

Date de publication



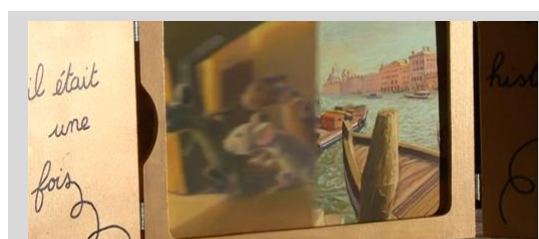
Le 21^{ème} Lieu d'art et de culture est une plateforme virtuelle initiée par l'académie Nancy-Metz, en lien avec les partenaires institutionnels. Elle invite au croisement des disciplines et des domaines pour la mise en œuvre de projets. Élèves, parents et professeurs, sont invités à explorer les ressources et valoriser les projets réalisés à l'adresse : ce.21emelac@ac-nancy-metz.fr.



A toi de créer

Les propositions de la Cité musicale-Metz pour créer des kamishibai (Littéralement, **Kamishibai** signifie «art dramatique sur papier».)

Le **kamishibai** permet de raconter des histoires en favorisant l'apprentissage de la lecture, de l'écriture, de l'expression orale et artistique. Il engendre communication et coopération entre les créateurs du **kamishibai**, mais aussi entre les créateurs et leurs spectateurs lors de la restitution.



Kamishibai réalisé par les élèves du collège SOUHAIT à Saint-Dié-des-Vosges.

Créer un **kamishibai** présentant un instrument de musique en l'illustrant musicalement :

- Choisis un instrument de musique
- Recherche les caractéristiques de cet instrument
- Recherche le répertoire dans lequel cet instrument est utilisé
- Écris le texte correspondant
- Illustre le texte par des planches
- Réalise une restitution : pour ta famille en direct, pour tes amis, tes enseignants, ... en te filmant (attention, respecte bien les règles de la diffusion et du droit à l'image)

Pense à partager ta production au ce.21emelac@ac-nancy-metz.fr

Pars à la découverte

Qu'est-ce qu'un kamishibai ? D'où vient-il ?

Dès le XII^{ème} siècle, les moines bouddhistes japonais ont utilisé ce moyen de narration visuelle dans les temples. Ils utilisaient alors des parchemins.

Au début des années 1920, en raison de la crise économique au Japon, de nombreuses personnes sont devenues [Gaito Kamishibaiya](#). Les [Gaito Kamishibaiya](#) emmenaient leur **butai** (« petit théâtre portatif, sorte de castelet ») de village en village sur leurs vélos, pour raconter des histoires aux enfants. En échange, ils recevaient quelques pièces en remerciement de leur travail de conteur.



Kamishibai ; Bibliothèque Ville de Paris

Quand ils arrivaient dans un village, les [Gaito Kamishibaiya](#) faisaient claquer un instrument appelé **Hyoshigi** (une sorte de bâton en bois) pour attirer l'attention des enfants.

- La Cité musicale-Metz propose des *kamishibai* qui présentent des instruments de l'orchestre et aide à faire découvrir le répertoire de ces instruments :
- kamishibai de la flûte : https://youtu.be/U1tfq_NmmvY
- kamishibai du cor : <https://youtu.be/LO7MtioekIU>
- kamishibai du violon : https://www.youtube.com/watch?v=S_Z6NNPEg5w
- kamishibai du hautbois : <https://youtu.be/BDDh4Hc4Do8>
- kamishibai du violoncelle : <https://www.youtube.com/watch?v=7f0UOKL9tyA>
- kamishibai de la clarinette : https://www.youtube.com/watch?v=fDm5K_hEt48

Un extrait d'ouvrage de la Bibliothèque Nationale de France sur le kamishibai :
http://cnlj.bnf.fr/sites/default/files/revues_document_joint/PUBLICATION_2849.pdf

Un extrait de l'émission *Les Maternelles* sur FRANCE 5 consacrée au kamishibai :
<https://www.youtube.com/watch?v=kvFn936CP5s>

Comment ça fonctionne ?

Un kamishibai se compose de plusieurs planches cartonnées numérotées qui racontent une histoire. Chaque planche représente :

- au recto l'illustration d'un épisode du récit.
- au verso le texte correspond à l'illustration.

=>NB : attention à bien veiller à l'ordre des planches qui est particulier : voici un exemple d'organisation d'un **kamishibai** comportant 6 planches (1 page de couverture et 5 pages pour l'histoire) :

Côté spectateur

Planche 1 Image de la couverture
Planche 2 Image 1
Planche 3 Image 2
Planche 4 Image 3
Planche 5 Image 4
Planche 6 Image 5

Côté narrateur

Texte pour l'image 1
Texte pour l'image 2
Texte pour l'image 3
Texte pour l'image 4
Texte pour l'image 5
Texte d'introduction pour la couverture

Pour préparer la narration de l'histoire, il faudra ranger les planches de 1 à 6 ; l'image de la planche 1 étant visible des spectateurs, et le texte de la planche 6 visible du narrateur.

Le plus simple est de préparer des bandes de papier avec le texte de l'histoire et de les coller au dos des planches correspondantes une fois les illustrations terminées.

Les planches sont toutes disposées dans la glissière latérale du butai, dans l'ordre de leur numérotation, de manière chronologique.

En ouvrant les volets du butai le public découvre les illustrations tandis que le narrateur lit le texte en faisant défiler les planches les unes après les autres sous les yeux des spectateurs.



Zoom sur...

A l'École, la Nuit de la lecture est un temps suspendu au milieu de l'année scolaire. Élèves et enseignants se réunissent pour partager le plaisir de lire. L'espace de la classe est bousculé, les tables poussées, les lumières tamisées. Les élèves invitent les adultes à découvrir leurs textes, des textes d'auteurs.

Lecture à voix haute, textes chuchotés, partagés, écrits... La Nuit de la lecture est un temps fort inscrit au cœur de l'éducation artistique et culturelle (EAC).

Mise en œuvre en janvier, elle permet aux élèves de partager leur engagement dans l'EAC, leurs recherches avec leurs pairs et les adultes. La présentation en petits groupes facilite la prise de parole, les échanges et développe l'oral, la mise en voix.

Toutes les disciplines peuvent contribuer, à partir du travail réalisé dans le temps des enseignements. La présence du chef d'établissement, des adultes de l'établissement et, lorsque les conditions le permettent, d'autres adultes est une reconnaissance précieuse.

Reportage France 3 LORRAINE sur La Nuit de la Lecture au collège Val de Seille de Nomeny (54) avec une mise en œuvre du Kamishibai : https://www.youtube.com/watch?v=Dx_ehf8KPsQ

Les modules de formation M@gistère de l'Académie de Nancy-Metz pour la mise en œuvre de la Nuit de la Lecture : <https://magistere.education.fr/ac-nancy-metz/course/view.php?id=6467>

Un scénario pédagogique autour de la création de kamishibai en classe de 6^{ème} : https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Mediatheque/48/9/Europeana_Scenario_Kamishibai_web_997489.pdf

En dernière page, le tableau présentant la dimension culturelle des disciplines pour faire rayonner la création de Kamishibai au niveau pluridisciplinaire et fédérer ainsi les enseignements dans cette démarche de création.

HISTOIRE -GEOGRAPHIE

-Connaître les caractéristiques des récits historiques et des descriptions employées en histoire et en géographie, et en réaliser,
-EPI possibles sur le paysage et le patrimoine.
-EPI possibles autour de la manière dont les arts rendent compte de la montée du pouvoir royal et sont stimulés par elle.
En fonction du thème du kamishibai : Exemple : En lien avec les sciences de la vie et de la Terre, la physique -chimie et la technologie. - Les risques et le changement climatique global. - Thème 3 de la classe de 5e, « Comment s'adapter au changement global ? ».

SCIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE

-En lien avec les arts plastiques, la géographie, le français. - Arts et paysages, la reconstitution des paysages du passé dans l'art et dans la littérature. -En lien avec les arts plastiques, l'éducation musicale, la physique-chimie. - Sens et perceptions, fonctionnement des organes sensoriels et du cerveau, relativité des perceptions ; jardin des cinq sens ; propagation de la lumière, couleurs ; défauts de vision et création artistique.

SCIENCES PHYSIQUES

-Planifier une tâche expérimentale, organiser son espace de travail, garder des traces des étapes suivies et des résultats obtenus.
-En lien avec les arts plastiques, les sciences de la vie et de la Terre, les mathématiques. - Lumière et arts : illusion d'optiques, trompe l'œil, camera obscura, vitrail (de la lumière blanche aux lumières colorées). -En lien avec les arts plastiques, l'histoire des arts, le français. - Chimie et arts : couleur et pigments, huiles et vernis, restauration d'œuvres d'art.

TECHNOLOGIE

Participer à l'organisation de projets, la définition des rôles, la planification (se projeter et anticiper) et aux revues de projet.
-Les règles d'un usage raisonné des objets communicants respectant la propriété intellectuelle et l'intégrité d'autrui.
En lien avec les arts plastiques, l'éducation musicale, le français, les mathématiques.- mise en relation de la culture artistique et de la culture scientifique et technique, notamment par le biais de la question du design et de l'ergonomie.

MATHEMATIQUES

Les mathématiques ont toute leur place dans les enseignements pratiques interdisciplinaires qui contribuent à faire percevoir aux élèves leur dimension créative, inductive et esthétique et à éprouver le plaisir de les pratiquer.

FRANÇAIS / LANGUES ET CULTURES DE L'ANTIQUITE

-Savoir raconter une histoire (- résumés, narrations orales, entraînement aux techniques narratives ; - enrichissement lexical en lien avec les autres activités menées en lecture, écriture, étude de la langue.)
-Exemple : 5^{ème} : Imaginer des univers nouveaux – découvrir des textes et des images relevant de différents genres et proposant la représentation de mondes imaginaires, merveilleux ou utopiques ; - être capable de percevoir la cohérence de ces univers imaginaires ; - apprécier le pouvoir de reconfiguration de l'imagination et s'interroger sur ce que ces textes et images apportent à notre perception de la réalité.
-Mise en perspective interdisciplinaire, qui peut aboutir à des créations plastiques, musicales, théâtrales, etc., mais aussi à des travaux en histoire ou en sciences par exemple.
-Mise en voix et théâtralisation. Exploiter des lectures pour enrichir son écrit. Mobiliser des références culturelles pour interpréter les textes et les créations artistiques et littéraires et pour enrichir son expression personnelle.

PROJET : Kamishibai CYCLE 4

LANGUES VIVANTES

-Écrits de genres textuels variés (bulletin d'information, fait divers, chanson, scène d'une pièce de théâtre, court récit, mode d'emploi, didacticiel...)
-Niveau A1 - Lire à haute voix et de manière expressive un texte bref après répétition (un court texte dialogué, un bref discours de bienvenue, un court texte fictif, informatif).
-Culture et création artistiqueEn lien avec les arts plastiques, le français, l'histoire et la géographie. -Courants et influences interculturelles, les langages artistiques, les œuvres patrimoniales et contemporaines.

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE / EDUCATION AUX MEDIAS / HISTOIRE DES ARTS

-Le programme d'histoire des arts propose de nombreux points d'articulation entre les littératures, les arts plastiques et visuels, la musique, l'architecture, le spectacle vivant ou le cinéma.

ARTS PLASTIQUES

-Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique. - Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.
- Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.
Exemple : La représentation ; images, réalité et fiction
-Production, utilisation et analyse des images de divers natures et statuts, fixes et mobiles (opérations plastiques, composition, cadrage, montage, point de vue, etc.).
-Le corps et l'espace : la relation du corps à la production artistique : spectacle vivant, danse, cirque, théâtre, performances, etc.

EDUCATION MUSICALE

-Recherche d'œuvres et élaboration d'une « playlist » répondant à un ensemble de critères.
-Réalisation de courtes créations (voix, sources sonores acoustiques et électroniques diverses),
-Contribuer à l'élaboration collective de choix d'interprétation ou de création.

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Culture et création artistiqueEn lien avec l'éducation physique et sportive, le français, l'éducation musicale. Présentation, mise en scène, appropriation de l'espace : comment valoriser une production, rendre compte de son travail, transmettre à un public...