donne son accord, non sans lui recommander la plus grande prudence. Le jour où Laurent, épris de liberté va se promener jusqu'à la rivière, il décide de la traverser et de partir à l'aventure. Le récit du voyage de Laurent met l'accent sur les différentes émotions que va ressentir le petit lapin: une liberté totale, la joie de pouvoir être « grand», mais aussi le découragement, la peur, la solitude, la prise d'initiative, et enfin l'accomplissement par le



bonheur d'avoir rencontré une jeune lapine qui voyage aussi, et comme il est dommage d'être seul dans la vie, c'est désormais à deux que les lapins affronteront le monde.

Comme on peut le constater lors de ce bref résumé, l'album de Vaugelade met l'accent sur les divers sentiments que l'on rencontre lorsque l'on grandit. L'autonomie et l'indépendance, fondamentales pour chacun, ne s'acquièrent pas sans difficulté.

Au point de vue de l'illustration, les fonds des doubles pages de l'album traduisent les sentiments de Laurent au cours de l'histoire: tantôt colorées pour les moments de joie, tantôt très sombres pour les moments de peur et en demi-teintes pour les périodes de découragement.

En outre, le personnage de Laurent est représenté d'une manière bien spécifique en accord avec ce qu'il ressent. On peut très bien percevoir par sa position, son attitude, son regard et même ses oreilles, les émotions par lesquelles passe le protagoniste.

Ainsi, lorsque la nuit tombe, Laurent a peur, il est recroquevillé dans le noir, les mains sur les oreilles pendantes, le regard empli de frayeur.

Par contre, tout à sa joie d'entamer un voyage, il lève les bras vers le soleil, les oreilles bien droites, un grand sourire illuminant son visage.

Pour s'assurer de la compréhension de cet album, il est donc essentiel d'amener les enfants à percevoir les sentiments ressentis par le héros au fur et à mesure de l'histoire. Les transactions mises en œuvre auront essentiellement cet objectif. Ainsi, aider les enfants à percevoir ces sentiments les aidera à mieux s'identifier au héros, et donc à mieux comprendre les émotions qu'ils vivent simultanément (empathie). Notons que le travail des émotions n'est pas souvent abordé en maternelle, alors qu'il s'agit d'un aspect essentiel du développement des élèves, pas toujours évident. Par ailleurs, ce travail permettra de valoriser le goût de la lecture chez les enfants, ô combien important pour l'apprentissage de ces apprentis lecteurs.

Le kamishibai a été utilisé pour présenter l'histoire, mais aussi pour élaborer plusieurs activités de prolongement dont voici le descriptif.

3.1.1.1 Découverte de l'histoire par le biais de l'outil kamishibai

Tout d'abord, l'histoire de *Laurent tout seul* reproduite sur des planches glissées dans le kamishibai est présentée aux enfants avec un questionnement visant à améliorer la compréhension de l'histoire. Ainsi, l'enseignant fait formuler des hypothèses sur les différentes pages de l'album, met en œuvre des transactions de compréhension et d'interprétation, pour amener les enfants à verbaliser ce que ressent Laurent.

Dans un deuxième temps, on remonte les planches une par une et on amène les enfants à reformuler l'histoire. Ce rappel de récit vise à vérifier la compréhension et l'interprétation de l'album.

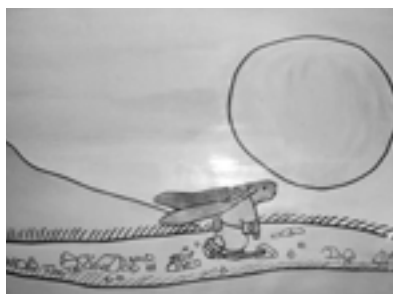
En prolongement, nous avons conçu des activités spécifiques de compréhension en nous servant des ressources qu'offrait le kamishibai.

3.1.1.2 Activité de compréhension et de rappel de récit

Remise en ordre des images de l'histoire grâce aux planches du kamishibai d'abord, en écoutant une relecture de l'histoire par l'enseignant; ensuite, sans cette aide. Au fur et à mesure de l'activité, les enfants viennent replacer dans le butai les images de l'histoire. Pour vérifier, on amène les enfants à verbaliser les moments de l'histoire et ce que ressent Laurent. Si nécessaire, on vérifie avec l'album, qui reste l'outil de référence.

3.1.1.3. Travail sur l'implicite-compréhension fine du récit

Comme nous l'avons déjà évoqué, l'histoire de *Laurent tout seul* est basée sur les sentiments successifs qu'éprouve le lapin lors de sa quête d'autonomie et cet aspect est visuellement représenté par l'attitude de Laurent au fil des pages. Une correspondance entre les attitudes du lapin, les fonds de page et les étapes de l'histoire peut être établie et il nous a semblé indispensable de travailler cet aspect de l'album.



Nous avons donc prévu que, sur chaque planche, la silhouette de Laurent soit amovible. Nous avons ôté ces silhouettes et tandis que l'enseignant relisait l'histoire derrière le kamishibaï, les enfants venaient choisir le « bon » Laurent, celui qui correspondait au passage lu et le plaçaient sur la planche en justifiant leur choix. L'album de départ, ou la lecture du texte des planches, pouvait servir de moyen de vérification.

Variante: cette activité se présente comme la précédente, à la différence que les différents « Laurent » de l'histoire sont présentés aux enfants non plus tels quels, mais en ombre noire. Il s'agit donc d'associer l'ombre, l'attitude, l'émotion de Laurent avec le moment de l'histoire qui correspond. Pour vérifier, on compare avec les silhouettes en couleur utilisées précédemment.

3.1.1.4. Activité de compréhension

Sur le même principe, nous avons mené un jeu visant à établir la correspondance entre les moments de l'histoire et les émotions ressenties par Laurent. Les planches sont présentées d'abord dans l'ordre, puis dans le désordre à quelques enfants seulement. Ceux-ci miment l'attitude de Laurent et les autres enfants doivent retrouver, parmi les silhouettes en couleur puis en ombre, celles qui correspondent aux mimes. On vérifie, en venant coller Laurent sur la planche, si le décor correspond à l'émotion et lorsque c'est nécessaire, on a recours à l'album.

3.1.1.5. Rappel de récit

Le rappel de récit a ensuite été mis en œuvre de manière ludique: on a accroché au dos des enfants les planches du kamishibaï. Les enfants circulent et se choisissent un partenaire. Celui-ci décrit l'image collée au dos de son condisciple jusqu'à ce que ce dernier soit à même d'aller chercher l'image correspondante à la sienne dans une série de reproduction en petit format des images de l'album. L'enfant qui a décrit valide ou non le choix. On inverse les rôles puis on demande aux enfants de se replacer dans l'ordre de l'histoire, en fonction des images qu'ils ont dans le dos. Ils justifient leur position en verbalisant ce qui se passe sur l'image qu'ils portent dans le dos et en s'aidant de la miniature qu'ils ont retrouvée au préalable. On vérifie avec l'album si nécessaire, mais le rappel de récit par les enfants suffit en général.



Comme on peut le voir, le kamishibaï est un outil qui peut mener à la compréhension fine et l'interprétation d'un récit. Loin de nous l'idée de vouloir remplacer l'objet-livre, qui doit continuer à avoir une place prépondérante dans les classes. Mais force est de constater que la présentation d'histoires par le kamishibaï permet, en favorisant la focalisation sur les images, de faire une lecture partagée, de prolonger par des activités de réinvestissement qui assureront des transactions de haut niveau et de percevoir la structure du récit et son sens implicite. Le kamishibaï, théâtre d'images, offre aussi la possibilité de créer des jeux de compréhension variés et porteurs de sens, car l'accent est mis sur l'analyse fine des illustrations, stratégie importante pour l'apprentissage de la lecture. Enfin, les élèves ont verbalisé leur compréhension du récit, leurs interprétations, leur ressenti sous diverses formes: narrative, descriptive, émotionnelle et argumentative.

3.1.2. Variante: Exploitation de l'album «Tournicotte» de M. Bonniol (préscolaire-DS)

Une exploitation similaire a été mise en œuvre à partir de l'album *Tournicotte*.³

Bonhomme fabrique toutes sortes de jouets que les enfants viennent admirer, même la fille du roi. Mais Bonhomme se sent seul, il aimerait avoir un jouet qui serait son ami.

Un soir, il trouve un morceau de fil de fer qu'il se met à tourner, tordre, tournicoter...



³ L'exploitation de cet album a été réalisée en interdisciplinarité avec le cours d'arts plastiques. Nous remercions madame N. Cavalier (professeur d'arts plastiques à la HEAJ) pour sa collaboration. Le matériel didactique nécessaire à toutes les séquences décrites a également été réalisé sous sa guidance.

Soudain, une petite bonne femme apparaît. Elle sait parler et elle se met à danser. Bonhomme l'appelle « Tournicotte », elle restera avec lui.

Hélas, la princesse veut emmener Tournicotte avec elle. Bonhomme refuse. Il est jeté en prison.

Tournicotte, quant à elle, séparée de son ami, reste muette et immobile. Furieuse, la princesse jette Tournicotte dans un coin.

La nuit venue, Tournicotte part à la recherche de Bonhomme. Dans sa prison, Bonhomme se lamente: il lui faudrait un bout de fil de fer, pour faire une clef et aller délivrer son amie. Tournicotte qui a tout entendu, se déplie, se « détournicotte » jusqu'à n'être plus qu'un morceau de fil de fer. Bonhomme le ramasse, le tourne, le tord, le « tournicotte » et en fait la clef dont il a besoin pour s'échapper et aller sauver Tournicotte.

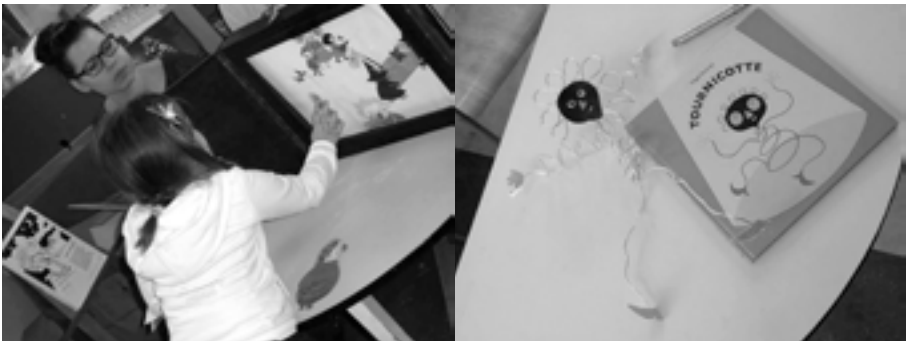
Bien sûr, Bonhomme ne trouve pas son amie dans la chambre de la méchante princesse. Désespéré, il part dans la nuit et se retrouve seul près d'un rail de train. Il pense que Tournicotte l'a oublié.

C'est alors qu'il retrouve dans sa poche le petit morceau de fil de fer. Il le tord, le « tournicotte » et...Hop! Tournicotte réapparaît, elle était au bout de ses doigts.

Un train passe, Bonhomme et Tournicotte montent dedans et partent très loin, là où personne ne viendra les séparer.

Cet album traitant avec finesse de la solitude, de l'amitié et de la solidarité permet de travailler la suite logique de l'histoire et parallèlement les sentiments que les personnages éprouvent tout au long du récit. De nombreuses transactions peuvent être suscitées afin de cerner l'implicite très présent dans ce récit.

Le kamishibaï a donc permis aux enfants, comme dans la séquence précédente, d'exercer des stratégies de lecture diverses et complexes à travers des activités de questionnement, de remises en ordre de l'histoire et des activités de reconstitution des planches avec personnages/décors amovibles.



Cela étant, cet album présente la particularité de s'inspirer, dans les illustrations du sculpteur Alexander Calder, célèbre pour ses mobiles et ses sculptures en fil de fer. Le personnage de Tournicotte, petite poupée en fil de fer, fait indéniablement référence à l'art de Calder. Nous avons donc à partir de cet album mis en place des activités qui visaient à faire découvrir le sculpteur dans un premier temps et dans un second, nous avons amené les enfants à s'inspirer de la technique du sculpteur pour créer eux-mêmes «à la manière de».

3.1.2.1. Découverte du sculpteur A. Calder

Afin d'initier les enfants à la technique d'A. Calder, nous avons créé des planches de kamishibai qui visaient à faire découvrir son œuvre et sa technique par des photos, des mots-clés, des transparents, des caches (qui permettent de dévoiler progressivement des éléments présents sur les planches) et surtout des éléments en fil de fer placés en relief sur les planches. Le kamishibai nous a donc permis d'introduire un support informatif en 3D, manipulable par les enfants.

3.1.2.2. Création d'une « poupée-amie » à la manière d'A. Calder et de Tournicotte

Les enfants reçoivent des morceaux de fil de fer qu'ils manipulent à leur guise. Ils sont ensuite invités à créer une poupée comme Tournicotte qui deviendra leur amie. Nous avons ensuite amené les enfants à rejouer l'histoire de l'album avec leur marionnette personnelle à l'aide d'un rappel de récit basé sur les planches du kamishibai (décor et moments de l'histoire). Ce jeu permet une première verbalisation du récit et est très important pour l'appropriation du récit grâce à la manipulation de la marionnette.



3.1.2.3. Travail de la conscience phonologique

«Tournicotte» est un de ces mots «rigolos» qu'affectionnent les enfants. Il peut être le point de départ d'un travail sur les rimes d'abord oral puis écrit. Nous avons travaillé la conscience phonologique en invitant les enfants à manipuler des mots en [ɔt] comme Tournicotte et en [ɔm] comme Bonhomme. Dans un premier temps, les enfants étaient amenés à trouver des mots en [ɔt] et [ɔm]. Les élèves ont donné des mots tels que: *botte, crotte, cocotte, gigote, rigolote, pelote; gomme, somme, album, pomme, etc.* Nous avons ensuite proposé des cartes mots/dessins à donner à Tournicotte si les mots riment en [ɔt], à Bonhomme si les mots riment en [ɔm]. En guise d'évaluation, les marionnettes, placées dans le butai, dansaient lorsque le phonème était bien ciblé et ne bougeaient pas dans le cas contraire.

Précisons qu'il est intéressant d'introduire des intrus dans le cadre du travail sur la phonologie. Enfin, il est possible de créer une comptine avec les élèves sur ces phonèmes, avec les mots qui ont été utilisés.

3.1.3. Projet complet d'élaboration d'un kamishibai avec des enfants du maternel (DM/DS)⁴

3.1.3.1. Construction en classe d'un kamishibai

L'enjeu de cette séquence était de réaliser un kamishibai intégralement avec les enfants. L'étape préalable était de découvrir avec les enfants le support kamishibai et de leur expliquer ses origines. L'enseignante est entrée en classe avec un vélo kamishibai reconstitué, et a joué le rôle traditionnel de bonhomme kamishibai (le butai se trouvait sur le porte-bagage du vélo, les claves ont invité les enfants à écouter l'histoire et les bonbons étaient prêts dans les tiroirs...) L'histoire racontée était « Le bonhomme kamishibai ». Cela a permis aux enfants de découvrir les origines de la technique, et de les plonger directement dans le concret. Après avoir reconstitué les informations sur les panneaux synthèses, les enfants ont voulu, de leur propre initiative, créer un kamishibai et réaliser un spectacle pour une autre classe. Notons que nous avons constaté un accroissement du temps d'attention et d'écoute entre le kamishibai et les autres supports. Afin que les enfants puissent manipuler le support et s'entraîner à raconter les histoires en toute liberté, l'enseignante a créé un « coin kamishibai » en classe. Les enfants pouvaient s'y rendre dès qu'ils avaient un moment libre et manipuler librement.

L'étape suivante était la réalisation de butai. La volonté était que chaque enfant possède son propre butai. C'est pourquoi le matériau choisi a été le carton, que les enfants ont peint et collé pour former leur butai.

Les enfants ont créé les histoires eux-mêmes, par groupes de quatre. Afin de donner une impulsion à leur créativité, chaque groupe d'enfants pouvait choisir différents décors (représentés sur plusieurs planches kamishibai). Des personnages et accessoires variés étaient proposés devant le butai, et, chacun à leur tour, les enfants venaient les coller (buddies) en racontant l'histoire. Il est intéressant de voir que chaque enfant poursuivait l'histoire ébauchée par le précédent, et que l'histoire finale avait vraiment du sens, point de vue chronologique et logique. L'enseignante travaillait en dictée à l'adulte.

Voici un des récits créés par les élèves.

Un jour, maman lion et les bébés lions vont se promener dans la forêt. Ils trouvent une chaussure. Maman lion part chasser, et les bébés lions volent la chaussure du monsieur et la mettent dans la mare. Maman lion les retrouve, elle est fâchée et punit les bébés lions: pas de Wii et de télévision pendant une semaine! Maman lion saute dans la mare

⁴ Degré moyen - 2^e année / Degré supérieur - 3^e année

et pêche la chaussure. Maman lion et les bébés lions veulent donner la chaussure au monsieur. Ils partent se promener dans la forêt et rencontrent le monsieur. Maman lion parle avec le monsieur. Ensuite, ils rentrent à la maison. La maman lion fait à manger de la salade aux bébés lions pour les punir.

On peut remarquer que ce récit est relativement élaboré pour un enfant de 5 ans. Le découpage en planches - réalisé sous la guidance de l'enseignant - a permis d'élaborer pas à pas les différentes étapes du schéma quinaire. Ainsi, la 1^{re} planche présentait la situation initiale, les lions se promènent dans la forêt. *L'élément perturbateur* choisi par les enfants est que les lionceaux trouvent une chaussure et la jettent dans la mare. Les actions ne sont pas très nombreuses: Maman lion découvre leur bêtise et récupère la chaussure. L'action résolutive, quant à elle, est que le propriétaire de la chaussure récupère son bien. Enfin, la situation finale montre comment les lionceaux sont punis.

3.1.3.2. Adaptation de la technique d'oralisation du kamishibai à des non-lecteurs

Pour la création des planches, plusieurs techniques artistiques sont possibles. La technique employée dans ce projet a été la suivante: après avoir discuté avec les enfants, l'enseignante a dessiné sur les éléments principaux de décor. Les enfants les ont peints et les ont collés sur les planches, qu'ils ont décorées par la suite. Le texte de l'histoire a été réparti entre les enfants. Se pose ici la question du Savoir Lire. En effet, les enfants de 5 ans ne sachant pas lire, ils se sont basés sur l'illustration au verso des planches. Mais cela n'était pas suffisant pour la « théâtralisation »: qui dit quoi à quel moment? Ainsi, les prénoms des enfants étaient écrits dans l'ordre de passage, avec un mot-clé et une illustration de ce qu'il fallait dire. Tous les mots-clés avaient été travaillés dans les activités satellites de jeux de lecture. Les enfants savaient donc, lors de la représentation et après plusieurs répétitions, lire les mots, qui leur servaient, en réalité, de plan.

Pour illustrer, voici le contenu du verso des planches du récit cité plus haut.

- Planche 1 (situation initiale): les élèves avaient dessiné une famille de lions et quelques arbres représentant la forêt.
- Planche 2 (élément perturbateur): les élèves avaient dessiné les lionceaux jetant une chaussure dans la mare.
- Planche 3 (actions): pour ce recto, des mots avaient été écrits en plus de dessins d'enfants. Des chiffres indiquaient l'ordre des actions.
 1. La maman lion était dessinée, avec à côté d'elle un smiley « fâché ».
 2. Il était écrit les mots « Wii » et « Télévision » barrés (pour montrer que les bébés lions étaient privés de ces loisirs).

3. La maman lion était représentée dans la mare, avec la chaussure dans la gueule
- Planche 4 (action résolutive): un dessin montre le monsieur qui récupère sa chaussure. Une flèche allant de la chaussure au monsieur représentait la résolution de l'histoire.
 - Planche 5 (situation finale): les lionceaux sont représentés autour d'une table, avec de la salade dans leurs assiettes, et un smiley « pas content ».

Les enfants ont fait preuve d'une grande motivation durant tout le projet. Les raisons de leur intérêt sont multiples: d'une part, ils se trouvent dans le cadre d'un projet, dans lequel ils ont été acteurs à toutes les étapes. Ils ont fixé eux-mêmes la marche à suivre, les délais de réalisations... D'autre part, la technique kamishibai les a réellement motivés, car le support est nouveau, et a une histoire particulière. Il permet de découvrir une autre culture que celle des enfants.

3.2. Exploitation du kamishibai au primaire

La séquence suivante met en exergue la découverte d'un genre littéraire, le fantastique, par l'outil kamishibai. Notons que cette découverte aurait pu être menée autrement, et ne nécessite pas forcément le kamishibai. Cependant, il nous a semblé que cet outil permettait une certaine originalité qui a motivé les élèves. Enfin, le découpage du récit a été facilité par le découpage en planches. Cet outil rend à nos yeux le schéma quinaire plus concret, grâce à une manipulation des planches.

3.2.1. Exploitation de l'album *Une figue de rêve* de C. van Allsburg au DS⁵



Dans cette séquence, menée dans une classe de 5^e année primaire, nous avons utilisé le kamishibai pour découvrir un genre littéraire: le fantastique et pour amener les enfants à écrire un récit de ce genre aux caractéristiques particulières.

L'album choisi, *Une figue de rêve* de Chris van Allsburg, présente les caractéristiques types du genre fantastique: une situation initiale réaliste obéissant aux lois de la nature, l'irruption d'un événement surnaturel venant perturber l'équilibre du début de l'histoire, une série d'actions dans lesquelles le surnaturel est présent, une résolution mettant fin au fantastique et une fin ouverte sous forme, ici, de retournement.

⁵ Degré supérieur - 3^e année

Monsieur Bibot, un dentiste aigri et égocentrique, il possède un chien, Marcel, qui est son souffre-douleur. Un soir, une vieille dame se présente au cabinet du dentiste sans rendez-vous. Lorsqu'il s'aperçoit qu'elle n'a pas de quoi le payer, il est furieux. La vieille dame lui offre alors deux figues dont elle dit qu'elles valent bien plus que de l'argent. Le soir, Bibot mange une des deux figues. Le lendemain, alors qu'il sort Marcel, Bibot se demande pourquoi tout le monde le regarde: il est en sous-vêtements dans la rue! Soudain, il se souvient avoir rêvé de cela la nuit et la suite de son rêve de se réaliser: la Tour Eiffel se plie et s'incline comme si elle était en caoutchouc mousse. Bibot se rend alors compte de la véracité des propos de la vieille dame. Pas question de gâcher la seconde figue. Bibot entend bien s'en servir pour devenir riche et il s'efforce de mettre toutes les chances de son côté pour rêver la nuit suivante qu'il est l'homme le plus riche du monde. Un soir, Bibot décide qu'il est prêt et il s'apprête à manger la seconde figue, celle qui le rendra riche. Alors qu'il fouille dans une armoire, un bruit de vaisselle cassée le fait se retourner brusquement. Marcel, monté sur une chaise finit de manger la figue! Hors de lui, Bibot poursuit Marcel qui court se cacher sous le lit. Celui-ci ne perd rien pour attendre, demain il recevra une leçon qu'il ne sera pas prêt d'oublier. Le cœur brisé et hors de lui, le dentiste finit par s'endormir. Le lendemain matin, lorsqu'il se réveille, il n'y comprend rien: il se trouve sous le lit et un visage semblable au sien l'invite à sortir faire sa promenade. Il veut hurler, mais il ne peut qu'aboyer!

Si le récit est relativement facile à comprendre, la fin, quant à elle, repose sur une grande part d'implicite. Il faut comprendre qu'après avoir mangé la figue, le chien Marcel a rêvé qu'il devenait Bibot et que celui-ci prenait sa place. Il y a donc inversion des rôles grâce à la figue qui permet aux rêves de se réaliser.

Le projet d'écriture étant d'écrire un récit fantastique similaire, nous devons analyser précisément l'album de départ pour en dégager la structure dominante afin de faire émerger les caractéristiques du genre fantastique.

Pour ce faire, nous avons placé au tableau un grand panneau reprenant le schéma du fantastique.

L'histoire est présentée en kamishibai, étape par étape, selon un découpage qui est établi en fonction du schéma quinaire: les planches correspondant à la situation initiale, puis celle de l'élément déclencheur, ainsi de suite, avec, entre chaque partie, un moment d'analyse qui permet de compléter le panneau. La lecture se fait sur un mode partagé, à savoir l'enseignant établit avec les enfants un dialogue à partir des images (description, formulation hypothèses, narration, interprétation...) et s'assure également, une fois le texte lu, que les enfants aient bien compris l'histoire. Il dégage aussi, par son questionnement, les caractéristiques de l'histoire qui en font un récit fantastique. Le kamishibai se prête bien à ce mode de lecture puisqu'il focalise l'attention des enfants sur l'image et qu'il permet aisément de raconter l'histoire partie par partie.

Pour aider les enfants dans cette tâche, nous leur avons fourni un tableau exactement semblable à celui réalisé lors de l'analyse d'*Une figure de rêve* mais vierge, contenant uniquement les intitulés des étapes, les caractéristiques du fantastique. Pour imaginer leur histoire, les enfants devaient compléter cette trame et la lire à un autre groupe pour en vérifier la structure et la compréhension. Comme le kamishibai avait permis de découvrir et analyser l'histoire sur la base des illustrations (dans un premier temps), nous avons demandé aux enfants de dessiner chaque étape de leur histoire sur des planches. Il s'agit, en clair, d'une adaptation de la technique du storyboard. Une fois l'histoire dessinée, les enfants venaient la raconter à l'aide de leur grille et du butaï et pouvaient donc s'assurer de sa pertinence ou non, des problèmes à résoudre... Une confrontation des premiers jets par l'image a permis aux enfants de mieux établir la trame de leur récit, de mieux enchaîner les parties, de peaufiner les éléments qui serviraient à l'écriture. Ils s'assuraient ainsi que l'histoire était bien similaire à celle de départ: un récit fantastique avec une fin en retournement par inversion des rôles des personnages.

Lors de la rédaction de l'histoire, les enfants se basaient sur leurs illustrations pour réaliser leurs planches.

Le projet se terminait par une présentation de l'histoire selon la technique du kamishibai non sans avoir, bien sûr, prévu des séances de répétition (manipulation du kamishibai) et une leçon sur la lecture orale de textes.

Pour revenir à l'aspect interdisciplinaire du kamishibai, nous précisons que, dans ce projet, nous avons pu mettre en œuvre une activité d'arts plastiques intéressante. Les images de l'album de van Allsburg sont entièrement réalisées en sépia. Les enfants, d'abord décontenancés, ont ensuite été séduits par cette technique. Nous les avons donc initiés à ce genre d'illustration, et ce par un traitement spécifique de photos réalisées pour illustrer les planches finales du kamishibai (avec les enfants qui représentent, déguisés et en action, les personnages de leur histoire).

Et nos petits « bonhommes kamishibai » d'un jour, de raconter leur théâtre d'images...

L'apport du kamishibai dans une séquence telle que celle-ci est que le découpage du récit en planches permet de mieux appréhender le récit tant dans sa compréhension (lecture et analyse) que dans son écriture.

Les extraits du texte d'enfants ci-dessous montre la compréhension du récit à écrire tant au niveau de la structure que du genre littéraire.

SITUATION INITIALE: CADRE SPATIO-TEMPOREL RÉALISTE

Le mercredi trois mars, dans une école, une institutrice sévère et maniaque était à son bureau. Comme d'habitude, elle interdisait à ses élèves de jouer, parler, manger, rire. Elle les menaçait de terribles punitions qu'elle n'hésitait jamais à distribuer. Elle terrorisait ses élèves. Toutes les journées d'école se déroulaient de la même manière pour les enfants: ils redoutaient de se voir punis.

ÉLÉMENT DÉCLENCHEUR: IRRUPTION DU SURNATUREL

Un jour, l'institutrice acheta une bougie dans un magasin. Elle ne savait pas que cette bougie avait des pouvoirs magiques. Rentrée chez elle, Joséphine, la cruelle institutrice, alluma la bougie en pensant à son petit ami. Soudain, elle fut téléportée chez lui.

ACTIONS: LE HÉROS EST CONFRONTÉ AU FANTASTIQUE MAIS A DES DOUTES

Joséphine croyait que c'était un rêve. Elle demanda à son fiancé si elle rêvait ou non. Celui-ci lui dit que tout était bien réel. Elle souffla la bougie et tout rentra dans l'ordre, elle était revenue chez elle.

Le lendemain, elle alluma à nouveau la bougie en pensant à sa classe. Immédiatement, elle se retrouva devant ses élèves. Elle comprit alors que tout cela était provoqué par la bougie. Chaque fois qu'elle l'allumait en pensant à un endroit, elle était téléportée dans cet endroit.

[L'enfant raconte comment l'institutrice explique aux enfants le pouvoir de la bougie en les menaçant de se rendre chez eux pour les effrayer tous les soirs.]

RÉSOLUTION

Les enfants décidèrent d'obliger l'institutrice à utiliser la bougie pour l'envoyer sur une île déserte. Quand elle fut sur l'île, elle essaya de revenir chez elle mais il ne restait plus assez de cire pour que la bougie s'allume. Joséphine était condamnée à rester seule sur l'île.

SITUATION FINALE: LE FANTASTIQUE A INVERSÉ LA SITUATION DE DÉPART

Les élèves étaient soulagés: plus jamais ils ne verraient leur méchante institutrice.

4) CONCLUSION

Pour finir, reprenons les avantages de l'outil kamishibaï sous un angle neuf: les 4 grandes compétences de la langue française. Cet outil didactique permet:

4.1. Pour le Savoir Lire

- de mettre en œuvre une lecture partagée transactionnelle visant à la compréhension fine du récit,
- de créer des activités et jeux de prolongement menant à la perception de la structure du récit et à son sens implicite. Les caractéristiques particulières de l'outil permettent des activités de prolongement originales (mobilité des planches, insérer/retirer des éléments mobiles...).

4.2. Pour le Savoir Parler

- de travailler des compétences d'oralisation et de théâtralisation avec des non-lecteurs notamment lors de la réalisation d'un projet complet de spectacle kamishibaï. Facilement manipulable, le support offre une décharge cognitive qui permet de se centrer sur les techniques de l'oral. Le kamishibaï joue le rôle de support langagier. Cette technique se révèle efficace dans le cadre d'un travail avec un public adulte, en situation de français langue étrangère,
- de procéder à une verbalisation sur le mode narratif, descriptif, émotionnel, argumentatif, informatif et poétique,
- de faciliter la lecture à voix haute pour les élèves déjà lecteurs. En effet, la liberté que laisse le verso de chaque planche permet une aide individualisée (par des commentaires, mots-clés, didascalies, illustrations...) en fonction des besoins de chaque élève,
- de susciter une motivation réelle en raison de la spécificité de l'outil et du but poursuivi généralement à savoir s'approprier et rejouer une histoire.

4.3. Pour le Savoir Écouter

- d'adapter des activités « traditionnelles » de manière plus motivante: lecture plaisir, vérification de la compréhension d'un récit, sensibilisation au rapport texte-image et au rôle de celle-ci. En effet, une « tradition » de l'enseignement pour aborder cette compétence est de proposer des lectures de texte à voix haute ou sur support audiovisuel. Les enfants sont invités à remplir un questionnaire et à répondre à des questions souvent trop ciblées. Le kamishibaï nous paraît être un outil plus motivant pour les enfants, et plus efficace de par son attractivité et la richesse des activités qu'il permet.
- de rendre l'évaluation plus interactive. Pourquoi ne pas demander aux enfants de rédiger eux-mêmes des questions pour leurs camarades lors de leur présentation kamishibaï? Sous la supervision de l'enseignant bien sûr...

- d'avoir un support à l'écoute par les images. Elles peuvent soutenir l'attention des élèves et les aider dans la compréhension du texte entendu. Elles peuvent faire l'objet d'un décodage visant à saisir les inférences, à combler les blancs du texte; bref, à exercer des stratégies et des transactions de compréhension du texte écouté.
- d'examiner et d'analyser avec les élèves le rapport texte-image.

4.4. Pour le Savoir Écrire

- de travailler selon la méthodologie par projet: création de projets d'écriture complexes et interdisciplinaires,
- de découvrir un genre littéraire,
- de mieux appréhender le récit tant dans sa compréhension que dans son écriture grâce au découpage en planches (travail sur l'acquisition de la structure et des éléments du récit),
- de constituer une aide au contenu et un guide à l'écriture efficace: l'aspect « théâtre d'images » du kamishibai a constitué une aide à l'écriture (contenu, appréhension du genre littéraire, élaboration structurelle du récit en plusieurs jets et écriture finale du récit),
- de finaliser un projet d'écriture de manière originale, motivante et riche par l'oralisation du texte écrit par les enfants.

Ajoutons que le kamishibai, comme nous l'avons montré, est un moteur du travail en interdisciplinarité: français, arts plastiques, musique, expression corporelle... Il motive les enfants et est une source d'apprentissages multiples. Il développe l'imagination et ouvre à la découverte d'une autre tradition culturelle.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

Jolibert J. (1988), *Former des enfants producteurs de textes*. Paris: Éditions Hachette Écoles, collection Pédagogie pratique à l'école élémentaire.

Montelle E. (2007), *La boîte magique: le théâtre d'images ou kamishibai: histoire, utilisations, perspectives*. Strasbourg: Callicéphale.

Nash E. (2009), *Manga kamishibai. Du théâtre de papier à la BD japonaise*. Paris: Éditions de la Martinière.

Terwagne S., Vanesse M. (2000), *Lire le récit à l'école maternelle*, Bruxelles: De Boeck.

Vanderlinden S. (2006), *Lire l'album*. Puy-en-Velay: L'atelier du poisson soluble.

Revue

«Le kamishibai, théâtre d'images», *La classe maternelle*, Février 2012, n°206.

Les albums exploités

Bonniol, M. (2008), *Tournicotte*, Paris: l'école des loisirs.

Say, A. (2009), *Le bonhomme kamishibai*, Paris: l'école des loisirs.

Van Allsburg, C. (2006), *Une figue de rêve*, Paris: l'école des loisirs.

Vaugelade, A. (1998), *Laurent tout seul*, Paris: l'école des loisirs.

Mémoires

Hofman S. (2011), *Le kamishibai en classe maternelle*. Braine-le-Comte, HELHa.

Labye A. (2013), *Comment développer le langage oral, l'expression écrite et l'art plastique en instaurant un kamishibai dans une classe du DS (préscolaire)?* Namur, HEAJ.

Noiret F. (2010), *Les enfants n'aiment plus écrire: et si on essayait le kamishibai?* Braine-le-Comte, HELHa.

Sitographie

Construire un butaï

<http://www.medialiernais.fr/blog/butai.pdf>

<http://www.lejardindekiran.com/fabriquer-un-butai-modele-pour-kamishibai-traditionnel/>

Utilisations didactiques du kamishibai

<http://admin.segec.be/documents/6206.pdf>

<http://www.occe03.com/227+lire-et-ecrire-avec-le-kamishibai.html>

http://www.cafepedagogique.net/lemensuel/lenseignant/primaire/maternelle/Pages/2008/90_utiliserlekamishiba%C3%AF.aspx

http://www.cndp.fr/crdp-toulouse/IMG/pdf/Kamishibai_synthese-2.pdf

http://pedago.ac-clermont.fr/ien-vichy1/bibli_peda/maternelle/pdf/Kamishibai/Le%20Kamishibai.pdf

http://www.ac-besancon.fr/IMG/pdf/des_usages_du_kamishibai.pdf

http://pedago.ac-clermont.fr/ien-vichy1/bibli_peda/maternelle/pdf/Kamishibai/semaine_du_kamishibai_01.pdf

<http://www.cndp.fr/crdp-amiens/cddpaisne/?Lire-le-kamishibai-a-l-ecole>

<http://laclasseavefa.canalblog.com/archives/2013/05/09/27118189.html>

Maison d'éditions éditant des histoires en kamishibai

<http://www.editionspaloma.ch>

<http://www.callicephale.fr>

<http://www.anebate-editions.fr>

<http://www.editions-hatier.fr/>