



ACADÉMIE DE LYON

INSPECTION ACADEMIQUE
DU RHONE

Dispositif « Ecole et cinéma » 2004/2005

**Cycle 2 : « Kirikou et la sorcière »
Michel OCELOT 1998**

Quelques pistes de travail

Travail préalable à la projection

pages 1-2

Travail suite à la projection

pages 3 à 6

Quelques prolongements possibles

page 7

Une approche technique

page 8

Quelques jeux

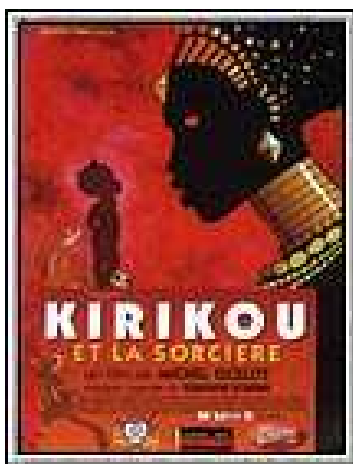
page 9

Annexes

pages 10 à 14

Coloriages

pages 15 à 16



MRA Arts et Culture
Madame BELLOT-CHUZEL Martine
Ecole maternelle La Pibole
254, rue des écoles 69730 GENAY
martine.chuzel@ac-lyon.fr

Inspection de l'Education Nationale
Coordinateur départemental
Madame CHOFFEL Myriam-IEN
13, quai Jaÿr 69009 LYON
ce.0690264m@ac-lyon.fr

Avant la projection

Le titre

Comment peut-on l'interpréter ? Quelles sorcières connaît-on déjà ? Les sorcières d'albums déjà lus en classe et celle du premier film visionné dans le dispositif : Le magicien d'Oz.

Quelles sont les caractéristiques des sorcières ? Comparaison possible de différentes sorcières. Cette sorcière a-t-elle les attributs d'une sorcière au sens stéréotypé des représentations ?

Kirikou : qu'évoque ce nom : hypothèse sur le récit, sur le lieu du récit.

L'affiche

Travail de dénotation : qu'y voit-on ?

Lister les personnages, les animaux (rat palmiste), la couleur, le paysage.

Le texte : sa typographie, sa disposition, le graphisme des lettres.

Travail de connotation :

Les personnages : -leur disposition : regard en diagonale vers le haut pour Kirikou, vers le bas pour Karaba, de profil... Avec les plus grands, on peut déjà remarquer une approche cinématographique : une plongée et une contre-plongée (en général la plongée de la caméra dévalorise car on écrase la personne, la contre plongée la magnifie)

-leur taille : petit/grand

-leur attitude, leur nudité : Kirikou est nu, dépouillé, Karaba est sculpturale

bardée de bijoux

Les enfants peuvent déjà émettre des hypothèses quant aux rôles attribués aux personnages.

Les animaux : les rats palmistes sont près de Kirikou et l'entourent, ce qui nous laisse à penser qu'ils vont l'aider (hypothèse par rapport au récit)

Approche plastique de l'affiche :

Les couleurs : rouge et or (jaune des bijoux)

marron des corps

Les formes : géométrie des bijoux et des parures de la sorcière.

Les contrastes : contraste de taille et contraste de couleur

Le cadrage : Kirikou est en plan d'ensemble alors que Karaba est en gros plan.

Les axes dans l'affiche : encart du texte horizontal qui sert de socle, de base. Axe oblique des regards échangés entre Kirikou, Karaba et l'animal situé derrière Kirikou.

Ces deux axes ajoutés au socle concourent à créer un triangle de force au centre de l'image.

La bande sonore

Rythme du pilon ou du cœur de la mère dès le générique.

Chanson de Kirikou : le refrain qui revient avec quelques variations : vous trouverez en **annexe 1** toutes les chansons du film.

Découverte d'instruments de musique africains

Chanson de l'eau

Progression de la chanson : à quel moment est-elle chantée ? Par qui ?

Vocabulaire

Expliquer avant la séance un certain nombre de mots utiles à la compréhension du récit

Arbre à palabres : vieil arbre planté sur la place du village au pied duquel les anciens se réunissent. C'est aussi là que s'installe le griot quand il raconte ses histoires.

Calao : oiseau d'Afrique de la taille d'un faisan dont l'énorme bec arqué porte près des yeux une protubérance osseuse (casque). En Afrique de l'ouest, c'est un animal bénéfique qui intervient dans les rites d'initiation.

Case : habitation en terre, paille, branches d'arbres des pays tropicaux.

Fétiche : objet ou animal doté d'un pouvoir surnaturel maléfique ou bénéfique.

Flamboyant : arbre tropical aux fleurs d'un rouge éclatant.

Gri-gri : objet censé porter bonheur.

Griot : chanteur, musicien, poète et conteur africain.

Huppe : oiseau au long bec arqué et à la tête garnie d'une touffe de plumes.

Igname : tubercule remplaçant la pomme de terre dans la cuisine africaine.

Marigot : lieu fréquemment inondé.

Pépite : petite masse de métal en or trouvé dans le sol ou dans l'eau.

Phacochère : cousin africain du sanglier.

Pirogue : bateau de forme allongée fabriqué dans un tronc d'arbre.

Rat palmiste : rongeur d'Afrique, cousin de l'écureuil.

Termitière : habitat des termites, petits insectes qui se nourrissent de bois. En Afrique, symbole de puissance solitaire et mystérieuse. Ceux qui ont atteint le plus haut degré de perfection spirituelle accessible à l'Homme sont appelés en Afrique «ceux de derrière la termitière ».

Zorille : mammifère carnivore à la fourrure brune et à l'odeur nauséabonde

La plupart de ces explications prendront sens en étant relayé par des photos, des images.

C'est l'occasion de sensibiliser les enfants au pays, aux coutumes.

Montrer des images d'Afrique : il y fait chaud, on peut être nu...

A Lyon : Musée africain 150 Cours Gambetta, ouvert du mercredi au dimanche de 14 heures à 18 heures. Facile d'accès : bus 9, 11,36 et métro.

Tél : 04/78/58/45/70

La vocation du musée est de faire connaître et apprécier quelques aspects de la culture africaine. On y trouve successivement les thèmes suivants : la vie quotidienne, la vie sociale, la vie religieuse.

Vous pouvez trouver une plaquette intéressante sur le musée sur le site internet :

<http://musee-africain.chez.tiscali.fr/>

Après la projection

Comment les élèves ont-ils reçu le film ?

Approche sensible de l'œuvre

Activité d'expression.

Ressenti individuel qui n'amène pas forcément à un consensus.

On peut susciter le ressenti par un questionnement : as-tu aimé ? As-tu eu peur ? As-tu trouvé l'histoire simple ou compliquée ? As-tu trouvé le film long ou court ? As-tu trouvé le film gai ou triste ?...

Cette activité doit être menée pour les trois films et permettra d'établir une comparaison entre les films. Ce peut être aussi l'objet d'une comparaison entre classes.

Discussion-débat —> savoir exprimer un ressenti.

—> l'argumenter

—> débattre avec quelqu'un dont le ressenti est différent, respecter

l'avis d'autrui.

Approche raisonnée de l'œuvre

Compréhension du film

Retrouver les personnages, les lieux, la chronologie du récit, l'évènementiel.

Demander aux élèves ou repérer dans leur discours ce qu'ils ont mal compris, ce qui leur a posé problème et revenir à l'image par l'intermédiaire de la cassette vidéo ou du DVD pour expliciter.

Structuration du schéma narratif : personnages, animaux, lieux, décor

Vous trouverez en **annexe 2** le quiz extrait du DVD, on peut reprendre le principe avec les élèves et faire un quiz sur un autre thème par exemple sur les couleurs du film, seulement sur les personnages ou sur les animaux.

Les personnages : les décrire moralement et physiquement

Kirikou : il est tout petit mais il sait ce qu'il veut avant même de naître. Il est autonome et astucieux. Il est courageux, vaillant, volontaire. Montrer comment.

Plutôt que d'être résigné comme les villageois, il cherche « Pourquoi » et il lutte contre le mal.

C'est un clin d'œil, un message à l'Afrique : ce continent doit cesser de subir et prendre en main son destin.

A quoi voit-on qu'il est différent des autres ? Trouver des indices.

Karaba : c'est une femme puissante, méchante, très belle : parée de bijoux. Elle vit seule avec ses fétiches qu'elle dirige d'une voix de stentor. Elle veut faire mal aux hommes et aux femmes du village. Elle est grande et elle domine.

La mère de Kirikou : elle est grande et belle mais contrairement à Karaba elle est dépouillée de bijoux. Elle est calme, indépendante et ouverte d'esprit, toujours prête à écouter et toujours présente quand son fils en a besoin.

L'oncle de Kirikou : un des rares hommes du village, les autres sont transformés en fétiches chez Karaba. Il est discret et exécute les conseils de Kirikou : situation un peu renversée

quand on sait l'importance de la parole des anciens surtout en Afrique. Il augure déjà du pouvoir surnaturel de Kirikou.

Le sage (grand-père de Kirikou) : il représente la sérénité, la sagesse africaine.

Les hommes : ils sont absents parce que tués par Karaba. Où sont-ils ? Qui sont-ils ?
Ce sont les fétiches.

Les fétiches : inspirés de la statuaire africaine, esclaves et serviteurs de la sorcière Karaba.

Pour se remémorer les personnages, il est possible de jouer au **jeu des devinettes** :

Il est petit, il est tout nu, il est courageux. Qui-est-ce ?

Elle est très grande, elle a beaucoup de bijoux, elle vit seule. Qui-est-ce ?

On ne le voit pas au début du film, il est habillé de blanc et habite seul dans la grande termitière. Qui-est-ce ?

Les animaux : quels sont-ceux rencontrés dans le film qui n'étaient pas sur l'affiche ?

Huppes, pintades (oiseau de basse-cour au plumage gris sombre tacheté de blanc, originaire d'Afrique mais acclimaté en Europe et élevé pour sa chair), les rats palmistes (petits écureuils d'Afrique aux poils durs et épineux appelés aussi Xérus), le phacochère (mammifère proche du sanglier à défenses incurvées, abondant en Afrique. A la particularité d'avoir 4 grosses verrues sur le visage), la vipère-rhinocéros (serpent à tête triangulaire aplatie à 2 dents ou crochets à venin qui vit dans les terrains broussailleux et ensoleillés), la zorille (mammifère carnivore africain proche de la mouffette dont la fourrure noire marquée de bandes longitudinales claires est recherchée).

Quels sont les animaux que Kirikou rencontre sur sa route ? Quelle attitude ont-ils envers lui ?

Comment réagit-il ?

Faire un tableau pour montrer que rien n'est stable.

Nom de l'animal et/ou photo et/ou dessin (dans l'ordre de rencontre dans le film)	Attitude de l'animal envers Kirikou	Attitude de Kirikou envers l'animal
Rats palmistes	Crainitifs, peureux. Crient et agressifs envers Kirikou.	Confiant : « Je ne veux pas vous faire de mal ! »
Zorille	Hargneuse, montre les crocs. Se défend en dégageant son odeur nauséabonde.	Essaie de la dégager en la tirant par la queue. Kirikou sent le danger.
Rats palmistes	Aident Kirikou en lui apportant des présents : nourriture, fleur, insectes..	Mange, les remercie, les caresse, joue avec eux. Sont devenus amis.
Huppe	Indifférent. Fuit quand agressée par Kirikou.	Hostile car la huppe effraie les rats palmistes qui sont maintenant ses amis.
Rats palmistes	Amis	Amis
Huppe	Séduit Kirikou qui s'est déguisé en oiseau.	Kirikou a peur et l'agresse avec son faux bec.
Rats palmistes	Aident Kirikou en agressant la huppe.	Kirikou est donc sauvé par la huppe qui l'emmène de l'autre côté de la montagne.
Phacochère	Effraie Kirikou et le poursuit.	Fuit le phacochère. Trouve le point sensible de l'animal et l'utilise comme monture.
Calaos	Solennels, magnifient Kirikou par leurs chants et leur claquements de becs tels une parade militaire.	Impressionné, n'a pas d'échange direct avec eux.
Vipère-rhinocéros	Agressive, veut tuer Kirikou.	Fuit et utilise la ruse pour lui échapper.

Les lieux

Le village : le faire décrire

Des cases en terre avec toits en paille. Habitat rassemblé.

La vie au village : les enfants sont autour du vieil homme et les femmes pilent le mil ou l'igname pour le repas. Les enfants jouent en bande.

Ses couleurs : chatoyantes.

L'univers de la sorcière :

Univers plutôt sombre : noir et gris mais rouge à l'intérieur

Malgré la forme ronde de son habitat rendu très anguleux par la forme des fétiches présents en grand nombre.

La montagne du sage :

Dans les tons de blanc et de bleu : sérénité, calme.

Le décor

Décor fantastique : on peut y retrouver des influences artistiques : Henri Douanier-Rousseau par exemple, végétation foisonnante, occupation de l'espace jusqu'à saturation, pas de profondeur de champ : pas de flou dans les lointains, pas de détails qui s'estompent avec la distance, tout est plat aux contours précis et bien dessinés.

C'est l'occasion d'aborder quelques œuvres du Douanier-Rousseau qui utilisent les mêmes procédés plastiques :

La promenade dans la forêt

Le repas du lion

Surpris (ou l'orage dans la forêt vierge) 1891

La charmeuse de serpents 1907

Le rêve 1910

Paysage exotique

Forêt tropicale avec singes

Quelques livres pour découvrir Henri Douanier-Rousseau

Grands peintres pour petits enfants Le douanier Rousseau - Gautier Languereau

Le douanier Rousseau dans la jungle - Hatier

Regarde avec le douanier Rousseau - Caroline Blanc -Gamma jeunesse

Construction du film

Représenter l'espace sous forme de **maquette** ou de **plan** en situant les différents lieux : le village, la source maudite, le marigot, la maison de Karaba, la montagne interdite et la grande termitière.

Associer à cette maquette les personnages et mettre en évidence la notion de contraste présente tout au long du récit : contraste des couleurs : couleurs ou non, couleurs chaudes et couleurs froides, contraste des matières : le végétal et le minéral, contraste des personnages : petits et grands...

Tracer l'**itinéraire** dans la chronologie du récit. Ceci amènera à voir que le trajet effectué physiquement par Kirikou est dans le même temps un trajet mental. Le déplacement dans l'espace correspond à un déplacement dans le temps : Kirikou change d'âge.

La **construction d'une frise** déroulant le temps du récit permettra aux élèves de reconstituer la chronologie de celui-ci, ils pourront se remémorer les différentes étapes du parcours de Kirikou.

Un travail à base d'**images séquentielles** peut être envisagé : distribuer des images de l'album et demander aux enfants de les remettre en ordre.

Il est intéressant aussi de faire **comparer** aux élèves la **situation initiale** du village et sa **situation finale**. Au début, c'est le désordre : il n'y a plus d'hommes excepté l'oncle de Kirikou, la source est tarie. A la fin, l'ordre est rétabli les couples se reforment au pied de l'arbre à palabres, la source coule de nouveau, le mal symbolisé par la sorcière a disparu.

La notion de **point de vue** : reprendre une des séquences du film et la faire raconter du point de vue d'un autre personnage. Exemple : la séquence de la pirogue ensorcelée est un dialogue entre les enfants et Kirikou , la faire raconter par Karaba.

Quelques prolongements possibles autour de l'histoire

Travail sur le corps : ce n'est pas la taille qui compte pour réussir, ne pas avoir honte de son corps. Ne pas laisser les autres prendre ses affaires en main. Travailler sur la différence : Kirikou est rejeté par les autres enfants à cause de sa taille. Il est adulé quand par sa ruse, il sauve le village et rétablit l'ordre.

Travail sur le thème de l'eau(en annexe 3 : une bibliographie pour travailler sur le thème de l'eau)

Travail sur l'Afrique : ses caractéristiques, ses coutumes, le mode de vie des gens, la musique....

Tout dans le film (image et son) appartient à la culture africaine : motifs de tissus, statue d'art nègre animée, végétation luxuriante, animaux, couleurs, musique...

Lecture en réseau d'autres albums dont le cadre est l'Afrique (en annexe 3 : liste d'albums)

Travail en arts plastiques : sur l'art primitif, sur la notion de contrastes (couleur/noir et blanc, couleurs chaudes/couleurs froides) réalisation d'une nouvelle affiche en fonction de l'intérêt porté pour un des aspects du film.

Travail sur d'autres contes africains : la caractéristique du conte : un enseignement oral souvent raconté et répété de l'enfance à l'âge adulte, il raconte souvent une initiation, on va de l'ignorance à la connaissance. Pour avancer vers la connaissance, le héros doit vaincre des forces opposées, faire appel à la réflexion, déjouer des tours, utiliser la ruse.

Travail sur le thème de la violence : les victimes, la soumission et la notion de résistance.

Instruments de musique africains : connaissance mais aussi réalisation simple de petites percussions.

Une approche plus technique du film

Technique d'animation

Ce peut être le moment d'aborder la technique d'animation avec les élèves si vous disposez d'un caméscope et d'un pied. Même si le caméscope n'est pas sophistiqué il peut être utile. Je peux vous aider si vous appréhendez.

On peut partir d'images télévisuelles ou cinématographiques. Par exemple, la publicité de jouets pour enfants style playmobil ou poupées Barbie. Dans le spot télévisuel, les figurines playmobil s'animent or les enfants savent bien que lorsqu'ils jouent le personnage ou la voiture ne s'anime pas seul. Leur demander de se questionner quant à la possibilité d'animation. Beaucoup sont encore dans la magie et la fascination que l'image exerce sur eux : « c'est magique », « il y a un moteur » « il y a des fils qui la font avancer » etc...

Leur montrer que c'est la caméra qui anime en filmant image par image. Même si cette fonction n'existe pas sur votre caméscope c'est possible. Le résultat sera de moins bonne qualité mais le but n'est pas de faire des enfants des cinéastes mais plutôt de démystifier la fabrication des images.

Filmer une poupée (ou tout autre chose), arrêter l'enregistrement puis faire avancer légèrement la jambe de la poupée comme elle le fait lors de la marche, enregistrer à nouveau. Arrêter l'enregistrement et recommencer avec l'autre jambe. Filmer à nouveau. A chaque fois que l'on enregistre, c'est que l'on a déplacé un peu un des membres de la poupée. Recommencer ainsi de suite jusqu'à ce que le personnage ait fait quelques pas.

Visionner la cassette, on aura l'impression que la poupée a effectué quelques pas, toute seule. Les enfants peuvent trouver d'autres idées une fois qu'ils auront compris le principe : faire tourner les pages d'un livre sans que l'on voit la main qui les tourne, faire découper une feuille de papier toute seule....

Aborder d'autres aspects techniques car il est important de travailler la compréhension des images mais aussi la fabrication de celles-ci.

La notion de profondeur de champ : arrière plan, premier plan

Le cadrage : on passe du plan d'ensemble au plan moyen pour situer la scène ou planter le décor.

La notion de fondu :

Fondu enchaîné : pour traverser le mur et entrer dans la case : on a d'abord l'image de l'extérieur de la case puis de l'intérieur, les deux restent superposées quelques secondes, petit à petit l'extérieur disparaît et nous sommes à l'intérieur de la case.

Fondu au noir (ouverture en fondu) : lorsque Kirikou pense à la tête que ferait son oncle s'il devait s'introduire dans la source.

Fondu au noir(ouverture en fondu) : lorsque Kirikou demande à son grand-père comment le monstre est rentré dans la grotte de la source, sur le discours du grand-père : « il est rentré tout seul, il était petit et il avait soif » apparaît l'image de l'animal en train de boire, mise en valeur par un iris .

Fondu au noir(ouverture en fondu) : pour montrer la douleur de Karaba, rideau noir qui s'ouvre et qui montre les visages terrifiants puis les mains des hommes qui ont enfoncé l'épine dans le dos de la sorcière ; on entend la voix du grand-père qui s'adresse à Kirikou : « elle a eu une idée de cette souffrance atroce quand les hommes l'ont immobilisée pendant qu'un autre lui enfonçait l'épine.. »

Quelques idées de jeux pour prolonger le plaisir ou pour ancrer l'histoire

Expression dramatique :

Choisir une séquence du film, un enfant joue le rôle de Kirikou, un autre la femme, d'autres les enfants qui jouent (si l'on a choisi la séquence de la pirogue ensorcelée)

La classe peut être répartie en groupes et chaque groupe choisit une séquence, ce qui implique de se souvenir des personnages et des dialogues constituant la séquence. Un retour au film ou au DVD peut aider.

Adapter ensuite une ambiance sonore (bruit de l'eau, chant des enfants ...)

Jeu de cartes :

Extrait du dossier fourni par Gebeka films et réalisé en partenariat avec Hatier

Fabriquer 5 catégories de cartes (avec des couleurs différentes pour mieux les identifier)

Sur chacune des cartes jaunes (*cartes épreuves*): écrire une épreuve que Kirikou devra résoudre.

Sur chacune des cartes bleues (*cartes objets magiques ou pouvoirs*) : écrire le nom d'un objet magique (tambour, grigri,..) ou un pouvoir (se transformer, devenir invisible, rendre quelqu'un immobile...) qui pourront aider Kirikou.

Sur chacune des cartes vertes (*cartes assistances*) : dessiner ou écrire le nom d'une aide : sage, écureuil, huppe..

Sur chacune des cartes noires (*cartes « ennemis »*) : dessiner ou écrire le nom d'un ennemi : squelette, zorille, vipère-rhinocéros...

Sur chacune des cartes rouges (*cartes lieux*) : représenter un lieu : village, marigot, source, montagne, case de Karaba...

Répartir la classe en équipes, puis chacune des équipes tire au sort une carte de chaque couleur et doit réécrire une histoire avec les 5 cartes. Lire ces nouvelles aventures aux autres groupes. Ce peut être l'objet d'expression écrite par la suite.

Les chansons dans le film

• Situation dans le film : **Episode de la barque**

→ Appartient à la diégèse.

Kirikou n'est pas grand mais il est vaillant, mais il est vaillant (*enfants*)

Kirikou est petit mais il peut beaucoup (*un enfant*)

Kirikou est petit mais il peut *beaucoup* (*tous les enfants / la femme maigre*)

[hors chanson : « Kirikou est sage, suivez ses conseils pour ne pas être mangé par la sorcière » (*la femme*)]

• Situation dans le film : **Episode de l'arbre**

→ Appartient à la diégèse.

Kirikou n'est pas grand mais il est vaillant, mais il est vaillant (*enfants*)

Kirikou nous libère malgré la sorcière (*un enfant*)

Kirikou nous libère malgré la sorcière, malgré la sorcière (*enfants / la grosse femme*)

• Situation dans le film : **Episode de la source**

Etape 1 : Kirikou mort

→ Appartient à la diégèse.

Kirikou n'est pas grand mais il est vaillant, mais il est vaillant (*la mère*)

Kirikou est petit mais c'est mon ami (*un enfant*)

Kirikou est petit mais c'est mon ami (*tous les enfants*)

Kirikou le voyou est meilleur que nous (*la grosse femme*)

Kirikou n'est pas grand mais c'est notre enfant (*l'oncle*)

Kirikou est moqueur mais il a bon cœur (*le vieux*)

Kirikou est moqueur mais il a bon cœur (*tous*)

Kirikou est petit mais c'est notre ami (*tous*)

Kirikou n'est pas grand mais c'est notre enfant (*tous*)

• Situation dans le film : **Episode de la source**

Etape 2 : Kirikou vivant

→ Appartient à la diégèse.

Kirikou est petit mais il peut beaucoup (*tous*)

Kirikou nous libère malgré la sorcière

Kirikou n'est pas grand mais c'est un géant

Kirikou est petit ... (*on voit Karaba, chanson en arrière-plan sonore*)

• Situation dans le film : **Episode du phacochère**

→ Appartient à la diégèse.

thème chanté par Kirikou (écho dans la montagne)

• Situation dans le film : **Episode du retour des hommes**

→ Appartient à la diégèse.

Kirikou nous a sauvés ... gloire à Kirikou

Nous étions des fétiches, nous sommes des hommes

Nous sommes les pères,

Nous sommes les fils,

Nous sommes les frères,

Nous sommes les maris,

Nous sommes les neveux,

Nous sommes les amis,

Nous sommes les amoureux,

et tous nous revenons vers ceux que nous aimons.

• Situation dans le film : **Générique de fin**

→ N'appartient pas à la diégèse.

Dans le village, l'eau et les hommes avaient disparu

Les femmes pleuraient et tremblaient devant la sorcière

Kirikou seul savait où trouver notre grand-père

Kirikou mon ami nous a redonné la vie

REFRAIN:

Kirikou n'est pas grand mais il est vaillant

Kirikou est petit mais c'est mon ami (bis)

Sur la route des flamboyants

Du haut de la case de Karaba

Les fétiches surveillent le village

Kirikou demande pourquoi Karaba est si méchante

Kirikou mon ami nous a redonné la vie

REFRAIN:

Kirikou n'est pas grand mais il est vaillant

Kirikou est petit mais c'est mon ami

1 Que fait Kirikou juste après être sorti du ventre de sa mère ?

il joue

il se lave

il mange

2 Où Kirikou se cache-t-il pour rester avec son oncle qui va voir Karaba ?

dans sa poche

dans son sac

sous son chapeau

3 Quelle est la plus grande richesse selon la maman de Kirikou ?

l'eau

l'or

les diamants

4 Comment la sorcière a-t-elle fait rentrer le monstre de la source ?

grâce à une
formule magique

il est rentré tout seul
et a grossi dans la source

grâce à un fétiche
fouisseur

5 Où vit le grand-père de Kirikou ?

à la ville

dans un village voisin

de l'autre côté de la montagne

6 Pourquoi Karaba est-elle méchante ?

parce qu'elle la fille
d'un méchant sorcier

parce qu'elle souffre

parce qu'elle n'a pas
de cœur

7 De quelle couleur est la maison de la sorcière ?

couleur terre

jaune

noire à l'extérieur
rouge à l'intérieur

8 Les femmes du village portent-elles des bijoux ?

oui, des colliers

oui, des bracelets

seule la sorcière porte des bijoux

9 Qu'y a-t-il en haut du toit de la maison de la sorcière ?

une cloche

une étoile en or

un fétiche guérisseur

10 Quelle est la force de Kirikou selon son grand-père ?

le poignard

son innocence et son intelligence

sa rapidité à la course

11 De quelle couleur est la tunique du grand-père de Kirikou ?

rouge

blanche

bleue

12 Avec quel outil Kirikou tue-t-il le monstre de la source ?

avec un tisonnier

avec une lance

avec un poignard

Bibliographie pour travailler sur le thème de l'eau

Annexe 3

Le voyage de l'eau (le cycle de l'eau)	Eleonore Schmid	Editions Nord Sud
Perlette, goutte d'eau		Album du Père Castor
Voyage d'une goutte d'eau	P Kohler	Encyclopédie jeunesse
L'eau	Setsuko Hasegawa	Ecole des loisirs
L'eau	Mes lères découvertes	Gallimard
Je suis une goutte d'eau, je suis un poisson	Collection Qui suis-je ?	Gamma
Jeux d'eaux	I. Sigg	Gautier Languereau
L'eau, un bien à protéger		Albin Michel Jeunesse
L'eau	Soutter-Perrot, Delessier	Epigones
Le petit chercheur. L'eau.		Bordas Jeunesse
Un poisson est un poisson, Pilotin.	Leo Lionni	Ecole des loisirs
Le bateau de Monsieur Zougoulou	Promeyrat Devaux	Didier Jeunesse
La tempête	Seyvos Ponti	Ecole des loisirs
Armeline et la grosse vague	Quentin BLAKE	Gallimard

La revue Education Infantile propose dans son numéro de décembre 2004 un projet intitulé : « L'eau autour de nous »

L'eau à l'école maternelle CNDP Enseigner les sciences à l'école (on le trouve sur le site de la main à la pâte)

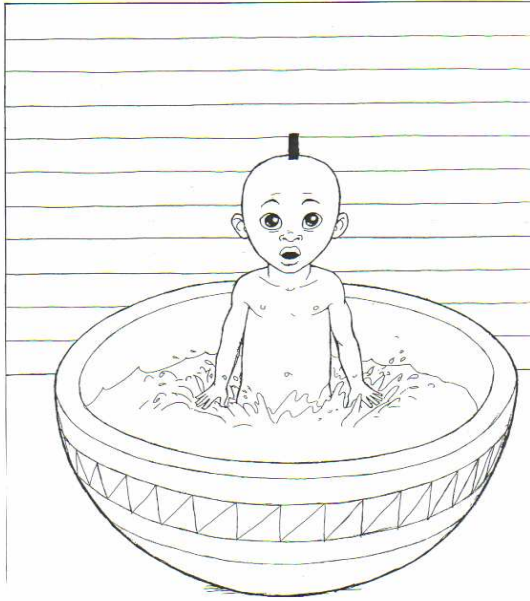
La revue La classe doit sortir en mai 2005 un document : L'eau, c'est la vie.

Bibliographie ayant pour cadre l'Afrique

Annexe 4

L'Afrique noire	Comptines, danses et berceuses du Baobab	
La musique africaine	Mes 1ères découvertes de la musique	Gallimard Jeunesse
Contes africains		Gründ
Contes d'Afrique	Henri GOUGAUD	Seuil
Kuntaï, enfant massai	Muriel Nicolotti	Pemf
Une journée en Tanzanie	Laurie Krebs	Hatier
Voyage au Sénégal	Anne Laure Witschger	Seuil Jeunesse
Les proverbes de l'éléphant	William Wilson	Gallimard Jeunesse
Gollo et le lion	Eric Oyono	Albin Michel
Zékéyé et le serpent python	Nathalie Dieterlé	Gautier Languereau
Zékéyé et le crocodile		
Zéphir, petit zèbre en danger	Nadine Jacobs	Ecole des loisirs
Le doudou de Siyabou	Claire Legrand	Nathan
Tabu et la danse des éléphants	René Deetlefs	
Rafara	Anne Catherine de Boel	Pastel
Afrique, petit chaka	Marie Sellier	Musées nationaux
Baobonbon	Satomi Ichikawa	Ecole des loisirs
Y-a-t-il des ours en Afrique ?	Satomi Ichikawa	Ecole des loisirs
Jujube	Anne Wilsdorf	Kaléidoscope
M'toto	Anne Wilsdorf	Kaléidoscope
Souvenirs, La Querelle, La brousse	Toshi Yoshida	Ecole des loisirs
Akli, prince du désert	Carl Norac	Pastel
Alba	Anne Catherine de Boel	Pastel
Cocorico poulet Piga	Véronique Vernet	Points de suspension
Les chasseurs	Paul Geraghty	Kaléidoscope
Yakouba	Thierry Dedieu	Seuil Jeunesse
Obébé	Stibane	Pastel
Prince de la rue	Dominique Mankwumi	Ecole des loisirs
La couleur des yeux	Yves Pinguilly	Autrement jeunesse
Le buveur de pluie	Boubacar Diallo	Compagnie créative
Les nouveaux hippopotames	Lena Landström	Ecole des loisirs
Le masque de brumes	Claude Clément	Milan
Baboon	Banks Kate	Gallimard Jeunesse

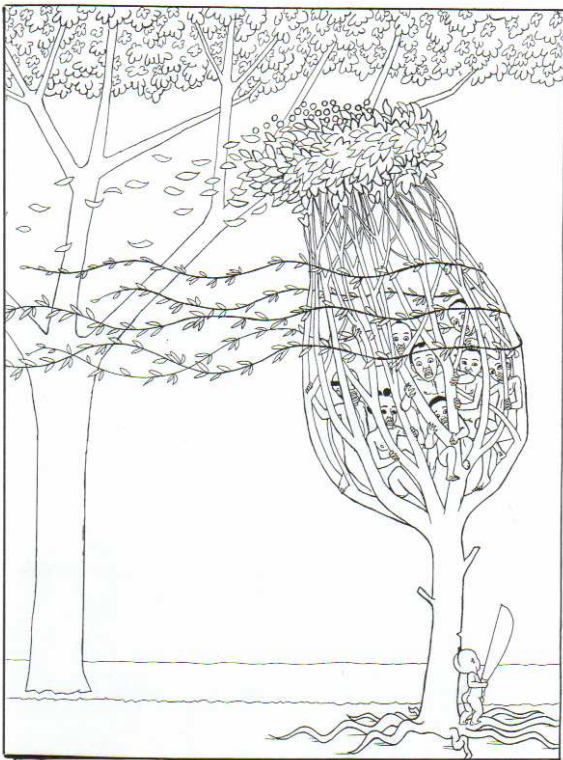
« Mère, où est mon père ? »



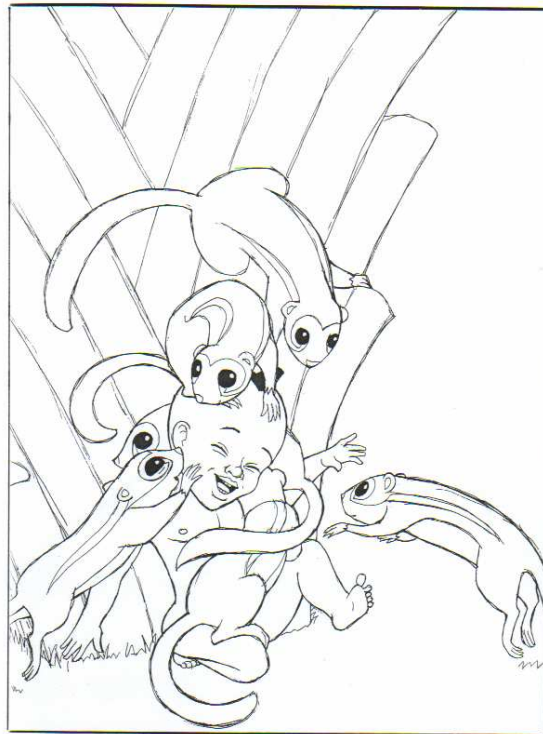
« Dans un instant, ce petit animal sera cloué au sol ! »



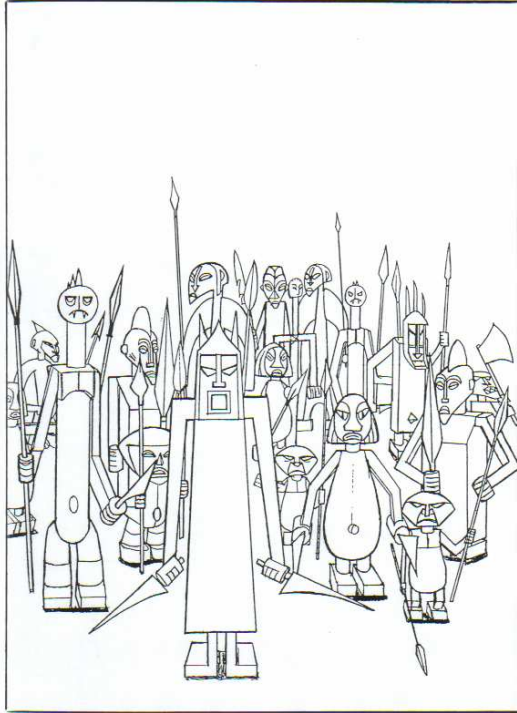
« Je ne suis pas assez fort. Secouez-vous, secouez l'arbre ! »



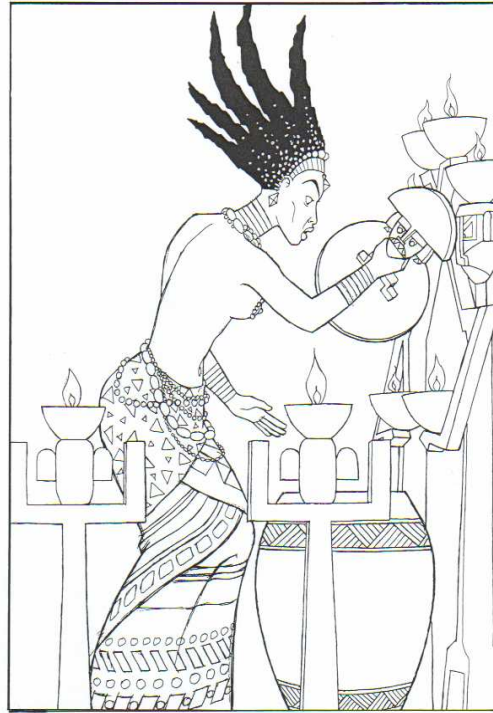
Kirikou rit sous les chatouilles des petits rats palmistes.



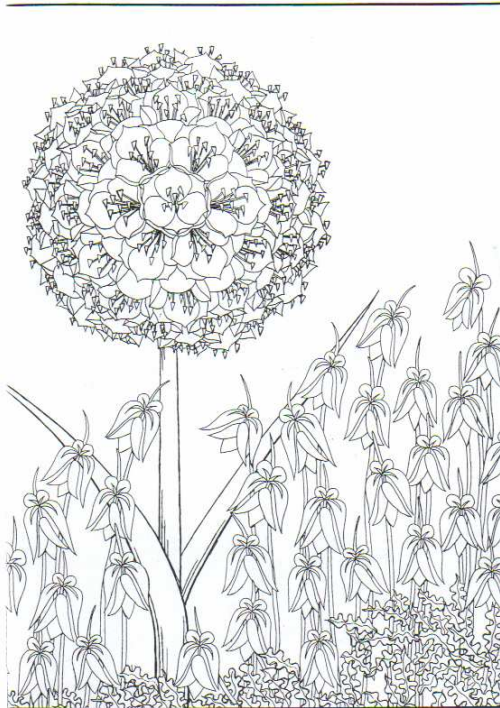
« Donnez le chapeau ! Donnez le chapeau ! »



« Mes bijoux ! Kirikou ! Ce ne peut être que lui ! »



La forêt revient à la vie.



« Voudrais-tu poser tes lèvres sur les miennes ? »

