

La Compagnie de la
Panthere Noire



Dossier Pédagogique

MA MAMIE M'A DIT

Kamishibai Conte Sons

- 1** Le Petit Chaperon Rouge
- 2** Le Kamishibai
- 3** Créer un Kamishibai d'après le Petit Chaperon Rouge
- 4** Annexe : Liens utiles

Le Petit Chaperon Rouge, *un conte oral et modulable*

Savoir...

Intérêt éducatif des contes

Il était une fois... les contes. Depuis la nuit des temps on se transmet des histoires.

C'est une source d'apprentissage immense : langage, partage, imagination... et l'indispensable plaisir, moteur fondamental de la motivation et de l'apprentissage.

Historique d'une histoire

Une vingtaine de versions orales sont recensées avant celle de Perrault (fin XVIIème), qui a lui-même inspiré les frères Grimm...

Et depuis, combien existe-t-il de variantes déjantées (Tex Avery), d'adaptations très libres, d'albums pour enfant, d'adaptations au cinéma, au théâtre... ?

Selon Levi-Strauss, « Il n'y a que des variantes »:

Alors que le loup de Perrault n'est pas dérangé dans sa digestion, la version des frères Grimm se termine en effet sur le "happy end" de la délivrance du Petit Chaperon rouge et de sa grand-mère par un chasseur providentiel.

Les versions orales comportaient généralement le choix des deux chemins, pas de morale, et un repas cannibale.

Construire...

Un schéma bien connu

1 Tout va bien (Situation initiale) :

Une petite fille à qui la Grand-mère a offert un Chaperon

2 Il se passe quelque chose (Élément modificateur) :

Le petit Chaperon a une mission : quelque chose à porter à la Grand-mère.

3 Dans la forêt et chez la Grand-mère (Les épreuves) :

** Rencontre avec le Loup.*

** Les deux chemins*

** Le Loup et la Grand-mère*

** Arrivée du petit Chaperon Rouge*

** Dialogues Loup / Chaperon*

4 Rien ne sera plus comme avant (Situation Finale) :

Le Chaperon a été mangé, ou n'ira plus jamais dans les bois.

Les modulations

C'est autour de cette structure que tout bouge selon les histoires, les conteurs, les époques, l'auditoire, le moment : caractère des personnages, ce que le Chaperon va trouver chez la Grand-mère, un chasseur qui passe ou pas...

Jouer...

Conter est une pratique vivante

Qu'il soit Griot de père en fils, débutant, enfant, professionnel, parent ou autre, le conteur invente, brode, virevolte, rebondit.

Même quand il s'appuie sur un texte ou un album, le son de la voix, les « intentions », les émotions, les fantaisies, les maladroites... créent une ambiance et un moment unique. D'autant que l'auditoire a aussi sa propre résonance : c'est une Rencontre.

Quelques propositions de travail

*** Se donner un cadre pour créer**

Ecrire une version originale en redéfinissant les personnages, en changeant une donnée...
Un loup peureux ? Une galette pas bonne ? L'action se passe à New York ?

*** Mettre le conteur en jeu (enfant ou adulte)**

Raconter à plusieurs ; Un conteur et un mime (qui joue les personnages et les objets) ;
Conter d'après un schéma de base et développer le reste ; Conter à l'aide d'un album et imaginer avec l'aide des images ; Alternier narrateur / jouer les personnages ; Répéter l'histoire que l'on vient d'entendre...

Explorer le « Monde » du Chaperon Rouge

Découvrir les thèmes : La forêt, Le Loup, Mère / Fille / Grand-mère, la couleur rouge...

Comparer les versions, les dessins (anciens ou contemporains)...

Dessiner ce que l'on imagine...

Le Kamishibai, une tradition Japonaise

Savoir...



Un quoi ?

Kamishibai = Théâtre de papier

Le Butai est le dispositif qui supporte les images.

Au XVI^{ème} siècle

Lorsque les religieux bouddhistes arrivaient dans un village, ils agitaient une crécelle pour attirer les habitants.

Tout en parlant, ils faisant glisser des illustrations (rouleaux peints) dans un cadre en bois.

Début XX^{ème} siècle

Le bonhomme Kamishibai racontait des contes sur la voie publique en s'aidant d'un cadre en bois fixé sur le porte-bagages de sa bicyclette.

La représentation était gratuite, mais le conteur gagnait sa vie en vendant des bonbons aux enfants.

Le déclin de cet art fut causé par la généralisation de la télévision dans les foyers japonais à partir de 1955.

C'est le véritable ancêtre des mangas.

Construire...

Un Butai



Tout est possible, de la simple découpe dans une enveloppe jusqu'au meuble avec trois volets.

Le principe est que les images soient encadrées. Quand on retire une image la suivante apparaît.

On trouve de nombreux plans sur le Net :

www.lejardindekiran.com

www.pedagogiefondker.org

Un Kamishibai *Réalisation d'un Théâtre de papier :*

* Choisir une dizaine de situations que vous allez dessiner, avec l'aide du schéma narratif.

* Dessiner les personnages.

* Faire les croquis de chaque planche.

Pensez aux effets que l'on peut créer quand on retire une image et que la suivante n'est pas encore totalement dégagée (effets de suspens ou double sens).

* Dessiner les planches en pensant à ce qui ne sera pas vu sur les bords.

Idée : Symboliser chaque personnage par un symbole ; (ex : Loup = Triangle noir...), dessiner les décors à plusieurs puis coller les personnages dessus.

Jouer...

C'est une manière de raconter très ludique

Les dessins guident le conteur ; ce sont les « rendez vous » important qui balisent le récit.

Ils suscitent l'imagination du spectateur et lui laissent un hors champ très important.

Le récit est ponctué par les surprises : qu'y a-t-il sur la carte suivante ?

Raconter en jouant avec :

* Ce qui est dessiné : explications, descriptions

* Ce qui ne n'est pas dessiné : on développe ce que l'on imagine, tant que l'on « tient » l'auditeur.

Ouvertures possibles

Conter aux enfants

Faire conter les enfants

Travail sur le langage : décrire les dessins.

Mimer ce qui est sur les dessins.

Montrer ses dessins aux autres sans parler, pour que l'histoire se raconte.

Mélange écriture / dessin dans les planches.

Découvrir la culture japonaise par des exemples : arts martiaux, art pictural, calligraphie, écouter la langue.

Réaliser un Kamishibai géant raconté aux autres classes.

(Mettez en valeur votre création dans une salle mi sombre avec un peu de lumière et une musique !)

Créer un Kamishibai

d'après le Petit Chaperon Rouge

1 Le Chaperon Rouge est :

Très fort Pleure tout le temps En Colère Autre

2 Il doit amener chez sa Grand-mère :

Une galette et un petit pot de beurre Un trésor Autre

3 Le petit Chaperon Rouge rencontre le Loup qui est :

Timide Footballeur Très grand Très petit Autre

4 Le Petit Chaperon Rouge rencontre, aussi, dans les bois :

Un Serpent Un Chasseur Batman Un bateau qui parle Autre

5 Le Loup arrive avant, chez la Grand-mère qui est :

En pleine forme Malade En voyage Autre

6 Que fait le Loup de la Grand-mère ? :

Il tombe amoureux d'elle Il la mange Il la cache dans la cave
 Un Kebab salade tomate oignon

7 Quand le Chaperon Rouge arrive chez la Grand-mère,

Il mange le Loup Le Loup mange le Petit Chaperon Rouge
 Le Petit Chaperon Rouge tue le Loup
 Le Serpent, le Chasseur ou Batman sauve le Petit Chaperon Rouge et la Grand-mère
 Autre

Annexe

Quelques liens utiles

Culture japonaise

« Une sacrée Mamie » de Yoshchi Shimada, un petit chef d'œuvre de manga

Versions du Chaperon Rouge

<http://chaperon.rouge.online.fr/>

Préparation de séquences sur le Chaperon Rouge :

<http://www.gommeetgribouillages.fr/Chaperonrouge/>

Intérêt pédagogique des contes

www.apple-paille.com/contepourenfants/gayparacontealecole.pdf

Création graphique et conte :

<http://expositions.bnf.fr/contes/pedago/creation/creation.htm>

Exemple d' animation pédagogique avec le Kamishibai

http://www.i-en-arpajon.ac-versailles.fr/IMG/pdf/Le_Kamishibai_AP_291108.pdf

Les contes ne sont pas faits pour être crus,

ils sont fait pour être mangés . . . tout cru.

Apple-paille

contact@panthere-noire.net