

# À la recherche du kamishibai

TEXTE DE JEAN-LUC BURGER  
ILLUSTRATIONS D'ALEXANDRE ROANE



## Proposition d'activités à destination des élèves de cycles 3 et 4.

Toutes nos activités sont inspirées des textes fondamentaux de l'Éducation nationale.

*Plusieurs des activités proposées dans ce dossier portent sur la signification du terme kamishibai.  
Par conséquent, il est préférable de ne pas mentionner aux élèves que l'histoire lue est un kamishibai.*



Voici quelques propositions :

**PLANCHE 2**

Après avoir regardé dans le dictionnaire, les deux enfants savent-ils ce qu'est un kamishibai ?  
À ton avis, de quelle origine est cet objet ?

**PLANCHE 4**

Pourquoi la vendeuse et le vigile sont-ils énervés ? / semblent-ils énervés ?  
Penses-tu que le mot *kamishibai* est d'origine japonaise ?

**PLANCHE 6**

À ton avis, pourquoi Simon appelle-t-il les vendeuses « conseillères en découvert bancaire » ?

**PLANCHE 7**

Quel article du magasin la vendeuse propose-t-elle aux enfants ?  
Qu'est-ce qu'un kimono ?  
Vers quel rayon les redirige-t-elle ? Pourquoi ?

**PLANCHE 9**

Que montre le vendeur du rayon papeterie aux enfants ?  
Qu'est-ce qu'un kirigami ?

**PLANCHE 10**

Pourquoi ne choisissent-ils pas ce que le vendeur leur propose ?  
Que peuvent-ils trouver au rayon bricolage ?

**PLANCHE 12**

Quel objet venu du Japon se trouve au rayon bricolage ?  
Les enfants ont-ils trouvé un kamishibai dans ce magasin ?

**PLANCHE 15**

Grâce aux indications données par le libraire, devines-tu ce qu'est un kamishibai ?

## MOTS MÊLÉS

Demandez aux élèves de retrouver les mots cachés dans la grille

K	A	M	I	S	H	I	B	A	I
I	G	O	N	B	A	I	J	L	K
M	L	V	G	A	V	K	P	I	C
O	I	J	A	P	O	N	E	B	A
N	B	E	O	R	L	I	V	R	D
O	V	R	M	A	G	M	K	A	E
P	A	V	I	G	I	L	E	I	A
K	I	R	I	G	A	M	I	R	U
U	O	K	A	E	A	U	K	E	B
P	E	J	R	V	B	U	T	A	I

### MOTS À TROUVER DANS LA GRILLE

kimono - kamishibai - libraire - Japon - kirigami - vigile - butai - cadeau

### EXERCICE 1: CATÉGORISATION

*Trouve l'intrus qui s'est glissé dans chacune des séries de mots. Après avoir trouvé l'intrus donne le terme générique de chaque liste (exemple : banane - fraise - chien - cerise - pêche = fruits).*

1) robe - short - veste - kimono - kamishibai

2) parfum - rouge à lèvres - vernis à ongles - crème de jour - foulard

3) sac à main - montre - bracelet - boucles d'oreilles - bague

4) scie - tournevis - marteau - clou - portefeuille

### EXERCICE 2: MOTS COUPÉS

*Cinq mots de l'histoire ont été découpés en syllabes et mélangés... Retrouve ces mots et reconstitue-les. Tu peux utiliser une couleur par mot pour colorier les étiquettes.*

coif

taï

baï

shi

thé

rie

re

rai

feur

lio

mi

lib

bu

ka

bib

cai

## PISTES DE TRAVAIL

Après avoir lu l'histoire et en avoir discuté avec les enfants, voici quelques propositions d'activités à réaliser.

---

### EXERCICE 1 : SYNONYMES

**Relie chacun des mots de la colonne de gauche avec son synonyme figurant dans la colonne de droite (synonyme : mot ou expression ayant le même sens qu'un autre mot).**

un kamishibai	•	•	un ouvrage
des galeries marchandes	•	•	un présent
un cadeau	•	•	un théâtre d'images
un livre	•	•	un récit
une histoire	•	•	un centre commercial

### EXERCICE 2 CRÉATION DE DEVINETTES

**a) Cherche la signification des mots suivants. samouraï, dorayaki, kabuki, chibi, haïku, dojo**

**b) Propose une devinette grâce à laquelle les autres élèves pourront retrouver le mot correspondant à cette définition.**

*Exemples : Geisha - Je suis une femme japonaise. Mon éducation est stricte et complète : on m'enseigne l'art de la musique et du chant, celui de la conversation ou encore les rituels qui accompagnent le service du thé. Je joue souvent un rôle d'hôtesse ou d'artiste dans les banquets et les réceptions. Je porte un kimono et mon visage est peint de blanc. Qui suis-je ?*

**EXERCICE 1 : QUELLE EST LA BONNE RÉPONSE ?**

*Après avoir lu chacun des textes, entoure la bonne réponse parmi les différentes propositions.*

**Niveau 1**

1) Je suis un endroit où l'on s'évade grâce aux livres. Parfois, on me rend visite pour travailler au calme ou pour faire des recherches. Que suis-je ?

- a) Une bibliothèque
- b) Une librairie
- c) Un centre commercial

2) Je suis fait de papiers pliés. Je suis un objet originaire du Japon. Pour me réaliser on doit être concentré, patient et méticuleux. Je peux représenter des monuments célèbres en trois dimensions.

- a) Un kamishibai
- b) Un kakemono
- c) Un kirigami

**Niveau 2**

3) Je suis blonde avec des cheveux mi-longs. J'ai un frère qui s'appelle Simon. Tous les deux nous devons trouver un cadeau pour l'anniversaire de notre maman. Pour acheter ce cadeau nous allons aux Galeries Washington. Je suis émerveillée par tous les bijoux et les accessoires qu'on y trouve.

- a) Qui parle ?
- b) Souligne dans le texte les éléments qui justifient ta réponse.

4) Je suis bibliothécaire et demain c'est mon anniversaire. Cet après-midi, comme je devais aller chez le coiffeur, mes deux enfants m'ont demandé de les déposer aux Galeries Washington. Je pense qu'ils s'y rendaient pour me chercher un cadeau. Je suis sûre qu'ils y ont trouvé quelque chose qui me fera plaisir.

- a) Est-ce un homme ou une femme qui parle ?
- b) Souligne dans le texte ce qui te permet de répondre.
- c) Qui est la personne qui parle ?

*En t'inspirant de l'histoire du kamishibai, invente à ton tour une courte histoire. Les personnages principaux seront à la recherche d'un objet qu'il ne connaissent pas et qu'ils devront trouver sans savoir à quoi il ressemble. Pour écrire ton histoire, tu peux utiliser les mots suivants :*



Didgeridoo

Le didgeridoo est un instrument de musique en bois qui était utilisé par les Aborigènes du nord de l'Australie.



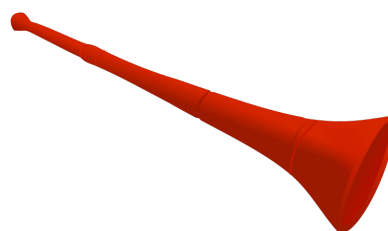
Kakemono

Le kakemono est une peinture ou une calligraphie japonaise sur soie ou sur papier qui est généralement faite pour être accrochée au mur.



Bento

Boite hermétique compartimentée d'origine japonaise permettant de transporter un repas.



Vuvuzela

La vuvuzela est une corne généralement utilisée lors des manifestations sportives comme les matchs de football.

## CRÉATION DE KAMISHIBAI

---

Illustre ton histoire sous la forme d'un kamishibai en 4 à 6 planches. Le principe du kamishibai est de jouer avec les illustrations de manière à créer un effet de surprise, à faire apparaître des illustrations qui étaient cachées, etc. Une fois ton kamishibai prêt, entraîne-toi à raconter ton histoire à tes camarades. Attention : le fonctionnement du kamishibai nécessite que le texte soit écrit en décalé par rapport à l'image. Ainsi, **au dos de la planche 1 se trouvera le texte de la planche 2.**

