

FAMOUS KAMISHIBAI

Objectifs pédagogiques

Culture scientifique

Imagination et créativité

Expression

Élocution et écoute

Modalités de l'activité

7-12 ans

Dans la classe

Travail de groupe

Matériel nécessaire

- Plusieurs planches de carton
- Une règle
- Un mètre
- Un crayon de papier
- Un feutre
- Du scotch
- Un pistolet à colle
- Bâtons de colle
- Des ciseaux
- Un cutter



Ressources imprimables jointes

Aucune ressource spécifique n'est nécessaire pour mener cette activité. Vous pouvez imprimer si vous le souhaitez :

- Les étapes de fabrication
- L'exemple des planches illustrées

Actes

Acte 1 : Construire un Butai

Acte 2 : Les scientifiques dans l'histoire

Difficulté et niveau scolaire ciblé

Facile

Primaire

Début du secondaire



Résumé de l'activité

L'activité « Famous Kamishibai » est un projet artistique de long terme qui offre aux élèves la possibilité de découvrir et de créer un Kamishibai, un théâtre de papier portable d'origine japonaise. Cette activité permet aux élèves et aux enseignants de devenir des conteurs hors pair grâce à la création de planches illustrées. Elle vise à développer les compétences oratoires et les capacités de narration des enfants comme des adultes.

Dans notre proposition pédagogique, les élèves exploreront la vie de scientifiques célèbres et moins connus qui ont apporté une contribution significative à l'histoire grâce à leurs découvertes. L'activité se compose de deux parties principales : la construction du kamishibai et la création d'histoires avec des planches illustrées. L'objectif est de fournir aux élèves une culture scientifique, en améliorant leur compréhension des contributions scientifiques à travers l'histoire et en favorisant la curiosité et l'intérêt pour la science dès le plus jeune âge. Cette activité permet de développer une gamme de compétences, telles que la communication, la créativité, la recherche d'informations, l'imagination et la collaboration, ainsi que d'aborder les bases de la narration.

« Famous Kamishibai » est un projet original et enrichissant qui plonge les élèves dans l'histoire des sciences de manière ludique et interactive.

Séquençage de l'activité



ACTE 1 : CONSTRUIRE
UN BUTAI



ACTE 2 : ILLUSTRER LA
VIE DES SCIENTIFIQUES



Kamishibai - Une technique de narration japonaise

Kamishibai, ou « théâtre d'images », signifie littéralement « pièce de théâtre en papier ». Il s'agit d'une technique de narration d'origine japonaise basée sur des images affichées dans un petit théâtre en bois (à l'origine) ou en carton à trois ou deux portes appelé butai (舞台, signifiant littéralement « scène »). Les planches de carton, illustrations du kamishibai, racontent une histoire où chaque image présente un épisode du récit. Le recto du tableau, face au public, est entièrement recouvert par l'illustration, tandis que le verso est réservé au texte, très lisible, avec une image miniature (une vignette) en noir et blanc reproduisant le dessin vu par les spectateurs. Les planches illustrées sont insérées dans la glissière du butai. Une fois ouverts, les deux rabats latéraux orientés vers l'avant maintiennent l'objet en équilibre. Le dos est évidé pour que le conteur puisse lire le texte. Le butai est posé sur une petite table, mais à l'origine il se trouvait à l'arrière d'un vélo. La technique de narration kamishibai peut facilement être utilisée dans toutes sortes de lieux communautaires (bibliothèques, écoles, hôpitaux, prisons, maisons de retraite). Il est utile pour enseigner l'alphabétisation, lire des images, apprendre à lire à haute voix et créer et écrire des histoires pour les enfants.



L'art du Kamishibai à travers les âges

L'art du Kamishibai trouve ses premières origines dans les temples bouddhistes japonais, où les moines bouddhistes à partir du 8ème siècle utilisaient les emakimono ("rouleaux d'images") comme supports picturaux pour raconter leur histoire. Après un long sommeil, il renaît à la fin du XIXe siècle avec l'avènement du cinéma au Japon, mais ce n'est qu'en 1923 qu'apparaît le premier kamishibai pour enfants, intitulé La Chauve-souris dorée (Ōgon Bat) et inspiré des mangas (mot faisant à l'origine référence aux croquis burlesques créés par le peintre Hokusai au XVIIIe siècle). Les années 1950 sont considérées comme l'âge d'or du kamishibai, avec près de 50 000 conteurs dans tout le Japon. Ōgon Bat était l'un des personnages les plus populaires et de nombreuses histoires le mettant en scène ont été créées par divers auteurs. Plusieurs grands mangakas ont fait leurs débuts avec le kamishibai, comme Shigeru Mizuki, Gōseki Kojima ou Sampei Shirato. À l'époque, le kamishibai était parfois appelé gageki (画劇), « théâtre illustré ». Depuis les années 1970, le kamishibai s'est répandu dans le monde entier (Suisse, France, Hollande, Belgique, États-Unis), en s'adaptant aux cultures des pays d'accueil. En tant que technique de narration, le kamishibai permet de proposer des spectacles peu coûteux basés sur un dispositif léger. Un certain nombre de compagnies professionnelles de théâtre et de marionnettes proposent des spectacles utilisant la technique du kamishibai, combinant par exemple les techniques du kamishibai et du théâtre d'ombres.

Source : Wikipédia





Résumé de l'activité - Acte 1 : Construire un Butai

Avant de commencer la construction du butai qui accueillera vos planches, vous pouvez réaliser une courte introduction en présentant aux élèves l'art du kamishibai (en leur montrant un kamishibai d'ores et déjà réalisé ou en projetant des vidéos explicatives ou des exemples illustrant son utilisation).

Au préalable, cherchez et réunissez l'ensemble des matériaux nécessaires pour vos élèves pour qu'ils puissent construire les différents kamishibai (cartons, colle, feutres, peinture, etc.)

Ensuite, vous pourrez commencer la construction d'un butai en classe. Cela peut nécessiter plusieurs séances avec vos élèves. Vous pouvez vous référer à notre mode d'emploi ou trouver facilement d'autres ressources en ligne. L'idéal serait de prédécouper certains morceaux en amont pour les plus petits afin de faciliter la construction.

Dans cette activité, vous pouvez former des groupes de 3 à 4 élèves afin de répartir le travail de construction, et par la suite, de créer les histoires autour des scientifiques célèbres (acte 2) en groupe.



Choix artistiques sur les décors et les motifs



Durée de l'acte : 2 heures



Mathématiques et Logique



Créativité et imagination

Phases de l'activité

- 1 Introduire et présenter ce qu'est l'art du Kamishibai, montrez des ressources inspirantes et expliquez le but de la séance.
- 2 Constituer des groupes de 3 à 4 élèves et distribuez le mode d'emploi pour la construction du butai.
- 3 Distribuer les différents matériaux nécessaires que vous aurez préparé au préalable pour la phase de construction.
- 4 Accompagner les élèves sur les différentes étapes.



Objectifs pédagogiques

Cette activité offre de nombreux avantages pour les élèves. Elle suscite leur engagement et leur motivation, tout en leur permettant de découvrir une autre culture et de développer leur créativité. Les élèves peuvent concevoir des histoires basées sur des scientifiques, créer des illustrations et des décors uniques, exprimant ainsi leurs talents artistiques. De plus, la construction du kamishibai en groupe favorise l'acquisition de compétences collaboratives, l'inclusivité et le respect mutuel. Enfin, cette activité développe également les compétences manuelles, la résolution de problèmes et la pensée créative à travers la fabrication du butai en carton. Les élèves sont amenés à prendre des mesures précises, à réaliser un assemblage soigné et à résoudre les éventuels problèmes techniques qui se présentent.

Objectifs théâtraux

Les étudiants pourront développer leur créativité théâtrale en expérimentant leurs idées pour créer des décors captivants et une expérience théâtrale unique. Ils devront faire des choix artistiques originaux en sélectionnant des couleurs, des textures et des motifs qui reflètent leur univers. Le travail en équipe leur permettra de partager leurs idées et de prendre des décisions d'interprétation collectives. Enfin, à travers cette activité, ils développeront leurs compétences en communication en écoutant activement les autres membres de leurs équipes, en exprimant leurs opinions avec respect et en trouvant ensemble des solutions créatives. Ces compétences sont inestimables sur scène et dans la vie de tous les jours.











Compétences développées

- Créativité
- Expression artistique
- Collaboration
- Communication et écoute
- Résolution de problème
- Patience et persévérance
- Confiance en soi
- Technique et manuelle



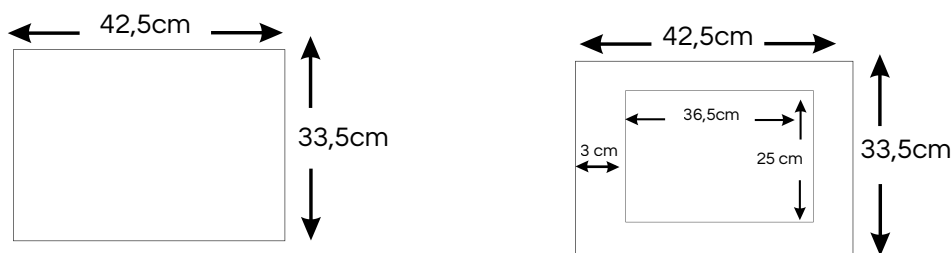
Mode d'emploi

1. Rassembler le matériel dont vous avez besoin

-  • Plusieurs planches de carton
-  • Une règle
-  • Un mètre
-  • Un crayon de papier
-  • Un feutre
-  • Du scotch
-  • Un pistolet à colle
-  • Bâtons de colle
-  • Des ciseaux
-  • Un cutter

2. Construire le panneau avant

Sur la première planche de carton, tracez un rectangle de 42,5 cm x 33,5 cm à l'aide d'une règle et d'un crayon. À partir de votre premier rectangle, situez vous à 3 cm et tracer un deuxième rectangle autour du premier de 36,5 cm x 25 cm. Une fois cette étape terminée, vous pouvez retracer sur les lignes à l'aide d'un feutre pour que ce soit plus visible.

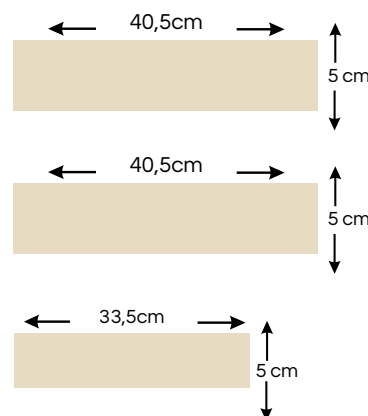


3. Construire le panneau arrière

Prenez votre deuxième planche de carton et répétez la première étape.

4. Construire les réglettes

Sur une autre planche de carton tracer deux grands rectangles 42 cm x 4 cm pour former les deux grandes réglettes. Puis, tracer un autre rectangle plus petit de 32,5 cm x 4 cm.

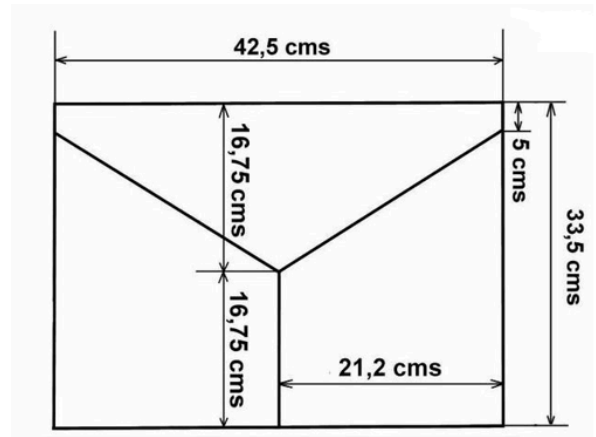




Mode d'emploi

5. Construire les portes

Sur une autre planche de carton, tracer un rectangle de 42 cm x 32,5 cm.

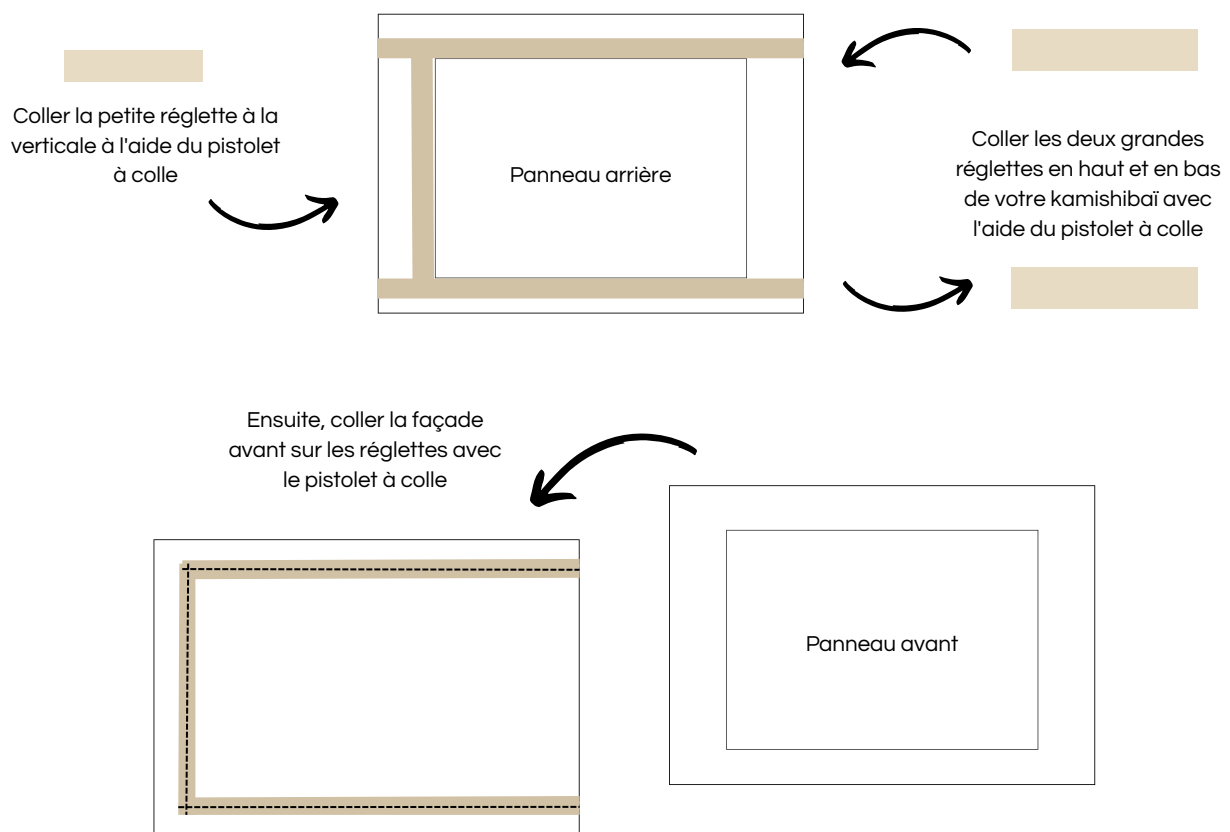


6. Découper

Découpez à l'aide d'un cutter et d'un ciseau toutes les pièces tracées.

7. Coller

Coller l'ensemble des pièces comme le schéma l'indique ci-dessous

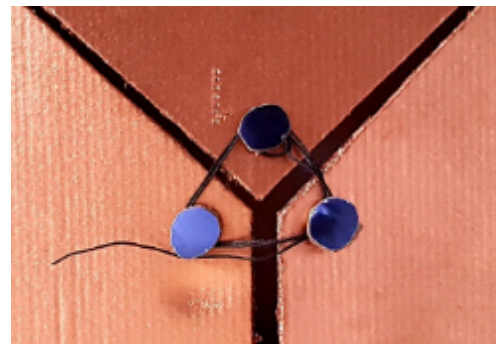




Mode d'emploi

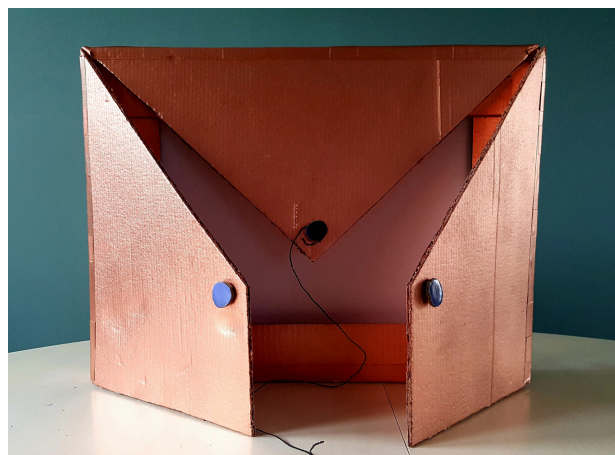
8. Créer le système de fermeture

Laissez libre votre imagination pour le système de fermeture. Dans notre exemple, nous avons découpé 3 petits ronds en carton que nous avons collé au pistolet à colle. Prenez de la ficelle que vous nouez définitivement à un seul rond. Pour refermer votre Kamishibai, entourez la ficelle sur les ronds. Autre possibilité : vous pouvez percer 3 trous et utiliser un gros ruban pour refermer votre Kamishibai.



9. Habiller son butai

Vous êtes libres d'habiller votre Kamishibai comme vous le souhaitez : peinture, collage, décollage... tout est possible !





Résumé de l'activité - Acte 2 : Illustrer la vie des scientifiques

Maintenant que les butaï sont prêts, il est temps de passer à la deuxième activité : raconter l'histoire des scientifiques à travers l'art du kamishibaï. Pour le bon déroulement de cette activité vous avez à votre disposition deux possibilités :

- Faire par vous mêmes le choix des scientifiques dont vous souhaitez aborder le travail dans la classe. Répartissez les dans les différents groupes et laissez les élèves effectuer les recherches biographiques et scientifiques nécessaires.
- Ou laisser les élèves choisir par eux-mêmes et par conséquent effectuer des recherches sur des scientifiques hommes ou femmes peu connus et décider au sein du groupe lequel / laquelle choisir.

En fonction de l'âge de vos élèves, vous pourrez ainsi adapter cette activité.

Dans ce second acte, les élèves auront l'opportunité de découvrir et de célébrer les contributions remarquables de scientifiques souvent oubliés dans les manuels scolaires et de mettre en lumière les femmes qui ont marqué l'histoire des sciences. À travers la magie du kamishibaï, les élèves pourront raconter en tant que narrateur les histoires captivantes de ces scientifiques inspirants en utilisant des planches illustrées réalisées par leurs soins avec des textes narratifs engageants rédigés par les élèves. Ils auront l'occasion d'explorer les réalisations, les défis surmontés et les découvertes scientifiques de ces personnes souvent méconnues ou bien oubliés dans l'histoire.



Narrateur Conteur



Durée de l'acte : 3 heures



Culture scientifique



Créativité

Phases de l'activité

1

Sélectionner les scientifiques sur lesquels vous souhaitez travailler, en fonction du thème du cours ou d'un défi spécifique lié au développement des sciences (par exemple équité des genres en sciences, innovations à travers les âges...) et lancez les étudiants dans la phase de recherche pour sélectionner les informations les plus pertinentes. Ou laisser les choisir par eux-mêmes.

2

Demander aux élèves de dessiner l'histoire de leur scientifique sur des planches qui seront glissées dans le butaï pour illustrer leur histoire.

3

À partir des informations qu'ils ont souhaité retenir et de leurs illustrations, demandez-leur d'écrire l'histoire à la manière d'un conte de fées. Accompagnez-les durant cette étape. Cela peut notamment permettre d'aborder les structurations narratives du conte.

4

Laissez les s'entraîner, corriger et s'améliorer si nécessaire avant la représentation finale. Organiser si possible un showroom avec les parents pour créer du lien avec les familles !



Objectifs pédagogiques

Cette activité permet de sensibiliser les élèves à la diversité des contributions scientifiques tout en développant leurs compétences en recherche, en narration, en créativité artistique et en présentation. Les élèves sont encouragés à effectuer des recherches approfondies sur les scientifiques assignés à leur groupe ou ceux qu'ils choisissent. Ils doivent trouver des informations sur les biographies, les réalisations et les découvertes scientifiques de ces personnes en utilisant des sources sérieuses. En parallèle, les élèves vont pouvoir renforcer leurs compétences en écriture et en narration car ils sont amenés à créer des textes narratifs engageants pour accompagner les planches illustrées de leur kamishibai. Ils doivent organiser leurs idées, synthétiser leurs recherches de manière claire et cohérente, en utilisant un langage approprié et attractif. Cela développe leurs compétences en écriture créative et narrative. Cet objectif pédagogique est couplé à celui de développer leurs compétences d'expression orale et la prise de parole en public. En effet, ils seront amenés à raconter l'histoire du scientifique en question devant l'ensemble de la classe ce qui suppose une bonne éloquence en tant que conteur d'histoire.

Enfin, un autre objectif pédagogique découle de cette activité celle de la créativité artistique. En effet, les élèves devront illustrer des planches pour leur kamishibai pour accompagner leurs textes.

Objectifs théâtraux

Le kamishibai offre aux élèves la possibilité d'explorer différents éléments de l'expression corporelle et du jeu théâtral. En utilisant des gestes, des expressions faciales et des mouvements du corps, ils donnent vie aux personnages de l'histoire. De plus, ils travaillent leur voix et leur diction pour rendre les dialogues plus expressifs et explorent l'interprétation des personnages en se mettant dans leur peau. La présentation du kamishibai est considérée comme une performance théâtrale, ce qui permet aux élèves de gérer l'espace scénique et d'utiliser efficacement les éléments visuels. Lorsqu'ils travaillent en groupe, ils développent la collaboration théâtrale en coordonnant leurs actions. La prise de parole en public est également renforcée lors de la présentation du kamishibai, ce qui aide les élèves à gérer leur trac et à maintenir l'attention de l'auditoire. Enfin, le kamishibai encourage la créativité théâtrale en permettant aux élèves d'expérimenter des variations et d'ajouter des éléments pour enrichir l'expérience théâtrale de l'histoire.

Compétences développées

- Recherches d'informations
- Créativité artistique
- Rédaction
- Elocution et diction
- Narration
- Collaboration



Exemple : Katherine Johnson

Planche 1



Il était une fois une femme scientifique peu connue et pourtant, son histoire était celle d'une héroïne. Son nom était Katherine Johnson. Elle avait un esprit brillant et aimait plus que tout explorer les mystères de l'univers.

Planche 2

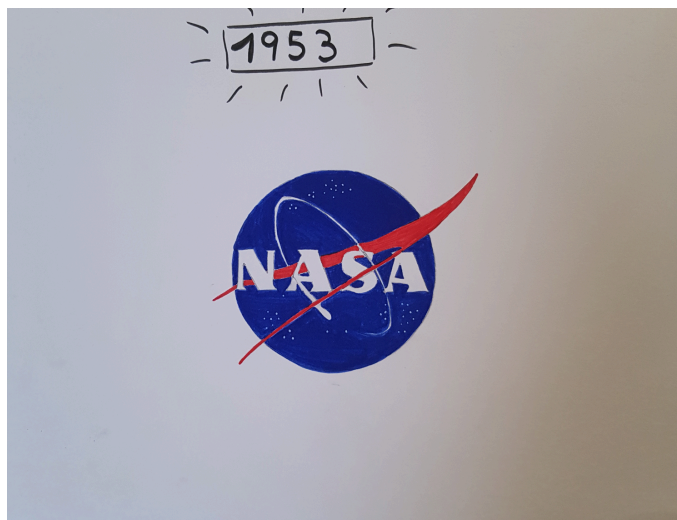


Née en 1918 dans une petite ville de Virginie aux États-Unis, Katherine Johnson est une fillette qui s'est très vite intéressée aux chiffres. Elle aimait compter tout ce qu'elle voyait autour d'elle : les marches qu'elle montait, les pas qu'elle faisait, les couverts sur la table... Absolument tout, c'était plus fort qu'elle ! Katherine était tellement douée en mathématiques qu'à l'âge de 10 ans, elle a été placée dans la classe des enfants de 14 ans. Elle avait l'impression d'être une étrangère parmi ses camarades plus âgés, mais cela ne l'a pas empêchée de continuer à apprendre et à s'épanouir. À 18 ans, Katherine a obtenu son diplôme universitaire spécialisé en mathématiques. Elle était tellement brillante que les scientifiques du pays ont vite entendu parler d'elle.



Exemple : Katherine Johnson

Planche 3



En 1953, Katherine a eu la chance de rejoindre la NASA en Virginie. Dès son premier jour, tout le monde a remarqué que Katherine était quelqu'un d'exceptionnel. Elle avait une mémoire incroyable et était capable de calculer des équations complexes en un clin d'oeil. Les gens la surnommaient même l'ordinateur humain ! Katherine a travaillé dur pour aider les astronautes dans leurs missions

dans l'espace. Elle a calculé la trajectoire des vaisseaux spatiaux, aidant les astronautes à voyager plus loin et plus vite que jamais auparavant. Grâce à son travail acharné et à son talent, Katherine est devenue l'un des membres les plus précieux de l'équipe de la NASA.

Planche 4

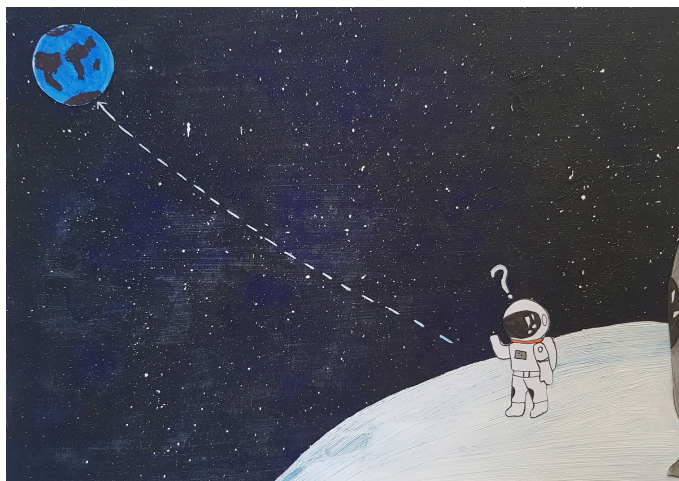


Ses calculs étaient si longs et si compliqués qu'elle avait besoin d'un grand tableau pour les écrire. Elle devait même monter sur une échelle pour commencer à écrire en haut du tableau, et descendre lentement jusqu'au sol pour terminer ses calculs ! Katherine était si passionnée par les mathématiques qu'elle disait toujours : "Les mathématiques, c'est simple. Soit vous avez raison, soit vous avez tort". Elle aimait se perdre dans ses calculs et était très fière de trouver des solutions à des problèmes difficiles.



Exemple : Katherine Johnson

Planche 5



Grâce à ses calculs précis et sa persévérance, elle a sauvé la vie des astronautes de la mission Apollo 13. Ils étaient en difficulté dans l'espace, mais grâce aux calculs de Katherine, ils ont réussi à rentrer sur Terre sains et saufs.

Un jour, en 1962, un célèbre astronaute nommé John Glenn a demandé à Katherine de vérifier tous les calculs effectués par l'ordinateur pour sa mission Friendship 7, qui consistait à tourner tout autour de la Terre. Katherine a travaillé dur et a vérifié chaque chiffre avec soin. Quand elle a dit que tout était bon, John Glenn lui a fait confiance et est parti en mission dans l'espace.

Planche 6



Katherine a travaillé pendant presque 30 ans à la Nasa, où elle a établi les règles de calculs pour la science spatiale. Elle était si précise dans ses calculs qu'elle a aidé les astronautes à arriver en toute sécurité dans l'espace et à revenir sur Terre. Elle a été tellement impressionnante que le président Barack Obama lui a décerné la médaille présidentielle de la Liberté, la plus haute distinction aux États-Unis. Katherine est une personne très importante dans l'histoire scientifique, elle a été la pionnière de la Nasa grâce à ses calculs précis pour les missions spatiales. Elle a dû affronter de nombreux défis car elle était l'une des premières femmes métisses à travailler dans ce domaine en période difficile aux États-Unis où seuls les blancs étaient acceptés. Grâce à sa passion, sa persévérance et son talent, Katherine est devenue une grande scientifique, connue et respectée dans le monde entier. Et c'est ainsi que la petite fille qui aimait compter est devenue une héroïne des mathématiques. Elle est une source d'inspiration pour tous les enfants qui aiment la science et les mathématiques.