



Le Centre Culturel les Grignoux  
et le C.T.L. - Liège

Clara Beelen

# KIRIKOU ET LA SORCIÈRE

un dessin animé de MICHEL OCELOT et RAYMOND BURLET



avec le soutien d'EUROPA CINEMAS  
une initiative du programme MEDIA  
des Communautés Européennes

de la VILLE DE LIÈGE

de la RÉGION WALLONNE

de la COMMUNAUTÉ FRANÇAISE DE BELGIQUE

et avec l'appui de L'ADMINISTRATION GÉNÉRALE DE L'ENSEIGNEMENT ET DE LA RECHERCHE  
SCIENTIFIQUE. SERVICE GÉNÉRAL DES AFFAIRES GÉNÉRALES, DE LA RECHERCHE EN ÉDUCATION ET DU  
PILOTAGE INTERRÉSEAUX



## Écran large sur tableau noir

« Écran large sur tableau noir » est une collection de dossiers pédagogiques, mais c'est aussi une **programmation de films** à destination du public des élèves et des enseignants.

Chaque année, les cinémas participant à « Écran large sur tableau noir » proposent, en matinées scolaires, un vaste **programme de films de qualité** que les élèves, du maternel au supérieur, peuvent découvrir pour un prix modique avec leurs professeurs. Ces films sont retenus à la fois pour leur caractère accessible à un large public d'enfants et d'adolescents et pour la richesse de leur mise en scène ou l'intérêt des thèmes qu'ils abordent.

Les enseignants qui participent à ces matinées avec leurs élèves se voient remettre gratuitement un dossier pédagogique « Écran large sur tableau noir » sur le film choisi.

Pour la saison 99-2000, les cinémas participant à « Écran large sur tableau noir » sont les suivants :

À **Liège**, les projections ont lieu au cinéma **Le Parc**, 22, rue Carpay, 4020 Liège-Droixhe ou au cinéma **Churchill**, 20, rue du Mouton Blanc, 4000 Liège. Réservation et renseignements au 04 / 222 27 78.

À **Amay**, les projections ont lieu au cinéma **Les Variétés**, 2, rue Entre deux Tours, 4540 Amay. Réservation et renseignements au **Centre Culturel d'Amay** au 085 / 31 24 46.

À **Bruxelles**, les projections ont lieu à l'**Arenberg-Galleries**, Galerie de la Reine, 26, 1000 Bruxelles. Réservation et renseignements au 02 / 511 65 15.

À **Charleroi**, les projections ont lieu au cinéma **Paradiso**, 4, place E. Buisset, 6000 Charleroi. Réservation et renseignements au 071 / 31 44 80.

À **La Louvière**, les projections ont lieu au cinéma **Stuart**, 16, rue Sylvain Guyaux, 7100 La Louvière. Réservation et renseignements au **Centre Culturel régional du Centre** au 064 / 21 51 21.

À **Namur**, les projections ont lieu au cinéma **Forum**, rue du Belvédère, 41, 5000 Namur. Réservation et renseignements au 081 / 73 64 69.

À **Mons**, les projections ont lieu au cinéma **Plaza Art**, 12, rue de Nimy, 7000 Mons. Réservation et renseignements au 065 / 35 15 44.

À **Tournai**, les projections ont lieu au **Multiscope Palace**, rue Hôpital Notre-Dame, 7500 Tournai. Réservation et renseignements à la **Maison de la Culture** (Bruno Delmotte : primaire; Jean-Marie Lefebvre : secondaire) au 069 / 25 30 80.

« Écran large sur tableau noir » est une manifestation organisée par le centre culturel Les Grignoux (Liège).

© Les Grignoux, 1999

Tous droits de reproduction, de traduction et d'adaptation réservés pour tout pays.

D / 1999 / 6039 / 07

# Sommaire

PRÉSENTATION.....	5
I. PRÉPARER LA VISION .....	7
Objectif .....	7
Méthode.....	7
Déroulement.....	7
II. COMPRENDRE LE FILM .....	8
1. Raconter le film par le dessin au départ de souvenirs .....	8
Objectif .....	8
Méthode.....	8
Déroulement.....	8
2. Kirikou, image par image .....	9
Objectif .....	9
Méthode.....	9
Déroulement.....	9
Commentaire .....	9
3. Approfondir des moments du film, en chercher les nuances .....	11
Objectif .....	11
Méthode.....	11
Déroulement.....	11
4. Vérifier la compréhension.....	12
Objectif .....	12
Méthode.....	12
Déroulement.....	12
Commentaires.....	13
III. SITUER L'HISTOIRE DANS UN ESPACE ET DANS UNE CULTURE .....	15
1. Reconstituer la géographie de <i>Kirikou et la sorcière</i> .....	15
Objectifs .....	15
Méthode.....	15
Déroulement.....	15
Prolongement : un jeu de piste. ....	18
2. <i>Kirikou et la sorcière</i> , un conte africain .....	19
A. L'Afrique et nous .....	20
Objectif .....	20
Méthode.....	20
Déroulement.....	20
B. L'Afrique dans ses diversités.....	22
Objectif .....	22
Méthode.....	22
Déroulement.....	22
Bibliographie.....	23
3. Kirikou dans la forêt des contes.....	24
Objectif .....	24
Méthode.....	24
Déroulement.....	24

IV. CRÉER À PARTIR DU FILM.....	25
1. La musique.....	25
A. « Si on chantait... ».....	25
Objectif 25	
Méthode.....	25
Déroulement.....	25
B. Des instruments pour s'accompagner .....	26
Objectifs .....	26
Méthode .....	26
Déroulement.....	26
2. Le théâtre .....	29
Objectifs .....	29
Méthode.....	29
Déroulement.....	30
Matériel 30	
Etapas de construction.....	30

Épreuve après épreuve, petit garçon deviendra grand.

Sorti tout seul du ventre de sa maman, Kirikou, minuscule enfant, part combattre Karaba la sorcière pour délivrer son village.

Récit initiatique, conte merveilleux, *Kirikou et la sorcière* nous entraîne dans un monde où le bien et le mal se confondent parfois et où le courage et le libre-arbitre sont les clés de la réussite.

Premier long métrage du réalisateur français Michel Ocelot, *Kirikou et la sorcière* est en fait le résultat d'une réalisation européenne. De Paris à Budapest en passant par Riga ou Bruxelles (le belge Raymond Burlet a coréalisé le film avec Michel Ocelot), cette coproduction internationale a relevé le défi de faire de ce dessin animé une œuvre d'art graphique. S'inspirant pour les décors des peintures du Douanier Rousseau mais aussi des tapisseries du Moyen-Âge, mêlant habilement dessin traditionnel et technique digitale, Michel Ocelot et Raymond Burlet ont donné naissance à un film où l'Afrique trouve sa juste place, aussi éloignée du misérabilisme que d'un exotisme de pacotille. Pour les personnages, il s'inspire aussi bien de la réalité ethnographique, de l'art nègre, que de la peinture égyptienne, des dessins d'Ingres ou encore de dessins d'Africanistes belges et français de l'entre-deux-guerres. Et nous voici à la découverte d'une Afrique certes mythique et stylisée et qui, sans être totalement véridique, sonne néanmoins juste, tout en étant à cent lieues des superproductions hollywoodiennes.

Ainsi, avec *Kirikou et la sorcière*, les enfants vont se retrouver face à un « ailleurs » qu'ils ne connaissent pas ou très peu; après des activités visant à vérifier la compréhension du film, le dossier propose aux enfants de confronter leurs prérequis avec la réalité, de se familiariser avec le continent africain, en faisant eux-mêmes des recherches à l'aide d'une bibliographie succincte.

Parce que ce film nous donne l'occasion d'entrer de façon vivante dans l'univers du conte et plus particulièrement du conte d'Afrique, le dossier proposera ensuite aux enfants de découvrir en quoi ce conte, typiquement africain, se raccroche néanmoins par de nombreux éléments aux traditions folkloriques occidentales.

Mais *Kirikou et la sorcière*, c'est aussi un graphisme et une esthétique superbes et une musique originale composée par Youssou N'Dour. Le dossier se terminera donc par quelques activités de nature plus artistique développant ces différents aspects.

# I. PRÉPARER LA VISION

---

## **OBJECTIF**

- ✓ Situer le film géographiquement et culturellement. Préparer les enfants à entrer dans un univers culturel différent du leur.

## **MÉTHODE**

- ✓ Repérage géographique avec une évocation collective des représentations personnelles que les enfants se font de l'Afrique.

## **DÉROULEMENT**

Expliquons simplement aux enfants que nous allons voir un film dont l'histoire se passe en Afrique de l'Ouest; situons le continent africain et puis sa partie occidentale sur un planisphère en repérant également la Belgique afin que les enfants puissent se rendre compte de la distance qui nous sépare de l'Afrique.

Une deuxième approche est celle du « portrait chinois » : un jeu de devinettes qui s'organise autour de la question posée par le professeur « Si l'Afrique était (une fleur, un fruit, une couleur, un animal, une religion, une plante, une chanson, un personnage célèbre, un livre, un aliment, un sport, un chapeau, un vêtement, un bijou, un jouet, une habitation,...), ce serait... ».

### **Exemples :**

Si l'Afrique était un instrument de musique, ce serait un tam-tam.

Si l'Afrique était un fruit, ce serait une noix de coco.

Si l'Afrique était un personnage célèbre, ce serait Nelson Mandela.

...

On peut encore leur demander si le mot « Afrique » n'évoque pas pour eux d'autres mots ou encore des images ou des noms de pays, de personnes : toutes les réflexions des enfants seront notées pour être confrontées ultérieurement à la vision de l'Afrique que le film propose.

## II. COMPRENDRE LE FILM

---

### 1. RACONTER LE FILM PAR LE DESSIN AU DÉPART DE SOUVENIRS

#### OBJECTIF

- ✓ Faire reconstituer le fil du récit tel que les enfants s'en souviennent pour les amener ensuite à retrouver l'ordre logique imaginé par le réalisateur.

#### MÉTHODE

- ✓ Dessins et appel à la mémoire.

#### DÉROULEMENT

On travaillera d'abord sur la mémoire visuelle et affective des enfants en demandant à chacun d'entre eux de dessiner une des scènes du film qui les a le plus marqués. Pour ce faire nous préconisons de distribuer à chaque enfant des feuilles de même dimension.

À l'issue de l'activité, chaque enfant va afficher son dessin au tableau et décrit la scène qu'il a représentée. Quand tous les dessins sont affichés, les enfants pourront collectivement restituer l'ordre du récit. Ils sont ainsi amenés à reconstituer l'histoire et à évoquer d'autres scènes que celles qui ont été dessinées. On fait ici appel à la mémoire collective, un souvenir en éveillant un autre.

Il peut être intéressant de faire expliquer aux enfants pourquoi ils ont dessiné « cela » et pourquoi ils ont dessiné « comme cela ». Autrement dit, chaque enfant aura retenu et projeté sur le papier telle ou telle partie de l'histoire qui l'a particulièrement frappé, touché. Il est donc intéressant de lui faire expliquer pourquoi il a voulu montrer cela. Mais aussi pourquoi il a donné telle ou telle dimension, couleur, forme à son dessin. La reconstitution d'une scène se faisant de mémoire, l'enfant y projette sa créativité et son imagination, ajoute ou oublie ceci, déforme cela...

Il est par ailleurs intéressant de demander aux autres enfants comment ils ressentent la scène dessinée : sur ce dessin la sorcière a-t-elle vraiment l'air méchante ? la maman de Kirikou a-t-elle l'air triste ?... On peut à partir de cette projection par l'image et par la parole voir comment les enfants ont compris et ressenti le film à différents endroits. De plus, ce traitement permet de valoriser le dessin de chaque enfant grâce précisément au regard des autres.

## 2. KIRIKOU, IMAGE PAR IMAGE

### OBJECTIF

- ✓ Reconnaître des scènes du film.
- ✓ Restituer l'ordre du récit.

### MÉTHODE

On travaillera avec des photogrammes (reproduits pages 33-35) qui sont des reproductions isolées d'images du film, des photographies faites à partir de la pellicule (on utilise le même objectif que lorsqu'on veut obtenir une photographie au départ d'une diapositive).

Bien que les photogrammes soient des images du film, ils ne sont pas nécessairement faciles à reconnaître et encore moins à situer dans le déroulement du film. Ces images sont en effet reproduites en petit format (alors qu'elles ont été vues en grand sur l'écran) et immobilisent une action qui était prise dans le mouvement de la projection. En outre, au cours de celle-ci, notre attention se fixe sur certaines images privilégiées qui nous paraissent plus importantes que d'autres dont nous ne gardons alors qu'un faible souvenir. Toutes ces raisons expliquent que la reconnaissance précise d'un photogramme ne soit pas toujours facile et demande un (petit) travail de réflexion et d'analyse auquel on va convier les enfants.

### DÉROULEMENT

Les enfants s'organisent en groupes de deux ou trois. Les photogrammes ayant été découpés, chaque groupe recevra un de ces photogrammes qui sera l'objet d'une observation attentive. Les enfants devront décrire la scène représentée, citer les personnages présents et situer la scène dans le cours du récit. Lorsque tous les groupes auront fini, on procédera à une mise en commun des découvertes, chaque équipe expliquant et argumentant ses choix. Ensuite, les photogrammes seront placés au tableau dans l'ordre (supposé) du récit. Cette dernière activité sera collective.

### COMMENTAIRE

Les photogrammes ont été choisis en fonction de leur aspect significatif : l'action représentée, les personnages mis en scène n'apparaissent qu'une seule fois dans cette « configuration », et il doit donc être possible sur base des seuls indices visuels de situer assez précisément le photogramme en cause.

Les photogrammes peuvent être analysés de la manière suivante :

- ✗ Le photogramme 1 représente un groupe d'hommes jouant du tambour. On peut facilement déduire que cette scène est une des dernières du film car on ne voit les hommes du village qu'à la fin, une fois délivrés de l'envoûtement de la sorcière.
- ✗ Le photogramme 2 montre Kirikou dans le tunnel qui doit le mener au-delà de la case de la sorcière. On peut voir son couteau (qu'il n'avait pas

dans l'épisode de la source). On sait que cela se passe à l'aller (Kirikou se déplace vers la droite).

- ✗ C'est dans le tunnel de la source que Kirikou avance au photogramme 3, on voit nettement que la canalisation en bois qui ressort de la roche précède le tunnel naturel creusé dans la montagne.
- ✗ Dans le paysage du photogramme 4, on distingue la maman de Kirikou qui porte une jarre sur la tête, elle est suivie de son minuscule petit garçon. C'est la scène où ils vont puiser de l'eau au marigot. Nous savons que c'est à l'aller puisque Kirikou revient après sa maman, avec les enfants.
- ✗ C'est une des toutes premières images du film qui est reproduite sur le photogramme 5, Kirikou est encore dans le ventre de sa mère. Il semble qu'il ait commencé à lui parler car on peut lire de l'étonnement sur le visage de sa maman.
- ✗ Sur le photogramme 6, on peut voir l'eau de la source rejaillir en éclaboussant la commère qui est furieuse de s'être vu voler son tisonnier par Kirikou.
- ✗ Cette très belle image du sage (photogramme 7) ne peut intervenir qu'à la fin du film. En effet, ce personnage n'apparaît que deux fois dans le film, la première à l'intérieur de la termitière et la seconde, à l'entrée du village, porté par les hommes libérés, c'est de cette scène qu'est tiré le photogramme qui nous occupe.
- ✗ Sur le photogramme 8, Kirikou ayant reçu le baiser de Karaba commence à grandir. On peut observer, déjà, l'élancement de son corps et sa bouche est toujours en position de recevoir le baiser de Karaba.
- ✗ Il n'y a qu'un seul moment dans le film où la végétation est en train de mourir, c'est quand Karaba cherche les bijoux que Kirikou a cachés pour l'attirer. Là où elle passe, l'herbe trépassé. C'est cette végétation morte que l'on voit sur le photogramme 9.
- ✗ De même, on ne voit Karaba de dos dans sa case que lorsque Kirikou la voit de dos, c'est à dire lorsqu'il est dans la case au retour de son expédition dans la montagne, quand il lui vole les bijoux pour l'attirer dans la forêt afin de lui retirer son épine (photogramme 10).
- ✗ Sur le photogramme 11, on voit les femmes et les deux hommes qui leur restent (l'oncle et le vieux sot) dans une attitude de colère menaçante; cela ne se produit qu'à la fin du film, lorsque Kirikou devenu un homme revient avec Karaba au village.
- ✗ Le petit Kirikou du photogramme 12, s'avance, couvert de bijoux, dans un tunnel. Cela ne peut être qu'à son retour de la montagne après son passage chez la sorcière. On remarquera la queue de la vipère à droite de l'image.
- ✗ La scène représentée sur le photogramme 13 intervient après l'épisode du chapeau : la sorcière en colère réclame de l'or. Les femmes avancent et se prosternent devant l'effrayante Karaba. Le petit Kirikou, lui, n'a pas peur, il veut savoir.
- ✗ Sur le photogramme 14, on peut voir la maman de Kirikou s'avancer dans le « no man's land » qui précède le territoire de la sorcière, elle ramasse des fleurs et camoufle Kirikou qui cherche un terrier pour passer sous la case de Karaba afin d'atteindre la montagne et de trouver son grand-père.
- ✗ Cette image de Kirikou, une cuillère sur la tête montre le petit garçon fatigué et un peu désarmé. Les enfants se souviendront que cette scène intervient après l'épisode de la source, Kirikou a failli mourir noyé, il est fatigué et ne comprend pas pourquoi la sorcière est si méchante (photogramme 15).
- ✗ On reconnaît facilement dans cette dernière image (photogramme 16) le grand arbre derrière lequel se cache Kirikou en sortant du tunnel qui l'a fait passer en dessous du repaire de la sorcière. On devine alors le petit Kirikou au pied de cet arbre.

### **3. APPROFONDIR DES MOMENTS DU FILM, EN CHERCHER LES NUANCES**

#### **OBJECTIF**

- ✓ Apprendre à exprimer des nuances.

#### **MÉTHODE**

- ✓ Jeu de questions-réponses. Conversation à approfondir en fonction de la motivation des enfants.

#### **DÉROULEMENT**

Nous proposons de mener cette activité à l'aide d'une série de questions qui devraient amener les enfants à exprimer un avis le plus nuancé possible sur certaines scènes. On posera des questions générales, faisant intervenir la perception personnelle, et des questions plus précises concernant des scènes à forte charge émotive. Les élèves devront argumenter leurs réponses.

- Quelle est votre scène préférée ?
- Quel est le moment que vous trouvez le plus drôle ?
- À quel moment du film avez-vous eu le plus peur ?
- Que pensez-vous de la sorcière ? Est-elle gentille ou méchante ? Est-elle la même du début à la fin du film ?
- Comment trouvez-vous le grand-père de Kirikou (le sage) ?
- Comment ressentez-vous la scène où la grosse femme voit les fétiches brûler sa maison ?
- Comment ressentez-vous la scène où Kirikou arrache l'épine du dos de Karaba ?
- Le monstre de la source est-il méchant ?
- Comment se comporte l'oncle de Kirikou ?
- Les fétiches sont-ils comme la sorcière ?
- En quoi Kirikou est-il différent des autres ?
- Aimeriez-vous être comme Kirikou ?

Le fait d'exprimer un sentiment nuancé, de réfléchir et de se poser à la fin du film la question de savoir si on aime ou pas le personnage de la sorcière nous amène à celle du bien et du mal. Peut-on établir une distinction nette et définitive entre les personnages du bien et ceux du mal ? Non sans aucun doute ! Le héros Kirikou a ses moments de faiblesse, de vanité (innocente), de doute (il est fatigué, il a besoin d'être encouragé, il se sent seul, il est bien petit,...), et la sorcière se venge d'une grande souffrance (elle fait mal parce qu'elle a mal).

## 4. VÉRIFIER LA COMPRÉHENSION

La force du film réside dans ses nuances, sa finesse psychologique. Il nous semble important de bien vérifier que les enfants ont tout compris. Pour ce faire, nous proposons un questionnaire à choix multiple. Celui-ci est composé à chaque fois d'une réponse manifestement fausse, d'une qui reprend une partie de la bonne réponse et d'une qui serait la bonne. Ce qui est important, c'est que les enfants puissent s'exprimer sur leurs choix, les justifier.

### OBJECTIF

✓ Vérifier la compréhension du film

### MÉTHODE

✓ Questionnaire à choix multiple

### DÉROULEMENT

Cette activité pourra être menée oralement et collectivement avec les enfants les plus jeunes. On posera les questions en donnant à choisir parmi les trois solutions proposées. On veillera à ce que tous aient l'occasion de s'exprimer et on fera respecter les règles élémentaires présidant à tout débat dans la classe<sup>1</sup>.

Si on a affaire à des enfants sachant lire, on peut, dans un premier temps, leur soumettre à chacun le questionnaire tel quel et, par la suite, comparer et justifier les réponses collectivement.

<sup>1</sup> Ces règles ont été élaborées par des chercheurs en pédagogie anglo-saxons et sont destinées à améliorer la qualité des échanges dans des cercles de discussion autour de livres que de jeunes enfants viennent de lire.

En résumé :

— chacun parle quand il le désire;

— on n'interrompt pas celui qui parle et on l'écoute;

— on respecte l'avis des autres.

(On trouvera un résumé de ces travaux anglo-saxons dans Annette LAFONTAINE, Serge TERWAGNE, Sabine VANHULLE, *L'enseignement stratégique au service du développement des pratiques de bibliothèque aux 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> degrés de l'enseignement primaire. Rapport final, 1996-1997*. Université de Liège, Service de Pédagogie expérimentale, 5 bd du Rectorat, B32, 4000 Liège)



## Six questions à propos de *Kirikou et la sorcière*

Pourquoi le monstre boit-il l'eau de la source ?

- Parce qu'il est méchant.
- Parce qu'il a soif.
- Parce que la sorcière a jeté un sort à la source.

Pourquoi Karaba la sorcière est-elle méchante ?

- Parce qu'elle souffre.
- Parce qu'elle aime faire le mal.
- Parce qu'elle est belle.

Pourquoi Kirikou est-il différent des villageois ?

- Parce que c'est un enfant.
- Parce qu'il est noir.
- Parce qu'il pose les vraies questions.

Pourquoi la sorcière est-elle beaucoup plus puissante que les villageois ?

- Parce qu'elle a beaucoup d'or.
- Parce qu'elle est très grande.
- Parce qu'ils croient au pouvoir des fétiches et des grigris.

Pourquoi la sorcière combat-elle Kirikou ?

- Parce qu'il lui résiste (il n'a pas peur).
- Parce qu'elle n'aime pas les enfants.
- Parce qu'elle le trouve trop petit.

Comment le sage aide-t-il Kirikou ?

- Il le prend sur ses genoux.
- Il lui donne un grigri.
- Il lui dit qu'il est sur la bonne voie et l'encourage à continuer.

### COMMENTAIRES

Pour certaines questions, on a vu que toutes les réponses n'étaient pas nécessairement fausses. Une seule cependant doit être choisie. On demandera aux enfants de justifier leur choix.

#### **Pourquoi le monstre boit-il l'eau de la source ?**

Parce qu'il a soif. Il est entré tout petit dans la grotte de la source parce qu'il avait soif et n'en est plus ressorti, buvant toute l'eau au fur et à mesure qu'elle coulait.

#### **Pourquoi Karaba la sorcière est-elle méchante ?**

Parce qu'elle souffre. Elle a été blessée par des hommes qui l'ont attaquée et lui ont enfoncé dans le dos une épine qui la fait cruellement souffrir. Il semble qu'elle tire sa puissance de cette épine ou de sa souffrance...

#### **Pourquoi Kirikou est-il différent des villageois ?**

Parce qu'il pose les vraies questions. Il a un esprit indépendant et refuse toute forme de superstition; il cherche à savoir le pourquoi et le comment, n'acceptant pas les idées reçues. Pour cette raison, les villageois apeurés re-

jettent cet enfant qu'ils considèrent comme dangereux. On peut se référer à ces quelques phrases de dialogues extraites du film; nous sommes au début du film, au moment où Karaba, furieuse que le chapeau ne soit pas magique, exige que les femmes lui apportent tout l'or du village. Kirikou s'adresse au vieil homme pour lui demander :

— *Sais-tu pourquoi Karaba la sorcière est méchante ?*

— *Bien sûr, je sais tout !*

— *Pourquoi, alors ?*

— *Hem, ..., parce que c'est une sorcière !*

— *Alors, pourquoi est-ce une sorcière ?*

— *Oh, tu m'ennuies, tu es trop petit ! Et puis, on ne pose pas de question sur une sorcière!*

### **Pourquoi la sorcière est-elle beaucoup plus puissante que les villageois ?**

Parce qu'ils croient au pouvoir des fétiches et des grigris. Ils croient aux pouvoirs de la sorcière, elle symbolise toutes leurs peurs secrètes, ils sont prisonniers de leurs croyances. S'ils s'unissaient contre elle, ils pourraient la vaincre mais ils ont peur et ne bougent pas. « *Plus les gens ont peur, plus elle est puissante* » explique le sage à Kirikou.

### **Pourquoi la sorcière combat-elle Kirikou ?**

Parce qu'il résiste (il n'a pas peur). Et il pose les bonnes questions, c'est un petit bonhomme indépendant. La sorcière règne sur une armée de fétiches décervelés et soumis jusqu'à la bêtise et elle terrorise des villageois effrayés et persuadés de sa toute puissance.

### **Comment le sage aide-t-il Kirikou ?**

Il lui dit qu'il est sur la bonne voie et l'encourage à continuer. Il va lui expliquer que si Karaba est méchante, c'est parce qu'elle souffre atrocement. Et lorsque Kirikou réclame un grigri pour la combattre, son grand père lui répond : « *Non, ta force est dans l'absence de grigri. La sorcière connaît le monde des grigris et se joue d'autant mieux des hommes qui se croient protégés et ne se méfient pas. Par contre elle ne sait que faire devant l'innocence toute nue et une intelligence toujours en éveil et libre* ».



# III. SITUER L'HISTOIRE DANS UN ESPACE ET DANS UNE CULTURE

---

## 1. RECONSTITUER LA GÉOGRAPHIE DE KIRIKOU ET LA SORCIÈRE

### OBJECTIFS

- ✓ Vérifier la compréhension du film par les enfants
- ✓ Entraîner ceux-ci à une forme de pensée abstraite.

### MÉTHODE

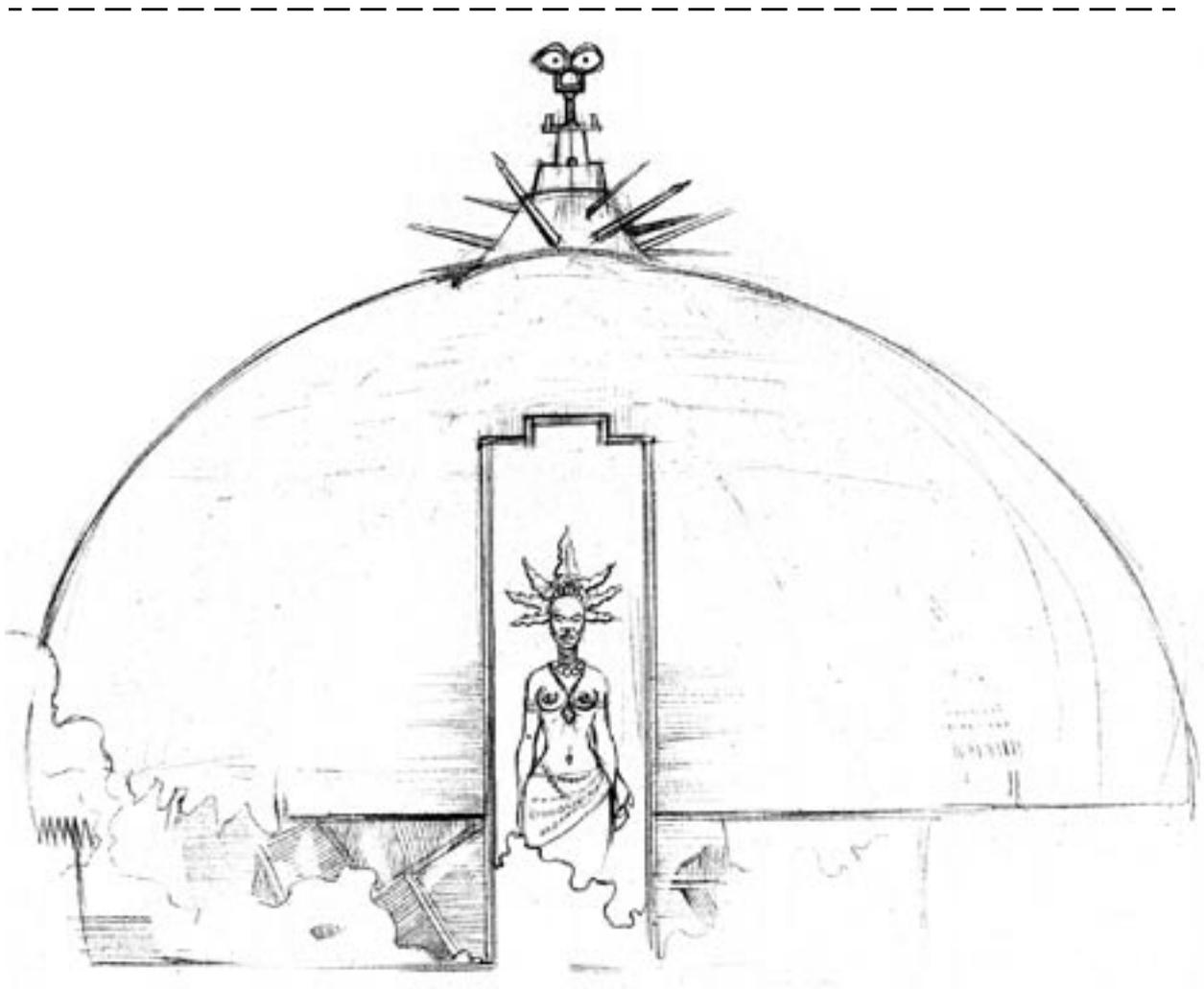
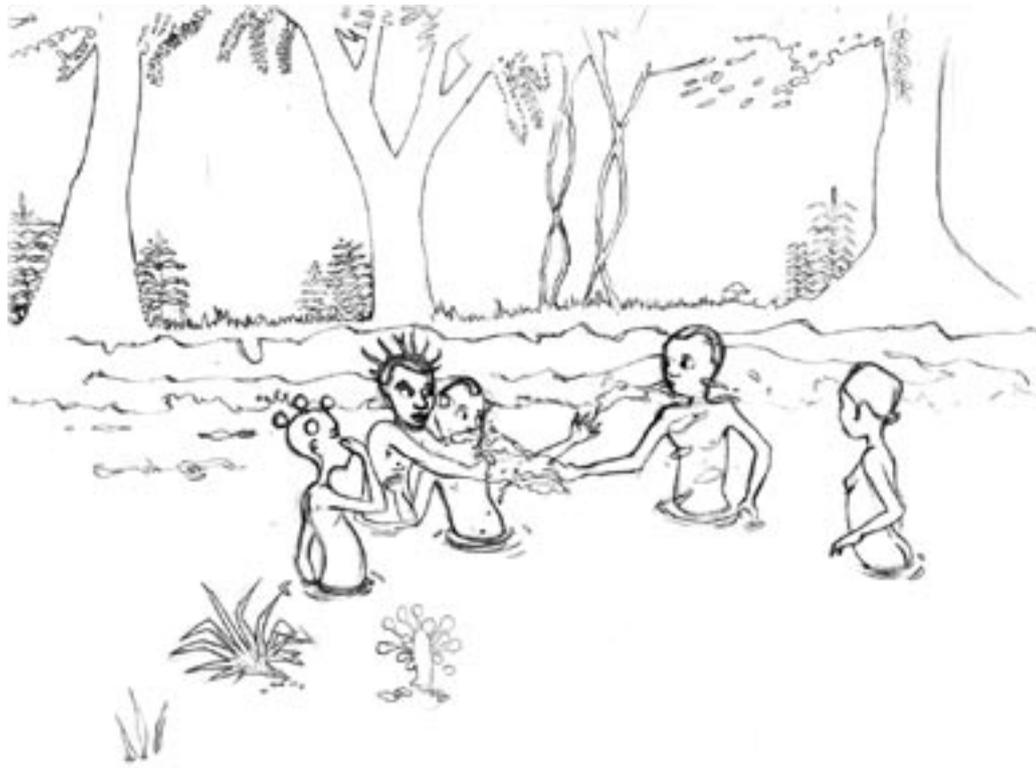
Les enfants devront replacer les éléments essentiels du film (comme par exemple le village, la case de la sorcière, la route des flamboyants, la source...) dans l'espace relativement les uns aux autres. Ce travail s'effectuera collectivement et chaque enfant pourra donner son avis (et le justifier) sur la place qu'il faut donner à tel ou tel élément de décor. On remarquera à l'issue de l'activité que l'essentiel du film se déroule sur une ligne droite et que le temps du récit fait quelques allers-retours sur cette ligne. Deux activités différentes sont proposées en fonction de l'âge des enfants.

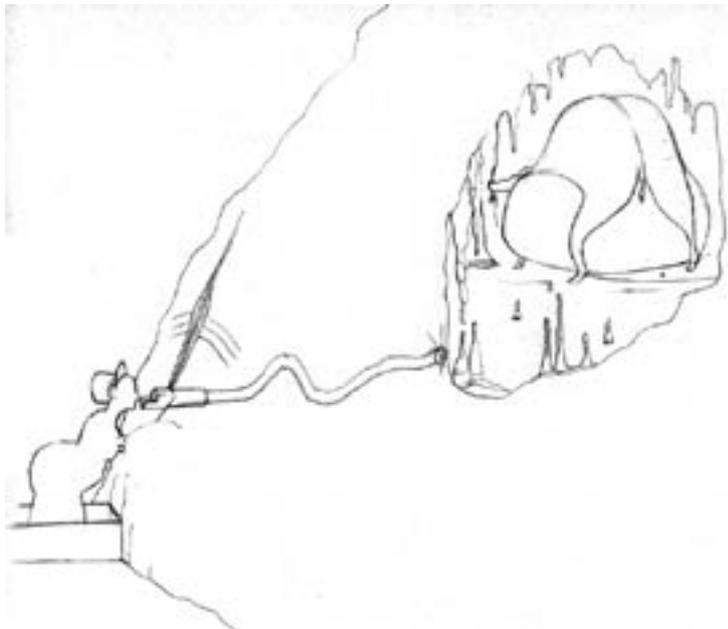
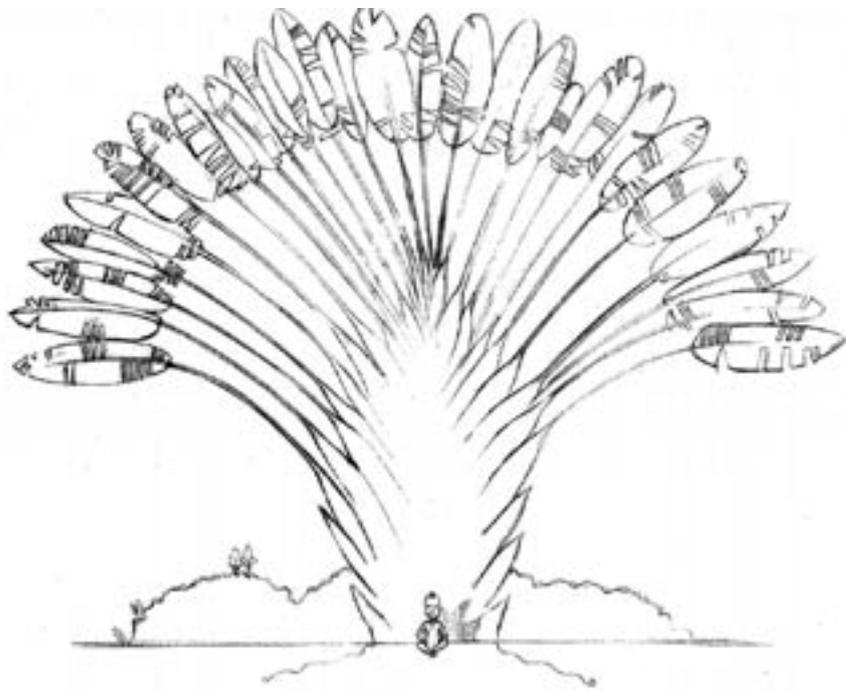
### DÉROULEMENT

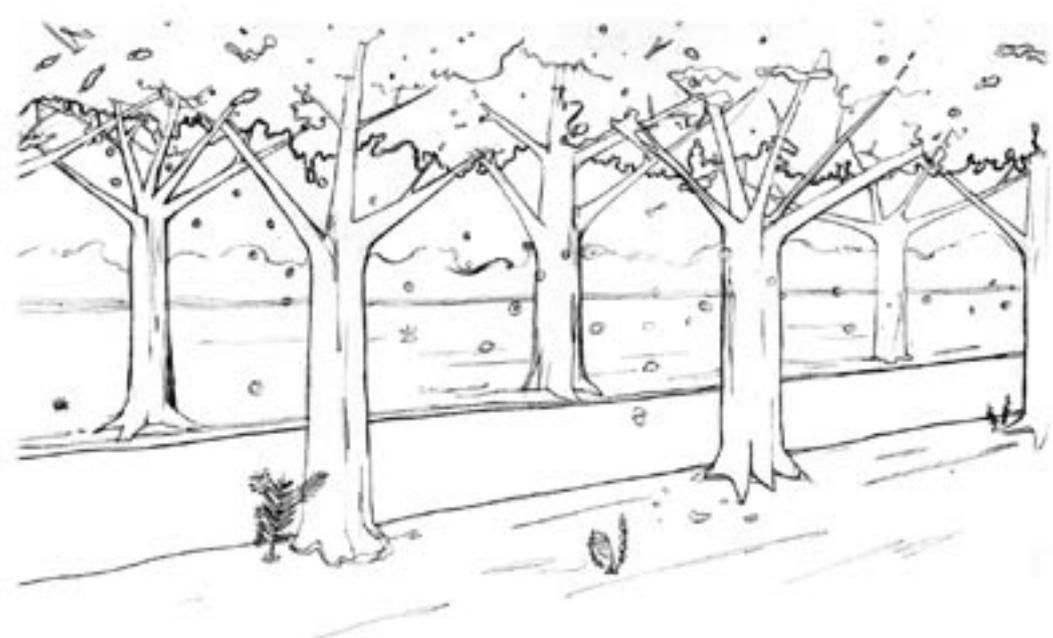
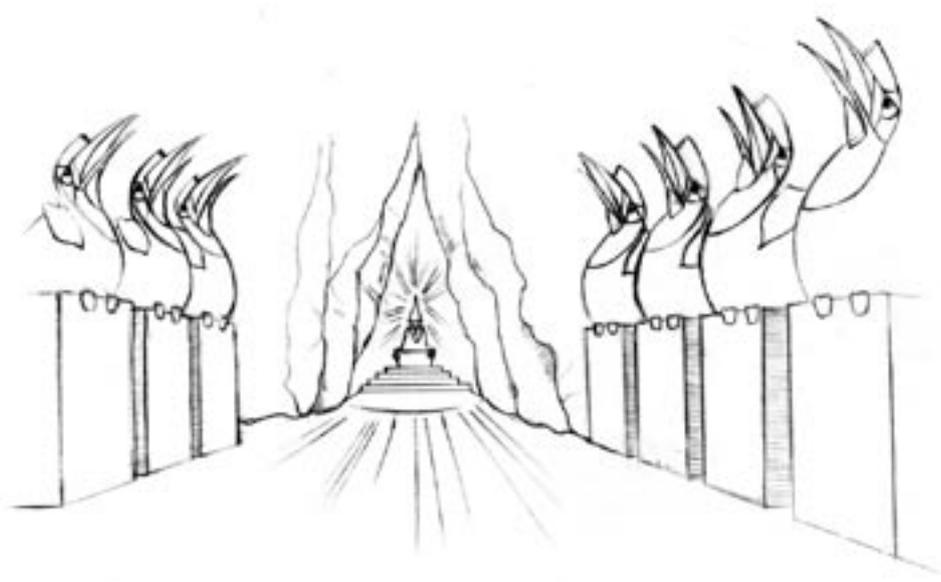
#### POUR LES PLUS JEUNES

Demandons aux jeunes enfants d'observer attentivement et de reconnaître les différents éléments de décor fournis en annexe; une fois qu'ils les auront identifiés, demandons-leur de les découper et de les replacer sur un grand carton en respectant la topologie imaginée par le réalisateur. Ils pourront également colorier ces différents éléments en essayant de respecter les couleurs du film s'il leur semble qu'elles ont un sens ou de l'importance (la route des flamboyants devrait être rouge par exemple). Quand tous les éléments seront placés, les enfants pourront dessiner le tunnel qui a permis à Kirikou de passer sous la case de la sorcière pour accéder à la montagne et trouver son grand-père.

La place de certains éléments peut prêter à discussion. La rivière par exemple se situe dans les environs du village sans qu'on puisse dire exactement où. Néanmoins, l'épisode du bateau nous a indiqué qu'elle conduit à la case de la sorcière. On peut faire la même réflexion pour la route des flamboyants. L'important est évidemment de parvenir à une organisation cohérente de l'espace même si la place de certains éléments reste mal déterminée.







## POUR LES PLUS GRANDS

Expliquons aux enfants que dans *Kirikou*, certains éléments de décor ont une place importante dans le récit et lui donnent du sens. Proposons-leur de répertorier ces différents éléments et dressons au tableau une liste qui pourra être complétée au fur et à mesure. Les enfants devront donc définir eux-mêmes les différents lieux du récit. L'étape suivante verra les enfants, répartis en groupes de quatre ou cinq, dessiner et disposer les éléments sur un plan « vu d'en haut ».

## PROLONGEMENT : UN JEU DE PISTE

Ce prolongement s'adresse aux enfants les plus grands. Proposons à la classe de se diviser en trois équipes. L'une dressera méticuleusement un plan du quartier autour de l'école « vu d'en haut » afin d'établir un parcours fléché. Sur ce parcours, on peut prévoir trois ou quatre postes par lesquels les autres équipes devront obligatoirement passer dans un ordre qui sera préalablement établi. À chacun de ces postes, une énigme concernant le film aura été inventée par la première équipe et sera soumise à la perspicacité des deux équipes restantes.

Exemples d'énigmes possibles :

- X « Je suis vieux et je ne crois pas aux pouvoirs des grigris. Qui suis-je ? »
- X « Kirikou est moqueur... », retrouve la suite.
- X Qui a écrit la musique du film ?
- X Sur quel animal Kirikou grimpe-t-il pour traverser la montagne ?

Les équipes de chercheurs, munies du plan, devront chacune répondre à une question pour pouvoir partir. La bonne réponse leur donnera droit à connaître le premier poste. Elles auront des itinéraires légèrement différents et passeront de poste en poste. À chaque bonne réponse à une énigme, on leur donnera la localisation du poste suivant.

À l'issue de l'activité, une fois les trois équipes réunies, on pourrait proposer aux élèves de commenter le jeu :

- X ce qui était bien,
- X ce qui n'était pas bien,
- X ce qu'ils ont ressenti.



## 2. KIRIKOU ET LA SORCIÈRE, UN CONTE AFRICAIN

*Kirikou et la sorcière* est un conte qui s'inscrit dans la tradition orale de l'**Afrique de l'Ouest**. Les thèmes qui y sont abordés sont typiquement ceux de cette région. Le réalisateur, Michel Ocelot, tenait beaucoup à ce que son film reste authentique. Il explique d'ailleurs certains choix du scénario par la tradition africaine : « *Cette histoire d'enfant qui parle dans le ventre de sa mère n'existe pas en Europe. Mais on la retrouve dans plusieurs contes africains. Le conte d'Afrique m'a apporté le rapport sain avec le corps, la simplicité de la naissance. Dans mon éducation d'Occidental, on ne disait pas comment naissent les bébés (...) Là-bas, on parlait de ces choses-là simplement, naturellement, sainement* ». D'autre part, Michel Ocelot a dû lutter pour imposer des voix africaines (les producteurs voulaient des doubleurs français) : « *Kirikou a été doublé à Dakar par un petit mec de 9 ans, et son grand-père par un vieil Africain de 70 ans* ». On a également voulu lui faire rhabiller tous les corps nus de peur que le film ne s'exporte pas aux États-Unis, mais il a tenu bon : « *C'était une nécessité absolue pour l'histoire, pour sa beauté, sa véracité. Par respect pour les Africains qui nous apprennent à ne pas avoir peur de notre corps.* »

Il nous semble dès lors essentiel de nous arrêter sur l'ancrage africain du film.

En ce qui concerne le village de Kirikou, on peut se référer au cadre de vie des Sénoufos, civilisation paysanne dont le territoire correspond aujourd'hui principalement à la Côte d'Ivoire. Les deux entités essentielles de la société Sénoufo sont la famille et le village :

- La famille est à prendre au sens large, elle réunit plusieurs foyers et des célibataires, tous de même ascendance. Ils vivent et travaillent ensemble sous la tutelle d'un ancien.
- Le village est sous l'autorité d'un chef qui gère les affaires communes et veille aux respects des traditions.

Comme dans toutes les sociétés africaines traditionnelles, les rites d'initiation rythment la vie des Sénoufos; tout homme Sénoufo pour être reconnu comme tel doit être initié. Ces rites de passage se déroulent entre dix et trente ans, en trois phases de sept ans chacune. L'initiation comporte des enseignements, des retraites en forêt pour aguerrir le courage, des épreuves à l'issue desquelles on apprend progressivement les différents rites, des récits sur l'histoire du groupe et la découverte des principaux gestes symboliques.

Dans ces cérémonies, masques, instruments et statues ont une grande importance. L'art Sénoufo est riche de ces objets de culte et les fétiches du film ne sont pas sans rappeler les statues de l'art nègre. Sous bien des aspects, *Kirikou et la sorcière* peut être considéré comme un conte initiatique. L'histoire de ce tout petit garçon qui subit moult épreuves pour finalement, d'un baiser, devenir un homme est en elle-même initiatique mais on peut relever d'autres éléments plus formels qui concourent à cette interprétation. Nous en avons relevé quelques-uns qui sont l'objet d'une interprétation approfondie dans le *Dictionnaire des Symboles* (Collection Bouquins, éditions Laffont, 1982).

✕ La **termitière** (qui, dans le film, abrite le sage grand-père de Kirikou) a une valeur très symbolique dans certaines sociétés d'Afrique de l'Ouest proches des Sénoufos. Elle est un symbole de puissance solitaire et mystérieuse et ceux qui ont atteint le plus haut degré de perfection spirituelle accessible à l'homme, sont appelés « ceux de derrière la termitière ».

✕ Le **tunnel** creusé par Kirikou pour rejoindre son grand-père a une valeur symbolique très claire : il est une voie de passage que l'on retrouve dans tous les rites d'initiation, un accès à la lumière, c'est le chemin de la vie qui, souvent, traverse une montagne sacrée.

✕ Le **Grand Calao** des savanes dont on retrouve fréquemment le thème dans l'art Sénoufo. Son image bénéfique intervient dans la préparation initiatique de l'individu. On le retrouve, dans le film, à l'entrée de la termitière : haie d'honneur de Calaos qui introduisent Kirikou auprès de son grand-père.



## **A. L'AFRIQUE ET NOUS**

### **OBJECTIF**

- ✓ Comparer l'Afrique de Kirikou avec le mode de vie de «chez nous», apprendre à repérer les différences, à relativiser son propre point de vue.

### **MÉTHODE**

- ✓ Recherche comparée.

### **DÉROULEMENT**

Nous proposons une comparaison entre l'Afrique qui nous est donnée à connaître par le film et notre vie en Europe occidentale et peut-être plus particulièrement dans notre région. Pour cela nous suggérons de travailler à l'aide de la grille d'analyse ci-dessous (laquelle n'est pas exhaustive et peut-être complétée). La recherche peut se faire individuellement dans un premier temps mais nous privilégions cependant un travail collectif.

	<b>L'AFRIQUE DE KIRIKOU</b>	<b>CHEZ NOUS</b>
<b>HABITAT</b>		
<b>VÊTEMENTS</b>		
<b>EAU</b>		
<b>NOURRITURE</b>		
<b>TRANSPORT</b>		
<b>VÉGÉTATION</b>		
<b>ANIMAUX</b>		
<b>COULEURS</b>		
<b>RELIGION</b>		

*le tableau à compléter*

	<b>L'AFRIQUE DE KIRIKOU</b>	<b>CHEZ NOUS</b>
<b>HABITAT</b>	des cases réunies en village	des maisons en brique, des buildings
<b>VÊTEMENTS</b>	très peu de vêtements : les adultes se couvrent seulement le bas du corps	nous sommes très couverts et portons des habits très différents
<b>EAU</b>	l'eau est précieuse : on en use avec parcimonie	l'eau est relativement peu chère et nous en usons avec abondance
<b>NOURRITURE</b>	ils mangent du mil qui est pilé par les femmes	notre nourriture est très diversifiée et abondante
<b>TRANSPORT</b>	à pied, éventuellement en pirogue	nous disposons de voitures, de bus, de camions, de bateaux, d'avions...
<b>VÉGÉTATION</b>	luxuriante en forêt, quelques touffes d'herbe dans la savane	peu abondante, localisée, entretenue par l'homme même en forêt
<b>ANIMAUX</b>	phacochère, serpent, grand calao, rat palmiste, huppe, pintade	essentiellement des animaux domestiques
<b>COULEURS</b>	rouge, jaune, noir	un gris dominant
<b>RELIGION</b>	animisme : grigri, fétiche partout présente	multiples mais s'exprimant surtout dans des lieux de culte (églises, mosquées, temples...)

*le tableau avec des suggestions de réponse*

Lorsque le tableau est rempli, demandons aux élèves de se prononcer sur :

- ✗ ce qu'ils trouvent bien,
- ✗ ce qu'ils trouvent moins bien.

On peut également leur demander s'ils préfèrent globalement l'un ou l'autre mode de vie.

## B. L'AFRIQUE DANS SES DIVERSITÉS

### OBJECTIF

- ✓ Ouvrir l'esprit, éveiller la curiosité, apprendre à se documenter.

### MÉTHODE

- ✓ Collecte et organisation de documents.

### DÉROULEMENT

Il nous semble important de savoir que l'Afrique ne se limite pas à cette image mythique et stylisée du continent noir, à cette image d'Epinal qui pourrait être sortie de l'imagination du Douanier Rousseau. L'activité qui suit a pour objet d'élargir le regard des enfants et de les initier à une méthode de recherche.

Demandons aux élèves de récolter et d'apporter à l'école tous les types de documents possibles sur l'Afrique<sup>2</sup> (musique, livres, journaux, magazines, catalogues de vacances, encyclopédie, contes, ...).

À cet effet, nous avons réalisé une petite bibliographie sur l'Afrique et ses traditions. La plupart des ouvrages repris sont disponibles dans des bibliothèques enfantines et donc accessibles aux enfants.

Tous ces documents vont permettre aux enfants de se faire une image beaucoup plus diversifiée et dès lors plus proche de la réalité. Ils pourront reprendre la grille d'analyse de l'activité précédente et affiner les réponses.

Dans ce cadre, une recherche plus fouillée peut être faite par exemple sur la faune du film. Tous les animaux qui figurent dans le film sont-ils réels et vivent-ils tous sur le continent africain ?

Quelques animaux répertoriés dans le film :

- ✗ On voit passer à plusieurs reprises dans le village de Kirikou quelques poules apeurées dont on entend les cris. Ce sont en fait des **pintades**, oiseaux de la famille des gallinacés, originaires d'Afrique mais acclimatés dans le monde entier. On les élève pour leur chair (cf. *Le petit Larousse*).
- ✗ Les petits écureuils qui aident Kirikou sont en fait des **rats palmistes** (ou xerus), renseignés dans *Le Petit Larousse* comme des rongeurs d'Afrique, voisins de l'écureuil.
- ✗ L'oiseau qui se bat avec Kirikou est un oiseau qu'on trouve en Afrique comme en Asie, la **huppe**.
- ✗ L'espèce de sanglier que Kirikou chevauche pour arriver à la montagne est en réalité un **phacochère**, cousin africain du sanglier, on le trouve beaucoup dans les savanes.
- ✗ Les grands oiseaux qui accueillent Kirikou dans la termitière sont des **calaos**, oiseaux des forêts tropicales d'Asie méridionale et d'Afrique, caractérisés par un énorme bec surmonté d'un casque.
- ✗ Le serpent de la sorcière qui poursuit Kirikou dans le tunnel est de l'espèce des **vipères**. C'est un serpent venimeux très fréquent en Europe, en Asie et en Afrique.
- ✗ L'animal nauséabond que Kirikou rencontre dans le tunnel est un **putois**, de la famille des mustélidés comme la belette ou l'hermine.

<sup>2</sup> On se limitera cependant à l'Afrique subsaharienne.

On peut constater que le réalisateur a « utilisé » des animaux d'Afrique. Ajoutons que, contrairement à de multiples dessins animés qui mettent en scène des animaux « bavards », ceux de *Kirikou* ne sont pas du tout humanisés et ils ne parlent pas, ce qui ajoute sans doute à l'authenticité du film.

## BIBLIOGRAPHIE

- ✕ MAUCLER (Chr.) et MONIOT (H.), *Les civilisations de l'Afrique*, l'Histoire des hommes, Casterman, 1987.
- ✕ *Découverte de l'Afrique Noire*, Spécial Monde et Voyage, Larousse, 1981.
- ✕ *L'Afrique*, Dossier documentaire n° 442, Bibliothèque enfantine des Chiroux à Liège.
- ✕ *Afrique*, Documentation scolaire Arnaud, n° 119.
- ✕ AUBERT (J.-P.) et DE RENTY (Y.), *L'Afrique de l'Ouest au présent*, Hachette Jeunesse, 1988.
- ✕ *Encyclopédie Millenium*, Odyssée du savoir Nathan, 1998.
- ✕ *Encyclopédie de la Jeunesse*, Hachette Jeunesse, 1994.
- ✕ *Dictionnaire Encyclopédique Visuel*, Larousse (Sélection du Reader's Digest), 1999.
- ✕ *Le Petit Larousse* (Grand format), 1999.
- ✕ *Méga Junior Nature*, Nathan.
- ✕ Diallo MAMADOU, *Mariama et autres contes de l'Afrique de l'Ouest*, Syros, 1988.
- ✕ Kosova MARIA, *Contes africains*, Gründ.
- ✕ *Contes de l'Afrique d'est en ouest*, Nathan, 1997.

Beaucoup d'autres recherches peuvent être menées, même avec de jeunes enfants, sur l'Afrique, ses populations, ses modes de vie, ses traditions, sa géographie... qui pourront utilement compléter la vision donnée dans *Kirikou et la sorcière*. Une fois ces recherches faites, les enfants disposeront d'une banque de données, qui permettra de réaliser un petit ouvrage reprenant toutes les informations qu'ils auront trouvées. À ce stade de l'animation, ils peuvent également se faire une idée plus précise de la tribu qui a servi de référence au réalisateur pour le village de Kirikou.



### 3. KIRIKOU DANS LA FORÊT DES CONTES

<sup>3</sup> En Afrique, les détenteurs du pouvoir magique et sacré sont souvent désignés comme des marabouts, des hommes-médecines et plus rarement des sorciers. Ils peuvent agir tant de façon bénéfique que maléfique.

<sup>4</sup> Jules Michelet, historien et écrivain français du 19<sup>e</sup> siècle, fut notamment professeur au Collège de France. Il s'est rendu célèbre par ses idées libérales et anticléricales qu'il exposa dans ses cours et nombreux ouvrages comme *l'Histoire de France* ou *l'Histoire de la Révolution française*. Il a également consacré des ouvrages aux mystères de la nature et à l'âme humaine qui l'ont rendu célèbre auprès d'un plus large public (*L'insecte*, 1862, *La Sorcière*, 1857).

*Kirikou et la sorcière* s'apparente de toute évidence au domaine des contes. *Kirikou* est un conte africain qui s'inscrit clairement dans la tradition orale de l'Afrique de l'Ouest mais qui n'est pas sans évoquer d'autres contes qui nous sont culturellement et géographiquement plus proches : nos contes de fées occidentaux.

Attardons-nous un instant sur le personnage de la sorcière : il n'est pas très présent dans les contes africains<sup>3</sup> mais par contre récurrent dans notre tradition occidentale. L'historien Jules Michelet<sup>4</sup> et Pierre Péju, auteur d'un ouvrage d'étude des contes (*La petite fille dans la forêt des contes*. Paris, Robert Laffont, 1981), s'accordent à dire que celle qui va devenir sorcière se heurte toujours à la cruauté d'un village ou d'un homme. Sa fuite (dans la forêt le plus souvent) va la métamorphoser. Elle devient cruelle à son tour. Michel Ocelot, réalisateur de *Kirikou et la sorcière*, a créé une sorcière dont la raison de la cruauté réside dans la souffrance que lui ont infligée des hommes (souffrance symbolisée par une épine plantée dans son dos). Ce conte à portée universelle est le fruit d'un entrelacs de traditions occidentales et africaines.

#### OBJECTIF

- ✓ Amener les enfants à établir des passerelles entre ce conte qui s'affiche comme résolument africain mais n'en est pas moins ancré dans nos traditions de contes façon Frères Grimm ou Charles Perrault.

#### MÉTHODE

- ✓ Recherche collective, tout le monde y met du sien, l'enseignant comme les enfants.

#### DÉROULEMENT

Pour favoriser une expression naturelle et spontanée des enfants, nous proposons que l'enseignant lance le débat en donnant son avis et sans chercher à obtenir de « réponses ».

Par exemple : « Moi, quand j'ai vu les enfants attirés par la pirogue et surtout par le bel arbre aux fruits rouges, j'ai pensé à Blanche-Neige à qui la méchante reine, déguisée en vieille femme, propose une belle pomme rouge empoisonnée. Et vous qu'en pensez-vous ? N'avez-vous rien vu qui vous fasse penser à des contes que nous connaissons bien ? »

Voici quelques rapports qui peuvent être établis :

- ✗ L'épine dans le dos de la sorcière et la Belle au bois dormant qui se pique au fuseau de sa quenouille : ces deux événements de même nature, amènent des transformations considérables.
- ✗ Kirikou et le Petit Poucet : deux très jeunes enfants dont on se moque et qui par leur courage sauvent tous les autres d'un désastre.
- ✗ Le baiser de Karaba transforme Kirikou en un beau jeune homme et celui du Prince Charmant réveille Blanche-Neige ou la Belle au bois dormant ; et que dire du baiser de la Belle qui métamorphose la Bête en un prince superbe ?

# IV. CRÉER À PARTIR DU FILM

---

## 1. LA MUSIQUE

### A. « SI ON CHANTAIT... »

« Kirikou n'est pas grand, mais il est vaillant... »

Tous, grands et petits, en sortant du cinéma, fredonneront ce petit air entraînant, recherchant les différents couplets. La musique du film a été composée par Youssou N'dour. Il a pris soin d'éviter les instruments modernes et de retrouver une inspiration plus naturelle, liée aux sources de la musique. Au début du film, on entend le pilon des femmes qui pilent le mil, ce ne sont pas des percussions et pourtant ces coups de pilon rythment la journée des femmes.

#### **OBJECTIF**

- ✓ Développer l'esprit créatif des enfants en leur donnant un cadre de référence : le rythme.

#### **MÉTHODE**

- ✓ Création d'une chanson en reprenant le rythme de celle imaginée par Youssou N'Dour.

#### **DÉROULEMENT**

Proposons aux enfants de créer leur propre comptine sur l'air de Kirikou en reprenant les prénoms de la classe et en conservant l'alternance 6 + 5 des syllabes :

Ki-ri-kou-n'est-pas-grand (6)

Mais-il-est-vail-lant (5)

Exemples :

Benoît est en retard,  
il s'est couché tard.

Noémie est malade,  
donne-lui d' la salade...

## B. DES INSTRUMENTS POUR S'ACCOMPAGNER

Pour accompagner notre chant, pourquoi ne pas construire nos propres instruments de musique ? En s'appuyant sur quelques « recettes » faciles, nous pouvons nous entourer de quelques instruments d'inspiration africaine.

### OBJECTIFS

- ✓ Faire découvrir aux enfants des instruments de musique inhabituels
- ✓ Favoriser l'éveil musical des enfants

### MÉTHODE

- ✓ Construction d'instruments de musique très simples.

### DÉROULEMENT

#### ▲ LE BÂTON DE PLUIE

Avez-vous déjà eu l'occasion de manier cet instrument étonnant qui restitue le chant de la pluie ?

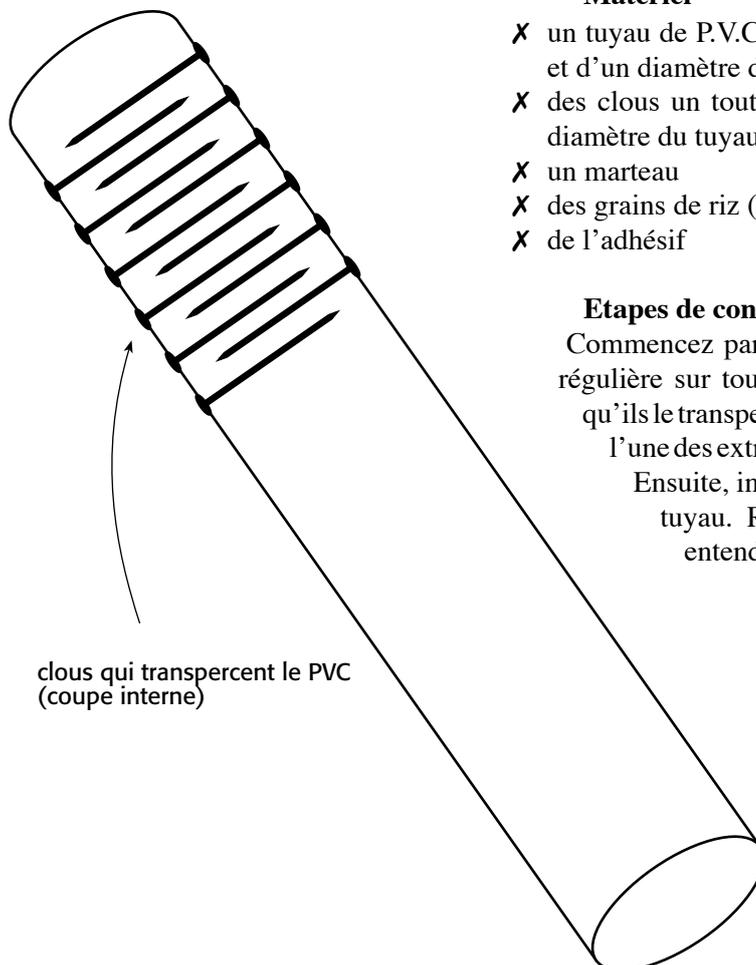
#### Matériel

- ✗ un tuyau de P.V.C. d'environ un mètre de long et d'un diamètre de 5 cm.
- ✗ des clous un tout petit peu plus courts que le diamètre du tuyau.
- ✗ un marteau
- ✗ des grains de riz (deux bons kilos)
- ✗ de l'adhésif

#### Étapes de construction

Commencez par enfoncer les clous de façon régulière sur toute la longueur du tuyau afin qu'ils le transpercent de part en part.. Bouchez l'une des extrémité du tuyau avec l'adhésif.

Ensuite, introduisez le riz et refermez le tuyau. Remuez votre bâton et vous entendrez chanter la pluie.



clous qui transpercent le PVC  
(coupe interne)

## ▲ LE TAMBOURIN TOURNANT

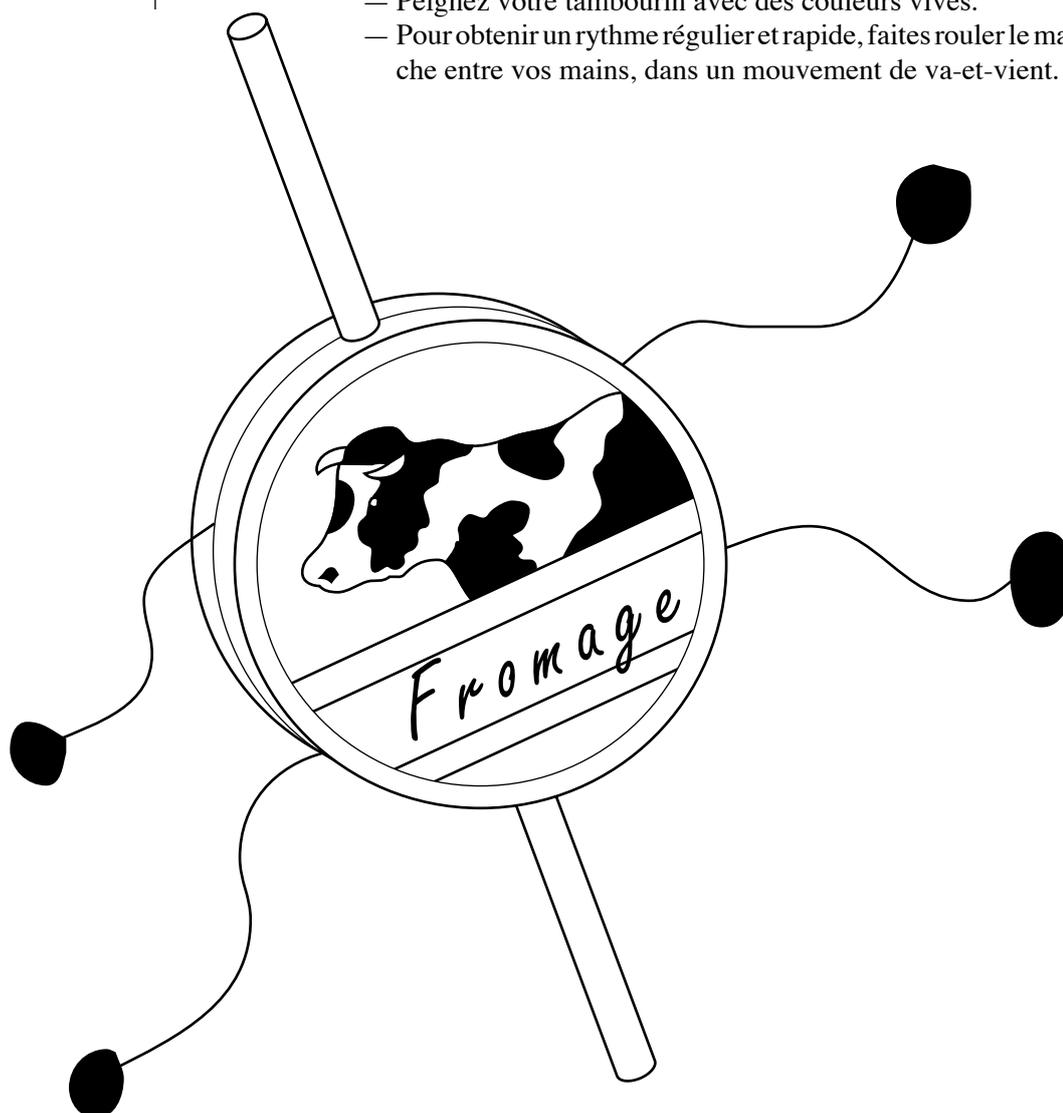
Avec un peu d'entraînement vous deviendrez un spécialiste du maniement de ce petit tambourin qui n'est pas sans rappeler les instruments hypnotisants de certains marabouts ou derviches tourneurs.

### Matériel

- ✕ une boîte à fromage ronde;
- ✕ un bâtonnet (crayon);
- ✕ des perles;
- ✕ du fil solide (nylon);
- ✕ du scotch en papier blanc (tape);
- ✕ des gouaches.

### Etapas de construction

- Découpez une petite ouverture pour le bâtonnet au milieu de la tranche de la boîte. Fixez une perle au bout de deux morceaux de fil de même longueur.
- Fermez la boîte en insérant entre la boîte et le couvercle, les extrémités du bâtonnet et des fils. L'ensemble doit être symétrique. Consolidez le tout avec le scotch. Attention, les fils doivent être assez longs pour que les perles frappent le milieu de la boîte.
- Peignez votre tambourin avec des couleurs vives.
- Pour obtenir un rythme régulier et rapide, faites rouler le manche entre vos mains, dans un mouvement de va-et-vient.



## LE GRATTOIR

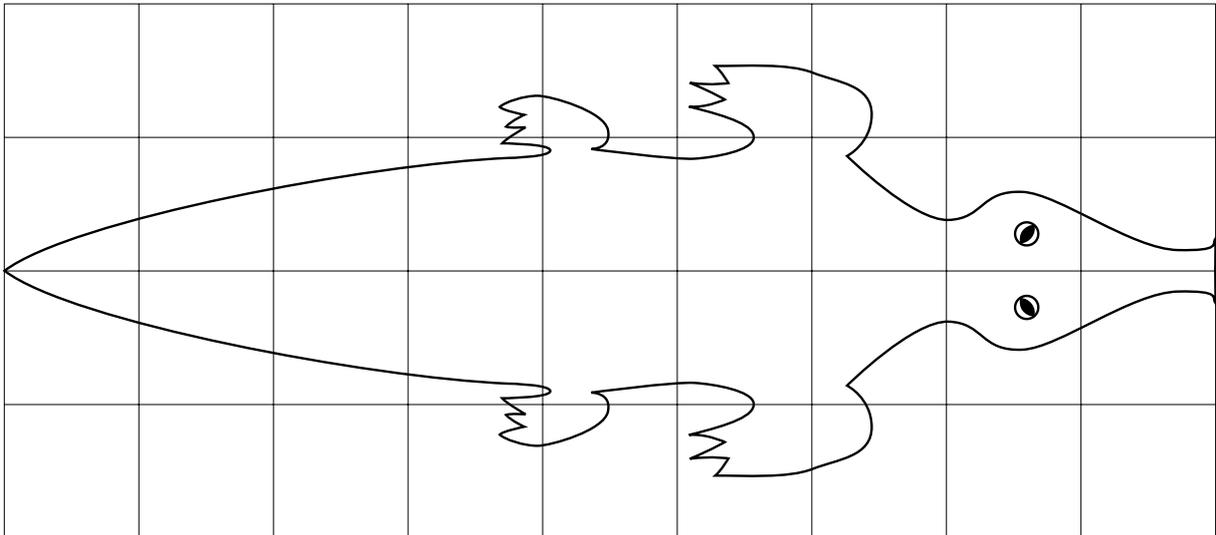
Qui n'a jamais rêvé de froter en rythme le dos de ce gros paresseux de crocodile ?

### Matériel

- ✕ du carton ondulé;
- ✕ des perles pour les yeux;
- ✕ de la colle;
- ✕ des ciseaux;
- ✕ une petite bouteille en plastique à section carrée;
- ✕ une spatule (comme celle qu'utilise le médecin quand il regarde dans le fond de notre gorge).

### Etapas de construction

- Découpez la forme d'un crocodile dans le carton ondulé (voir la forme ci-dessous). Peignez-le s'il n'est pas vert d'origine. Collez les billes pour faire les yeux.
- Collez le crocodile en carton ondulé sur une face de la bouteille. Jouez en grattant le dos du crocodile à l'aide de la spatule.



## 2. LE THÉÂTRE

Le spectateur averti ne manquera pas de remarquer la proximité entre l'esthétique des décors de *Kirikou* et celle des tableaux peints, il y a près d'un siècle, par le Douanier Rousseau. N'ayant jamais quitté la France, Henri Rousseau puisa toute son inspiration dans l'observation des espèces africaines et tropicales du jardin des plantes de Paris. Comme lui, Michel Ocelot s'est inspiré de plantes africaines réelles (qu'il avait eu l'occasion d'observer lors de son enfance passée en Guinée) qu'il a stylisées. On peut observer une grande similitude entre « La charmeuse de serpents » de Rousseau et certains tableaux d'Ocelot. Il nous semble intéressant de soumettre à l'attention des enfants l'une ou l'autre reproduction des « tableaux africains » de Rousseau qui se trouvent assez facilement en bibliothèque, dans la section Beaux-Arts.

On peut également observer l'utilisation de la nouvelle technologie informatique dans ce film. Michel Ocelot a commencé sa carrière dans l'animation par la technique dite du papier découpé<sup>4</sup>. Pour son premier long métrage, il a dû adopter une technique digitale : peints sur papier, les décors sont ensuite scannés, c'est-à-dire transformés en documents informatiques visibles sur ordinateur, qui peuvent être ensuite manipulés et superposés à l'infini. Le résultat donne une plus grande profondeur à l'image et crée un espace bidimensionnel qui se rapproche de la peinture naïve.

<sup>4</sup> Aussi appelée « déplacement par papiers découpés ». Cela consiste à déplacer imperceptiblement (entre chaque prise) des matériaux plats (papiers, feuilles de métal léger,...) ce qui permet de composer des tableaux que l'on forme en déplaçant des éléments constitutifs pour chacune des prises successives. (*Dictionnaire du Cinéma*. Larousse, 1986.)



L'activité qui va suivre permettra aux enfants de concevoir un décor dans lequel Kirikou pourra se promener sans être dépaycé.

### OBJECTIFS

- ✓ Observer les similitudes entre les dessins d'Ocelot et les peintures du Douanier Rousseau.
- ✓ Approcher plus concrètement l'esthétique de *Kirikou et la Sorcière*.

### MÉTHODE

- ✓ Conception d'un théâtre de marionnettes simplifié.

## DÉROULEMENT

Pour réaliser un petit théâtre de marionnettes, un peu de matériel et d'astuce seront nécessaires.

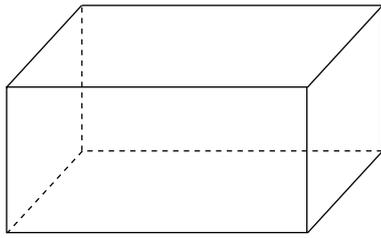
## MATÉRIEL

- ✗ une boîte à chaussures (ou boîte en carton),
- ✗ des papiers colorés (magazines ou feuilles de couleurs),
- ✗ des cartons de couleurs,
- ✗ un tube de colle,
- ✗ une paire de ciseaux et/ou un cutter,
- ✗ un crayon et une règle.

## ÉTAPES DE CONSTRUCTION

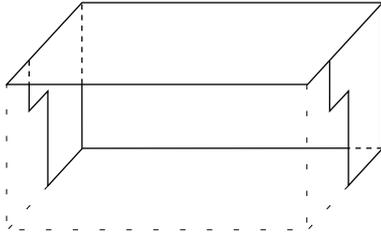
1. Collez du carton de couleur à l'extérieur de la boîte, puis découpez-la comme sur le schéma de la page suivante.
2. Pour faire le sol, collez du papier de couleur verte ou bien des photos de pelouse. Pour la végétation extérieure, découpez des morceaux de papier dans différentes nuances de vert et de jaune et collez des bandes sur les bords de la boîte (cf. schéma).
3. Découpez les éléments de décor dans des magazines ou des feuilles de couleurs (inspirez-vous du film et des tableaux du Douanier Rousseau).
4. Collez les éléments de décors sur du carton en prenant soin de laisser un rabat sous chaque objet (cf. schéma).
5. Découpez les éléments de décor avec leur rabat. Repliez le rabat pour qu'ils tiennent debout. Placez-les dans le théâtre.
6. Dessinez Kirikou et Karaba dans du carton. Découpez-les. Faites une fente au pied des personnages.
7. Découpez des petits rectangles en carton et faites une fente de chaque côté. Glissez les pieds du personnage dans une des fentes.
8. Préparez de longues tiges en carton et faites une fente à un bout de chaque tige. On peut ainsi fixer les personnages à la tige par l'intermédiaire du carton fendu.

Tout est prêt, vous pouvez maintenant jouer, chanter et vous accompagner de vos instruments.

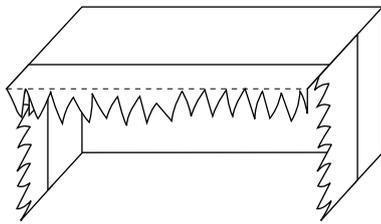


**1.**

boîte à chaussures

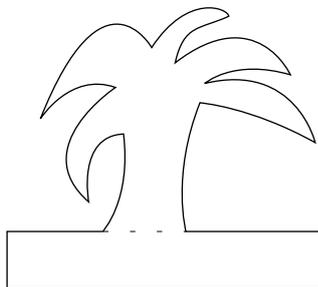


boîte après la découpe



**2.**

décor à coller sur la boîte



**3. 4. 5.**

rabat en carton qui sera plié



**6.**

les personnages découpés sont collés sur du carton



fente ←

**7. 8.**

fentes découpées dans le carton





2



4



1



3



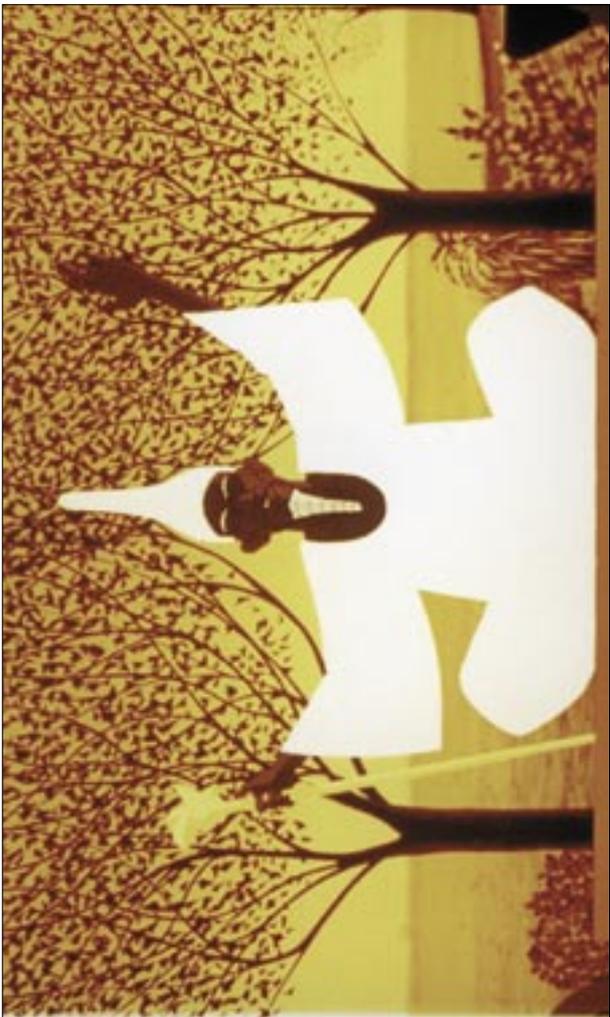
6



8



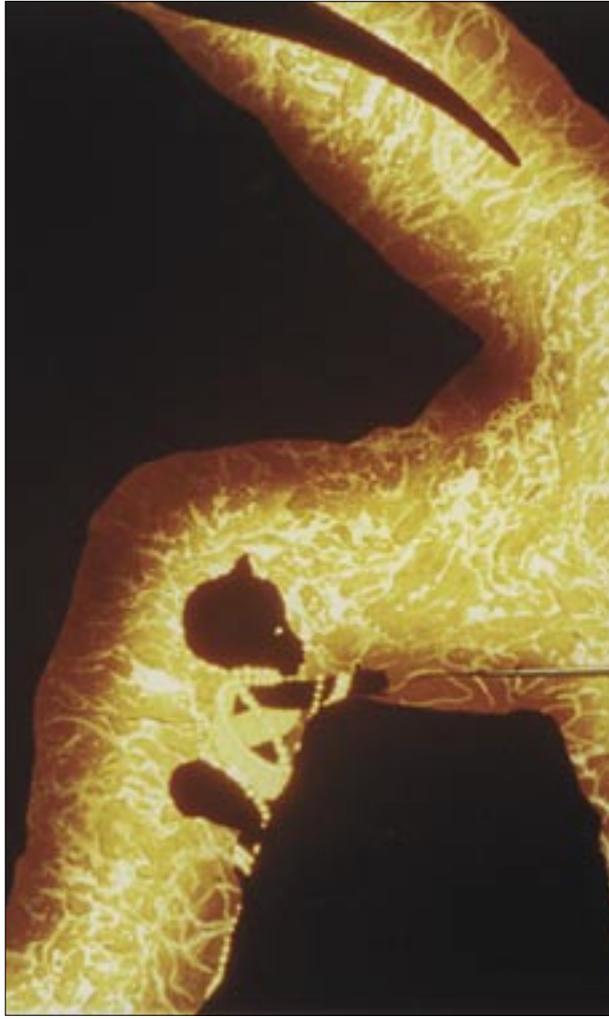
5



7



10



12



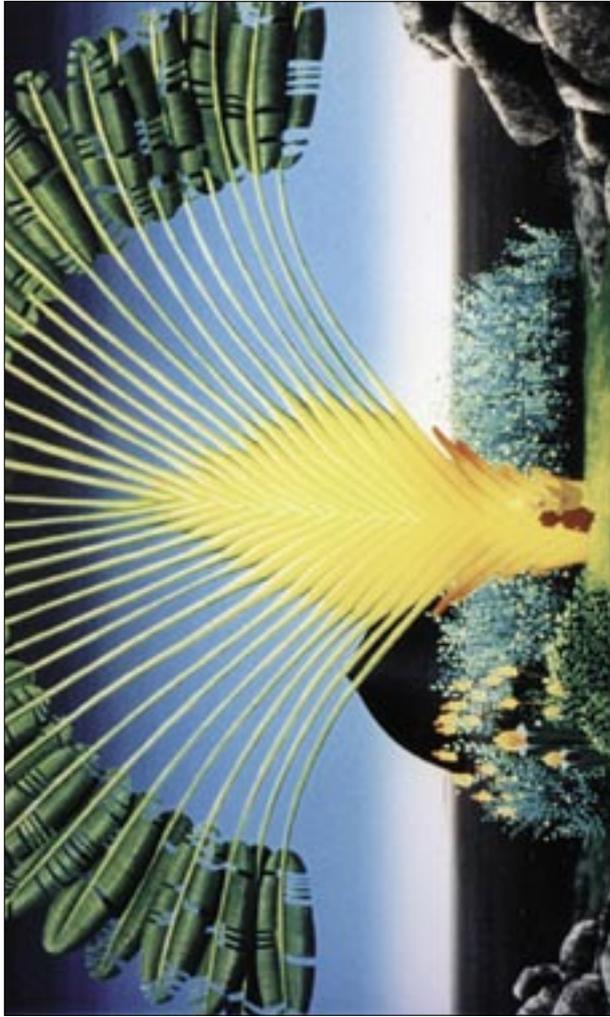
9



11



14



16



13



15

*Amistad* de Steven Spielberg  
*Au nom du père* de Jim Sheridan  
*Aux bons soins du docteur Kellogg* d'Alan Parker  
*Babe* de Chris Noonan  
*Le Ballon d'or* de Cheik Doukouré  
*Bashu* de Bahram Beyzaie  
*Beaucoup de bruit pour rien* de Kenneth Branagh  
*Beaumarchais l'insolent* d'Edouard Molinaro  
*Le Bonhomme de neige* de Dianne Jackson  
*Le Bossu* de Philippe de Broca  
*Boyz'n The Hood* de John Singleton  
*C'est pour la bonne cause* de Jacques Fansten  
*La Championne* d'Elisabeta Bostan  
*Cheb* de Rachid Bouchareb  
*Le Cheval venu de la mer* de Mike Newell  
*Cœur de dragon* de Rob Cohen  
*The Commitments* d'Alan Parker  
*Contre l'oubli* d'Amnesty International  
*Cyrano de Bergerac* de Jean-Paul Rappeneau  
*Daens* de Stijn Coninx  
*Danger pleine lune* de Bratislav Pojar  
*Danny, le champion du monde* de Gavin Millar  
*Danse avec les loups* de Kevin Costner  
*Le Destin* de Youssef Chahine  
*L'Enfant au grelot* de Jacques-Rémy Gireard  
*L'Enfant lion* de Patrick Grandperret  
*Les Évadés* de Frank Darabont  
*La Ferme des animaux* de John Halas  
*La Flèche bleue* d'Enzo d'Alò  
*Gattaca* d'Andrew Niccol  
*La Gloire de mon père* d'Yves Robert  
*& Le Château de ma mère* de Christophe Ruggia  
*Le Gone du Chaâba* de Gus Van Sant  
*Good Will Hunting* de Mathieu Kassovitz  
*La Haine* de Kenneth Branagh  
*Henry V* de Maroun Bagdadi  
*Hors la vie* de Jaco Van Dormael  
*Le Huitième Jour* de Michael Radford  
*Il Postino* de Jacques Dubuisson  
*Imûhar* de Jacques Rivette  
*Jeanne la Pucelle* de Charles Chaplin  
*The Kid & Les Temps modernes* de Christina Bjork  
*Linnea dans le jardin de Monet* & Lena Anderson  
*La Liste de Schindler* de Steven Spielberg  
*Little Nemo* de M. Hata  
*Looking for Richard* & W.T. Hurtz  
*Le Maître des éléphants* d'Al Pacino  
*Marion* de Patrick Grandperret  
*Matilda* de Manuel Poirier  
*Ma vie en rose* de Danny DeVito  
*Michael Collins* d'Alain Berliner  
*Microcosmos* de Neil Jordan  
*Mondo* de Claude Nuridsany  
*Mon Oncle* & Marie Pérennou  
*Munk, Lemmy et Cie* de Tony Gatlif  
*Le Mystère des fées* de Jacques Tati  
*La Nuit des Rois* de Nils Skapáns  
*Les Nuits fauves* & Jánis Cimermanis  
*Othello* de Charles Sturridge  
*Les Palmes de M. Schutz* de Trevor Nunn  
*Le Petit Grille-Pain courageux* de Cyril Collard  
*Le petit monde des Borrowers* d'Orson Welles  
*Pinocchio et l'Empereur de la Nuit* de Claude Pinoteau  
*La Promesse* de Jerry Rees  
*Raining Stones* de Peter Hewitt  
*Roméo et Juliette* de Hal Sutherland  
*Rosetta* de Luc & Jean-Pierre Dardenne  
*Salut cousin !* de Ken Loach  
 de Baz Luhrmann  
 de Luc et Jean-Pierre Dardenne  
 de Merzak Allouache

## LES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES édités par Les Grignoux & le C.T.L. - Liège

Sur simple demande, vous pouvez obtenir le catalogue complet des dossiers pédagogiques édités par Les Grignoux. Ce catalogue contient, à chaque fois, une brève présentation du film ainsi qu'un résumé des principaux chapitres du dossier.

Pour toute demande : **Les Grignoux, 9 rue Sœurs de Hasque, B-4000 Liège, Belgique.**

☎ : 32 (0)4 222 27 78

contact@grignoux.be

http://www.grignoux.be

*Shakespeare in Love* de John Madden  
*Smoke* de Wayne Wang & Paul Auster

*Toto le Héros* de Jaco Van Dormael

*TwentyFourSeven* de Shane Meadows

*La Vie est belle* de Roberto Benigni

*Vincent et moi* de Michael Rubbo

*Les Virtuoses* de Mark Herman

*Vivre au paradis* de Bourlem Guerdjou

*Voyage à Mélonia* de Per Ahlin

*Les Voyages de Gulliver* de Dave Fleischer

*Voyage vers l'espoir* de Xavier Koller

*L'Art de l'animation* par Philippe Moins

Simenon au cinéma : à propos de

*Monsieur Hire* de Patrice Leconte

*Image par Image* le cinéma d'animation

*La mer* un dossier thématique

*L'animal et le règne humain* une approche

*Comprendre le sens d'un film* } sur six films récents

*Les Jeunes à l'ombre des familles*

## ÉGALEMENT AU CATALOGUE :

*Amadeus* de Milos Forman

*Au revoir les enfants* de Louis Malle

*Bach et Bottine* d'André Melançon

*La Bamba* de Luis Valdez

*Ben-Hur* de William Wyler

*Birdy* d'Alan Parker

*Chérie, j'ai rétréci les gosses* de Joe Johnston

*Court-circuit* de John Badham

*Crin Blanc & Le Ballon rouge* d'Albert Lamorisse

*Le Dernier Empereur* de Bernardo Bertolucci

*Do the Right Thing* de Spike Lee

*Les Enfants du désordre* de Yannick Bellon

*Fievel et le Nouveau Monde* de Don Bluth

*Greystoke* de Hugh Hudson

*La Guerre des tuques* d'André Melançon

*Un Homme parmi les loups* de Carroll Ballard

*Jean de Florette* de Claude Berri

*Mississippi Burning* d'Alan Parker

*Né un 4 juillet* d'Oliver Stone

*Le Nom de la rose* de Jean-Jacques Annaud

*L'Ours* de Jean-Jacques Annaud

*Le Petit Dinosaur et la Vallée des merveilles* de DonBluth

*Platoon* d'Oliver Stone

*Rain Man* de Barry Levinson

*Une Saison blanche et sèche* d'Euzhan Paley

*Salaam Bombay !* de Mira Nair

*Stand By Me* de Rob Reiner

*Tatie Danielle* d'Etienne Chatiliez

*Trois hommes et un couffin* de Coline Serreau

*Under Fire* de Roger Spottiswoode

*La Vie est un long fleuve tranquille* d'Etienne Chatiliez