



# Le kamishibai, théâtre d'images

**Le kamishibai est bien davantage qu'un simple théâtre. Aux mains de l'enseignant de maternelle, il se révèle un outil pédagogique privilégié pour travailler notamment le langage oral.**

**À travers la description détaillée de 2 expériences menées l'une en PS-MS, l'autre en GS-CP, ce dossier veut montrer les multiples possibilités qu'offre ce matériel unique, utilisé ponctuellement ou dans le cadre d'un projet de classe.**

## ► QU'EST-CE QUE LE KAMISHIBAI ?

Le kamishibai, appelé aussi théâtre d'images, est une technique narrative d'origine japonaise qui s'appuie sur des images de grand format (A3 minimum) défilant dans un castelet en bois à 3 portes, appelé butai.

Le premier kamishibai pour enfants s'intitulait *La chauve souris d'or*. Depuis les années 70, ce procédé s'est répandu dans le monde entier en s'adaptant aux conditions culturelles des pays d'accueil.

Le kamishibai peut être facilement utilisé dans tous les lieux de rencontre (bibliothèques, écoles, hôpitaux, prisons, maisons de retraite...). Il constitue un outil parfait pour l'alphabétisation, la lecture d'image, l'apprentissage de

## Pour en savoir plus...

**Édith Montelle**, qui a découvert le kamishibai en 1976 à la Foire internationale du livre pour enfants de Bologne, a expérimenté cette technique auprès de publics variés et a constaté la fascination qu'il exerçait sur tous, sans distinction d'âge.

Elle a aussi utilisé le kamishibai pour la création d'histoires avec des adolescents aussi bien que des enfants. Aujourd'hui, elle enseigne cette technique aux professeurs de langue étrangère du monde entier qui, l'été, viennent se former au Centre de linguistique appliquée de Besançon (Doubs).

Édith Montelle est l'auteur de *La boîte magique, le théâtre d'images ou kamishibai*, éd. Callicéphale.





la lecture à haute voix, la création et l'écriture d'histoires.

### Un outil pédagogique...

Outil novateur, le petit théâtre japonais étonne par sa simplicité et les nombreuses possibilités pédagogiques qu'il offre : de la simple lecture d'images à la création d'un butaï et d'un kamishibai, il a toute sa place en classe où il plaira aux enfants de tous âges.

### ... à acheter ou construire soi-même

Le butaï est la structure où défilent les planches du kamishibai. En bois (le plus souvent) ou en carton, il est constitué d'un cadre et de 3 portes. Également doté d'une poignée (pour le transport), il n'est pas très encombrant une fois replié. On peut l'acheter chez un spécialiste ou le fabriquer soi-même,



Ce butaï mesure, fermé, 31,5 cm x 40,7 cm. Il est spécialement conçu pour recevoir des kamishibais de 28 x 38 cm.



pour peu que l'on soit bricoleur. La fabrication du butaï peut également devenir un élément du projet autour du kamishibai.

### Pour fabriquer un butaï en bois

[www.lejardindekiran.com/fabriquer-un-butaï-modele-pour-kamishibai-traditionnel](http://www.lejardindekiran.com/fabriquer-un-butaï-modele-pour-kamishibai-traditionnel)

### Pour fabriquer un butaï en carton

[www.lejardindekiran.com/?s=kamishibai](http://www.lejardindekiran.com/?s=kamishibai)

## ► UTILISER LE KAMISHIBAI EN CLASSE

### Découverte d'un kamishibai



### Mise en place

Le kamishibai est conçu pour une utilisation collective, le but étant de créer une vraie dynamique de groupe. Pour cela, il est conseillé de placer le théâtre à environ 2 mètres de l'auditoire.

Le rôle du conteur (enseignant ou élève) est important : de la qualité de sa narration (mettre le ton, marquer les silences...) dépendra en grande part le succès recueilli auprès du public. Aussi est-il recommandé de lire ►►



► plusieurs fois le texte avant de se lancer dans son interprétation.

### Déroulement

Les enfants (demi-groupe ou classe entière) sont installés face au théâtre « fermé » par ses trois volets ou un petit rideau.

*Un petit décor pourra être ajouté : par exemple, quelques fruits et légumes de la dinette sur de l'herbe synthétique si l'histoire se passe dans un potager (c'est le cas de l'histoire de Bénépate).*



La maîtresse demande : « Qu'est-ce que c'est ? » puis recueille les avis des enfants avant d'expliquer : « Il s'agit d'un petit théâtre pour raconter une histoire en images. »

Après quoi, elle découvre la première illustration, et invite les enfants à la commenter : « Que voyez-vous ? Où se passe l'histoire ? Que font les personnages ? » Pour répondre, chacun devra observer attentivement l'image et employer un vocabulaire adapté.

Ensuite, la maîtresse lit le texte correspondant à cette image puis passe à la suivante.

Toutes les planches de l'histoire seront présentées de cette façon, à moins que la maîtresse ne choisisse de s'arrêter après la troisième ou la quatrième et ne demande aux enfants d'imaginer la suite. On confrontera alors les propositions émises avec le développement imaginé par l'auteur.

### Découverte d'autres histoires

Cette première séance aura permis aux enfants de se rendre compte que, grâce au théâtre, il est possible de découvrir une histoire à travers un autre support que l'album traditionnel.

*Certaines histoires sont d'ailleurs déclinées à la fois sous forme de kamishibai et d'album.*

D'autres séances seront organisées en petit groupe, avec un fonctionnement qui pourra légèrement différer. Par exemple :

- La maîtresse déroule les unes après les autres les images du kamishibai, et demande aux enfants de les interpréter au fur et à mesure. En cas de doute, elle lira le texte correspondant pour vérification. Ce sera l'occasion de bien montrer à quel point texte et illustration sont complémentaires.
- Ensuite, elle fera un petit résumé de l'histoire (« C'est l'histoire d'une taupe... »), en commettant volontairement quelques erreurs (« C'est l'histoire d'un chat... ») que les enfants devront aussitôt rectifier.

*On pourra également confier à un élève le soin de résumer l'histoire.*

### ► LE KAMISHIBAI, UN PROJET DE CLASSE

Le kamishibai peut devenir un véritable projet de classe. C'est ainsi qu'après avoir lu et découvert plusieurs histoires sur ce support, on proposera aux enfants de réaliser un vrai kamishibai, et pourquoi pas un butai. Un tel projet peut se

mener sur une période entière : travailler sur un thème donné de manière pluridisciplinaire et réaliser un kamishibai comme point d'orgue du projet.

### Expliquer le fonctionnement du kamishibai

Avant toute chose, il faudra expliquer et montrer aux enfants l'envers du décor, c'est-à-dire le fonctionnement du kamishibai du point de vue du conteur : pendant que les spectateurs observent une image, lui lit le texte correspondant. Ce texte figure au dos non pas de l'image en question, mais de celle qui la précède. Pourquoi ? Tout simplement parce que les images sont placées en paquet dans le théâtre. Ainsi, pour un kamishibai de 10 images, lorsque l'image 1 est visible par les spectateurs, le conteur a sous les yeux le verso de l'image 10 (sur lequel est inscrit le texte de l'image 1). Lorsqu'il retirera l'image 1 (en la faisant glisser) pour découvrir la suivante, il la replacera sur l'image 10 et pourra lire (sur son verso) le texte correspondant à l'image 2. Et ainsi de suite.

De cette explication, les enfants retiendront 2 choses :

- Chaque illustration contient un texte sur son verso.
- Lorsqu'on fabrique un kamishibai, il faut penser à coller le texte de chaque illustration au dos de celle qui la précède : texte 1 au dos de l'image 10, texte 2 au dos de l'image 1, texte 3 au dos de l'image 2...

### Les objectifs du projet

Le projet autour du kamishibai poursuit plusieurs objectifs :

- **Lecture** : Écouter des histoires, inventer une histoire en respectant certaines contraintes, dicter à l'adulte...

- **Écriture** : Réécrire des passages de l'histoire créée (GS).

- **Arts plastiques** : Imaginer, créer des images pour illustrer des passages de l'histoire, utiliser différentes techniques, travailler à plusieurs...

Le projet est donc transversal et pluridisciplinaire. Il crée une émulation collective dans l'envie de créer et de s'appliquer pour la réalisation des planches.

### ► CRÉATION D'UN KAMISHIBAI SUR LE THÈME DES POISSONS EN PS-MS

*Dans notre exemple, il s'agit d'une histoire qui a pour cadre la mer, le milieu marin étant facile à traiter graphiquement par des petits élèves.*

### Objectifs

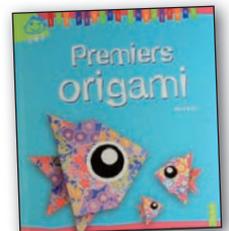
Cf. schéma page 96.

### Exemple de déroulement en Petite Section

Un tel projet peut parfaitement être mené avec des Petites Sections, sous réserve d'adapter les objectifs à l'âge des enfants.

### Recherche du sujet

La maîtresse montre à la classe un poisson en origami (qu'elle a réalisé avec du papier marbré) et annonce : « Nous allons écrire une histoire avec ce poisson... Comment est-il ? » Les enfants vont alors le décrire : il est petit, coloré... ►►



**Un livre utile :**  
**Premiers origami,**  
**de Mayumi, Fleurus.**



### S'APPROPRIER LE LANGAGE

Échanger, s'exprimer, comprendre

- Faire des propositions.
- Décrire des illustrations.
- Raconter une histoire et reformuler.
- Utiliser le vocabulaire adéquat.
- Imaginer une histoire.
- Créer des personnages.
- Respecter une cohérence, les temps utilisés.
- Prendre la parole, expliquer, défendre son opinion.

### DÉCOUVRIR L'ÉCRIT

Les supports, les écrits, l'écriture de textes

- Écouter et comprendre un texte lu.
- Produire un énoncé oral : dictée à l'adulte.
- Découvrir le kamishibai comme support d'écrit.

### SE PRÉPARER À APPRENDRE À LIRE ET À ÉCRIRE

- Repérer des sons et jouer avec les rimes.
- Reconnaître et écrire des lettres.
- Reproduire quelques lettres et mots.

### AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

- Faire des rondes et des jeux dansés : *À la pêche aux moules...*
- Danser sur la musique du *Grand Bleu*, par exemple.
- Jeux à règles : *Les poissons / Le pêcheur*.
- Se déplacer comme...

### PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CRÉER

- Adapter son geste aux contraintes matérielles.
- Couper, coller, plier, assembler (origami).
- Utiliser le dessin comme moyen d'expression.
- Réaliser une composition en plan.
- Observer et décrire une œuvre.

## Réalisation d'un kamishibai sur le thème des poissons PS/MS

### DEVENIR ÉLÈVE

Vivre ensemble, coopérer, devenir autonome

- Écrire collectivement une histoire.
- Respecter les règles de politesse (ne pas interrompre ses camarades...).
- Écouter, aider, coopérer.
- Travailler en autonomie et en collaboration.

### DÉCOUVRIR LE MONDE

- **Découvrir des objets** : les aimants (pêche à la ligne).
- **Découvrir la matière** : utilisation de différents matériaux.
- **Découvrir le vivant** : la faune et la flore sous-marines ; observation d'un élevage de poissons.
- **Découvrir les formes et les grandeurs** : carré/cercle/triangle, petit/moyen/grand.
- **Approcher les quantités et les nombres**
- **Se repérer dans le temps et l'espace** : images séquentielles, avant/après, dans/sur/sous.

#### Remarques :

De nombreuses autres activités peuvent se greffer sur le projet autour du thème des poissons et de la mer. On commencera par lire des livres documentaires puis, une fois que l'histoire aura été écrite par les enfants, on s'intéressera à des albums de littérature jeunesse comme :

- *Arc-en-ciel, le plus beau poisson des océans*, de Marcus Pfister, Nord-Sud.
- *Petit poisson blanc*, de Guido Van Genechten, Mijade, coll. « Petit train ».
- *Néon le poisson*, de Matt Buckingham, Gründ.
- *Sirius le petit poisson*, d'Anne Jullig, La Classe Maternelle.



**Poissons réalisés à partir du livre de Mayumi : Premiers origami, Fleurus.**

« Où vit-il ? » On incite les enfants à décrire la mer, ce qu'on y trouve...

« Comment s'appelle-t-il ? » Diego sera le nom retenu.

Lors de la séance suivante, la maîtresse reprend les éléments principaux concernant le petit poisson puis propose la situation suivante : « Diego a nagé trop loin et s'est perdu... Il veut rentrer chez lui, retrouver ses frères et sœurs, mais en chemin, qui va-t-il rencontrer ? » On note les propositions des élèves.

### Écriture collective d'une histoire

À partir de ce canevas, plusieurs séances seront consacrées à la construction et à l'écriture d'une histoire d'une dizaine d'épisodes à laquelle il faudra trouver un titre. Exemple : *Diego, le poisson aux mille couleurs.*



**La rencontre avec un poisson-coccinelle.**

### Réalisation des illustrations

Une fois terminés les 10 épisodes de l'histoire, il s'agira de les illustrer. Pour cela, la maîtresse préparera 10 planches au format 28 x 38 cm sur du papier cartonné épais (350 g/m<sup>2</sup> minimum pour assurer une bonne tenue).

En fonction du nombre d'enfants (et d'épisodes à illustrer), on confiera la réalisation d'une planche par petit groupe de 2 ou 3 élèves.

Il s'agira pour eux de :

→ Réaliser le fond avec de l'encre (verte, bleue et violette).

→ Coller des morceaux de papier de soie vert déchirés dans le sens de la hauteur (attention au sens de collage) pour figurer la flore marine.



→ Décorer les personnages (poissons réalisés en origami par la maîtresse) selon la description qui en a été faite précédemment.



*La technique de l'origami n'est pas accessible aux enfants de Petite Section. En revanche, certains élèves de MS et GS peuvent, avec de bonnes explications, se montrer capables de réaliser ces plisages.*



► → Les coller en place sur le décor.

## Diego, le poisson aux mille couleurs

**1.** Il était une fois un joli poisson appelé Diego.

C'est un poisson aux mille couleurs.  
Il s'est promené dans l'océan et s'est perdu.  
Il part à la recherche de ses frères et sœurs...

**2.** Diego rencontre quatre poissons.

– Bonjour, je suis Diego, le poisson aux mille couleurs.  
– Nous, nous sommes des poissons-coccinelles !  
– Je cherche mes frères et sœurs. Les auriez-vous vus ?  
– Non, désolés : nous ne pouvons pas t'aider !  
Diego continue de chercher...

**3.** Diego croise quatre poissons rigolos.

– Bonjour, je suis Diego, le poisson aux mille couleurs.  
– Nous, nous sommes des poissons-musique !  
– Je cherche mes frères et sœurs. Les auriez-vous vu passer ?  
– Non, désolés : nous sommes trop occupés !

**4.** Diego rencontre des poissons-fantômes.

Effrayé, il se sauve sans même leur demander s'ils ont vu ses frères et sœurs.

**5.** Plus loin, Diego croise de drôles de poissons.

– Bonjour, je suis Diego, le poisson aux mille couleurs.  
– Nous, nous sommes des poissons à lunettes !  
– Je cherche mes frères et sœurs. Les auriez-vous vus ?  
– Non, nous avons pourtant une bonne vue !  
– Tant pis ! Merci...

**6.** Diego commence à désespérer lorsqu'il voit un poisson qui brille dans l'océan : c'est un poisson-lune.

– Bonjour, je suis Diego, le poisson aux mille couleurs. Je cherche mes frères et sœurs.  
Les aurais-tu vus ?  
– Non, désolé !

**7.** Les poissons suivants sont particuliers avec leur maison sur le dos ! Normal, ce sont des poissons-maisons ! Diego leur demande :

– Auriez-vous vu mes frères et sœurs ?  
– Oui, ils sont passés par là...

**8.** Diego reprend espoir. Derrière le rocher, il voit des poissons rayés qui lui confirment :

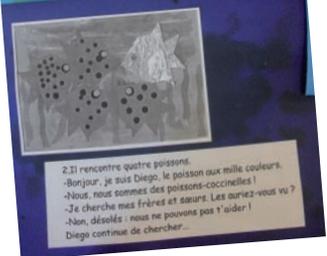
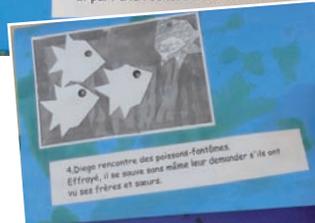
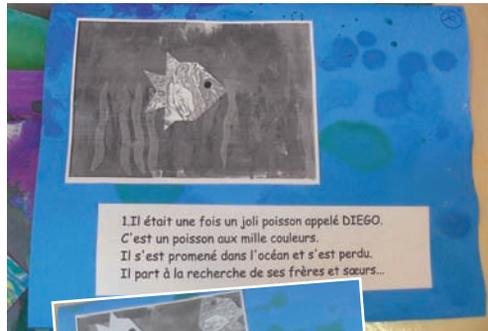
– Nous avons vu tes frères et sœurs ! Tout droit et à droite, disent les poissons-clowns.

**9.** Les voilà ! Mais non, ce sont des poissons-vaches !

– Bonjour, je suis Diego, le poisson aux mille couleurs. Je cherche mes frères et sœurs : il paraît qu'ils sont passés par là...  
– Meuh, oui ! Ils étaient là il y a cinq minutes : justement, ils te cherchaient !

**10.** Hourra ! Youpi ! Tous les poissons sont ravis : Diego le poisson aux mille couleurs les a retrouvés.

Maintenant, ils vont faire la fête toute la nuit...  
Et surtout, ils ne vont plus jamais se quitter.



Il restera ensuite à la maîtresse à :

- Saisir à l'ordinateur les différents épisodes de l'histoire qu'elle aura remis en forme.
- Les imprimer.
- Les découper.
- Les coller au dos des illustrations.

*Attention à bien respecter la logique du kamishibai !  
Par exemple, pour un kamishibai constitué de  
10 planches, coller :*

- le texte de la 1<sup>re</sup> illustration au dos de la 10<sup>e</sup> planche ;
- celui de la 2<sup>e</sup> illustration au dos de la 1<sup>re</sup> planche ;
- celui de la 3<sup>e</sup> illustration au dos de la 2<sup>e</sup> planche ;
- etc.

*Pour être bien sûr de ne pas se tromper, on peut ajouter,  
à côté du texte qui doit être lu, la photocopie réduite de  
l'illustration correspondante.*

- Plastifier chaque planche ainsi réalisée afin de la protéger.



*Les planches du kamishibai de Diego.*

### **Présentation du résultat aux enfants**

Devant les enfants réunis au coin regroupement, la maîtresse ouvre le théâtre, déroule le kamishibai et lit le texte produit collectivement.



*Plus tard, on pourra demander aux enfants de raconter l'histoire à leur tour : devant le groupe, devant une autre classe ou pourquoi pas, pour clore le projet, devant les parents.*

### **En conclusion**

Autour de ce projet, les élèves de Petite Section ont abordé et travaillé plusieurs objectifs en lecture, arts plastiques, découverte du monde, vivre ensemble, en prenant véritablement plaisir à participer à une création commune.

### **Avec des Moyens**

Avec des Moyens, on peut aller beaucoup plus loin en faisant travailler davantage leur imagination. La maîtresse lancera l'activité par une simple phrase : « C'est l'histoire d'un poisson... » Il faudra plusieurs séances pour aboutir à une histoire cohérente et structurée, qui sera dictée à l'adulte. La réalisation des planches se fera en discussion avec les enfants : « Comment va-t-on représenter la mer ? Quelle technique peut-on utiliser ? » Dans une classe à double niveau, les Moyens feront les propositions sur lesquelles les Petits pourront rebondir.





### ►► En prolongements

À partir du kamishibaï créé, il sera possible de :

- Travailler sur les images séquentielles : en petit groupe, on propose aux enfants quelques planches dans le désordre (dont la première et la dernière) avec la consigne de les replacer dans l'ordre. On leur posera ensuite des questions du type : « Laquelle va après ? avant ?... »
- Créer des puzzles en photocopiant une illustration (en réduction) et en la découpant en plusieurs morceaux : 4 pour les Petits ; 6 à 8 pour les Moyens.
- Jouer à *Qui dit quoi ?*, dont le principe consiste à citer le personnage auteur de telle ou telle réplique.
- Fabriquer un jeu de loto autour de 4 ou 6 illustrations réalisées.
- Travailler sur la mer : lectures en réseau autour du poisson (*Arc-en-ciel*, etc.), la mer (livres documentaires et albums)...

### ► EXPLOITATION D'UN KAMISHIBAÏ EN GS-CP

L'idée est de créer, avec des élèves de GS-CP, un kamishibaï en pastichant une histoire existante (*Le géant aux grandes dents*, de Bénédicte Carboneill, éditions du Pas de l'échelle) dont on conservera la trame narrative.

Ce travail peut être réalisé dans le cadre d'un projet de classe pluridisciplinaire se déroulant sur 6 semaines : 3 semaines pour la lecture de l'histoire référente, 3 autres pour la réalisation du kamishibaï pastiche.

### Objectifs

Cf. schéma page 101.

### Découverte de l'album : progression sur 3 semaines

Les enfants vont découvrir l'histoire du *Géant aux grandes dents* d'une façon inhabituelle, par le biais du kamishibaï, dans une progression de 3 semaines.



**Le géant aux grandes dents, de Bénédicte Carboneill (éditions du Pas de l'échelle), est également disponible en kamishibaï (Kamishibaï éditions).**

### L'histoire en résumé

*Le géant aux grandes dents* nous entraîne dans la forêt des Aspres à la recherche de celui qui pourra soigner le héros, qui souffre d'une rage de dent. Le géant rencontrera des personnages pittoresques tels que le Gnimono ou Fildefer, mais seul le sorcier Piloné saura l'aider.

### CE QUE DISENT LES PROGRAMMES DE 2008

#### Concernant la compréhension du texte lu :

« Amener l'élève à accéder, après l'écoute attentive d'un texte, à sa pleine compréhension en interrogeant le maître sur le sens inconnu de mots, d'expressions, de constructions de phrase. »

**En GS :** « Donner son avis sur une histoire. »

**Au CP :** « Dire de qui ou de quoi parle le texte lu : trouver dans le texte ou son illustration la réponse à des questions concernant le texte lu ; formuler son sens. »

### Construction du récit

Il s'agit d'un conte randonnée (rencontres successives avec des personnages qui essayent d'aider le héros – un géant – à résoudre son problème). Il comporte : une situation initiale, un héros, une quête, des rebondissements, des aides (sous forme d'objets magiques) et une situation finale heureuse. ►►

## FRANÇAIS

### Langage oral

- S'exprimer de façon correcte pour :
  - Manifester sa compréhension du récit *Le géant aux grandes dents* en répondant à des questions (ex. : nommer les différents personnages).
  - Restituer un extrait de l'histoire entendue en s'appuyant sur les illustrations.
- Mémoriser et réciter la formule magique de la sorcière.

### Vocabulaire

- Réinvestir et utiliser à bon escient le vocabulaire lié au livre : *couverture, pages, illustrations, éditeur...*
- Mémoriser et utiliser les mots *kamishibai, butai*.
- Classer les noms présents dans l'album par catégories sémantiques larges (et en trouver d'autres : animaux et légumes pour la recette de Fildefer et Piloné).

### Lecture

- Dire de qui ou de quoi parle le texte lu, en répondant à des questions simples portant sur les personnages, leurs motivations, leurs actions (le lieu où elles se déroulent), des éléments temporels du texte, les relations entre les personnages.

### Écriture

- Produire un écrit court avec ou sans aides, en répondant à une consigne donnée.
- Utiliser la combinatoire, c'est-à-dire encoder les mots en se référant aux correspondances graphèmes/phonèmes déjà étudiées, aux outils d'aide existants (le mémo, l'affichage de la classe), et en faisant des hypothèses phonétiquement correctes.
- S'inscrire dans un projet d'écriture à plusieurs (création d'un kamishibai) en respectant les choix énonciatifs et en cherchant à donner une cohérence au texte.

## Réalisation d'un kamishibai

à partir de l'album *Le géant aux grandes dents*, de Bénédicte Carboneill, éditions du Pas de l'échelle

### DÉCOUVERTE DU MONDE

#### Technologie : fabrication d'un butai

- Observer un objet technique et formuler des hypothèses quant à son fonctionnement.
- Comprendre et respecter les différentes étapes d'une fiche technique.
- Fabriquer un butai en adaptant son geste aux contraintes imposées par les matériaux utilisés (carton...).

#### Sciences : les dents

- Repérer des caractéristiques du vivant : le régime alimentaire des animaux.
- Apprendre quelques règles d'hygiène, en comprenant que la dent est vivante (caries).

### ARTS VISUELS

- Choisir des couleurs, voire une technique (collage de papier, gouache, dessin...) en fonction de l'effet souhaité.
- Réaliser les fonds, les décors des différentes pages de l'histoire du kamishibai, et conserver une permanence dans la représentation des personnages apparaissant plusieurs fois.
- Adapter son geste aux contraintes matérielles.
- Apprécier une œuvre du peintre japonais Hokusai intitulée *La grande vague de Kanagawa*.

### MATHÉMATIQUES

#### Grandeurs et mesures

- Utiliser la règle graduée pour tracer des segments et pour construire le butai.

#### Géométrie

- Reproduire une figure géométrique simple à l'aide d'une règle.

### ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

#### Danse

- Adopter des attitudes selon le rythme d'une musique.
- Reproduire des attitudes imposées.
- Enchaîner des actions simples.

### ÉDUCATION MUSICALE

- Écouter attentivement un document instrumental (musique traditionnelle japonaise).
- Repérer des éléments caractéristiques très simples, concernant le thème mélodique, le tempo, le rythme.
- Reconnaître certains instruments.
- Exprimer un ressenti après une écoute.
- Chanter juste, dans le rythme, en articulant...



## ►► Langue

Le texte est écrit comme une ritournelle, avec une recherche de rimes (exemple : « *Alors pour s'occuper, il partait se promener, à la recherche des baies dont il raffolait, les cueillait et les dévorait.* »).

## Vocabulaire

Le texte comporte :

- des noms d'animaux et de légumes ;
- un champ lexical lié à l'expression de la douleur : *rage de dent, très mal, pâle, soulager, soigner, problèmes.*

## Forme et relation texte/image

Le format particulier du kamishibaï permet de centrer l'attention sur les illustrations de façon différente, puisqu'elles occupent ici une place toute particulière en apparaissant comme un décor de théâtre.

## Semaine 1

### Séance 1 (jusqu'à la page 5)

#### Objectifs

- Faire découvrir aux élèves cette nouvelle manière de lire une histoire.
- Dégager les spécificités du kamishibaï et du butaï.
- Prendre des indices dans les illustrations.
- Formuler des hypothèses sur la suite du récit en développant un horizon d'attente. (Pourquoi était-il le plus malheureux des géants ?...)

#### Matériel :

- Le butaï.
- Le kamishibaï et l'album du *Géant aux grandes dents*.
- Une feuille A3.
- Un gros feutre indélébile.

- Feutres fins, crayons de couleur.

## Phase orale collective

La maîtresse présente le butaï fermé et demande aux enfants ce que cela peut bien être. Puis elle ouvre les trois portes et découvre la première image du kamishibaï. Les enfants peuvent se lever pour venir voir, regarder de plus près, toucher.

De cette observation, on retiendra que :

- c'est « comme un théâtre » ;
- il n'y a pas de marionnettes, mais « uniquement des images » ;
- le texte « est écrit derrière »...

L'étape suivante consistera à :

- Lire le titre de l'histoire.
- L'écrire au tableau.
- Lire l'histoire jusqu'à la page 5.
- Demander aux enfants quel est le personnage principal, le héros du kamishibaï : il s'agit d'un géant.
- Entourer ce mot dans le titre précédemment écrit au tableau.
- Demander aux élèves quelles sont les caractéristiques de ce géant : il a de grandes dents, il est violet, il porte des vêtements réparés, il a l'air triste...
  - Sur la feuille A3, écrire (ou faire écrire, en CP) ce début d'histoire.
  - Demander aux enfants pourquoi ce géant est si malheureux. (Parce qu'il fait peur.)
  - Anticiper sur la suite : que va-t-il arriver au géant ?



## Phase individuelle

La maîtresse propose aux élèves de dessiner le géant aux grandes dents sur une feuille A4 à l'aide de feutres fins et de crayons de couleur.

Les CP devront également recopier le titre de l'histoire.

## Séance 2 (jusqu'à la page 13) : naissance du problème

### Objectifs

- Repérer que le texte est écrit avec un souci de faire rimer chaque phrase.
- Identifier la cause du rejet du géant et les conséquences de cette situation.

### Matériel

- Le même que celui de la séance précédente.

### Phase orale collective

Les enfants sont rassemblés au coin regroupement. La maîtresse demande : « Qui peut rappeler le début de l'histoire que nous avons commencé à raconter avec le kamishibai ? Je vous laisse un peu de temps pour observer notre première affiche et penser à ce que vous allez dire. »

Cette phase a pour but de donner les moyens à tous de se replacer dans le contexte du récit, en mobilisant leur mémoire.

Une fois restitué le début du récit, la séance se poursuit ainsi :

→ Lire la suite de l'histoire.

→ Faire identifier la cause du rejet du géant (il est repoussé en raison de ses grandes dents) et les conséquences (il se sent seul, il s'ennuie, alors il mange beaucoup de baies et a une rage de dent).

→ Écrire cet épisode sur une nouvelle feuille A3.

→ Revenir sur le texte et faire remarquer aux enfants les rimes.



Exemples : *autrefois/bois, géant/dents, forêt/intrigués, grand/géant, etc.*

### Phase individuelle

Les GS devront reconstituer sur fiche le titre de l'album (en découpant et en collant dans l'ordre les différents mots qui le composent).

Les CP répondront aux questions concernant la première de couverture : qui est l'auteur de ce livre ? l'illustrateur ? l'éditeur ?... et replaceront les éléments correctement sur la couverture (travail sur fiche).

## Séance 3 (jusqu'à la page 25) : la recherche des aides

### Objectifs

- Prendre conscience que la structure du récit est en partie identique au sein de chaque épisode (le géant rencontre un personnage, celui-ci essaie de l'aider, le géant a toujours mal, le personnage lui conseille alors d'aller voir quelqu'un de plus qualifié).
- Garder une trace de cette structure (sur une affiche).
- Trouver et utiliser les connecteurs temporels.

### Matériel

- Le même que celui de la séance précédente.

### Phase orale collective

Après un rappel oral du début de l'histoire, la maîtresse lit un nouvel épisode, qui raconte la rencontre du géant avec un premier personnage : le Gnimono. Celui-ci essaie de l'aider, mais en vain. Il lui indique alors le chemin de la sorcière Fildefeer. ▶▶

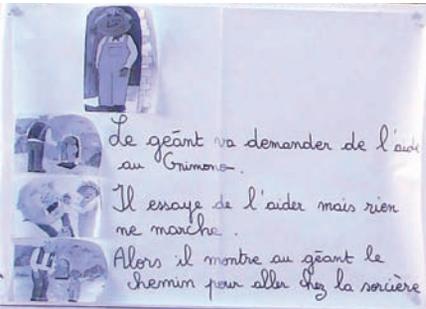


### ► Phase orale collective/ individuelle

La maîtresse s'adresse aux élèves : « Deux d'entre vous vont aller se placer derrière le butai et raconter la première rencontre du géant en utilisant les images. Les autres joueront une autre fois. »  
Les enfants restitueront cet épisode oralement, image après image.

*Cette phase permettra notamment aux plus réservés de prendre confiance en eux et d'apprendre à mieux parler en reformulant, répétant et jouant la situation. Ils pourront pour cela prendre modèle sur leurs camarades plus à l'aise.*

On terminera en notant sur la feuille A3 le résumé de cette première rencontre.



### Phase orale collective

Après un rappel oral des précédents événements, la maîtresse lit/joue l'épisode suivant relatant la deuxième rencontre du géant.

L'objectif sera ici d'évaluer individuellement le degré de compréhension, à l'issue d'une unique écoute : « Je vais vous lire une seule fois le passage de la deuxième rencontre. Vous allez maintenant savoir ce qui va se passer chez la sorcière. Écoutez bien, car vous devrez ensuite répondre tout seuls à 3 questions. »

### Évaluation individuelle (CP)

La phase d'évaluation se met en place : « Vous allez maintenant répondre seuls à 3 questions, car je veux savoir comment vous avez compris cette nouvelle rencontre du géant. »

Les GS répondront oralement aux questions, tandis que les CP cocheront, sur une feuille d'exercice, la case « Vrai » ou « Faux » en face de chaque affirmation. Exemple : « Le géant rencontre un dragon. » (Réponse : faux.)

*Pour s'assurer que tous ont bien compris la consigne, on procédera à une simulation de l'exercice à partir d'un exemple affiché au tableau.*

Lors de la correction (collective), on reprendra chaque question et on fera justifier la réponse par une référence directe à l'histoire.

Cette phase permettra de construire une trace écrite collective de la deuxième rencontre, que l'on placera à côté des affiches précédemment réalisées (en respectant l'ordre chronologique). Ce sera l'occasion de faire employer les bons connecteurs temporels.



### Séance 4 : reprise des pages 1 à 25 + épisode du sorcier (jusqu'à la page 29)

#### Objectifs

- Prendre conscience qu'après chaque épisode, le problème du géant subsiste.

- Repérer la chronologie du récit en prenant appui sur les différentes étapes.
- Comprendre que le sorcier est le dernier espoir du géant et le seul à pouvoir l'aider.
- Finaliser le portrait du héros, comprendre qu'il ne correspond pas à l'archétype habituel du géant dans d'autres contes (exprimer ces différences en s'aidant de souvenirs de textes lus en classe, récemment ou l'an passé).

### Matériel

- Le même que précédemment.

### Phase orale collective/individuelle

Cette séance permettra de bien fixer les premiers épisodes de l'histoire, mais aussi de comprendre que, malgré l'aide apportée, la rage de dent du géant n'est pas résorbée. Aussi le sorcier apparaît-il comme le dernier espoir du malheureux héros (on rappellera à ce propos de ce qu'a dit la sorcière : « *Lui seul pourra t'aider* », paroles confirmées par le sorcier lui-même : « *Tes problèmes seront réglés avant la fin de la journée* »). Les pages 1 à 25 seront résumées, relues et/ou rejouées (par les élèves eux-mêmes derrière le butai). On se référera à l'affichage construit au fur et à mesure depuis le début de la séquence pour bien établir la chronologie des événements. Après quoi, on découvrira l'épisode du sorcier, dans les mêmes conditions que précédemment,



sans oublier de réaliser l'affiche correspondante et de la placer à côté des autres en respectant l'axe du temps.

### Semaine 2

#### Séance 5 : relecture du passage lié à la sorcière et à sa formule magique

#### Objectifs

- Lister tous les ingrédients de la recette de Fildefer.
- Les comparer afin de repérer ceux qui ont les mêmes rimes.

### Matériel

- Illustrations des différents ingrédients.
- Affiche.
- Crayons-feutres.

### Phase collective orale

Il s'agira de :

- Demander aux enfants s'ils se souviennent de la recette de Fildefer.
  - Noter au tableau ce qu'ils ont gardé en mémoire, et afficher l'illustration correspondante.
  - Relire la recette et, le cas échéant, noter les ingrédients manquants.
  - Demander aux enfants de donner les ingrédients dans l'ordre où la sorcière les met dans sa marmite.
  - Faire remarquer la présence de rimes (*chat/rat ; crapaud/artichaut, ortie/radis...*).
  - Lister le tout proprement sur une grande affiche.
  - Entourer de la même couleur les mots qui riment.
- Cette séance permettra d'écrire la recette pour l'album pastiche (cf. p. 108).





►► **Phase individuelle**

Sur une fiche où sont représentés différents ingrédients, on demandera aux enfants de barrer ceux qui ne sont pas dans la recette de Fildefer.

Les CP écriront les noms des ingrédients en question.

*On pourra complexifier l'exercice en omettant un ingrédient que les enfants devront retrouver et dessiner.*

**Séance 6 : évaluation (relecture du début jusqu'à la page 31)**

**Objectifs**

- Reformuler l'histoire depuis le début, en prenant appui sur les différentes étapes schématisées.
- Mettre en ordre toutes les illustrations de l'histoire.

**Matériel**

- Le butaï et le kamishibai.
- Feuilles A4.
- Étiquettes images représentant les principaux épisodes de l'histoire.

**Déroulement**

L'évaluation pourra se dérouler sur 2 jours :

- 1) Évaluation collective et orale en utilisant le butaï.
- 2) Évaluation individuelle : reconstitution de l'histoire en replaçant dans

l'ordre chronologique des images évoquant les principaux épisodes.

**Séance 7 : lecture jusqu'à la fin**  
**Objectifs**

- Comprendre les informations que donne ce dernier épisode (pour être accepté, le géant a changé son apparence).
- Engager un débat philosophique avec les enfants : est-on toujours obligé de changer pour être accepté ?

**Matériel**

- Le même que dans les autres séances de lecture.

**Déroulement**

La maîtresse lit/joue l'histoire depuis le début jusqu'à la fin, puis procède comme d'habitude pour vérifier la bonne compréhension. Une trace écrite est réalisée du dernier épisode : la frise chronologique de l'histoire est à présent complète.

**Prolongement**

Sur le thème de la différence, on pourra lire :

- *La vache musicienne*, de Geoffroy de Pennart (L'école des loisirs), où la différence devient un atout.
- *Hugo, un héros un peu trop gros*, de Valérie Weishar-Guiliani et Chloé Legeay (Alice jeunesse), où la différence est finalement acceptée.



### Semaine 3

#### Séance 8 : jouer l'histoire

##### Objectifs

- Mémoriser son texte et le dire en ménageant des respirations et sans commettre d'erreur (sans oubli ou substitution).
- Jouer l'histoire du géant, en y mettant l'intonation, le geste, le rythme...

##### Déroulement

On restituera cette fois-ci l'histoire en incarnant les différents personnages et en jouant les situations.

#### Création d'un kamishibai pastiche : progression sur 3 semaines

#### CE QUE DISENT LES PROGRAMMES DE 2008

Il faut amener l'élève à :

**En GS :** « Produire un énoncé oral pour qu'il puisse être écrit par l'enseignant (vocabulaire précis, syntaxe adaptée, enchaînements clairs, cohérence d'ensemble). »

→ dictée à l'adulte.

**En CP :** « Concevoir et écrire collectivement avec l'aide du maître une phrase simple cohérente puis plusieurs. »

Cette séquence va amener les élèves à s'inscrire dans un projet d'écriture à plusieurs à travers la création d'un kamishibai pastiche. Pour cela, ils devront respecter les contraintes du texte source (*Le géant aux grandes dents*) et chercher à donner de la cohérence à leur production.

Les séances de production d'écrits se déroulent sur 2 jours. Pendant que la maîtresse travaille avec un groupe d'élèves (GS et CP mélangés), les autres sont en autonomie ou avec l'ATSEM. Le lendemain, on inverse les groupes. Ces séances sont en liaison avec celles de lecture, toujours sur 3 semaines.

### Semaine 1

#### Séance 1 : présentation du projet



La maîtresse explique aux élèves qu'ils vont devoir écrire une histoire comparable à celle du *Géant aux grandes dents*, avec un héros qui a aussi un problème à résoudre. ▶▶



## ► Objectifs

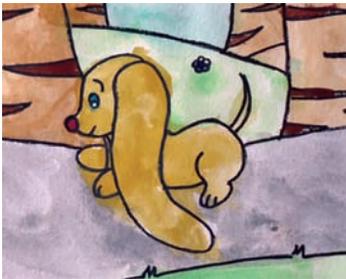
- Permettre à chacun de s'inscrire dans l'échange et de comprendre ce qui est attendu.
- Communiquer une idée par une écriture phonétiquement correcte (CP) ou par dictée à l'adulte (GS).

## Déroulement

En prenant appui sur les éléments dégagés dans le cadre de la séance 2 de lecture, les élèves devront inventer un personnage principal ayant un défaut qui pourrait expliquer sa mise à l'écart. Chacun fera ses propositions oralement (GS) ou par écrit (CP) avant que l'on décide collectivement du personnage qui sera le héros du kamishibai collectif.

*On veillera à ce que tous les enfants participent, et surtout les plus timides.*

Dans notre exemple, après discussions, le choix s'est porté sur Eliot, un petit chien aux (trop) longues oreilles.



*Eliot, personnage principal de l'histoire écrite par une classe de GS-CP, illustré par Chadia Loueslati.*

## Séance 2 : écriture d'un épisode

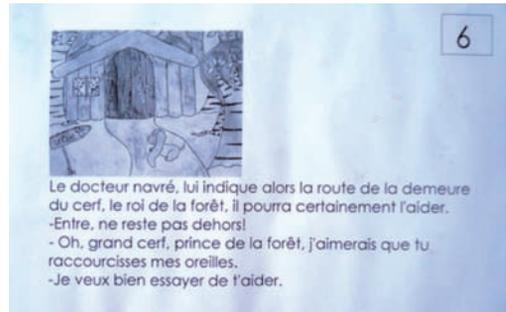
### Objectif

- Produire un nouvel épisode en transposant le déroulement type d'une unité du récit avec les éléments retenus en fin de séance 1.

## Déroulement

La classe est divisée en groupes, chargés d'écrire chacun (en dictée à l'adulte) un scénario différent où le chien Eliot va chercher de l'aide, en s'inspirant de la structure de l'épisode du Gnimono dans *Le géant aux grandes dents*.

Lors de la relecture, on utilisera une affiche récapitulative du type de celle réalisée lors de la séance 3 de lecture.



*Exemple de situation imaginée par les enfants et remise en forme par la maîtresse.*

## Semaine 2

### Séance 3

#### Phase collective orale

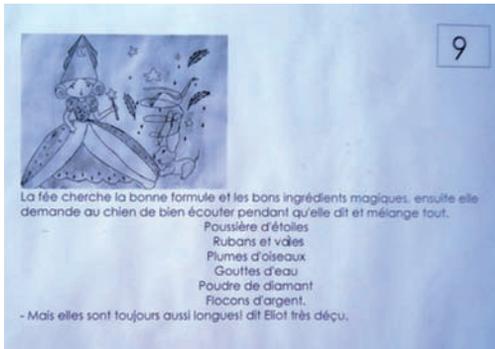
Les élèves seront invités à :

- Lister les ingrédients d'une recette magique.
- Chercher ceux qui riment avec les ingrédients utilisés par la sorcière de l'album source.

#### Phase par groupe, en dictée à l'adulte

Les élèves produiront un texte répondant à des contraintes d'écriture précises (rimes, ingrédients).

Une discussion permettra ensuite de retenir la recette qui sera proposée par l'un des personnages du kamishibai.



**Exemple de recette.**

### Séance 4 : recueil des informations manquantes

#### Phase orale collective

En prenant appui sur les séances 6 et 7 de lecture, les élèves devront trouver les éléments manquant à l'écriture du kamishibai : le lieu où se déroule l'histoire, la situation finale, la morale.

### Semaine 3

### Séance 5 : mise en ordre du texte

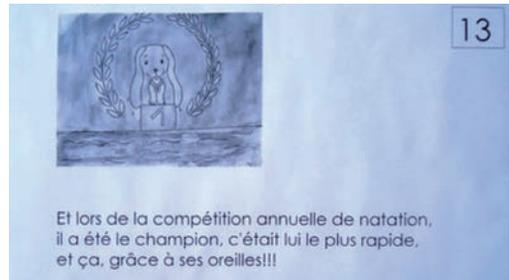
#### Matériel

- Affichage collectif comme appui.
- Les différents épisodes écrits par les élèves sur des feuilles A3 (avec des dessins comme indices pour les non-lecteurs).

#### Phase collective

Les élèves seront invités à :

- Trouver le début et la fin de l'histoire.
- Faire un choix quant à l'ordre des aides apportées au héros.



**Exemple de fin choisie par les élèves.**

### Eliot, le chien aux longues oreilles

1. Eliot est un chien aux très longues oreilles qui vit dans la forêt des merveilles.
2. Eliot est très triste parce que tout le monde se moque de lui. En effet, lorsqu'il marche ou qu'il court, il se prend les pattes dans ses oreilles, malgré lui.
3. Pour éviter les moqueries, Eliot décide de s'entraîner chaque après-midi. Mais un jour, il se blesse aux oreilles et a très mal.
4. Malgré ses douleurs, Eliot part chercher de l'aide chez Rusé le docteur. Il arrive devant le cabinet de Rusé.  
 – Qu'est-ce qui t'amène, le chien ?  
 – Bonjour, Rusé, je viens te voir car je me suis fait mal aux oreilles en trébuchant près de l'abreuvoir.  
 – Allons voir ça.  
 – J'aimerais surtout que tu trouves une solution pour les rétrécir.  
 – Il faut d'abord te soigner.
5. Rusé nettoie ainsi la plaie puis, pour que les oreilles d'Eliot ne le gênent plus, il en fait un gros nœud. Seulement, le nœud ne tient pas et les oreilles retombent aussitôt.
6. Le docteur, navré, lui indique alors la route de la demeure du cerf, le roi de la forêt, qui pourra certainement l'aider.



- – Entre, ne reste pas dehors !  
– Oh, grand cerf, prince de la forêt, j'aimerais que tu raccourcisses mes oreilles.  
– Je veux bien essayer de t'aider.
- 7.** Le cerf prend les oreilles et fait une queue de cheval, mais l'élastique éclate. Il essaye encore une seconde puis une troisième fois mais l'élastique éclate encore et encore. Il n'en a pas qui soit assez solide.
- 8.** Désolé, le cerf indique alors le chemin de la chaumière de la jolie fée Claire.  
– Que veux-tu ?  
– Je voudrais que tu raccourcisses mes oreilles, si c'est possible.
- 9.** La fée cherche la bonne formule et les bons ingrédients magiques, puis elle demande au chien de bien écouter ses paroles pendant qu'elle mélange tout.  
*« Poussière d'étoiles  
Rubans et voiles  
Plumes d'oiseaux  
Gouttes d'eau  
Poudre de diamant  
Flocons d'argent. »*
- 10.** « Mais elles sont toujours aussi longues ! », dit Eliot, très déçu.  
– Demande-leur de s'enrouler !  
Le chien s'exécute, et hop, les deux oreilles forment des rouleaux comme des bigoudis !
- 11.** À présent, Eliot peut tout faire avec ses oreilles, et même voler comme un oiseau : il ne trébuche plus, il est le plus rapide.
- 12.** On ne se moque plus de lui, il gagne les courses.
- 13.** Et lors de la compétition annuelle de natation, il a été le champion, c'était lui le plus rapide, et tout cela, grâce à ses oreilles !

de mettre le texte des élèves en images. Les enfants ont peint les pages à la peinture à l'eau lors de séances d'arts plastiques.

Pour ce projet, nous avons également bénéficié de l'aide d'un papa qui a préparé un butaï au format A4 pour tous les enfants : ils ont donc peint chacun leur kamishibai et décoré leur propre butaï.

## Présentation de l'histoire

Les enfants pourront lire le kamishibai qu'ils ont créé devant d'autres enfants de la classe ou de l'école.

## En conclusion

Un tel travail a été très enrichissant pour les élèves, les plus timides ont osé s'exprimer derrière le kamishibai et ils ont appris à mieux parler (reformuler, utiliser des connecteurs...). Ils ont appris à écrire une histoire (en utilisant une structure similaire à celle de l'album référent) et à faire des rimes.

Un bilan très positif qui témoigne, s'il en était besoin, que le kamishibai est un outil précieux ! ■

**Bénédicte Carboneill  
et Valérie Weishar-Giuliani**

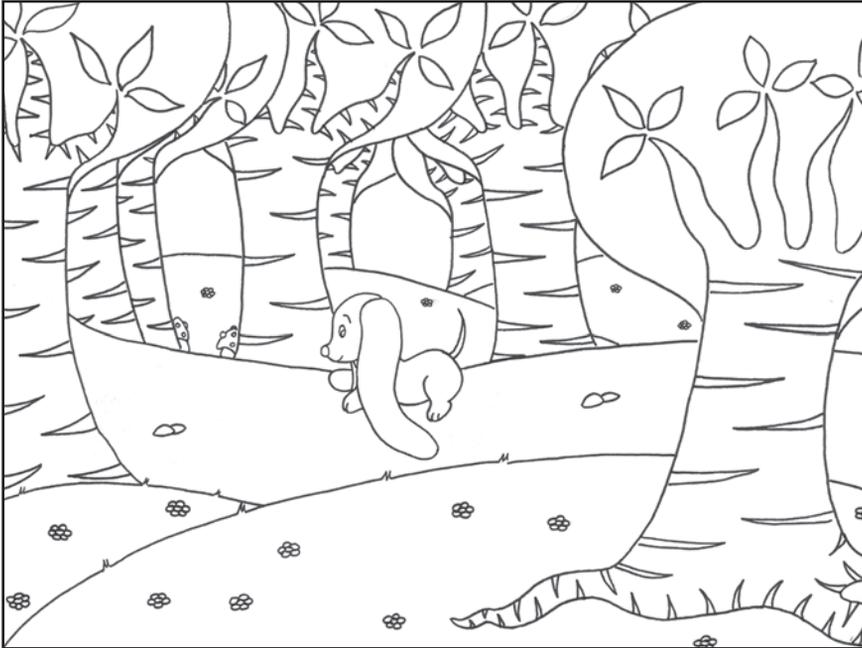
**Pour commander l'album et/  
ou le kamishibai du Géant aux  
grandes dents :**  
[www.editionsdupasdelechelle.com](http://www.editionsdupasdelechelle.com)

## Les illustrations

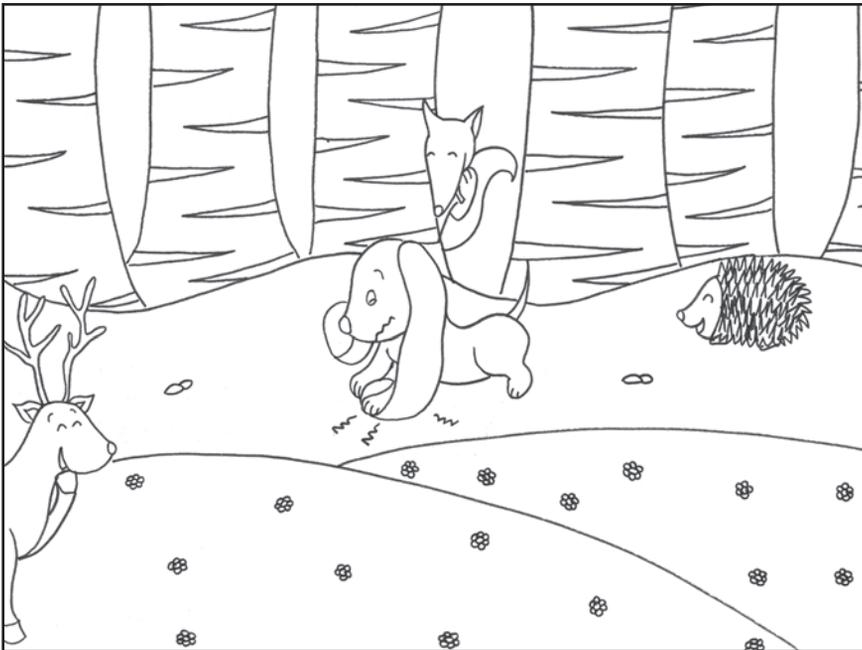
Pour les illustrations, nous avons fait appel à l'illustratrice Chadia Loueslati (cf. annexe p. 111 à 117) qui a accepté

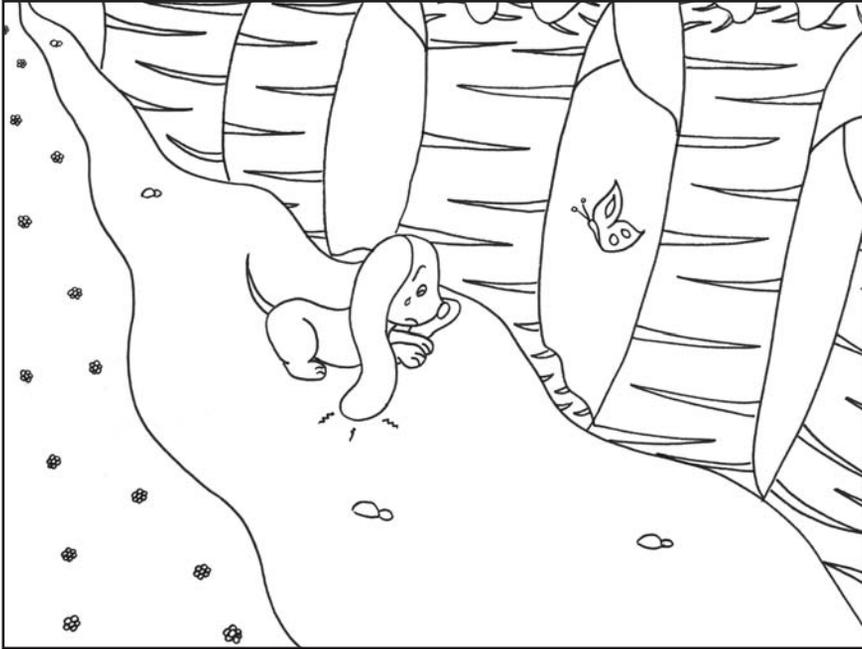
## Annexe : le kamishibai d'Eliot

1



2

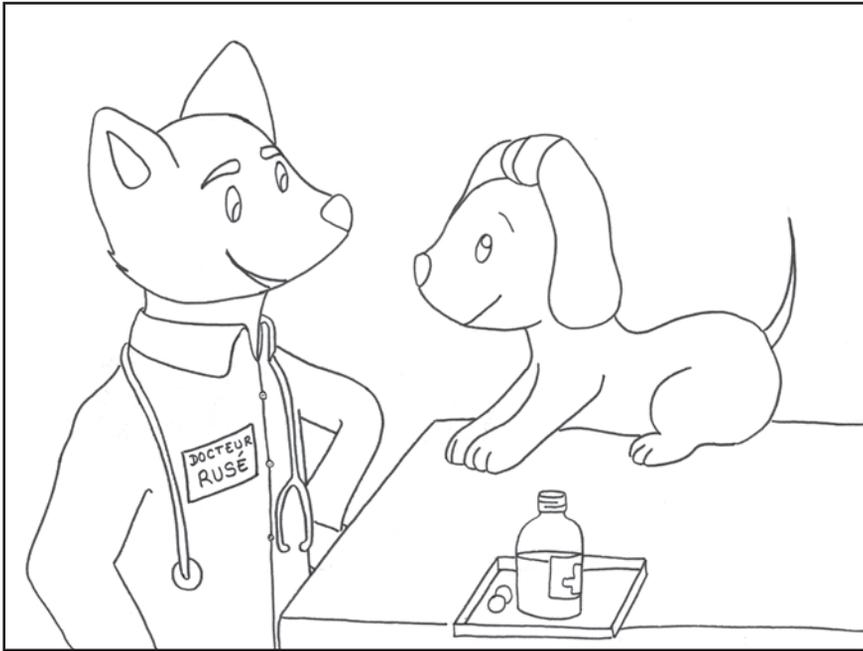




3



4



5

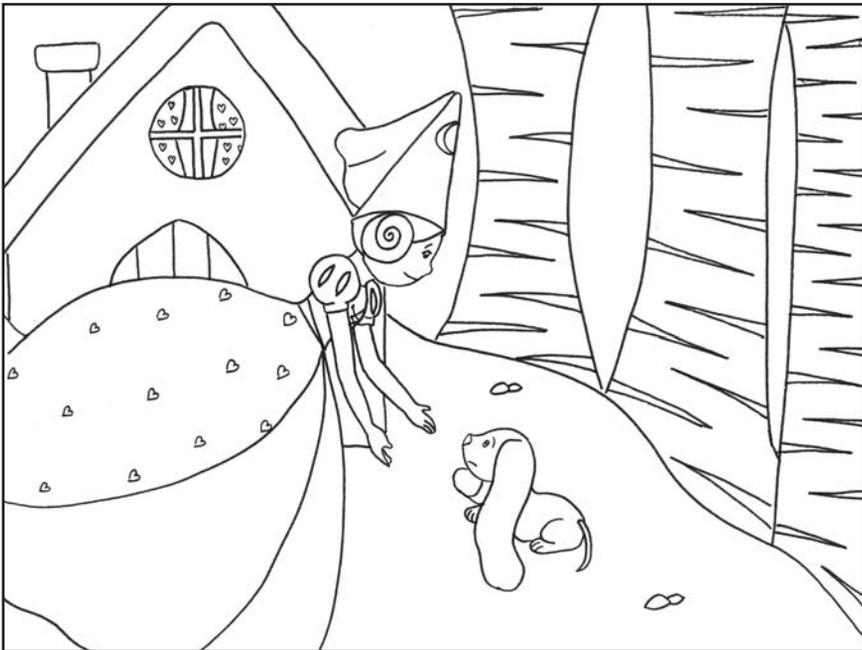


6



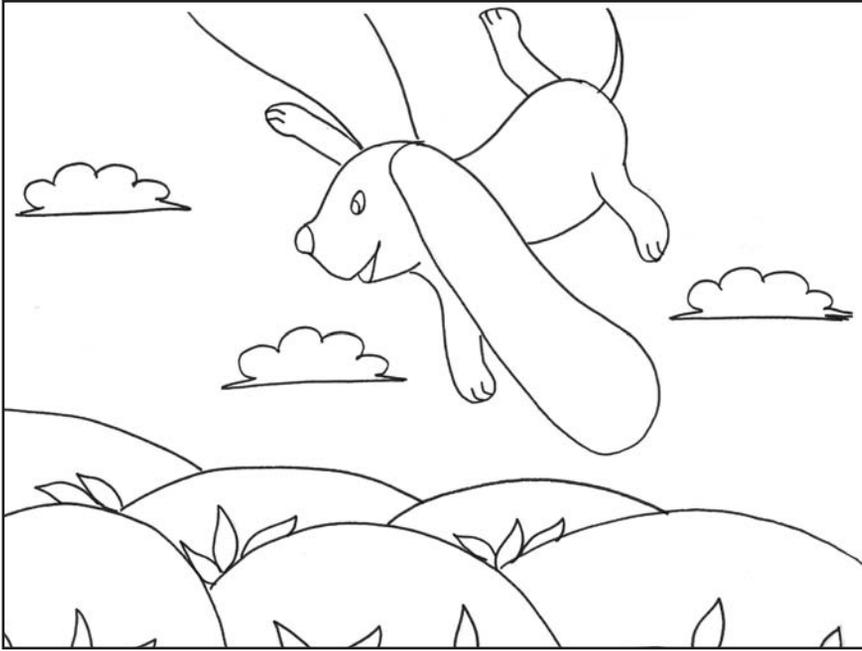


7

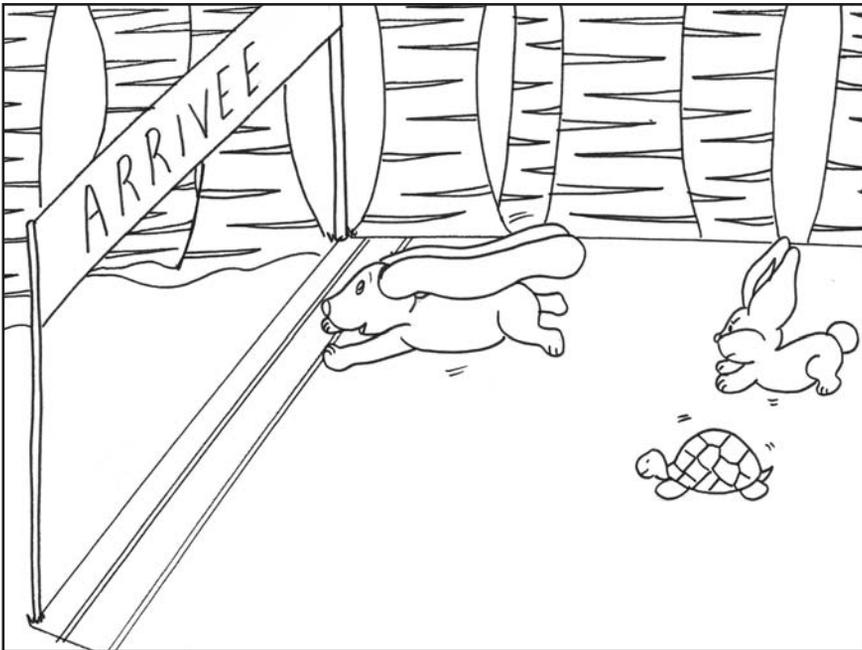


8

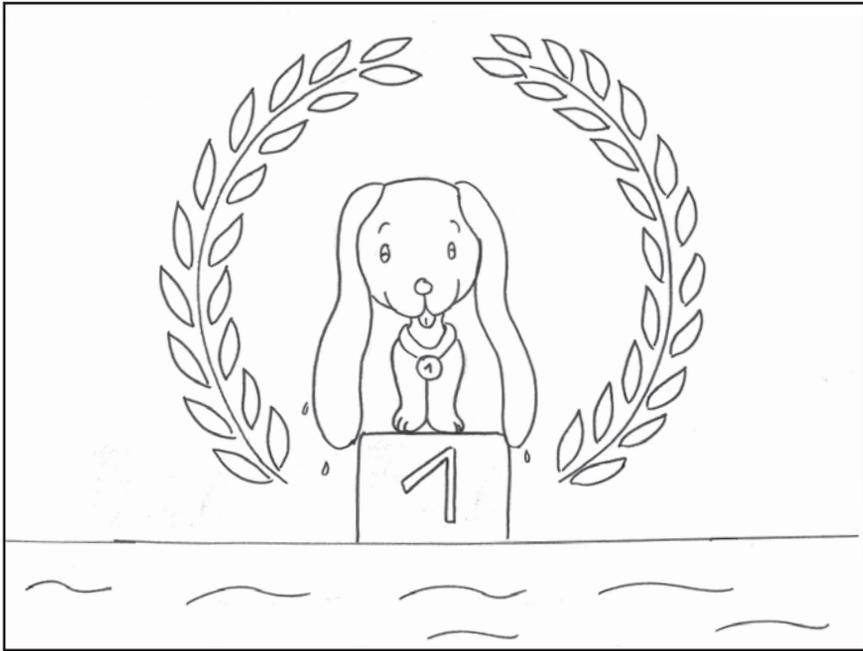




11



12



© Chadia Louestali

### Utilisation des 13 planches du kamishibai d'Eliot

Vous pouvez utiliser les 13 planches de l'histoire d'Eliot pour créer un kamishibai :

- Photocopier les 13 planches (p. 111 à 117) si possible au format A3 ou, mieux, 28 x 38 cm.
- Présenter les illustrations aux enfants (réunis en petits groupes).
- Leur demander d'imaginer l'histoire de ce petit chien aux longues oreilles (en dictée à l'adulte). Cela se fera sur plusieurs séances et, si possible, en petit groupe : chaque groupe rebondira sur ce que le précédent aura imaginé.
- Lorsque l'histoire est terminée, présenter la véritable histoire d'Eliot : quelles sont les différences ?, les points communs ?
- En arts plastiques, demander aux GS de peindre (ou colorier aux feutres fins) les différentes planches.



- Saisir le texte à l'ordinateur et le placer au dos des planches.
- Lorsque le kamishibai est terminé, le plastifier et le présenter aux élèves.