



Exploisons avec Madou ...

... Mon grand Kirikou

"Tremblez d'effroi, tremblez de joie, elle approche, elle est là. Tremblez d'effroi, tremblez de joie, car voici KARABA !"

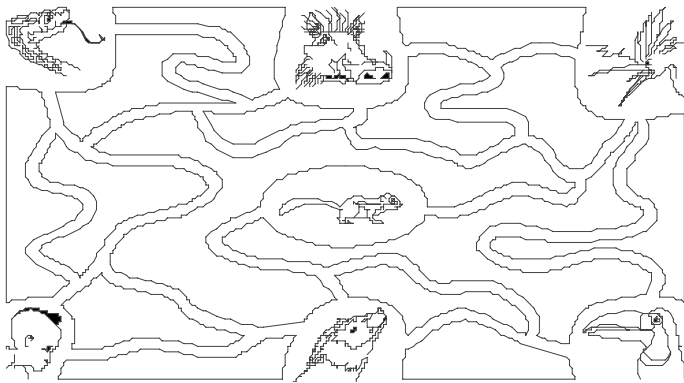
Voici peu, j'ai vu un film d'animation européen intitulé "Kirikou et la sorcière". Il met en scène la légende d'un tout jeune enfant africain, à mon avis du Sénégal, qui, avec courage et pour le bien-être de son village, va guérir une sorcière de sa maladie : la méchanceté. Pour cela, il va devoir accomplir différentes épreuves, affronter divers personnages, contourner plusieurs obstacles. Après avoir aidé Kirikou à surmonter les épreuves suivantes, renomme-les et classe-les (en les numérotant), dans l'ordre chronologique de l'histoire.



Et tu pourras affirmer, comme vous le faites en France : *"on a toujours besoin d'un plus petit que soit !"*

N° : **"SEL RELISAGE"** =

Afin de traverser le territoire empoisonné de Karaba et surveillé par ses fétiches, Kirikou pénètre dans un sombre terrier et tente de rejoindre la montagne interdite où demeure son éclairé grand-père, dans la salle des calaos, au bout d'un défilé rocheux, derrière la grande termitière rouge. Guide Kirikou et la famille de rats palmistes vers la sortie ... en prenant garde d'éviter la zorille, la huppe, le phacochère et la vipère-rhinocéros !



N° : **"EL TREMSON"** =

La mère de Kirikou indique : *"On peut vivre sans or, on ne peut vivre sans eau"*. Traduis, à l'aide de l'étrange code présenté ci-dessous, les quatre activités vraiment indispensables aux villageois qu'empêche cette gigantesque créature en buvant toute l'eau de la source. Et qui pousse ainsi les habitants du village à se rendre au lointain marigot de Karaba.

II ≡ M γ X :
 Q ✧ M ≡ M x X γ :
 ☉ ☽ ☽ γ :
 Q ✧ ☉ ≡ M ☽ X γ :

A-γ	E-X	Code	O-≡	T-☽
B-II	I-M		R-γ	U-✧
C-Q	L-☉	N-x	S-≡	V-☽

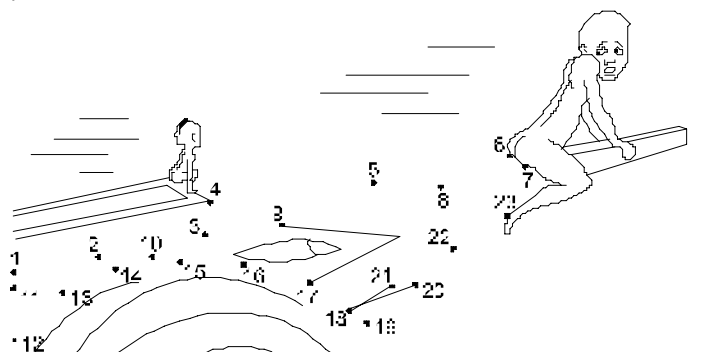
N° : **"L'REBAR INOR"** =

Affolés sont les jeunes amis de Kirikou qui se sont fait coincer dans la prison végétale vivante et galopante de Karaba, aux branches-barreaux et aux racines-serpents. Pour les libérer, relie, par paires, chaque acteur de l'histoire du très brave Kirikou à un autre comportement qui l'anime.

	<table border="0"> <tr><td>Oncle</td><td>Méchanceté</td></tr> <tr><td>Kirikou</td><td>Insouciance</td></tr> <tr><td>Villageois</td><td>Soumission</td></tr> <tr><td>Grand-père</td><td>Courage</td></tr> <tr><td>Fétiches</td><td>Audace</td></tr> <tr><td>Enfants</td><td>Amour</td></tr> <tr><td>Mère</td><td>Crainte</td></tr> <tr><td>Karaba</td><td>Sagesse</td></tr> </table>	Oncle	Méchanceté	Kirikou	Insouciance	Villageois	Soumission	Grand-père	Courage	Fétiches	Audace	Enfants	Amour	Mère	Crainte	Karaba	Sagesse
Oncle	Méchanceté																
Kirikou	Insouciance																
Villageois	Soumission																
Grand-père	Courage																
Fétiches	Audace																
Enfants	Amour																
Mère	Crainte																
Karaba	Sagesse																

N° : **"AL URIGEPO"** =

L'un des dangers auquel est confronté Kirikou consiste en ce rapide moyen de transport envoyé par Karaba pour enlever les enfants inconscients du village. Pour participer, avec notre ami, à couler ce véhicule, joins les points numérotés les uns aux autres, en suivant bien leur ordre croissant.



LA CHANSON DE KIRIKOU



①/② *Ki-ri - kou n'est pas grand, mais il est vail - lant. Ki-ri-kou est pe - tit, mais il peut beau-coup !*

- ③ *Kirikou nous libère, malgré la sorcière !*
- ④ *Kirikou est petit, mais c'est mon ami !*
- ⑤ *Kirikou le voyou, est meilleur que nous !*



- ⑥ *Kirikou n'est pas grand, mais c'est notre enfant !*
 - ⑦ *Kirikou est moqueur, mais il a bon coeur ! ...*
- ... **Chante et complète la chanson de Kirikou** ...