

## JAPONAIS

### EXEMPLE D'ORGANISATION D'UNE SÉQUENCE

#### Axe 5 : Fictions et réalités

妖怪は人間のように見えますか。

#### Présentation de la séquence

L'axe 5, « Fictions et réalités », se prête idéalement à l'observation des influences du monde réel sur l'imaginaire japonais, peuplé d'une multitude d'êtres fabuleux (*yōkai*, *yūrei* et autres *obake*) que l'on retrouve jusque dans certains *mangas* ou films d'animation contemporains.

L'exercice de l'écriture créative suivie, qui débouche sur la réalisation d'un *kamishibai*<sup>1</sup>, permet de prolonger la thématique culturelle en jouant sur la dimension de représentation de la réalité, en plus de présenter un intérêt pédagogique dans la mesure où il permet de travailler aussi bien les activités langagières de réception, de production que d'interaction.

#### Niveau CECRL visé

A2-B1

#### Objectifs culturels

Les contes et croyances populaires japonaises.

L'imaginaire japonais peuplé d'êtres surnaturels en tout genre (renards, chiens viverrins et autres *kappa*).

#### Mots clés

Imaginaire populaire ; *yōkai* ; *kamishibai* ; personnages fantastiques ; fantômes.

### Activités langagières et stratégies travaillées

Réception : compréhension orale, compréhension écrite (repérage d'indices, formulation d'hypothèses).

Production : expression orale en continu, expression écrite (réactivation de connaissances).

Interaction orale (clarification).

### Objectifs linguistiques

Lexique du corps, de l'apparence, des couleurs.

Les classificateurs.

Les interjections.

Les onomatopées et *gitaigo*.

Les mots de liaison et connecteurs logiques.

Tournure *-はが*.

Apparence en *-そうだ, -ようだ*.

Passif (ordinaire et de détriment).

Structure finale explicative *-のだ*.

Qualificatifs en fonction adverbiale + *なる*.

Forme en *-て*, l'auxiliaire *しまう*.

Verbes auxiliaires exprimant la relation interpersonnelle (*-くれる, -あげる, -もらう*).

Citation directe et indirecte.

Où-dire en *-そうだ*.

Proposition adversative (*-ても, -のに*),

Proposition causale (*-ので, -て, -で*).

Approfondissement de la proposition déterminante.

Expression de la finalité (*-ために, -ように, -に*).

Révision spiralaire et introduction des nouveaux kanji selon les seuils en vigueur.

### Objectifs sociolinguistiques

Registres de langue.

### Objectifs pragmatiques

Savoir comparer et opposer.

Rapporter des paroles ou des propos.

Structurer un récit en japonais.

### Objectifs méthodologiques

Les procédés narratifs propres au conte japonais.

### Supports et sources

- Documents audiovisuels

高畑勲 『平成狸合戦ぽんぽこ』 (1994).

本木克英 『ゲゲゲの鬼太郎』 (2007-2008).

フジテレビ 『しゃばけ』 (2007).

- Documents iconographiques

Catalogue de l'exposition *Yōkai*, Maison de la culture du Japon à Paris (2005).

Tous documents iconographiques représentant des *yōkai*.

- Documents imprimés

Fiches d'informations sommaires sur des *yōkai* ou des scènes de *kamishibai*.

Textes de *kamishibai*, contes traditionnels, histoires de fantômes *kaidan*.

水木しげる 『ゲゲゲの鬼太郎』 (1960-1964).

- Documents numériques

国際交流基金『教科書を作ろう れんしゅう 編1 第12-10課「かさじぞう」』(2002):  
[https://www.jpf.go.jp/j/urawa/j\\_rsrcs/textbook/dl/rensyuu/rensyuu\\_all.pdf](https://www.jpf.go.jp/j/urawa/j_rsrcs/textbook/dl/rensyuu/rensyuu_all.pdf).

### Nombre d'étapes

4 étapes.

### Tâche envisagée

Raconter, sous forme de *kamishibai*, une histoire mettant en scène au moins un personnage fantastique.

## Pistes d'exploitation

### Étape 1 : Découvrir un *kamishibai*

#### Activités langagières et stratégies travaillées

- Compréhension orale (repérage d'indices)  
B1 : Comprendre les points principaux d'un récit lu en continu.
- Compréhension écrite (repérage d'indices)  
A2 : Comprendre les entrées d'une grille.
- Expression écrite  
B1 : Restituer une information avec ses propres mots.

#### Supports et sources

国際交流基金『教科書を作ろう れんしゅう 編1 第12-10課「かさじぞう」』(2002):  
[https://www.jpf.go.jp/j/urawa/j\\_rsrcs/textbook/dl/rensyuu/rensyuu\\_all.pdf](https://www.jpf.go.jp/j/urawa/j_rsrcs/textbook/dl/rensyuu/rensyuu_all.pdf).  
 高畑勲『平成狸合戦ぽんぽこ』(1994), minutage : 11'40" – 13'10".

#### Activité 1 – « Écouter » un *kamishibai*

À ce stade, il convient de privilégier le format « traditionnel » (sous forme de planches lues) du *kami-shibai*. D'autres médias sont néanmoins possibles : on peut par exemple envisager de montrer la scène de *kamishibai* extraite de *Ponpoko - Heisei tanuki gassen*, de Takahata Isao (minutage : 11'40" – 13'10"). Si l'on préfère le support traditionnel, on peut soit utiliser un *kamishibai* authentique, soit en réaliser un soi-même en s'inspirant, par exemple, des récits illustrés disponibles dans différentes méthodes de langues. Le choix se portera, de préférence, sur un conte ou un récit connu des Japonais. Les illustrations peuvent être très sommaires. Il s'agit de ne pas créer un horizon d'attente trop élevé, en termes de complexité graphique, chez les élèves qui devront par la suite réaliser leurs propres planches. Le conte *Kasa jizô* fournit un exemple de document exploitable dans le cadre de cette séquence. Le niveau du texte correspond bien au niveau A2-B1.

**Sources utiles**

## • Sites généralistes

デジタル紙芝居ネット : [www.kamishibai.net](http://www.kamishibai.net) (fabrication, exemples d'œuvres, démonstrations en ligne).

紙芝居 : [www.jiyuken9.com/2week/kamisibai.html](http://www.jiyuken9.com/2week/kamisibai.html) (conseils techniques pour la confection des planches).

• Exemples de *kamishibai*

『天の架け橋』 : [https://www.youtube.com/watch?v=N\\_f9ilTJYzo](https://www.youtube.com/watch?v=N_f9ilTJYzo).

『浦島太郎』 : [www.e-hon.jp/urasim/uraj0.htm](http://www.e-hon.jp/urasim/uraj0.htm).

On part du principe que le professeur fait découvrir une histoire en lisant lui-même le texte du *kamishibai*, mais on peut envisager également de faire lire un court passage à un élève afin, notamment, de faire comprendre à la classe que le texte figure au dos des planches. Il convient d'insister également sur la lecture expressive, non seulement dans les descriptions et les dialogues éventuels, mais aussi pour faire ressortir les onomatopées et autres *gitaigo* si importants dans ce type de textes.

**Activité 2 – Renseigner une grille**

Afin que la séance ne se limite pas à un simple exercice d'écoute, une grille de compréhension orale portant sur des points simples du récit peut s'avérer utile, notamment pour des documents encore difficiles à comprendre par les élèves. Il s'agit par exemple d'identifier le nom des personnages, les étapes essentielles du récit, les propos tenus par tel ou tel protagoniste. Le lecteur peut choisir de mettre en relief les éléments de réponses mais doit respecter les pauses significatives.

L'utilisation d'une grille de compréhension fournit l'occasion de contrôler ou de réactiver certains acquis, notamment :

- la discrimination des allongements vocaliques à l'oral ;
- la compréhension (en reconnaissance) de *kanji* connus ;
- la forme durative des verbes ;
- la construction de la proposition déterminante, etc.

**EXEMPLES DE GRILLES DE COMPRÉHENSION ORALE POUR LE TEXTE KASA-JIZÔ**

[Choix multiple, bonne(s) réponse(s) à entourer]

主人公	おじさん おじいさん おうじさん びんぼうな人 ⇔ お金持ち 町に住んでいる ⇔ いなかに住んでいる
主人公の仕事	もちを買う おじぞうさんの世話をする 笠を作って売る
登場人物	おばあさん おばさん 雪女 六人のおじぞうさん（「六じぞう」） ほっとけさま 町の人々 さむらい
季節	春 夏 秋 冬
主人公が町へ買いに行くもの	笠 もち 着物 おみやげ

Retrouvez éducol sur



[Réponses à indiquer en toutes lettres]

主人公	(→ おじいさん)
主人公の仕事	(→ 笠を作って売る)
主人公の生活	(→ お金がありません/びんぼうな人だ) (→ おばあさんと暮らしている)
登場人物	(→ おばあさん) (→ おじぞうさん) (→ 町の人々)
季節	(→ ふゆ) (→ おしょうがつ)

D'un point de vue grammatical, la découverte du *kamishibai* peut constituer un moment privilégié pour étudier l'emploi de la forme durative (à l'accompli, notamment), des différents registres de langue, ou encore des particularités de la « concordance des temps ».

### Activité 3 – Découvrir quelques *yôkai*

Selon le choix du récit, quelques *bakemono* et autres créatures fantastiques japonaises peuvent être présentés. À ce stade – ne fût-ce que pour expliciter les termes *bakemono* et *obake* –, l'importance de la « transformation » dans l'imaginaire japonais est soulignée (soit en parlant de la faculté qu'ont les *tanuki* et *kitsune* de se métamorphoser, soit pour insister sur l'aspect nécessairement « différent » du *yôkai* – la femme qui se retourne et n'a pas de visage, l'allongement soudain du cou de *rokurokubi*, etc.). Une alternative consiste à demander aux élèves d'apporter des images représentant des *bakemono* aperçus dans des *mangas*, des *films d'animation* et autres jeux vidéo – l'objectif étant de pouvoir, à la fin de la séquence, décrire ces *bakemono* et déterminer, éventuellement, s'il s'agit bien de créatures typiques du folklore nippon.

#### Quelques sources supplémentaires

川崎大治 『日本のふしぎ話』 (1984).

川崎大治 『日本のおばけ話』 (1979).

西本鶏介 『こわい話大すき 〈1年生〉』 (1992).

西本鶏介 『おばけ・ゆうれい話 二年生』 (2001).

常光徹 『学校の怪談』 (1990).

GAKKEN 『こわいはなし 低学年 (おはなしドリル)』 (2014).

## Étape 2 : Identifier et organiser les étapes d'un récit

Les élèves ayant été initiés à la forme du *kamishibai*, ils sont maintenant familiarisés avec la structure générale du conte japonais (ou de tout autre texte narratif se prêtant au *kamishibai*). Travailler avec eux les principaux éléments linguistiques les aide à mener à bien la tâche finale.

Retrouvez éducol sur



### Activités langagières et stratégies travaillées

- Compréhension orale  
A2 : Comprendre assez pour réaliser une tâche.
- Expression écrite  
A2 : Suivre la trame d'une histoire.  
B1 : Localiser des informations pour réaliser une tâche.
- Expression orale en continu (formulation d'hypothèses).  
A2 : Présenter simplement des personnages

### Supports et sources

国際交流基金『教科書を作ろう れんしゅう 編1 第12-10課「かさじぞう」』(2002):  
[https://www.jpf.go.jp/j/urawa/j\\_rsrcs/textbook/dl/rensyuu/rensyuu\\_all.pdf](https://www.jpf.go.jp/j/urawa/j_rsrcs/textbook/dl/rensyuu/rensyuu_all.pdf).

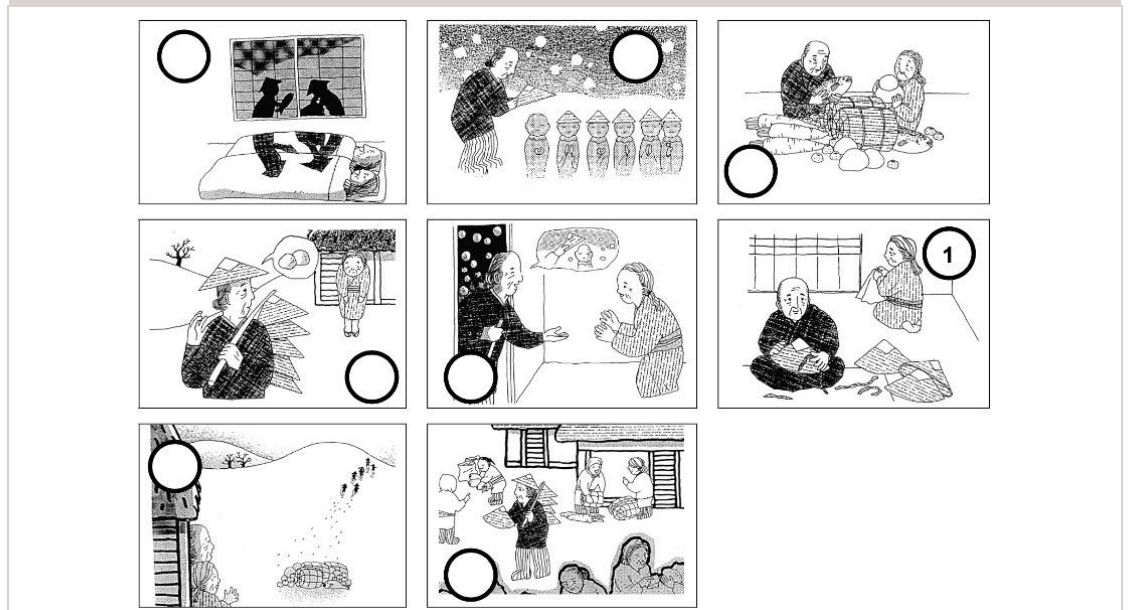
### Activité 1 – Remettre en ordre des images ou des paragraphes

Des planches iconographiques<sup>2</sup> représentant les scènes principales du récit sont affichées dans le désordre au tableau. Ces planches sont également distribuées aux élèves en petit format, et dans le même ordre qu'au tableau.

Les élèves doivent d'abord émettre des hypothèses quant à la teneur même du récit. Cette étape n'implique pas nécessairement une réflexion très approfondie : il suffit que les élèves décrivent ce qu'ils voient et ce qu'ils en déduisent – qui, selon eux, sont les personnages, ce qui leur arrive, etc. Il s'agit surtout ici pour le professeur d'impliquer les élèves tout en introduisant (ou en réactivant) le lexique fondamental.

Pour vérifier leurs hypothèses, les élèves écoutent le texte une première fois, sans rien noter. Le texte est écouté une deuxième fois, en respectant les pauses significatives. Les élèves doivent, en fonction de ce qu'ils comprennent, indiquer les numéros des scènes sur leur fiche.

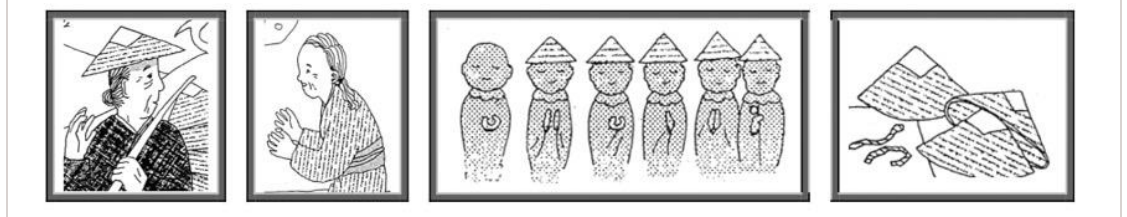
#### EXEMPLE



<sup>2</sup> Avec l'aimable autorisation de la Fondation du Japon, toutes les illustrations de l'étape 2 de cette séquence sont extraites de son site : みんなの教材サイト (<http://minnanokyozei.jp/>) © Japan Foundation, tous droits réservés.

Avant de passer à la troisième écoute, le point est fait sur les personnages principaux : à partir d'illustrations les représentant (voir ci-dessous), le professeur demande, en japonais, ce que les élèves ont appris à leur sujet (leur nom, leur profession, leur mode de vie, etc.) ; l'objectif consiste surtout, ici, à définir ce que sont les *Roku-jizô*. Enfin, le professeur vérifie que les élèves ont bien compris ce qu'est un *kasa*, et l'explique en cas de nécessité.

## EXEMPLE



Après la troisième écoute, un élève passe au tableau pour placer en première position la planche qu'il estime être la bonne. Il a pour consigne d'expliquer sommairement, avec ses propres mots, en quoi consiste la scène. De la même façon, un autre élève vient replacer la planche suivante au bon endroit, et ainsi de suite.

### Activité 2 – Initier aux techniques narratives du conte

Il est souhaitable d'aborder, au cours de cette étape, les éléments linguistiques les plus caractéristiques du conte japonais. On peut notamment souligner le jeu des particules fonctionnelles dans ce type de texte narratif, notamment l'utilisation de -が (sujet indéfini) indiquant le « premier surgissement » d'un personnage dans l'histoire, et le passage de -が à -は (sujet défini) dès lors que le personnage a déjà été introduit.

Ex : むかしむかし、あるところに、おじいさんとおばあさんが住んでいました。おじいさんは山へ…

L'attention des élèves est également attirée sur la forme suspensive (forme en -て, base -ます) des verbes, qui permet de construire des phrases complexes. On présente aussi (s'il ne l'a pas été auparavant) l'auxiliaire しまう, surtout en tant qu'indice de l'aboutissement regrettable ou irrémédiable (ex. : 死んでしまいました), ainsi que l'expression de l'oui-dire en -そうだ. Le texte *Kasa-jizô*, par ailleurs, se prête bien à un travail sur les verbes auxiliaires exprimant la relation interpersonnelle, (-て)くれる/あげる/もらう. Enfin, les élèves sont familiarisés avec la structure générale du récit par le biais des connecteurs logiques : on peut, par exemple, leur distribuer le script du texte dont ils doivent compléter certains passages masqués, à l'occasion d'une dernière écoute. Une liste de connecteurs regroupés par valeurs (けれども/しかし/ところが…、すると/それで/そこへ…) constitue un matériau indispensable à la poursuite de la séquence. Cette liste peut être constituée avec les élèves de façon ludique, par déduction de sens par exemple.

Pour tous ces points de grammaire, des exercices offrent aux élèves l'occasion soit de réactiver leurs acquis, soit de s'appropriier les nouvelles tournures.



L'accent est mis, par ailleurs, sur le lexique propre aux contes. Il peut s'agir de simples locutions (むかしむかし、めでたしめでたし…) comme d'éléments plus grammaticaux, tels que ある en fonction déterminante (ある所に、ある日…), ou encore les démonstratifs, notamment pour désigner ce dont il a déjà été question (その日の夜、その人たちは…). Les interjections, de même que les onomatopées et les *gitaigo* – qui se prêtent particulièrement bien à des exercices ludiques – sont travaillées tout au long de la séquence, en vue de la réalisation de la tâche finale.

Une évaluation formative au terme de cette étape est envisageable, par exemple au travers d'illustrations représentant les scènes principales d'un conte connu (*Urashima Tarô*, *Issun-bôshi*, *Momotarô*, etc.). Les élèves, qui disposent, pour chaque planche, d'informations simples en japonais, doivent, en équipes, présenter à l'oral deux scènes consécutives du récit. On peut exiger d'eux qu'ils emploient, notamment, les tournures lexicales propres au conte (むかしむかし…), l'expression de l'ouï-dire en -そ<sup>う</sup>だ, ou encore les connecteurs logiques à bon escient.

EXEMPLE		
Recto (illustration)	Verso (informations)	Exemples d'attendus
(planche 1)	<p>昔の話  <small>しゆじんこう</small>            主人公の名前：浦島太郎  <small>ねんれい</small>            年齢：25歳<small>さい</small>くらい            仕事：漁師<small>りょうし</small>(魚をとって、生活をする人)            住んでいる場所：わからない<small>ぼしよ</small>            (海の近くの小さい村)</p>	<p>「むかしむかし、ある小さな村に、浦島太郎という若い漁師が住んでいました。太郎は毎日、海に出て、魚を釣っていました。」</p>
(planche 2)	<p>きょうの出来事：  <small>たろう</small>            太郎→海辺<small>うみべ</small>を歩いた            村の子供たち→海辺<small>うみべ</small>で亀<small>かめ</small>をいじめていた  <small>たろう</small>            太郎→亀<small>かめ</small>を助けた            村の子供たち→亀<small>かめ</small>をいじめるのをやめた</p>	<p>「ある日、太郎が海辺を歩いていると、村の子供たちが亀をいじめていました。そこで、太郎は、「やめなさい」と言って、亀を助けてやりました。」</p>
Etc.		

### Étape 3 : Décrire des *yôkai* à l'oral

Cette étape, dont l'objectif est de réactiver les acquis et d'introduire de nouvelles tournures, peut s'organiser en deux temps : décrire des *bakemono* et constituer une base de données sur les principaux *yôkai*, dans laquelle les élèves pourront éventuellement puiser pour la réalisation de la tâche finale. La constitution d'une base de données peut, bien entendu, faire l'objet d'un travail mené à un autre moment de l'année.



L'histoire des arts permet ici d'enrichir l'approche. Des planches extraites du catalogue de l'exposition *Yôkai* peuvent être utilisées pour évoquer les différents supports et techniques (estampe, caricature, manga, etc.), et l'évolution dans le temps de la représentation d'un *yôkai* donné, faire l'objet d'un traitement particulier. Plus simplement, certaines scènes extraites d'œuvres plus contemporaines comme *Gegege no kitarô* ou *Ponpoko*, voire de *Yôkai kâdo*, peuvent être abordées. Il peut également être demandé aux élèves d'apporter des illustrations représentant des *bakemono* qu'ils ont découverts au travers des *mangas* ou encore des jeux vidéo.

### Activités langagières et stratégies travaillées

- Compréhension écrite  
B1 : Localiser des informations pour réaliser une tâche.
- Expression orale en continu (réactivation)  
A2 : Présenter simplement des personnages.  
A2 : Décrire un objet, une expérience.  
B1 : Restituer une information avec ses propres mots à partir de notes.
- Interaction orale (clarification)  
A2 : Dialoguer sur des personnages fictifs.  
B1 : Expliquer, commenter, comparer et opposer.

### Supports et sources

Documents iconographiques représentant des *yôkai*.

本木克英『ゲゲゲの鬼太郎』(2007-2008).

フジテレビ『しゃばけ』(2007).

Catalogue de l'exposition *Yôkai*, Maison de la culture du Japon à Paris (2005).

### Activité 1 – Décrire des *yôkai* à partir d'illustrations

Quelques planches représentant des *yôkai* sont présentées aux élèves en raison de leur apparence singulière. Quatre *yôkai* ont été choisis ici à titre d'exemple : *hitotsumekozô*, *tengu*, *oni* et *kappa*. Aborder les différences entre les revenants (*yûrei*) japonais et leurs homologues occidentaux peut aussi être une piste intéressante.

Les élèves ont pour objectif de décrire chacun des *yôkai*, à l'oral, en termes simples, dans une optique de réactivation des acquis. La révision porte notamment sur :

- le lexique des parties du corps ;
- les couleurs ;
- les chiffres japonais et les principaux classificateurs ;
- l'expression de la caractéristique physique en -は -が + tournure qualificative ;
- les tournures limitatives en だけ et しか…ない.

#### EXEMPLES D'ATTENDUS

(天狗)	→ 天狗は顔が真っ赤です。天狗は鼻が長い／高いです。
(一つ目小僧)	→ 額の真ん中に目が一つだけあります。
(鬼)	→ 鬼は体が大きいです。頭に2本の角があります。
(河童)	→ 河童は背が低いです。体の色は緑です。

Le professeur peut, de façon simple, introduire de nouvelles tournures permettant de décrire des personnes ou des objets, notamment :

- l'apparence en -そうだ (en fonction conclusive comme en fonction déterminante);
- l'emploi de la forme durative, et plus particulièrement la tournure …をしている (ex. : 真ん丸い目をしている。お坊さんのような格好をしている。…);
- les tournures spécifiques exprimant la ressemblance (…に似ている。…のように見える。…のような姿/格好だ。…);
- l'expression de la vraisemblance à l'aide des modalités en -ようだ, -みたいだ, -らしい, mais aussi la probabilité en -かもしれない et -だろう.

#### EXEMPLES D'ATTENDUS

Les modalités peuvent donner lieu ici à un travail approfondi. Leur introduction peut se faire à partir d'énoncés simples prononcés par le professeur et accompagnés de gestes :

「鬼」は体が大きいですね。手に、ほら、大きな金棒を持っているでしょう？

「鬼」は、強いと思いますか。(…)その通りです。とても強そうですね。

L'objectif est de donner aux élèves les moyens de produire, à partir des descriptions simples qu'ils ont faites plus haut, des énoncés de ce type :

「一つ目小僧」は、10歳くらいの子供のようです。目が一つだけあります。真っ赤な舌をぺろりと出しています。とてもおかしそうですね。

On peut ensuite leur faire combiner les modalités et la forme durative exprimant l'apparence :

「一つ目小僧」は優しそうな顔をしています。

Le *kappa* fournit également une bonne base de travail. Le professeur décrit certaines particularités physiques du *kappa* et demande aux élèves d'affiner ses descriptions en ajoutant, par exemple, un élément de comparaison par le biais du modalisateur -よう dans différentes fonctions (conclusive, déterminante, adverbiale) :

(河童は、体の色が変わります。) → 河童はカメレオンのようです。体の色が変わります。

(河童の手に水かきがあります。) → 河童の手にアヒルのように水かきがあります。

(河童の口はくちばしです。) → 口は鳥のようなくちばしです。

Les élèves disposent ensuite d'une première grille dans laquelle ils doivent indiquer si chacun de ces *yôkai* lui semble effrayant ou non, puis préparer un argument qui leur permet de se justifier à l'oral :

#### EXEMPLE DE GRILLE

	天狗	一つ目小僧	鬼	河童
こわい こわそう やさしくなさそう	顔が真っ赤だ		・怒った顔をしている ・手に大きな金棒を持っている	目が黄色で、いやな感じだ
こわくない やさしい やさしそう		10歳くらいの子供のように見える	虎の毛皮のパンツをはいている	体が小さくて、髪形がおかしい

## Activité 2 – Rendre compte oralement

Chacun s'exprime ensuite à l'oral en combinant les différents éléments de la grille :

### EXEMPLES D'ATTENDUS

天狗は、顔が真っ赤で、怖そうですね。  
 一つ目小僧は、優しそうな妖怪です。10歳くらいの子供のように見えますから。  
 鬼は、虎の毛皮のパンツをはいていて、おかしそうですが、怒った顔をしているから、こわいです。…

Dans un deuxième temps, les élèves déduisent ce que ces *yōkai* sont capables ou non de faire, et justifier leur opinion à l'oral. L'objectif est de réactiver :

- les tournures exprimant la capacité (…ができる、…ことができる、forme potentielle des verbes),
- l'expression de l'opinion et de la conjecture,
- l'expression de la cause, etc.

Une nouvelle grille, fonctionnant de la même façon que la précédente, permet aux élèves de préparer leurs réponses, avant de prendre la parole :

### EXEMPLE DE GRILLE ET ATTENDUS À L'ORAL

	天狗	一つ目小僧	鬼	河童
できること	空を自由に飛ぶ (背中に翼があるから)			上手に泳ぐ (アヒルのように、手と足には水かきがあるから)
できないこと		眼鏡をかける (目が一つしかないから)	ダンスをする (体が大きすぎて、不器用そうだから)	おじぎをする (頭の皿の水がなくなると、死んでしまうから)

À l'oral : 天狗は、背中に翼があるから、鳥のように空を自由に飛べると思っています。一つ目小僧は、目が一つしかないから、眼鏡がかけられないでしょう。…

Un troisième exercice de reformulation permet de réviser la construction de la proposition déterminante, dans l'optique, une fois de plus, de rendre les énoncés plus complexes :

### EXEMPLES

のっぺらぼうは、目も鼻も口もありません。  
 → のっぺらぼうは、目も鼻も口もない化け物です。  
 ろくろ首は、首が長く伸びます。  
 → ろくろ首は、首が長く伸びる妖怪です。

Les tournures abordées tout au long de cette étape peuvent être appliquées dans une dernière activité ludique. L'accent est mis ici sur l'interaction orale.

### Quelques exemples de déroulement

Des planches figurant des *yôkai* (explicitement nommés) sont affichées au tableau. Le professeur dispose d'un second jeu. Un élève passe au tableau, et le professeur lui remet une planche, que le reste de la classe ne voit pas. Les élèves doivent poser des questions à leur camarade en s'inspirant des planches affichées au tableau, afin de déterminer, par élimination, celle qu'il a sous les yeux. Il est interdit, bien entendu, de demander le nom du *yôkai* en question. Une fois le premier *yôkai* identifié, un autre élève passe au tableau, et ainsi de suite.

#### EXEMPLES D'ATTENDUS

「この妖怪は、背中に翼がありますか。」 「いいえ、ありません。」  
 「優しそうな顔をしていますか。」 「いいえ。」  
 「傘のように見えますか。」 「いいえ、人間のよう見えます。」  
 「顔に目も鼻も口もない化け物ですか。」 「はい、そうです。」  
 「じゃあ、この『のっぺらぼう』という妖怪ですか。」  
 「ピンポン、ピンポン！」

On demande aux élèves d'une même rangée de se lever ; chacun se tient à bonne distance des autres membres de sa rangée, afin de ne pas entendre ce qui se dit. Trois planches figurant des *yôkai* différents sont remises aux élèves placés aux deux extrémités de la rangée. L'un d'eux choisit un *yôkai* parmi les trois, puis le décrit le plus précisément possible à son voisin en japonais. Celui-ci décrit à son tour le *yôkai* qu'il pense avoir identifié à son autre voisin, et ainsi de suite. Le dernier élève, au bout de la rangée, doit choisir une planche selon ce qu'il a compris, et demander au premier élève si elle correspond ou non. Pour rendre l'exercice plus productif, on veille à sélectionner des *yôkai* d'apparence assez proche.

#### Constituer une base documentaire

On peut, dans le cadre d'une évaluation, envisager de demander aux élèves de réaliser chacun une planche illustrée présentant un *yôkai* donné. Les élèves prendront soin d'y intégrer une description de tout ce qui le caractérise (apparence, comportement, « pouvoirs »...). La base documentaire ainsi obtenue constituerait alors une source d'inspiration pour l'étape suivante, celle de la réalisation du *kamishibai*. Réalisées en version bilingue, ces planches peuvent aussi donner lieu à une exposition qui s'adresserait à l'ensemble des élèves de l'établissement. Enfin, une attention toute particulière doit être accordée au choix des illustrations qui, par leur variété, permettent de sensibiliser les élèves aux arts graphiques japonais traditionnels et contemporains.

## Étape 4 : Réaliser et présenter un *kamishibai*

#### Activités langagières et stratégies travaillées

- Compréhension orale  
A2 : Suivre la trame d'une histoire.
- Expression écrite  
A2 : Relater des événements, des expériences, réels ou imaginés, en produisant de manière autonome des phrases reliées entre elles.

Retrouvez éduscol sur



B1 : Rendre compte d'expériences, de faits et d'événements.

B1 : Écrire un court récit, une description.

- Expression orale en continu

A2 : Raconter une histoire ou relater un événement.

B1 : Prendre la parole devant un auditoire, mettre en voix un texte de façon expressive.

### Supports et sources

*Kamishibai* original réalisé par l'élève.

## Activité 1 – Écrire un récit faisant intervenir un (des) personnage(s) fantastique(s)

Il s'agit cette fois, pour les élèves, de rédiger leur propre récit, à partir duquel ils devront réaliser un *kamishibai* qu'ils liront ensuite devant leurs camarades.

Cette dernière étape s'inscrit dans une durée nécessairement plus longue que les précédentes. Les consignes de travail sont données le plus rapidement possible, afin de laisser aux élèves le temps de rédiger leur texte et de réaliser leur *kamishibai* – l'étape de la lecture devant la classe demandant du temps elle aussi, surtout si l'effectif est important.

Les consignes reproduites ci-dessous sont celles qui ont présidé à la réalisation du *kamishibai* présenté en exemple. Une partie de l'évaluation a porté sur le choix du titre et sur le respect des impératifs lexicaux et grammaticaux – un bonus a été accordé aux élèves qui ont appliqué les recommandations annexes.

### CONSIGNES

- Le texte doit prendre la forme d'un conte imaginaire ou d'un récit fantastique et faire intervenir au moins l'un des *yōkai* décrits en classe, sans reproduire un texte déjà existant.
- Le titre du récit doit être choisi de manière à ne pas dévoiler l'intrigue d'emblée.
- Le texte doit comporter au moins :
  - trois connecteurs logiques ;
  - trois phrases complexes dont les propositions sont reliées par la forme en -て ou la base -ます ;
  - une phrase de citation ou d'opinion ;
  - un verbe en -てしまう utilisé à bon escient ;
  - une construction en -そう exprimant l'apparence, ou en -よう exprimant la vraisemblance ;
  - deux expressions caractéristiques du conte japonais si le texte est un conte.

### Recommandations (donnant lieu à un bonus)

- Le choix des particules, surtout celles qui expriment le thème et le sujet (défini ou indéfini), doit être bien réfléchi.
- La description du personnage principal ou du/des *yōkai* doit être la plus précise possible.
- Utiliser l'ensemble des tournures étudiées en classe dans le cadre de la séquence complète.

Selon les cas, le professeur peut venir en aide aux élèves, notamment pour des questions de choix lexicaux (afin d'éviter le recours systématique au dictionnaire).

Retrouvez éduscol sur



### Activité 2 – Réaliser un kamishibai

Une fois les textes rédigés, un délai supplémentaire est accordé aux élèves afin de leur permettre de réaliser leur *kamishibai* proprement dit. En plus d'énoncer les consignes techniques qui s'imposent, le professeur souligne le fait que les illustrations peuvent être très sommaires, et qu'il n'est donc pas nécessaire de savoir « bien » dessiner. On laisse aux élèves la possibilité d'illustrer leurs planches autrement qu'au moyen de dessins, notamment à l'aide de collages ou de montages divers. Si la qualité des illustrations peut difficilement constituer un critère d'évaluation, leur adéquation avec le texte s'impose. Il reste envisageable, par ailleurs, d'accorder un bonus lorsque les illustrations sont particulièrement réussies.

#### EXEMPLE DE PRODUCTION D'ÉLÈVE<sup>3</sup>

Titre: 『まさくと新しい先生の話』

(recto)



(verso agrandi)

むかしむかし、ある小さな村に、まさくんという男子がいました。まさくんは、勉強するのが好きで、毎日学校へ行くのを楽しみにしていました。学校は、森のそばにあり、その森の中から、時々、鳥とかリスとか、色々な動物が出てきて、教室に入っていました。



今日も、まさくんは、朝早く起きて、急いで学校へ行きました。でも、教室で待っていても、先生がなかなか来ません。「どうしたのかなあ。」その時、校長先生が来られました。校長先生は、「田村先生は、昨日の夜、急に病気になったので、新しい先生に来てもらいました。」と言いました。「はい、こちらは、野辺先生です。今日からお世話になります。」



みんなびっくりしてしまいました。野辺先生は、若い女の子の人で、顔も声もすごくきれいです。授業が始まって、誰も勉強しません。先生が話していると、天使が歌を歌っているようで、先生の声をいつまでも聞いていたくなります。まじめなまさくんも、今日だけは、何もしないで、ただただ、きれいな先生の顔をぼーっと見ているのです。





今日はとても暑くて、先生もたいへん汗をかいていました。先生は、不思議なことに、5分おきに、みんなの前で、小さな手鏡を出して、顔の化粧を直していましたが、それを、なぜか誰もおかしいとは思いませんでした。



授業はあっという間に終わって、帰る時間になりました。でも、先生は、「まさくん、話があるから、君だけはすこしだけいなさい。」と言いました。「はい。」先生は、黒板を消しながら、続けました。「まさくんは、とてもまじめだと聞いたが、今日はあまり勉強しなかったね。」まさくんは、恥ずかしそうに、「あのう、先生が天使みたいに顔がきれいで、集中できませんでした。」と言いました。



すると、先生は「え？私は、天使の顔かい？」と、後ろを向いたら、顔には、もう目も鼻も口もありません。「きゃあ、助けて！」と、まさくんは叫びましたが、怖くて怖くて、気を失ってしまいました。



まさくんが目が覚めると、教室にはもう誰もいません。その時、校長先生が入って来て、「君、どうしたの？」と言いました。まさくんは、「の...の...のべ先生は...ど...どこ...ですか...」と聞きました。「さあ、ここにはいないな。.....あれ？」校長先生は、野辺先生がさっきまで立っていた所に、へんな物を見つけました。「こんな所に毛が？」まさくんは、「先生、それは、何の毛ですか。」と聞きました。校長先生は答えました。「たしか、タヌキの毛だと思うが...」



森の中から、小さな笑い声が聞こえました。その日から、野辺先生は二度と来ませんでした。

### Activité 3 – Lire de manière expressive devant la classe

Une dernière séance (ou davantage si l'effectif l'impose) est consacrée à la présentation de chacune des œuvres par son auteur devant la classe. La lecture, qui se veut la plus expressive possible, peut également constituer l'un des critères d'évaluation pour cette séquence. Afin que l'attention de l'auditoire soit constamment sollicitée, la classe peut évaluer la prestation de chaque élève, en remplissant par exemple une petite fiche aux critères prédéfinis. L'élève parlait-il distinctement ? A-t-il « joué » les différents personnages ? Y a-t-il bien un *yôkai* dans son histoire ? Le public a-t-il réagi ? Etc.

On peut également envisager de distribuer des fiches de compréhension, à condition qu'elles soient assez courtes, compte tenu du temps important que peut nécessiter cette seule étape de lecture expressive.

Enfin, le professeur ramasse l'ensemble des œuvres et attribue la note finale sur la base des différentes étapes de l'évaluation.

#### Extension

Les œuvres produites par les élèves peuvent être mises en valeur et être, par exemple, publiées en version bilingue sur le site internet de l'établissement, au centre d'une exposition (le texte de chaque planche étant traduit en français) au sein de l'établissement, ou présentées dans le cadre d'une fête de l'école.