

EN PARTENARIAT AVEC



GEBEKA Films présente

# KIRIKOU

## ET LA SORCIERE

un film de MICHEL OCELOT  
musique originale de YOUSOU N'DOUR

Une coproduction LES ARMATEURS / ODEC KID CARTOONS / MONIPOLY / FRANCE 3 CINEMA / R.T.B.F. (Télévision belge) / STUDIO O / TRANS EUROPE FILM / EXPOSURE avec le soutien de : Fonds Eurimages du Conseil de l'Europe, Centre National de la Cinématographie, Centre du Cinéma et de l'Audiovisuel de la Communauté Française de Belgique, Proscirep, Agence de Coopération Culturelle et Technique (ACCT), Programme Média de l'Union Européenne et Cartoon. Avec la participation de : CANAL+, Pôle Image d'Angoulême, Fonds National de Soutien à la Production Audiovisuelle (Luxembourg).

## DOSSIER PEDAGOGIQUE

réalisé par Jean-Claude Landier



## NOTE AUX ENSEIGNANTS

**P**ourquoi nous semble-t-il intéressant de voir *Kirikou et la sorcière* et d'en exploiter les multiples pistes pédagogiques ?

- Parce qu'à travers ce film, on entre de façon vivante dans l'univers du conte et plus particulièrement du conte africain. Il est possible d'en montrer sa structuration et de la comparer à celle des contes merveilleux traditionnels initiatiques.
- Parce que c'est une excellente occasion de percevoir l'Afrique et quelques unes de ses spécificités : organisation de la famille, du groupe, superstitions, puissance des couleurs, originalité des personnages. L'auteur-réalisateur y a passé son enfance et reste imprégné de toute cette culture. Alors, comme dit Youssou N'Dour, le compositeur de la musique, nous découvrons une Afrique peut-être différente de celle d'aujourd'hui mais une Afrique mythique et stylisée, une Afrique de conte pour enfants.
- Parce que l'occasion est proposée aux enseignants d'offrir aux enfants une véritable émotion esthétique qui permet d'explorer le monde à l'aide de tous les sens avec sensibilité et intelligence ainsi qu'une véritable rencontre culturelle qui développe leur réflexion critique et leur capacité de comparaison, de rapprochement, de confrontation avec d'autres œuvres.

- Enfin parce que c'est surtout l'occasion d'entreprendre avec vos élèves un véritable chantier pédagogique pluridisciplinaire qui met en relation la géographie avec ses correspondances ethnologiques, l'expression dramatique ludique et créatrice, l'écriture sous les formes les plus variées et originales, les arts graphiques et plastiques...

### COMPOSITION DU DOSSIER

Il comprend cinq parties et une bibliographie qui permet encore d'étendre le champ des recherches si on le souhaite :

- des éléments d'information sur le film,
- une documentation sur l'Afrique avec notamment une carte détaillée,
- des pistes de lecture et d'expression dramatique,
- des propositions d'écriture,
- une approche graphique et plastique.

### REPÉRAGE DE NIVEAUX

Pour faciliter votre travail, les appareils pédagogiques qui suivent peuvent être proposés tels quels à vos élèves. Le repérage par niveau vous est indiqué par un nombre croissant d'étoiles.

# ELÉMENTS D'INFORMATION SUR LE FILM

## Le synopsis

Le minuscule Kirikou naît dans un village d'Afrique sur lequel une sorcière, Karaba, entourée de ses redoutables fétiches, a jeté un terrible sort : la source est asséchée, les villageois rançonnés, les hommes sont kidnappés et disparaissent mystérieusement.

Kirikou, sitôt sorti du ventre de sa mère, veut délivrer le village de l'emprise maléfique de cette sorcière et découvrir le secret de sa méchanceté.

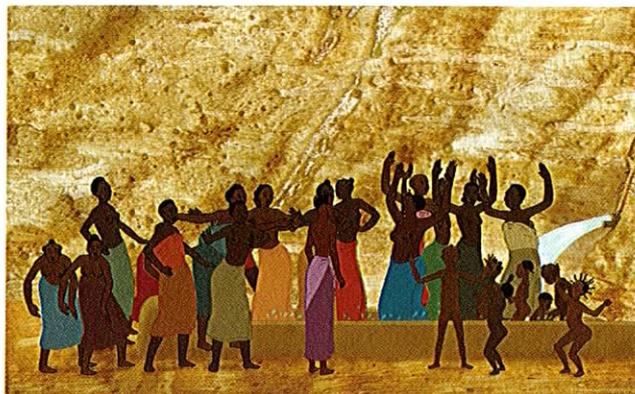
## Les personnages du conte

**Kirikou** est un tout petit garçon qui sait ce qu'il veut et il le sait avant même sa naissance.

Il est indépendant, généreux, vaillant et il va faire face à la redoutable sorcière Karaba.

Sa petite taille lui permet d'entrer dans des endroits où tous les autres ne peuvent pas accéder. Naturellement, il n'est pas content d'être petit, différent des autres enfants et rêve de devenir grand. Il n'a pas peur des sorcières et des superstitions. Il n'accepte pas les choses que les gens du village lui imposent, pose sans cesse des questions et cherche lui-même les réponses.

**Karaba** est une femme puissante, méchante et très belle. Elle est méchante parce que les hommes l'ont



fait souffrir et elle se venge du mal qu'on lui a fait subir.

Elle vit isolée, entourée de fétiches, à la lisière du village dans une sorte de case colossale, grise à l'extérieur (c'est la mort, la destruction), et rouge à l'intérieur (c'est l'enfer qui brûle).

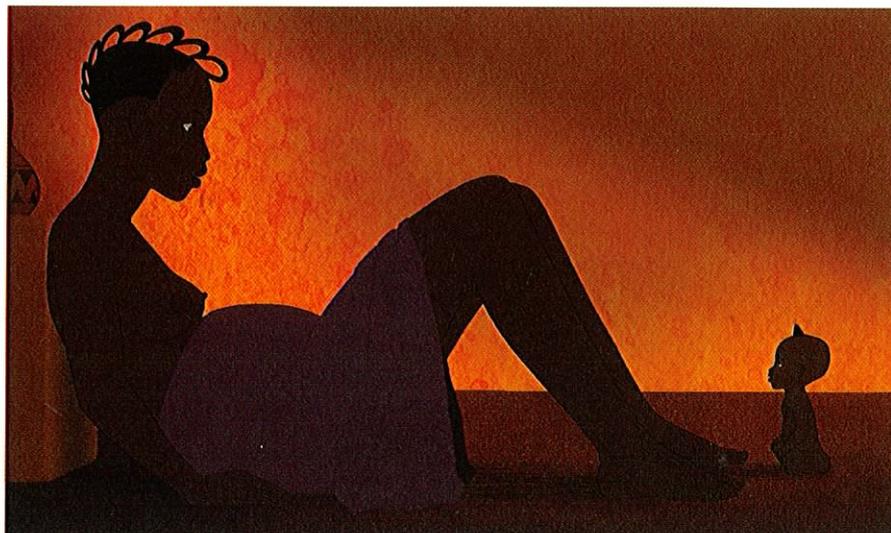
**La mère de Kirikou** est une jeune femme digne, un peu rejetée par les autres gens du village. Elle est indépendante et ouverte d'esprit. Elle accepte l'autonomie précoce de son fils.

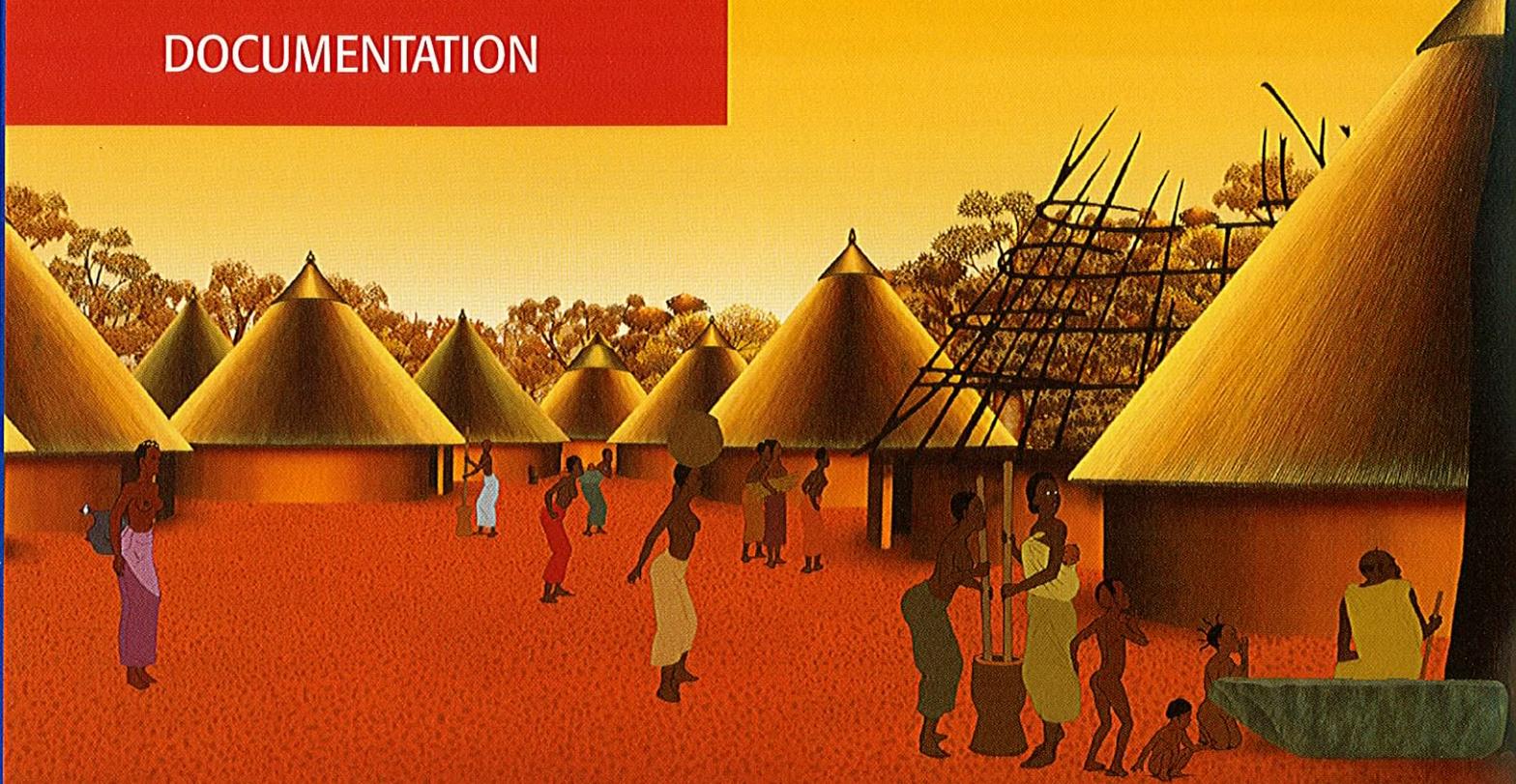
**L'oncle de Kirikou** est un jeune homme ordinaire, l'un des rares rescapés du village. Ce n'est pas un héros, il suit les règles et les ordres et ne remet rien en question.

**Le sage** habite la Montagne Interdite. C'est le grand-père de Kirikou. Il est tendre, indulgent et beau. Il représente la vieillesse sereine, bienfaisante et noble par opposition au vieillard craintif qui radote au village.

**Les fétiches**, esclaves redoutables et multiformes inspirés de la statuaire africaine obéissent aveuglément aux ordres de Karaba.

**Les animaux** sont ceux qu'on trouve en Afrique : huppe, pintade, rats palmistes, phacochère, vipère, rhinocéros... Ils ne sont pas humanisés, ne parlent pas et restent des animaux.





## L'AFRIQUE ET SES TRADITIONS

### L'organisation du village

On peut se référer au cadre de vie des Senoufo —civilisation qui correspond aujourd'hui à la Côte-d'Ivoire, au Mali, au Burkina Faso—. Les villages senoufo étaient composés d'habitations en briques et en argile séchée mêlée à de la paille séchée. Elles avaient la forme d'un cylindre et étaient recouvertes par des toits de chaume tels que les représente cette image extraite du film. Les deux entités essentielles étaient la famille et le village :

- La famille au sens large réunissait plusieurs foyers et des célibataires de même ascendance. Ils vivaient et travaillaient ensemble sous l'autorité d'un ancien.
- Le village s'organisait autour des rites d'initiation dont les chefs géraient les affaires communes et veillaient au respect des traditions.

### Les rites d'initiation

Ils se déroulaient, pour les hommes entre dix et trente ans, en trois phases de sept ans chacune. L'initiation comportait des enseignements, des retraites, des épreuves où l'on apprenait progressivement les divers rites, des

récits sur l'histoire du groupe, la découverte des principaux gestes symboliques. Dans les cérémonies, masques, instruments et danses avaient une grande importance.

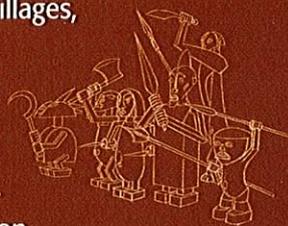
### Magie et sorcellerie

Les techniques destinées à saisir et à utiliser la force de l'univers étaient des plus variées :

récitation de formules, fabrication de grigris (amulettes qui protègent et talismans qui portent bonheur). On utilisait des pierres, des coquillages, des cornes animales remplies d'ingrédients, des statues...

Le mot de fétiche (du portugais feitiço, sortilège et du latin, facticius, non naturel) désigne le pouvoir qu'on donne à un objet ou à un animal. Les sculptures sont souvent des fétiches.

Le magicien, faiseur de pluie ou fabricant de charmes d'amour, était à la fois redouté et apprécié comme protecteur.



# L'AFRIQUE AUJOURD'HUI



## Principaux pays francophones d'Afrique :

Bénin, Burkina, Burundi, Centrafrique, Congo, Côte-d'Ivoire, Gabon, Guinée, Mali, Niger, Rwanda, Sénégal, Togo, Zaïre.

## A TOI DE JOUER



■ Colorie la Guinée, pays où Michel Ocelot, le réalisateur, a passé son enfance.

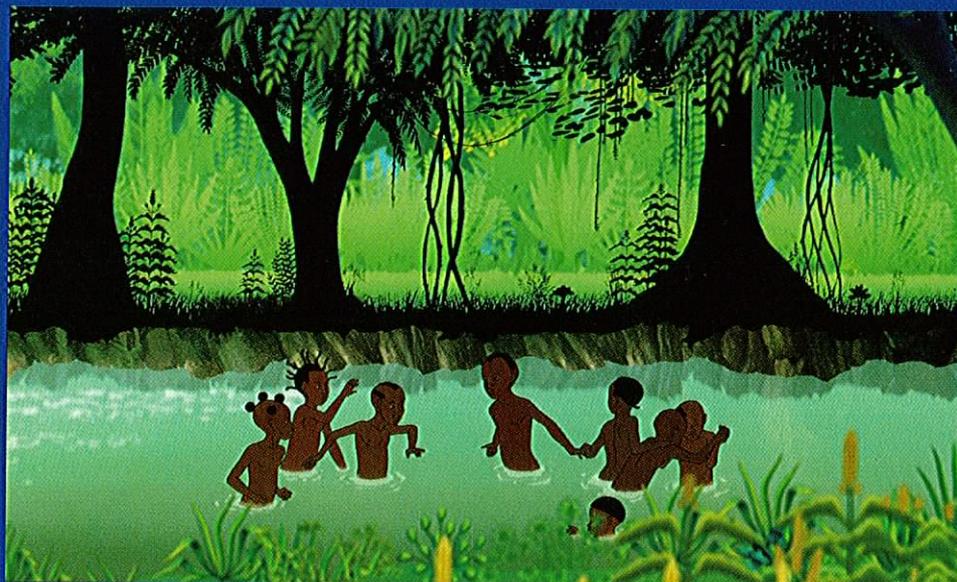


■ Observe la liste des principaux pays francophones d'Afrique et colorie de couleurs différentes ceux qui sont situés à l'ouest (à gauche d'une ligne verticale qui passe par Alger).



■ Cite les pays ou océans qui bordent la Guinée.

■ Décris une maison de style senoufo. Que comporte une initiation ? Qu'est-ce qu'un grigri ?

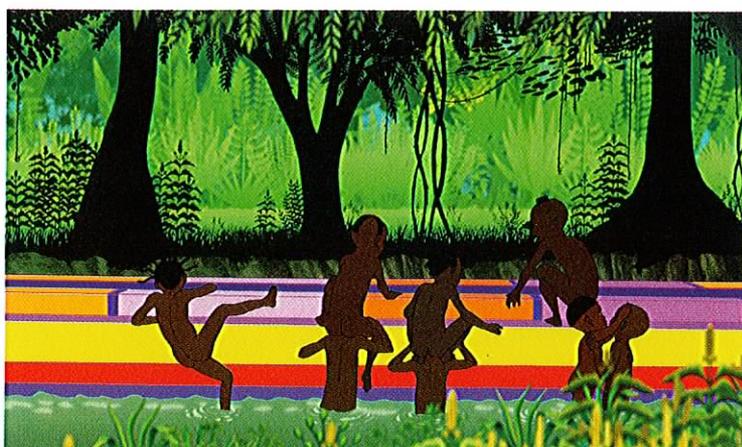


## LECTURE ET EXPRESSION DRAMATIQUE

### La pirogue ensorcelée

Un peu plus tard, des enfants du village jouaient paisiblement dans l'eau transparente de la rivière lorsqu'une étrange pirogue multicolore et vide fit son apparition. Kirikou qui barbotait de son côté en scrutant les environs mit en garde de façon pressante les enfants qui montèrent quand même dans l'embarcation. Alors, la pirogue repartit soudainement en sens inverse, commandée par une

force maléfique qui la conduisait vers la Sorcière. Les pauvres enfants hurlaient de peur. En un éclair, Kirikou s'empara du couteau d'une villageoise qui cueillait des fruits et rejoignit l'embarcation. Il fit un grand trou dans la coque. Aussitôt, l'eau s'infiltra et alourdit la pirogue qui coula, cessant ainsi d'obéir aux ordres de la malfaisante Karaba. Les enfants purent nager, sains et saufs, jusqu'à la berge et regarder le village.



### Dialogues du film correspondant à cette séquence

- Les enfants** - Oh regardez !  
- Oh la belle pirogue !  
- Montons dedans !
- Kirikou** - Non !!
- Les enfants** - Non mais, qu'est-ce qui lui prend ?!
- Kirikou** - Ne montez pas dedans ! C'est la Sorcière !
- Les enfants** - Qu'est-ce que tu en sais ?  
- Ce n'est pas la Sorcière, c'est une pirogue !  
- Elle ne va pas nous manger !
- Kirikou** - Ne montez pas !
- Les enfants** - Occupe-toi de tes affaires, microbe !  
- Tu nous ennues.  
- Tu n'es pas le chef.  
- Tu es plus petit que nous.  
- Tais-toi !  
- Je suis le capitaine !  
- On est bien...
- Kirikou** - Descendez, sautez dans l'eau !  
- La pirogue vous emporte vers Karaba la Sorcière ! Sautez !  
Il est encore temps !
- Les enfants** - On ne peut pas !  
- J'ai peur !  
- Au secours !
- La femme** - C'est la pirogue de la sorcière !  
Ils sont perdus !
- Kirikou** - Maintenant, on nage jusqu'au bord, et on se sauve !



## A TOI DE JOUER

### Lire et dire

★

■ Préparez silencieusement la lecture des dialogues en les répartissant individuellement pour que chaque élève puisse dire une réplique ou une partie de réplique.

Faites ensuite une lecture à haute voix en marquant la joie du début puis la peur qui saisit ensuite les enfants.

★★

■ Répartissez-vous en deux groupes : le premier lira la partie récit (texte N°1) et le second lira ensuite les dialogues. Quel texte préférez-vous ? Pourquoi ?

★★★

■ Que manque-t-il comme informations dans le texte dialogué pour qu'un auditeur puisse très bien comprendre l'histoire ? Comment ces informations sont-elles données dans le récit ? Comment sont-elles données dans le film d'animation ?

Composez deux ou trois groupes pour réunir en un seul texte le récit et les dialogues. Chaque groupe lira à haute voix sa proposition.

### Jouer

★

■ Répartissez-vous en deux groupes : le premier lira les dialogues pendant que le second jouera silencieusement la séquence correspondante. Intervertissez ensuite.

★★

■ Improvisez collectivement cette scène en vous répartissant les rôles :

- un ou plusieurs conteurs,
- des enfants figureront des éléments de décors et la pirogue,
- un enfant sera Kirikou, quelqu'un la femme, d'autres les enfants qui jouent.

★★★

■ 1 - Même proposition mais en ajoutant une ambiance sonore : chants ou musique qui accompagnent les jeux des enfants, l'arrivée de la pirogue magique, bruitage de l'eau (différent quand l'embarcation glisse et quand elle est emportée par le pouvoir maléfique de Karaba.)

- Pensez bien à la manière de commencer votre scène et à la manière de la terminer comme s'il s'agissait

d'une séquence du film ou d'une scène de théâtre.

■ 2 - Jeux d'identification

- Disposez-vous en cercle, assis, et imaginez que vous avez vécu cette séquence du point de vue d'un personnage particulier cité dans l'un des deux textes ou que vous inventez : un des enfants, Kirikou, la femme qui cueille des fruits, Karaba, un fétiche, la mère de Kirikou, son oncle, le sage, la pirogue...

- Alternativement chacun racontera de manière assez courte ce qu'il a vécu ou ce qu'il sait de cet épisode de la pirogue.

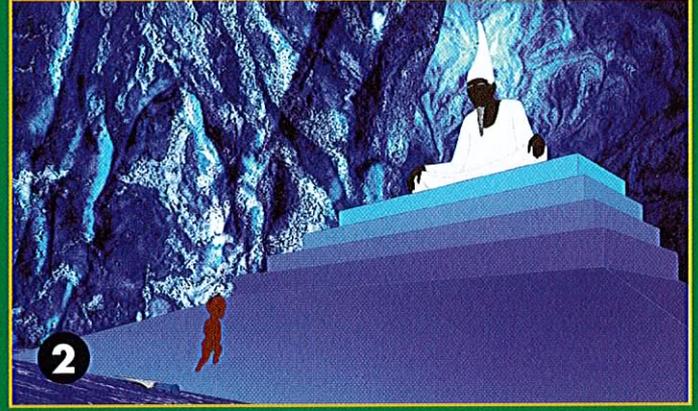
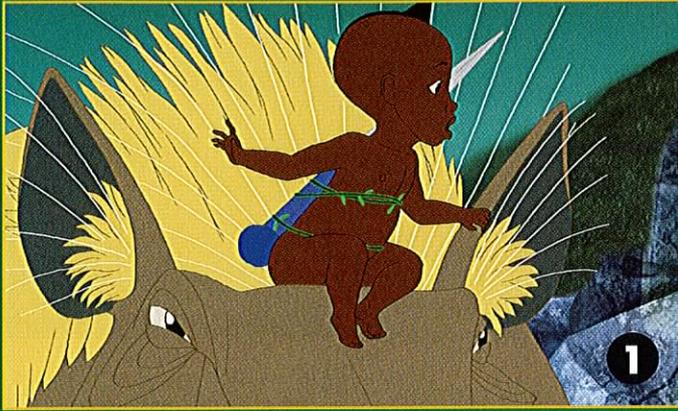
- Après cet échange, les enfants qui le souhaitent joueront la séquence devant leurs camarades en adoptant le point de vue d'un personnage qu'ils ne nommeront pas.

- Le groupe devra trouver qui a témoigné.



# ECRITURE

## Une histoire en quatre images



### La Source Maudite (récit).

Kirikou se trouvait maintenant devant une sorte de fontaine sculptée dans la paroi rocheuse. Ce qui avait été autrefois la source du village n'était plus aujourd'hui qu'un endroit aride et poussiéreux. L'enfant grimpa jusqu'à l'orifice asséché. Une villageoise tenta vainement de l'en dissuader, lui rappelant que cela était interdit par la Sorcière et donc très dangereux. Mais Kirikou n'avait que faire de ces interdictions et il voulait enfin percer le secret de la Source. Au pied de sa grande case, Karaba esquissa un sourire diabolique. Elle savait que celui qui ferait de nouveau couler l'eau périrait noyé. Kirikou introduisit d'abord sa tête dans l'orifice puis le reste de son corps. Il se trouvait maintenant dans un tuyau étroit. Il se mit à ramper. Et plus il progressait mieux il percevait, venant du fond, le rythme étrange d'un souffle animal.

## A TOI DE JOUER

★

■ 1 - Ecris ce que racontent ces 4 images en retrouvant leur ordre d'apparition dans le film si tu t'en souviens.

★★

■ 1 - Réécris le texte sur la source maudite en ajoutant les dialogues de la villageoise et tout ce que dit Kirikou à l'intérieur du tunnel.

■ 2 - Raconte une autre aventure de Kirikou à partir des quatre images (dans l'ordre de ton choix) qui te sont proposées. Imagine à ta fantaisie.

★★★

■ 1 - Invente une nouvelle histoire à partir des quatre images proposées. Ecris-la comme si c'était Karaba qui la racontait (du point de vue de Karaba).

■ 2 - Le tarot de Kirikou (jeu collectif par équipes)

Pour ton information, ce jeu repose sur le principe de fonctionnement des contes merveilleux traditionnels : un héros doit accomplir une mission.

Il va rencontrer de multiples dangers sur sa route. Il est parfois aidé par quelques personnages mais parfois aussi il doit lutter contre des ennemis qui lui tendent des pièges ou lui imposent des épreuves.

### LE TAROT DE KIRIKOU

#### Préparation

Fabriquez cinq catégories de quatre cartes (de couleurs différentes pour mieux les identifier). Vous pouvez utiliser par exemple des cartes en bristol de même format ou découper des rectangles identiques dans des boîtes de récupération en carton.

- Sur chacune des cartes jaunes, écrivez une épreuve que devra résoudre Kirikou.

Exemples : retrouver les yeux de son oncle que Karaba a dérobés, trouver le secret du champ de canne à sucre où plus rien ne pousse, ramener des enfants grimpés dans un arbre qui a poussé jusqu'au ciel, terrasser le monstre aux sept têtes qui garde la rivière, etc.

- Sur chacune des cartes bleues, "objets magiques ou pouvoirs", écrivez un objet magique (tambour, gri-gri...) ou un pouvoir (se transformer, devenir invisible, rendre quelqu'un immobile...) qui pourront aider Kirikou.

- Sur chacune des cartes vertes, dessinez un aide (sage, écureuil...).

- Sur chacune des cartes noires, dessinez un ennemi (squelette, serpent...).

- Sur chacune des cartes rouges, dessinez un lieu (montagne, forêt, marigot...).

#### Règle du jeu

Chacune des équipes tire au sort une carte de chaque couleur et doit ensuite écrire une histoire avec ces 5 cartes. On lira collectivement les nouvelles aventures de Kirikou et si possible on les jouera par équipe devant les autres camarades.

