



éduscol



Ressources pour le lycée général et technologique

Ressources pour le collège - palier 2

Voyage

Japonais

Ces documents peuvent être utilisés et modifiés librement dans le cadre des activités d'enseignement scolaire, hors exploitation commerciale.

Toute reproduction totale ou partielle à d'autres fins est soumise à une autorisation préalable du Directeur général de l'enseignement scolaire.

La violation de ces dispositions est passible des sanctions édictées à l'article L.335-2 du Code la propriété intellectuelle.

Août 2013

JAPONAIS

VOYAGE

A2 ⇒ B1

Le monde des croyances populaires et le fantastique : c'est à un voyage dans l'imaginaire japonais, peuplé d'êtres surnaturels en tout genre, que sont ici conviés les élèves.

Réaliser un théâtre d'images : après avoir découvert le théâtre d'images japonais (*kami-shibai*), les élèves réalisent le leur, en faisant intervenir au moins un être fabuleux (*yōkai*). Ils le présentent ensuite devant la classe en lisant de façon expressive.

Étape 1	Étape 2	Étape 3	Étape 4
Découvrir un <i>kami-shibai</i> .	Identifier et organiser les étapes d'un récit.	Décrire des <i>yōkai</i> à l'oral.	Réaliser et présenter un <i>kami-shibai</i> .

ACTIVITÉS LANGAGIÈRES

Compéhension de l'oral	C A P A C I T É S	A2	- comprendre assez pour réaliser une tâche
		B1	- comprendre les points principaux d'un récit lu en continu
Compéhension de l'écrit	A2	- suivre la trame d'une histoire - comprendre les entrées d'une grille	
	B1	- localiser des informations pour réaliser une tâche	
Expression orale en continu	A2	- présenter simplement des personnages - raconter une histoire ou relater un événement - décrire un objet, une expérience	
	B1	- restituer une information avec ses propres mots à partir de notes - prendre la parole devant un auditoire, mettre en voix un texte de façon expressive	
Expression écrite	A2	- relater des événements, des expériences, réels ou imaginés, en produisant de manière autonome des phrases reliées entre elles	
	B1	- restituer une information avec ses propres mots - rendre compte d'expériences, de faits et d'événements - écrire un court récit, une description	
Interaction orale	A2	- dialoguer sur des personnages fictifs	
	B1	- expliquer, commenter, comparer et opposer	

OUTILS LINGUISTIQUES

Culture et lexique	- corps, apparence ; couleurs - classificateurs - interjections - onomatopées et <i>gitaigo</i> - mots de liaison et connecteurs logiques - contes populaires, mythologie, religion - fantastique
Grammaire	- 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 - oui-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)

SUPPORTS

<p>Documents écrits</p>	<p>Fiches d'informations sommaires sur des <i>yôkai</i> ou des scènes de <i>kami-shibai</i> Textes de <i>kami-shibai</i>, contes traditionnels, histoires de fantômes ou « kaidan » Manga (par exemple <i>Gegege no kitarô</i>, de Mizuki Shigeru) Pages de sites Web, notamment : http://www.kamishibai.net/ http://homepage2.nifty.com/kamishibai http://www.jiki.jp/netkamishibai/</p>
<p>Documents audiovisuels</p>	<p><i>Kasa-jizô</i> (in <i>Kyôkasho o tsukurô</i>, Kokusai kôryû kikin, Urawa, volume 1 (renshû), séquence 12-10, pp. 252-57, texte et fichier audio correspondant) <i>Pompoko</i>, de Takahata Isao <i>Gegege no kitarô</i> (film de Motoki Katsuhide)</p>
<p>Documents iconographiques</p>	<p>Catalogue de l'exposition « Yôkai » (Ed. Maison de la Culture du Japon à Paris, 2005, ISBN : 2913278108) Tous documents iconographiques représentant des <i>yôkai</i></p>

Présentation de la séquence

Compte tenu du nombre et de la variété des êtres fabuleux (*yôkai* ou *obake*) qui peuplent l'imaginaire japonais (et que l'on retrouve jusque dans certains *manga* ou *films d'animation* contemporains), la thématique des croyances populaires et du fantastique se prête idéalement à l'exercice de l'écriture créative suivie.

Cette séquence, dont le niveau se situe entre A2 et B1, peut être mise en place vers la fin du palier 2. La tâche finale consiste à raconter, sous forme de *kami-shibai*¹, une histoire mettant en scène au moins un personnage fantastique.

À travers les différentes activités mises en œuvre en vue de la réalisation de cette tâche finale, les élèves vont :

- découvrir ce qu'est le *kami-shibai*,
- se familiariser avec les techniques narratives propres au conte japonais,
- découvrir les principaux *yôkai* (renards, chiens viverrins et autres *kappa*),
- apprendre à structurer un récit en japonais,
- créer leur propre *kami-shibai* en ayant recours aux tournures et au lexique adéquats,
- mettre en voix leur production.

Outre son aspect ludique, le *kami-shibai* présente un intérêt pédagogique évident, dans la mesure où il permet de travailler les cinq activités langagières.

Le choix des supports pédagogiques est très vaste – depuis les films d'animation de Miyazaki Hayao jusqu'aux contes traditionnels, en passant par les histoires de fantômes à l'école ou même les jeux vidéo.

Aborder les différences qui existent entre les fantômes (*yûrei*) japonais et leurs homologues français permet d'élargir l'approche.

¹ Petit théâtre d'images

Récapitulatif des différentes étapes

Étape 1			Étape 2	
Découvrir un <i>kami-shibai</i>			Pouvoir identifier et organiser les étapes d'un récit	
Écouter un <i>kami-shibai</i>	☞ Renseigner une grille	☞ Découvrir quelques <i>yōkai</i>	☞ Remettre en ordre des images ou des paragraphes	☞ Initier aux techniques narratives du conte
Étape 3		Étape 4		
Pouvoir décrire des <i>yōkai</i> à l'oral		Réaliser et présenter un <i>kami-shibai</i>		
☞ Décrire des <i>yōkai</i> à partir d'illustrations	☞ Rendre compte oralement, constituer une base documentaire	☞ Écrire un récit faisant intervenir un (des) personnage(s) fantastique(s)	☞ Réaliser un <i>kami-shibai</i>	☞ Lire de manière expressive devant la classe

Étape 1

Découvrir un *kami-shibai*

Sous-étape 1	> Sous-étape 2	> Sous-étape 3
Écouter un <i>kami-shibai</i>	Renseigner une grille	Découvrir quelques <i>yôkai</i>

Activités langagières	Niveaux	Capacités
Compréhension de l'oral	B1	Comprendre les points principaux d'un récit lu en continu
Compréhension de l'écrit	A2	Comprendre les entrées d'une grille
Expression écrite	B1	Restituer une information avec ses propres mots

Exemples de supports	- <i>Kasa-jizô</i> , in <i>Kyôkasho o tsukurô</i> , t. 1 (<i>renshû</i>), chapitre 12-10 (pp. 252-257), Kokusai kôryû kikin, Urawa (texte et illustrations disponibles en ligne sur le site http://www.jpfi.go.jp/j/urawa/j_rsorcs/jrs_04.html) - <i>Pompoko – Heisei tanuki-gassen</i> , de Takahata Isao (minutage : 11'40" – 13'10").
----------------------	---

La spécificité de la tâche finale à accomplir implique de montrer, dès la première séance, un exemple de *kami-shibai*. Ainsi, les élèves comprennent d'emblée comment utiliser ce support et, surtout, combien il est nécessaire de lire ces textes de façon *expressive*.

Écouter un *kami-shibai*

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 *kami-shibai* extraite de *Pompoko - Heisei tanuki-gassen*, de Takahata Isao (minutage : 11'40" – 13'10").

Si l'on préfère le support traditionnel, on peut soit utiliser un *kami-shibai* 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

- *Dejitaru kamishibai net* (www.kamishibai.net) [fabrication, exemples d'œuvres, démonstrations en ligne]
- *Osusume kamishibai* (<http://homepage2.nifty.com/kamishibai>) [aide au choix de l'œuvre parmi les *kami-shibai* édités]

Exemples de *kami-shibai* :

- *Ama-no-kakehashi* (www.namakouji.com/gallery/kamisibai/kamisibai.htm)
- *Miyazaki netto kami-shibai* (<http://www.jiki.jp/netkamishibai/>)
- *Urashima Tarô* (www.e-hon.jp/urasim/uraj0.htm)

Conseils techniques pour la confection des planches

- *Jiyû kenkyû no wa* (www.jiyuken9.com/2week/kamisibai.html)

On part du principe que le professeur fait découvrir une histoire en lisant lui-même le texte du *kami-shibai*, 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.

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]

しゅじんこう 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
しゅじんこう しごと 主人公の仕事	もちを買う おじぞうさんの世話をする ^{かさ} 笠を作って売る
とうじょう 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」) ほとけさま 町の人々 さむらい

<small>きせつ</small> 季節	春 夏 秋 冬
<small>しゅじんこう</small> 主人公が町へ買 いに行くもの	<small>かさ</small> 笠 <small>もち</small> もち <small>きもの</small> 着物 おみやげ

[Réponses à indiquer en toutes lettres]

しゅじんこう 主人公	(→ おじいさん)
しゅじんこう しごと 主人公の仕事	(→ 笠を作って売る)
しゅじんこう せいかつ 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)
とうじょう 登場人物	⊖(→ おばあさん) ⊖(→ おじぞうさん) ⊖(→ 町の人々)
きせつ 季節	⊖(→ ふゆ) ⊖(→ おしょうがつ)

D'un point de vue grammatical, la découverte du *kami-shibai* 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 ».

Découvrir quelques yōkai

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 *yōkai* – 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

- Kawasaki Daiji, *Nihon no fushigibanashi*, Foa bunko, Dôshinsha, Tôkyô, 1984
- Kawasaki Daiji, *Nihon no obakebanashi*, Dôshinsha, Tôkyô, 1979
- Nishimoto Keisuke, *Kowai hanashi daisuki – ichinensei*, Jitsugyô no nihonsha, Tôkyô, 1992
- Nishimoto Keisuke, *Obake yûrei-banashi*, Shin-ohanashi bunko, Kaiseisha, Tôkyô, 2001
- Sasaki Kyôko, *Nihon no kowai mukashibanashi*, Hyôgensha, Tôkyô, 1985
- Tsunemitsu Tôru, *Gakkô no kaidan*, Kôdansha KK bunko, Kôdansha, Tôkyô, 1990

Étape 2

Identifier et organiser les étapes d'un récit

Sous-étape 1	> Sous-étape 2
Remettre en ordre des images ou des paragraphes	Initier aux techniques narratives du conte

Activités langagières	Niveaux	Capacités
Compréhension de l'oral	A2	Comprendre assez pour réaliser une tâche
Compréhension de l'écrit	A2 B1	Suivre la trame d'une histoire Localiser des informations pour réaliser une tâche
Expression orale en continu	A2	Présenter simplement des personnages

Exemple de support	- <i>Kasa-jizô</i> , in <i>Kyôkasho o tsukurô</i> , t. 1 (<i>renshû</i>), chapitre 12-10 (pp. 252-257), Kokusai kôryû kikin, Urawa (texte et illustrations disponibles en ligne sur le site http://www.jpf.go.jp/j/urawa/j_rsrcs/jrs_04.html)
--------------------	---

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

Remettre en ordre des images ou des paragraphes

Des planches iconographiques² 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.

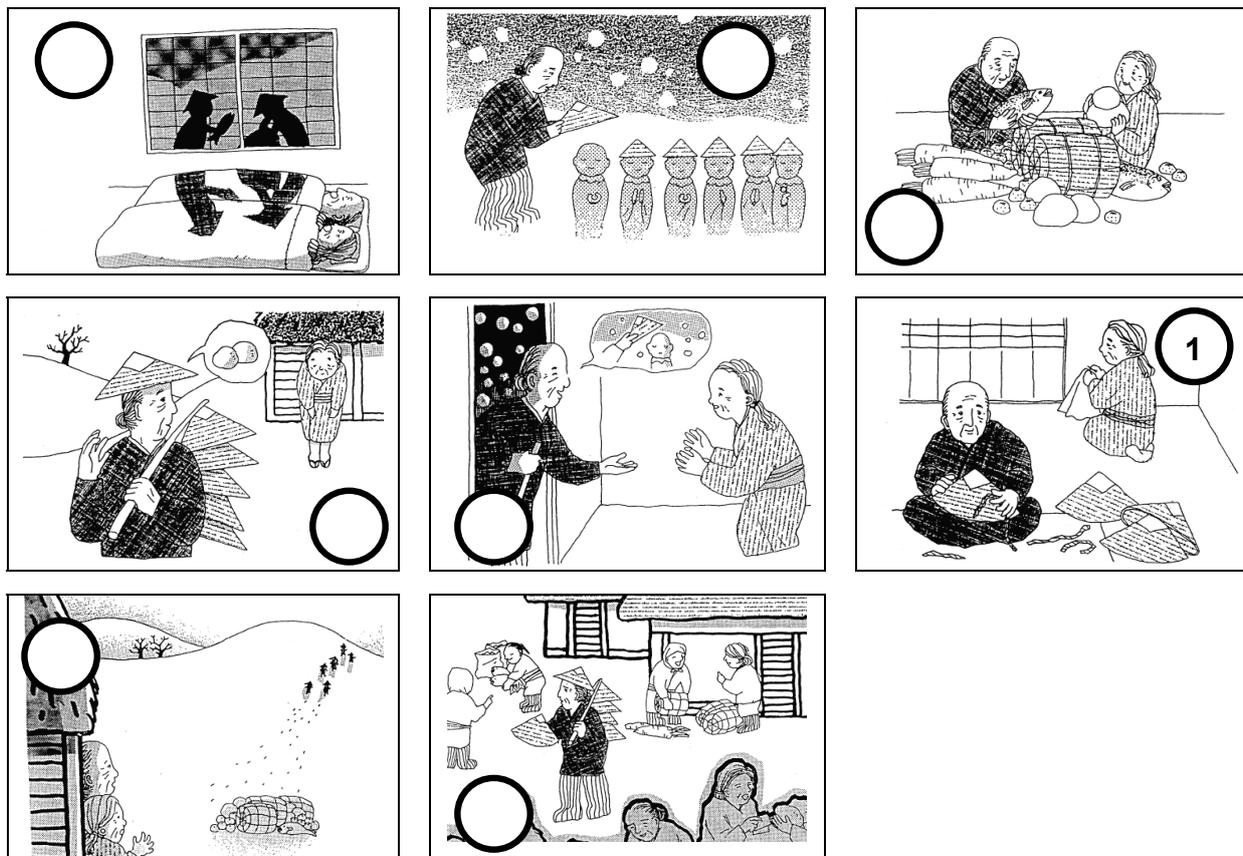
Les élèves doivent d'abord émettre des hypothèses quant à la teneur même du récit. Cette étape n'implique pas nécessairement une réflexion très approfondie : il suffit que les élèves décrivent ce qu'ils voient et ce qu'ils en déduisent – qui, selon eux, sont les personnages, ce qui leur arrive, etc.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

² Avec l'aimable autorisation de la Fondation du Japon, toutes les illustrations de l'étape 2 de cette séquence sont extraites de son site : <http://minnanokyoza.jp/> © Japan Foundation, tous droits réservés

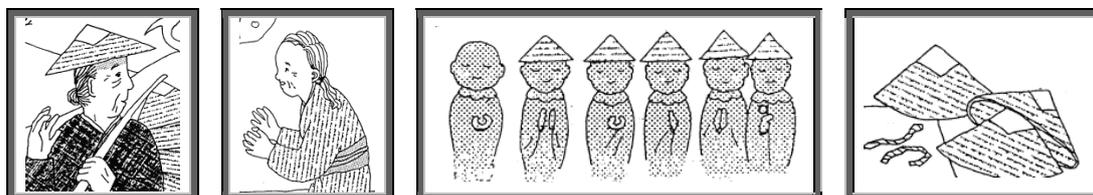
VOYAGE : le monde des croyances populaires et le fantastique

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 :



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.). Au cours du palier 1, les élèves ont déjà eu l'occasion d'aborder le thème du bouddhisme ; 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.



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.

Initier aux techniques narratives du conte

Toutes les tournures figurant au programme des paliers 1 et 2 sont susceptibles d'être rencontrées dans un récit complet de niveau A2-B1. Il est donc impossible

VOYAGE : le monde des croyances populaires et le fantastique

d'établir une liste exhaustive de celles qui seront étudiées ici. Néanmoins, 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 *-masu*) 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'**ouï-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'approprier 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 travaillés 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 *-そうだ*, ou encore les connecteurs logiques à bon escient.

Exemple :

Recto (illustration)	Verso (informations)	Exemples d'attendus
<p>(planche 1)</p>	<p>昔の話 <small>しゅじんこう</small> <small>うらしま たろう</small> 主人公の名前：浦島太郎 <small>ねんれい</small> <small>さい</small> 年齢：25歳くらい 仕事：<small>りょうし</small> 漁師(魚をとって、生活をする人) 住んでいる場所：<small>ばしょ</small> わからない (海の近くの小さい村)</p>	<p>「<u>むかしむかし</u>、<u>ある</u>小さな村に、浦島太郎<u>という</u>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>
<p>(planche 2)</p>	<p>きょうの出来事： <small>たろう</small> <small>うみべ</small> 太郎→ 海辺を歩いた 村の子供たち→ <small>うみべ</small> <small>かめ</small> 海辺で亀を いじめていた <small>たろう</small> <small>かめ</small> <small>たす</small> 太郎→ 亀を助けた 村の子供たち→ <small>かめ</small> 亀をいじめるのをやめた</p>	<p>「<u>ある日</u>、太郎が<u>海辺</u>を歩いていると、村の子供たちが<u>亀</u>をいじめていました。<u>そこで</u>、太郎は、「やめなさい」と言って、亀を助けて<u>やりました</u>。」</p>

Etc.

Étape 3

Décrire des *yôkai* à l'oral

Sous-étape 1	> Sous-étape 2
Décrire des <i>yôkai</i> à partir d'illustrations	Rendre compte oralement, constituer une base documentaire

Activités langagières	Niveaux	Capacités
Compréhension de l'écrit	B1	Localiser des informations pour réaliser une tâche
Expression orale en continu	A2	Présenter simplement des personnages Décrire un objet, une expérience
	B1	Restituer une information avec ses propres mots à partir de notes
Interaction	A2	Dialoguer sur des personnages fictifs
	B1	Expliquer, commenter, comparer et opposer

Exemples de supports	<ul style="list-style-type: none"> - Documents iconographiques représentant des <i>yôkai</i> - <i>Gegege no kitarô</i> (manga de Mizuki Shigeru et film de Motoki Katsuhide) - Catalogue de l'exposition « Yôkai » (Ed. Maison de la Culture du Japon à Paris, 2005, ISBN : 2913278108) - <i>Shabake</i> (feuilleton télévisé), Fuji Terebi, 2007, produit par Kita Reiko et Adachi Kôhei
----------------------	---

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* avec une plus grande aisance qu'au palier 1, 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 *Pompoko*, 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.

Décrire des *yôkai* à partir d'illustrations

VOYAGE : le monde des croyances populaires et le fantastique

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

Les élèves ont pour objectif de décrire chacun des *yōkai*, 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.

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 :

Ex. : 「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 :

Ex. : 「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 :

Ex. : 「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).

Exemples d'attendus :

- (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 permettra de se justifier à l'oral.

	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		<ul style="list-style-type: none"> •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

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 :

	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)

Exemples d'attendus 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。…

VOYAGE : le monde des croyances populaires et le fantastique

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 *yōkai* (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 *yōkai* en question. Une fois le premier *yōkai* 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、人間のように見えます。」

「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 *yōkai* différents sont remises aux élèves placés aux deux extrémités de la rangée. L'un d'eux choisit un *yōkai* parmi les trois, puis le décrit le plus précisément possible à son voisin en japonais. Celui-ci décrit à son tour le *yōkai* 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 *yōkai* 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 *yōkai* 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 *kami-shibai*. 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 *kami-shibai*

Sous-étape 1	> Sous-étape 2	> Sous-étape 3
Écrire un récit faisant intervenir un (des) personnage(s) fantastique(s)	Réaliser un <i>kami-shibai</i>	Lire de manière expressive devant la classe

Activités langagières	Niveaux	Capacités
Compréhension de l'oral	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
	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

Exemple de support	<i>Kami-shibai</i> original réalisé par l'élève
--------------------	---

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 *kami-shibai* 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, d'une part, de rédiger leur texte, et, d'autre part, de réaliser leur *kami-shibai* – 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 *kami-shibai* 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 *-masu*,
 - 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 l'effet souvent désastreux du recours systématique au dictionnaire).

Réaliser un *kami-shibai*

Une fois les textes rédigés, un délai supplémentaire est accordé aux élèves afin de leur permettre de réaliser leur *kami-shibai* 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'élève³

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、まさくんという男の子がいました。まさくんは、勉強をするのが好きで、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、若い女の人で、顔も声もすごくきれいです。授業が始まっても、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。

³ Les illustrations de l'étape 4 de cette séquence ont été réalisées par Anaïs Renault (académie de Reims).



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。

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 d'éviter une baisse d'attention de la part de l'auditoire, 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 *yōkai* dans son histoire ? Le public a-t-il réagi ?...

On peut envisager également 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 en étant, par exemple, publiées en version bilingue sur le site Internet de l'établissement (cf. séquence « Langages / Langue et nouveaux médias »), faire l'objet d'une exposition (le texte de chaque planche étant traduit en français) au sein de l'établissement, ou être présentées dans le cadre d'une fête de l'école.