

# Kamishibais plurilingues

---

quelques productions  
des enfants des ateliers  
d'éveil aux langues  
2017-2018



du

la

la



## Le kamishibai : kézaco ?

Le kamishibai (littéralement « théâtre de papier ») est un outil originaire du Japon qui permet de raconter des histoires à partir de planches, que l'on glisse dans un castelet en bois appelé « butai », au dos desquelles est inscrit le texte.

## Pourquoi un kamishibai plurilingue ?

Le mot « kamishibai » (紙芝居 en japonais) introduit en lui-même une idée de diversité linguistique et culturelle, et les enfants se plaisent souvent à le répéter.

Le côté théâtral de l'outil kamishibai donne par ailleurs envie à tous d'entrer dans l'histoire, quelles que soient les langues mobilisées. Le soutien des images facilite la compréhension et favorise la mise en place d'une communication plurilingue entre narrateur et spectateurs.



# La démarche de l'éveil aux langues

Le kamishibai plurilingue s'inscrit dans la démarche pédagogique innovante de l'éveil aux langues, qui permet aux enfants de découvrir des langues aux statuts différents à travers des situations d'exploration et de recherche active.

Au cours des activités, les enfants, placés en position de détectives des langues, ont découvert des histoires, des jeux et des chansons du monde entier et ont résolu différentes énigmes et enquêtes autour de la diversité linguistique.

**Les plus inventifs se sont lancés dans la conception de l'histoire et la création des planches de leurs propres kamishibais plurilingues !**







## Les histoires d'une école du 20e

« En  
collaboration  
avec l'atelier de  
langue des signes  
française, les enfants  
ont introduit  
des signes dans  
l'histoire »

### LES AVENTURES DE BELLE ET JARDA

Belle et Jarja, deux princesses, jouent avec leurs copines dans un joli bois. Tout d'un coup deux messieurs munis de haches arrivent en menaçant de couper tous les arbres. Heureusement le chasseur Christian éloigne les deux méchants, les arbres sont sauvés et tout le monde continue à jouer dans le bois ! L'histoire intègre des mots en anglais, allemand, soninké, lingala et italien.

### MADAME YOLA ET MONSIEUR CHAPEAU

Mme Yola et M. Chapeau ont perdu leurs animaux. Après un périple qui les amène en ville, dans une ferme, à la mer et près d'une chute d'eau, ils les retrouvent et... c'est la fête ! Dans l'histoire, on trouve des mots en langue des signes française, italien, arabe, soninké.



# L'histoire d'une école du 14e

## ROSA LE LUTIN A PERDU SON VÉLO

Rosa le lutin, vivant sur l'île Giallo, l'île la plus jaune du monde, veut un jour faire du vélo. Mais il a disparu ! Il demande à plusieurs personnages, tels que la sorcière des mers, le chameau, ou encore le nounours de la bibliothèque. Finalement, il rencontre la princesse des mers, qui lui dit que son vélo se trouve au fond des mers. Pour pouvoir le récupérer, Rosa devra dire quatre bonjours dans des langues différentes !









# L'histoire d'une école du 19e

## LE PAYS DE CLARA

Clara, une petite fille qui connaît toutes les langues du monde, a perdu sa baguette magique dans la forêt. Après l'avoir cherchée auprès de Koala qui parle italien, de Mausû, souris qui parle japonais, de Zaush, oiseau qui parle arabe, Clara a pris le taxi d'un ver de terre qui parle kabyle. Ce dernier a déposé Clara au pied de la Tour Eiffel. Clara y est montée et... a retrouvé sa *bacchetta magica*, *mazikvando*, *hassa hajiba*. Sa baguette magique !



## L'histoire d'une école du 20e

### LE VENTRE DU LOUP

C'était une fois un loup qui avait toujours faim. Une nuit, il décida d'aller à la recherche d'un bon repas. Tout le monde dormait. Soudain, il vit sur la route un lapin ! Il était un lapin bizarre mais le loup très affamé le mangea d'un coup. Le matin suivant son ventre commença à jouer... une comptine en italien. C'était le lapin dans son ventre qui chantait ! Mais le loup ne comprenait pas. Le loup alors commença à voyager autour du monde à la recherche d'une solution...



## Les histoires d'une école du 14e

### LA PRINCESSE, LE PRINCE ET LA FAMILLE DE MOUTONS

La princesse Rosella et le prince Max jouent dans le jardin de leur château en compagnie de la famille de moutons Patella. Un dragon arrive, il est triste car personne ne veut jouer avec lui et il crache du feu. Lorsque Max, Rosella et les Patella lui proposent de jouer ensemble, il est tout content ! Dans l'histoire, on trouve des mots en italien, portugais, lingala et anglais.

### LA PRINCESSE, LE PAPILLON ET LA PLANTE MÉCHANTE

La princesse Elena et le papillon arc-en-ciel se promènent dans le désert quand ils sont attaqués par une méchante plante. Plusieurs personnages les guident pour trouver les fleurs magiques, capables de les soigner. Les surprises ne sont pas finies car la princesse Elena retrouve sa sœur Iris, qu'elle avait perdue de vue. L'histoire intègre des mots en japonais, chinois, anglais, italien et portugais.







## L'histoire d'une école du 12e

### LE FLAMANT ROSE SUR LA PLANÈTE DES MERVEILLES

Le flamant rose s'appelle Feni et parle toutes les langues. Il veut découvrir la nouvelle planète dont les oiseaux lui ont parlé. Ils lui ont dit que pour y aller il doit prononcer le mot magique « Andiamo ». Dès qu'il le prononce, il se retrouve sur cette planète. Là-bas il rencontre beaucoup d'animaux qui parlent en langues différentes et qui deviennent ses amis. Mais sa maison lui manque. Il prononce le mot magique « Andiamo », en pensant que cela va lui permettre de rentrer chez lui. Un chien lui apprend que pour quitter cette planète, il doit dire le même mot mais en anglais. Comme le flamant rose connaît toutes les langues du monde, c'est facile. Il dit « Let's go » et tout d'un coup il se trouve chez lui !



## L'histoire d'une école du 20e

### LA PETITE PRINCESSE SUR LA PLANÈTE DES MERVEILLES

Une petite princesse appelée Principessa parle toutes les langues. Elle vit dans un grand château mais elle rêve de visiter la planète qu'elle voit de sa fenêtre. Sa mère lui dit que pour s'y rendre, il suffit de prononcer la phrase : « Molim te ». Dès qu'elle la prononce, elle se retrouve sur cette planète. Là-bas elle rencontre beaucoup d'animaux qui parlent en langues différentes et qui deviennent ses amis. Mais sa maison lui manque et elle souhaite y retourner. Une licorne lui fait découvrir que pour quitter cette planète, elle doit dire la même phrase mais en espagnol. Comme Principessa connaît toutes les langues du monde, c'est facile. Elle dit « Por favor » et tout d'un coup elle se trouve chez elle !









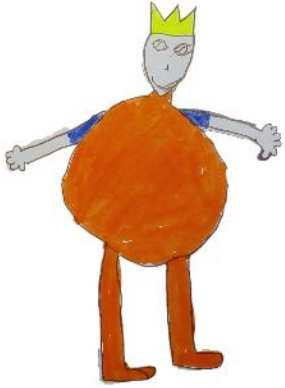
## L'histoire d'une école du 20e

### JEAN-MICHEL ET LE VÉLO PERDU

Jean-Michel est un petit nain qui adore parler toutes les langues du monde et jouer avec ses amis au parc. Pour y aller, il prend toujours son vélo. Sauf qu'un jour, son vélo a disparu ! Il le cherche en Thaïlande, en Chine, mais en vain. Enfin, sa longue quête l'amène en Espagne où il retrouve son cakryān, zixingché, bicicleta, vélo dans le camion vert d'une Panthère noire.



# L'histoire d'une école du 16e



## LE PRINCE VOYAGEUR

Un prince algérien vit avec son gros chat roux qui vient d'avoir beaucoup de chatons. Le prince se dit qu'il serait bien de voyager pour trouver de la nourriture et des jeux pour ses nouveaux chatons. Il part donc en France, aux États-Unis, au Japon, en Espagne, en Italie, en Islande, en Côte d'Ivoire, aux Philippines... Dans chaque pays, il découvre de nouveaux mots et des plats typiques. Il rencontre même l'équipe de foot espagnole !







# L'histoire d'une école du 12e



## HOLLYWOOD ET LA SALLE DU TRÉSOR

Alexia Cabrai, une petite fille, écrit au père Noël pour lui demander... « un trésor » ! Le père Noël n'en trouve pas dans son stock de cadeaux, il part donc sur son traîneau et atterrit à Hawaï. Il s'enfonce dans le sable et arrive dans une grotte où il rencontre trois chanteurs qui le saluent. Le dernier lui dit qu'il sait où trouver un trésor : à Hollywood !







# L'histoire d'une école du 13e



## A LA RECHERCHE DES LUNETTES DE CLARA

Clara perd ses lunettes qui permettent de parler toutes les langues. Quatre personnes les trouvent et les déposent dans une boîte aux lettres. Quand le facteur les récupère, un oiseau lui arrache les lunettes des mains, vole jusqu'au Japon et sans faire exprès les fait tomber dans un arbre. Pendant ce temps, Clara regarde sur Internet et reçoit un message qui lui dit qu'il faut partir au Portugal. Là-bas elle demande à tous les gens qu'elle croise s'ils ont vu ses lunettes... ils répondent « non » puis « oui » ! Ils savent que ses lunettes se trouvent au zoo. Clara s'y rend et elle découvre qu'un caméléon les garde. Pour les récupérer elle devra chanter une chanson en lingala !









Ces kamishibais ont été créés  
dans le cadre des ateliers Bleus et  
quelques ateliers TAP de DULALA  
avec le soutien de la DASCO.

Merci et à l'année prochaine !

MAIRIE DE PARIS

