

# c i n é é f ê t e

10. französisches Jugendfilmfestival auf Tournee

Filme in Originalfassung mit deutschen Untertiteln

[www.institut-francais.fr/cinefete/](http://www.institut-francais.fr/cinefete/)

[www.cinefete.de](http://www.cinefete.de)

## Kirikou et la sorcière

*Un film de Michel Ocelot*

Dossier réalisé par Myriem Omari



## FICHE TECHNIQUE DU FILM

**Réalisation :** Michel Ocelot

**Dialogues et scénario :** Michel Ocelot

**Producteurs :** Les Armateurs (France), Odec Kid  
Cartoons (Belgique), Monipoly (Luxembourg)

**Sortie en France :** Décembre 1998

**Durée :** 74 minutes

**Musique originale :** Youssou N'Dour

**Genre :** Film d'animation

**Prix :**

- le film a reçu une dizaine de récompenses en tant que meilleur film d'animation aussi bien en Europe que dans le monde

# TABLE DES MATIERES

---

I. POUR MIEUX CONNAITRE LE FILM	4
Informations sur le réalisateur	4
Résumé du film	4
II. POUR TRAVAILLER AVEC LE FILM EN CLASSE :	5
a) Avant la séance	5
Fiche élève n°1 : découvrir le film à travers ses personnages	6
Fiche professeur n°1 : découvrir le film à travers ses personnages	8
b) Après la séance	9
Fiche élève n°2 : retour sur le film	9
Fiche professeur n°2 : retour sur le film	10
Fiche élève n°3 : comprendre un dialogue du film	11
Fiche professeur n°3 : comprendre un dialogue du film	13
III. POUR ALLER PLUS LOIN	14
a) Le conte africain	14
b) Le film d'animation	15
Qu'est ce que l'animation?	15
Petit historique de l'animation	15
Les étapes de réalisation d'un film d'animation	15
c) Resume du film en sequences	16
d) Sitographie	17
e) Images à colorier	18

# I. POUR MIEUX CONNAITRE LE FILM

---

## INFORMATIONS SUR LE REALISATEUR

Né sur la Côte d'Azur, Michel Ocelot a vécu son enfance en Guinée, et son adolescence en Anjou. Après des études d'art, il s'initie au cinéma d'animation en réalisant des courts-métrages pendant ses vacances.

Il réalise la série animée *Les Aventures de Gédéon* (1976) d'après Benjamin Rabier puis utilise des personnages et des décors faits de dentelles de papier dans son premier court métrage professionnel, *Les Trois Inventeurs* (1979). Ce travail très original est récompensé par l'académie britannique du film. A partir de ce film, Michel Ocelot signe les scénarios et les graphismes de toutes ses créations. S'ensuit alors une série de réalisations toujours récompensées par la profession.

C'est en 1998, grâce à l'immense succès public et critique de *Kirikou et la Sorcière*, que le grand public découvre Michel Ocelot. L'engouement pour le film est tel qu'il incite Michel Ocelot à raconter d'autres aventures de son petit héros dans *Kirikou et les Bêtes Sauvages* (2005) co-réalisé avec Bénédicte Galup. Il est l'auteur de *Azur et Asmar* en 2006, préparé avec minutie à partir de 2001, où l'histoire se passe cette fois-ci dans le monde arabe.

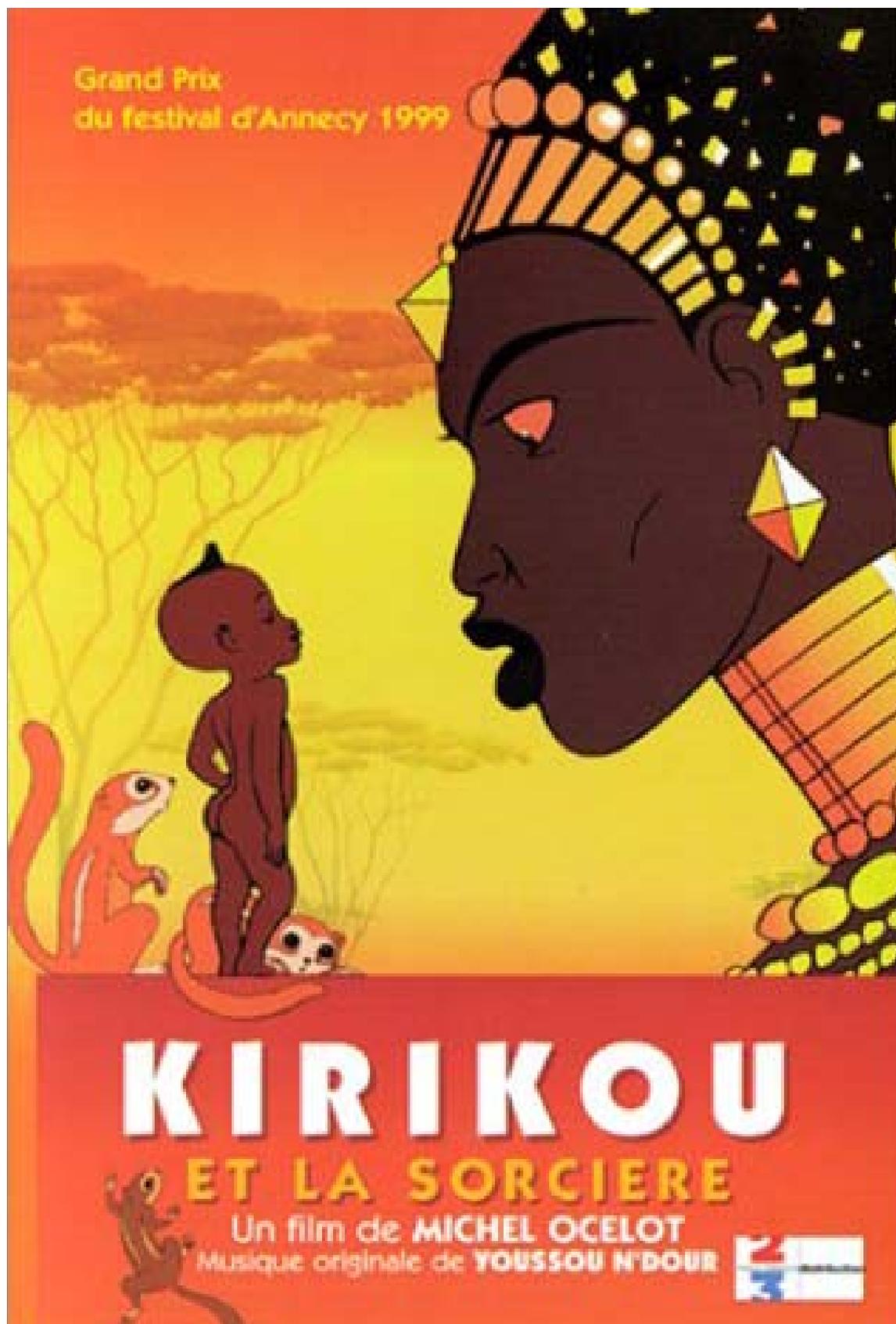
## RESUME DU FILM

Une petite voix se fait entendre dans le ventre d'une femme enceinte: « mère, enfante-moi! ». « Un enfant qui parle dans le ventre de sa mère s'enfante tout seul », répond la mère. Ainsi vient au monde le minuscule Kirikou, dans un village d'Afrique sur lequel une sorcière, Karaba, a jeté un terrible sort. Mais Kirikou, sitôt sorti du ventre de sa mère, veut délivrer le village de cette emprise maléfique et découvrir le secret de Karaba et de sa méchanceté. « Petit mais vaillant », ce minuscule être au caractère affirmé, ne cessera d'étonner les villageois, d'abord méfiants à son égard, et d'attiser la colère de la sorcière Karaba. Au travers d'aventures fantastiques, le petit Kirikou impose sa grandeur d'esprit et triomphe sur la terrible sorcière. Il libère cette dernière de son lourd et douloureux secret, rend au village l'eau et l'espoir, aux femmes et aux enfants leurs maris et pères.

## II. POUR TRAVAILLER AVEC LE FILM EN CLASSE

---

### A) AVANT LA SEANCE



## FICHE-ELEVE N°1: DECOUVRIR LE FILM A TRAVERS SES PERSONNAGES

Niveaux : A1–A2

Compétences visées : production écrite et orale, compréhension écrite

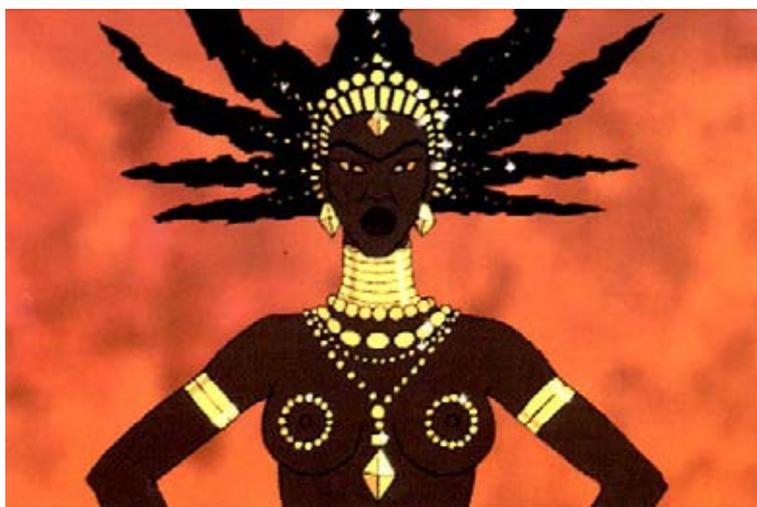
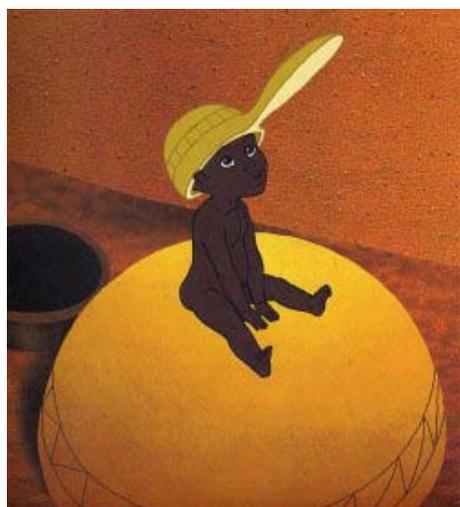
### 1 DESCRIPTION DES PERSONNAGES

En petit groupe : choisis un personnage et complète le tableau suivant.

PERSONNAGE	IMAGE
Sexe	
Age :	
Taille :	
<b>Couleurs principales sur la photo</b> Dis quelles sont les couleurs principales sur la photo avec le tableau de l'activité 1 dis quels sentiments expriment ces couleurs ?	
<b>Expressions du visage</b> Quelles sont les expressions sur le visage de ce personnage ? Il sourit ? Il est content ? ... Est-ce que tu aimes le personnage ? As-tu envie de le rencontrer ?	
<b>Expressions du corps</b> Comment se tient le personnage ? Est-il debout ou assis ? Les bras ouverts ou fermés ? Tu veux t'approcher du personnage, faire sa connaissance ?	
<b>Hypothèses sur le caractère de ce personnage et sur son rôle dans le film.</b> Dis comment tu imagines ce personnage ? Quel rôle peut-il avoir dans le film ?	

Présente le personnage à tes camarades.

Voici deux photos. Tu trouveras deux autres photos sur la page d'après.





**2 SUR L’AFFICHE DU FILM TU PEUX VOIR KIRIKOU ET LA SORCIERE KARABA.**

C’est leur première rencontre. Ils se présentent et font connaissance. Avec un camarade de classe imaginez le dialogue et jouez la scène.

**3 ANNONCE**

---

**FESTIVAL DU FILM FRANCOPHONE DE JEUNESSE  
Cinéfête 2010**

A Oldenburg du 11 au 18 avril 2010  
au Cinéma des Frères Lumière

**Horaires d’ouverture :**

Du mardi au Vendredi de 14h00 à 22h00  
Samedi et dimanche de 11h00 à 23h00  
*Fermé les lundis.*  
Réservation obligatoire pour les classes.

**Entrée**

Elève : 3,-€  
Professeur accompagnateur : gratuit

---

Regarde ce document et réponds aux questions.

- Quand est-ce qu’a lieu le festival Cinéfête à Oldenburg?
  
- Combien coûte le billet d’entrée pour les professeurs?
  
- Vrai ou faux, cochez la bonne réponse :  
Lundi on peut aller au cinéma :                     Vrai     Faux  
Pour une classe, on doit réserver à l’avance :    Vrai     Faux

## FICHE PROFESSEUR N°1: DECOUVRIR LE FILM A TRAVERS SES PERSONNAGES

Niveaux : A1–A2

Compétences visées : productions écrite et orale, compréhension écrite.

---

*Objectifs : Emettre des hypothèses, décrire un personnage, imaginer un dialogue entre deux personnages, interprétation d'images.*

### 1 DESCRIPTION DES PERSONNAGES.

En petit groupe de deux à quatre, les élèves analysent la photo d'un personnage et remplissent une fiche sur ce dernier. Ils présentent ensuite leur personnage à la classe.

Pendant que chaque groupe présente son personnage, vous pouvez confirmer ou nuancer leurs hypothèses sur les personnages. Il faudra faire attention à ne pas dévoiler toute l'histoire. Essayez de vous contenter d'une présentation courte et simple de chaque personnage :

*Kirikou* : C'est Kirikou, il est tout petit, c'est le personnage principal.

*Karaba* : C'est une sorcière, elle est méchante.

*Grand-père* : C'est le grand-père de Kirikou, il est sage et sait beaucoup de choses.

### 2 DIALOGUE

A partir de l'affiche du film, et en s'aidant des activités précédentes, les élèves imaginent le premier dialogue entre Kirikou et la sorcière. Ils jouent la scène entre eux.

### 3 ANNONCE

Les élèves doivent observer le document qui annonce l'arrivée de Cinéfête sur Oldenburg et répondre aux questions.

– Quand est-ce qu'a lieu le festival Cinéfête à Oldenburg?  
du 11 au 18 avril

– Combien coûte le billet d'entrée pour les professeurs?  
le billet est gratuit

– Vrai ou faux, cochez la bonne réponse :

Lundi on peut aller au cinéma :                     Vrai      Faux

Pour une classe, on doit réserver à l'avance :    Vrai      Faux

## B) APRES LA SEANCE

### FICHE-ELEVE N° 2 : RETOUR SUR LE FILM

Niveaux : A1-A2

Compétences visées : Compréhension écrite, production écrite, expression orale

---

#### 1 COMMENT TU TROUVES LE FILM ?

- Quel est ton personnage préféré ? Pourquoi ?
- Quelle est ta scène préférée ? Pourquoi ?
- Comment tu trouves la fin du film ? Surprenante ou non ? Pourquoi ? As-tu une autre idée pour la fin ?
- Est-ce que tu aimerais voir d'autres aventures de Kirikou ? Pourquoi ou pourquoi pas ?

#### 2 RESUME DU FILM :

Mets les phrases suivantes dans le bon ordre.

- Après plusieurs aventures, Kirikou retrouve son grand-père et découvre le secret de Karaba.
- Kirikou va le lui enlever.
- Kirikou sort du ventre de sa maman. Il est minuscule mais il sait déjà parler et il est très intelligent.
- Il décide alors d'aider son oncle et tout le village à la combattre.
- Kirikou veut comprendre pourquoi la sorcière est aussi méchante. Il décide d'aller retrouver son grand-père dans la montagne.
- Kirikou sauve son oncle et les enfants du village des mains de la sorcière, puis il tue le monstre de la source et rend l'eau au village.
- La sorcière maléfique n'a plus de clou dans le dos, elle sourit et redevient gentille. Elle embrasse le petit Kirikou qui devient grand et l'épouse.
- Les fétiches redeviennent des hommes et tout le monde est heureux et fait la fête au village.
- Il apprend par sa maman que la sorcière Karaba fait peur à tout le village.
- La sorcière a un gros clou dans le dos et elle a très mal.
- Karaba est très en colère !

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

#### 3 PRODUCTION ECRITE

Ton correspondant français va aussi voir Kirikou et la sorcière avec sa classe. Il te demande de lui parler du film. Tu lui écris un mail de 4 à 5 phrases pour lui raconter la sortie cinéma avec la classe et lui dire comment tu trouves le film.

---

#### La boîte à outils

*amusant – lustig; maléfique – unheilvoll; clou – Nagel; redevient (redevenir) – wieder werden; combattre – etw./jmdn. bekämpfen; retrouve (retrouver) – wieder finden; découvre (découvrir) – aufdecken; secret – geheimnis; ennuyant – langweilig; surprenant(e) – überraschend*

## FICHE PROFESSEUR N°2: RETOUR SUR LE FILM

Niveaux : A1–A2

Compétences visées : Compréhension écrite, production écrite, production orale

---

*Objectifs : Exprimer une opinion, raconter un événement, écrire un mail*

### 1 COMMENT TU TROUVES LE FILM ?

A travers des questions les élèves expriment leur opinion sur le film. D’abord, ils répondent aux questions à l’écrit puis ils présentent oralement leur opinion à leurs camarades. Les élèves pourront avoir la fiche avant le début du film. Ils pourront ainsi réfléchir à leur réponse pendant le film.

### 2 RESUME DU FILM

Kirikou sort du ventre de sa maman. Il est minuscule mais il sait déjà parler et il est très intelligent. Il apprend par sa maman que la sorcière Karaba fait peur à tout le village. Il décide alors d’aider son oncle et tout le village à la combattre. Kirikou sauve son oncle et les enfants du village des mains de la sorcière, puis il tue le monstre de la source et rend l’eau au village. Karaba est très en colère ! Maintenant, Kirikou veut comprendre pourquoi la sorcière est aussi méchante. Il décide d’aller retrouver son grand-père dans la montagne. Après plusieurs aventures, Kirikou retrouve son grand-père et découvre le secret de Karaba. La sorcière a un gros clou dans le dos et elle a très mal. Kirikou va le lui enlever. La sorcière maléfique n’a plus de clou dans le dos, elle sourit et redevient gentille. Elle embrasse le petit Kirikou qui devient grand et l’épouse. Les fétiches redeviennent des hommes et tout le monde est heureux et fait la fête au village.

Réponses :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
c	i	d	k	e	a	j	b	g	h

### 3 PRODUCTION ECRITE

En classe ou en devoir maison, les élèves sont invités à raconter leur sortie cinéma et à exprimer leur opinion sur le film. Ils pourront s’aider des exercices précédents.

## FICHE-ELEVE N°3 : COMPRENDRE UN DIALOGUE DU FILM

Niveaux : A1 – A2

Compétences visées : expression orale et compréhension écrite

### EXTRAIT DE KIRIKOU ET LA SORCIERE

**La mère** Karaba, la sorcière est de mauvaise humeur et je crains qu'elle n'attire les enfants chez elle.

**Kirikou** Alors je reste pour surveiller!

**La mère** C'est bien!

**Enfant 1** Et si on jouait aux cavaliers?

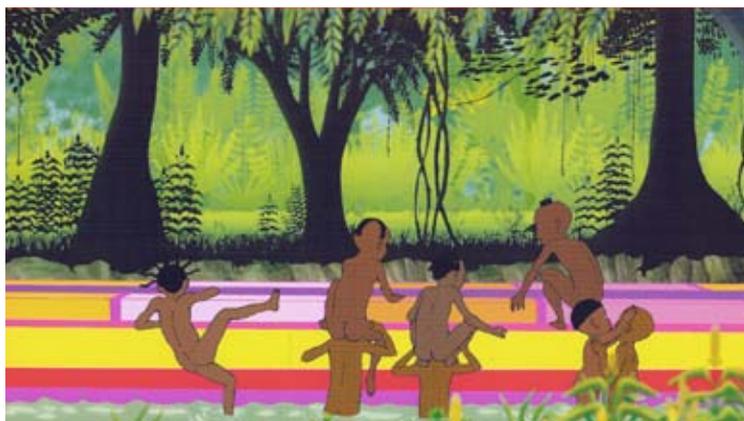
**Kirikou** Oh oui! On va bien s'amuser!

**Enfant 2** Toi, on ne te parle pas!  
Va-t-en on ne joue pas avec les petits!

**Kirikou** Mais ... pourquoi?

**Enfant 2** Va-t-en, on t'a dit!

*L'enfant bouscule Kirikou. Il tombe dans l'eau et manque de se noyer. Il reste seul sur la rive pendant que les enfants jouent.*



**Enfant 3** Oh! Regardez.

**Enfant 1** Oh la belle pirogue! Montons dedans!

**Kirikou** Non!

**Enfant 1** Non, mais qu'est-ce qui te prend?

**Kirikou** Ne montez pas, c'est la sorcière!

**Enfant 2** Il ment! Qu'est-ce que tu en sais ce n'est pas la sorcière c'est une pirogue, elle va rien nous faire.

**Kirikou** Non! Ne montez pas.

**Enfant 3** Occupe-toi de tes affaires, microbe!

*Les enfants s'amuse sur la pirogue. Tout d'un coup celle-ci se met à aller vite. Elle se dirige vers la sorcière.*

**Kirikou** Descendez, sautez dans l'eau! Vous allez chez Karaba la sorcière! Sautez tant qu'il est temps!

**Les enfants** On ne peut pas!

**Enfant 4** J'ai peur!

**Une femme** La pirogue de la sorcière! Ils sont perdus.

*Vite, Kirikou prend le poignard de la villageoise, rattrape la pirogue en courant et transperce la coque. La pirogue coule lentement.*

**Kirikou** Maintenant on nage jusqu'au bord, et on se sauve!

*Les enfants sont tous sauvés. Sur la berge ils chantent tous: « Kirikou n'est pas grand mais il est vaillant, mais il est vaillant, Kirikou est petit mais il peut beaucoup »*

**Une femme** Kirikou est sage, suivez ses conseils pour ne pas être mangés par la sorcière.

## FICHE-ELEVE N°3 : COMPRENDRE UN DIALOGUE DU FILM

---

### 1 SITUER LA SCENE

Lis le texte et dis à quel moment de l'histoire se passe la scène ? Est-ce que tu sais encore ce qui s'est passé avant et après cette scène ?

### 2 COMPREHENSION ECRITE

Lis le texte puis réponds aux questions.

1. La maman a peur :
  - De la pirogue
  - De la sorcière
  - Des enfants
2. Pourquoi Kirikou reste-t-il avec les enfants ?
  - Pour leur faire peur
  - Pour les embêter
  - Pour les surveiller
3. Pourquoi les enfants ne veulent pas jouer avec Kirikou ?
  - Parce qu'il est petit
  - Parce qu'il ne sait pas nager
  - Parce qu'il ne veut pas jouer

4. Coche la colonne vrai ou faux. Explique pourquoi. Tu peux copier une phrase du texte.

	VRAI	FAUX	JUSTIFICATION
Les enfants adorent la pirogue.			
Kirikou a raison quand il dit que la pirogue est dangereuse.			
Les enfants sautent facilement de la pirogue.			
Les enfants sont contents parce que Kirikou les a sauvés.			

5. D'après la femme du village qu'est-ce que les enfants doivent faire pour ne pas être mangés par la sorcière ?

## FICHE-PROFESSEUR N°3 : COMPRENDRE UN DIALOGUE DU FILM

Niveaux : A1–A2

Compétences visées : expression orale et compréhension écrite

*Objectifs : Reconstituer l'histoire, comprendre un dialogue*

### 1 SITUER LA SCENE

Après une première lecture demandez aux élèves de situer la scène dans l'histoire.  
La scène se passe après que Kirikou ait sauvé son oncle et ait provoqué la colère de la sorcière.  
Après, les enfants vont croiser un bel arbre et encore une fois ils ne vont pas écouter Kirikou et tomber dans le piège de la sorcière. Kirikou les sauve encore une fois.

### 2 COMPREHENSION ECRITE

1. La maman a peur : *de la sorcière*
2. Pourquoi Kirikou reste-t-il avec les enfants ? *Pour les surveiller*
3. Pourquoi les enfants ne veulent pas jouer avec Kirikou ? *Parce qu'il est petit*
4. Vrai ou faux. Pourquoi ?

	VRAI	FAUX	JUSTIFICATION
Les enfants adorent la pirogue.	x		« Oh la belle pirogue ! » / « Les enfants s'amuse sur la pirogue »
Kirikou a raison quand il dit que la pirogue est dangereuse.	x		« Tout d'un coup celle-ci se met à aller vite. Elle se dirige vers la sorcière. »
Les enfants sautent facilement de la pirogue.		x	« – Sautez ! – On ne peut pas ! » / « J'ai peur »
Les enfants sont contents parce que Kirikou les a sauvés.	x		« ils chantent tous : Kirikou... »

5. D'après la femme du village qu'est-ce que les enfants doivent faire pour ne pas être mangés par la sorcière ? *Ils doivent écouter Kirikou.*

*Vous pouvez mettre cette boîte à outils à la disposition des élèves ou tout simplement leur expliquer les mots qu'ils ne comprennent pas.*

#### La boîte à outils

*attirer – jmdm./etwas anziehen; ment (vb. mentir) – lügen; berge (la) – Ufer; Occupe-toi de tes affaires! – Behalte deine Weisheiten für dich!; cavaliers (les) – Kavalier; s'amuser – Spaß haben; cochez (vb. cocher) – kreuzen (die richtige Antwort ankreuzen); sauter / sauter de quelque chose – springen / aus etw. herausspringen; conseils (les) – Ratschläge; surveiller – aufpassen; crains (vb. craindre) – befürchten; transpercer la coque – den Schiffskörper durchbohren; embêter – ärgern; vaillant – tapfer; être de mauvaise humeur – schlechter Laune sein; Va-t-en! – Geh weg!*

### III. POUR ALLER PLUS LOIN

---

#### A) LE CONTE AFRICAIN

En Afrique « la parole demeure le support culturel prioritaire et majoritaire par excellence, dans la mesure où elle tisse entre les générations passées et présentes ce lien de continuité et de solidarité sans lequel il n'existe ni histoire ni civilisation. » (Jacques Chevrier, *L'arbre à palabres*, Hatier).

Le conte africain appartient traditionnellement à la littérature orale, ce n'est que dernièrement que des artistes africains ou européens ont cherché à coucher les récits du vieux continent sur le papier ou à les adapter sur le grand écran.

En raison de l'étendue de l'Afrique et de la diversité de ses peuples et de leurs traditions, il est difficile aujourd'hui de donner une définition précise du conte africain. Certaines caractéristiques restent tout de même récurrentes : c'est à la nuit tombée que les contes se disent car toutes sortes d'interdits sont attachés à leur récitation en plein jour. Geneviève Calame-Griaule dit : « Raconter de nuit, c'est aider le jour à succéder à la nuit et en même temps c'est une sorte de naissance ; faire sortir la clarté de l'obscurité, c'est comme mettre au monde un enfant qui passe de l'obscurité du sein maternel à la clarté du jour. » De même, dans ces récits symboliques, on pose généralement un problème auquel un dénouement, une solution sont toujours apportés.

En Afrique comme ailleurs, le conte, la devinette, le chant, le récit mythologique ou l'épopée ont surtout une fonction de divertissement et de détente. Cependant le conte revendique toujours une fonction d'enseignement voire d'initiation. Il existe des contes d'initiation pour les filles et pour les garçons ; pour les maris et les femmes (motif des co-épouses jalouses, de la fille difficile...) des contes d'animaux, des épopées ... Le conte africain est un récit vivant, il a autant de variantes qu'il a de récitants.

*Kirikou et la sorcière* est un conte qui s'inscrit dans la tradition orale de **l'Afrique de l'Ouest**. Le réalisateur, Michel Ocelot, ayant passé une partie de son enfance en Afrique a tenu à ce que son film reste authentique. Il explique 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'Occidentale, on ne disait pas comment naissent les bébés [...] Là-bas, on parlait de ces choses-là simplement, naturellement, sainement ». D'autres choix nous rappellent, par contre, la tradition occidentale du conte (le choix d'une sorcière au lieu d'un sorcier, ces derniers étant les principaux détenteurs de pouvoirs magique en Afrique.) *Kirikou et la sorcière* peut être dans ce cas considéré comme un conte médiateur entre les deux cultures occidentales et africaines.

---

#### PROPOSITIONS D'ACTIVITES :

Sur le net, vous trouverez plusieurs contes africains. Nous vous proposons d'en lire quelques-uns avec vos élèves et de les comparer aux contes occidentaux qu'ils connaissent. Vous pouvez également essayer de retrouver les points communs entre ces autres contes et *Kirikou et la sorcière*.

[www.contesafricains.com](http://www.contesafricains.com)

<http://site.zep.vallons.free.fr/Ecoles/Perrin/contes/Afrique/afrique.html>

<http://www.ecoles.cfwb.be/argattidegamond/Contes/liens%20africains.htm>

Vous trouverez également diverses pistes pédagogiques sur l'exploitation du conte en cours de FLE sur le site franc-parler : <http://www.francparler.org/parcours/conte.htm>

Vous trouverez également des contes pour enfants de tous pays sur le site : <http://www.contes.biz/>

## B) LE FILM D'ANIMATION

### QU'EST CE QUE L'ANIMATION ?

L'animation consiste à donner l'illusion d'un mouvement à l'aide d'une suite d'images qu'elles soient dessinées, peintes, photographiées ou numériques. Certains pourraient ainsi dire qu'un dessin animé n'est qu'une suite d'images dessinées. Mais quand on sait qu'une minute d'animation demande 1200 dessins, et qu'un film comme *Kirikou et la sorcière* dure une heure et quart, on comprend mieux l'ampleur du travail qui se cache derrière chaque projet d'animation. Créer des dessins animés demande beaucoup de patience et de précision et occupe souvent des dizaines de personnes durant plusieurs années.

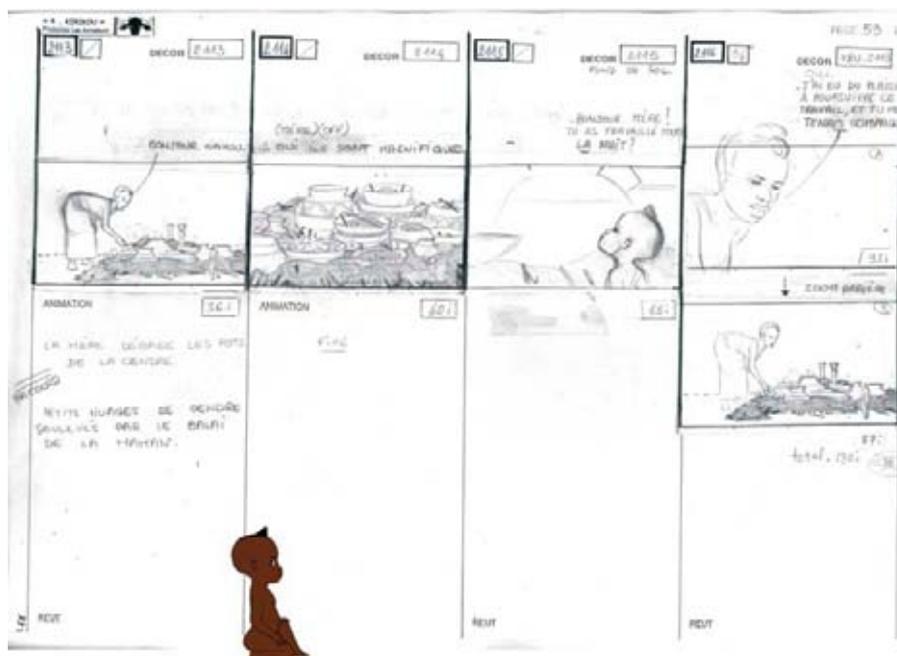
### PETIT HISTORIQUE DE L'ANIMATION

Plusieurs années avant la présentation du cinématographe par les frères Lumière à la fin du XIXème siècle, Emile Reynaud projetait déjà des images animées sur l'écran d'un petit théâtre parisien grâce à sa machine, le praxinoscope. En 1908, Emile Cohl fut le premier à fixer des dessins sur une pellicule de film. Les premiers dessins animés parlants apparaîtront dans les années 1930.

Les longs métrages d'animation n'ont pas cessé, depuis, de compter parmi les productions cinématographiques les plus populaires à travers le monde. Aujourd'hui, l'image de synthèse (ou animation 3D) occupe une place de plus en plus importante dans le cinéma d'animation, mais les formes d'animation traditionnelle restent encore bien présentes dans la production actuelle.

### LES ETAPES DE REALISATION D'UN FILM D'ANIMATION

La réalisation d'une séquence d'animation se fait grâce à une chaîne de travail qui va du metteur en scène, passe par le décorateur et l'animateur, puis le traceur et le gouacheur, et se termine par la prise de vue, dessin par dessin. Actuellement, la réalisation se fait à l'aide d'un ordinateur, le travail est donc simplifié. Sur cette adresse [www.milanpresse.com/telechargement/kirikou/ecole.html](http://www.milanpresse.com/telechargement/kirikou/ecole.html) vous trouverez un dossier détaillé sur le travail d'animation. Monté autour de *Kirikou et les bêtes sauvages*, cette fiche propose également diverses activités qui reprennent presque chacune des étapes de création d'un dessin animé. Toutes les activités peuvent être adaptées à *Kirikou et la sorcière*. Cependant, certaines sont peut-être trop difficiles pour de vrais débutants, à vous de voir !



## C) RESUME DU FILM EN SEQUENCES

N° DE LA SEQUENCE	MINUTAGE	DESCRIPTION DE LA SEQUENCE
1	00:00:00 – 00:01:02	Générique de début. Images du village.
2	00:01:02 – 00:01:52	La naissance de Kirikou : « mère enfante moi ! » une petite voix se fait entendre du ventre d'une femme enceinte. Kirikou enfant prodige, qui parle déjà dans le ventre de sa mère s'enfante et se lave tout seul.
3	00:01:52 – 00:02:52	Le malheur du village : Kirikou apprend par sa mère que le village est maudit. La méchante sorcière Karaba lui a jeté un sort et fait le malheur de tout le village. La source a été asséchée, les hommes ont été dévorés et le village se meurt à petit feu.
4	00:02:53 – 00:04:30	Sur la route des flamboyants : Kirikou rattrape son oncle, dernier homme survivant du village. Il insiste pour l'aider à combattre la sorcière. L'oncle refuse mais Kirikou trouve tout de même un moyen de l'accompagner.
5	00:04:31 – 00:07:47	La sorcière et le chapeau magique : caché sous le chapeau de son oncle, Kirikou l'aide à combattre les fétiches. Impressionnée par les pouvoirs du chapeau, la sorcière le réclame. Après hésitation, l'oncle accepte et rentre au village. Par sa ruse, Kirikou échappe à Karaba.
6	00:07:48 – 00:09:30	Au village : l'oncle rentre sain et sauf au village, tout le monde se réjouit de le voir. Il soulève le chapeau pour le rendre à son propriétaire, c'est alors que les villageois découvrent pour la première fois Kirikou. Ils s'étonnent tous à la vue de ce minuscule personnage au caractère bien trempé.
7	00:09:31 – 00:13:46	De l'or pour la sorcière : encore plus en colère pour avoir été trompé par Kirikou, la sorcière envoie ses fétiches pour récupérer ce qui reste de l'or du village. Ces derniers découvrent de l'or caché dans une des cases du village et y mettent le feu.
8	00:13:48 – 00:17:35	La pirogue ensorcelée : Kirikou accompagne sa mère jusqu'à la rivière. Les enfants du village s'amuse et Kirikou reste pour les surveiller. Une belle pirogue colorée s'approche des enfants. Kirikou, méfiant, essaye de les empêcher d'y monter. Mais, les enfants ne veulent pas jouer ou écouter Kirikou. Ils montent tous dans la pirogue. Tout d'un coup, la pirogue se met à naviguer rapidement et se dirige vers la sorcière. Kirikou les rattrape, fait couler la pirogue et les sauve. Tandis que la sorcière découvre sa pirogue au fond de l'eau, les enfants célèbrent Kirikou en chantant.
9	00:17:37 – 00:20:07	L'arbre ensorcelé : sur le chemin du retour, les enfants aperçoivent un bel arbre et décident d'y grimper malgré la mise en garde de Kirikou. Encore une fois, les enfants sont pris au piège de la sorcière et l'arbre les emporte vers cette dernière. A l'aide d'une hache, Kirikou abat l'arbre et sauve les enfants encore une fois. Kirikou est de plus en plus en colère
10	00:20:09 – 00:29:10	La source maudite : Kirikou, content de ses nouveaux exploits, se dirige vers la source maudite. Une des femmes du village, essaie de l'empêcher de s'approcher de cette source maudite. Têtu, Kirikou y va quand même. Il entre dans la source et suit la canalisation jusqu'à ce qu'il en découvre le secret. Un monstre énorme aspire toute l'eau de la source. Kirikou perce le ventre du monstre et se noie dans l'eau de la source. Le croyant mort, les villageois l'entourent et le célèbrent. Il finit par se réveiller et tout le monde saute de joie à l'exception de Karaba la sorcière.
11	00:29:12 – 00:32:12	Conversation dans la case : de retour de la source, Kirikou discute avec sa maman. Il voudrait comprendre pourquoi Karaba est méchante. Il apprend alors que seul le sage de la montagne, son grand-père, peut lui expliquer cela. Kirikou veut le retrouver et demande à sa mère comment s'y rendre.
12	00:32:13 – 00:40:39	Avec l'aide de sa mère, Kirikou s'introduit dans le domaine de la sorcière. Il s'enfonce dans les profondeurs du sol, avec pour seule arme le poignard de son père. Il se perd d'abord dans les galeries souterraines. Par deux fois, Kirikou croise une zorille et la combat. Il finit par trouver la sortie en suivant les bébés rats palmistes qu'il vient de sauver.

13	00:40:40 – 00:47:17	En route pour la termitière : Pour quitter le champ visuel du fétiche, Kirikou se déguise en oiseau. Il doit alors résister aux avances d'un oiseau insistant, il réussit à l'attraper et à l'utiliser pour s'envoler au-dessus de la montagne. A peine arrivée de l'autre côté de la montagne, un redoutable phacochère s'attaque à Kirikou. Après une course infernale, Kirikou réussit à nouveau à lui monter dessus et à l'utiliser comme monture pour se rendre jusqu'à son grand-père.
14	00:47:18 – 00:54:35	Le sage de la montagne : Kirikou descend de sa monture et entre enfin dans le domaine du sage. Ce dernier répond à toutes les questions de Kirikou et lui révèle le secret de Karaba. Fatigué par son parcours, Kirikou finit par s'endormir sur les genoux de son grand-père.
15	00:54:36 – 01:02:17	Métamorphoses : sur le chemin du retour, Kirikou établit un plan pour arracher le clou du dos de la sorcière. Il lui vole son or pour l'attirer en dehors de chez elle. En colère, Karba envoie son serpent à la poursuite de Kirikou. Par son génie, Kirikou réussit à échapper à la bête. Il cache l'or au pied d'un arbre et attend l'arrivée de la sorcière. Tout meurt au passage de Karaba, pas une plante ne survit à son passage. Quand elle s'agenouille pour récupérer l'or, Kirikou lui saute dessus et lui arrache le clou du dos. Karaba pousse un terrible cri de douleur mais tout de suite après elle se relève, libérée de sa douleur, elle n'est plus méchante et se tourne vers Kirikou. Ce dernier, en guise de remerciement, lui demande de l'épouser. Karaba refuse de l'épouser mais elle accepte de l'embrasser. Et voilà que Kirikou grandit d'un coup et qu'il devient un homme. Karaba tombe dans les bras de ce jeune et bel homme.
16	01:02:18 – 01:07:45	Le retour : Accompagnée de Karaba, Kirikou rentre au village. Les villageois s'enfuient en voyant la sorcière, puis reviennent bannir cet homme qui prétend être Kirikou. C'est une fois que sa mère le reconnaît que les habitants du village se réjouissent de le retrouver. Ils refusent cependant d'accepter la sorcière et veulent la tuer. Le grand-père arrive entouré des hommes du village qui avait été transformés en fétiches. Les familles se retrouvent et Kirikou et Karaba peuvent vivre leur amour au village.
17	01:07:48 – 01:10:00	Générique de fin.

## D) SITOGGRAPHIE

*Fiches pédagogiques sur Kirikou et la sorcière :*

[http://www.tv5.org/TV5Site/upload\\_image/app\\_fp/fiche\\_complete/lp93\\_Kirikou.pdf](http://www.tv5.org/TV5Site/upload_image/app_fp/fiche_complete/lp93_Kirikou.pdf)

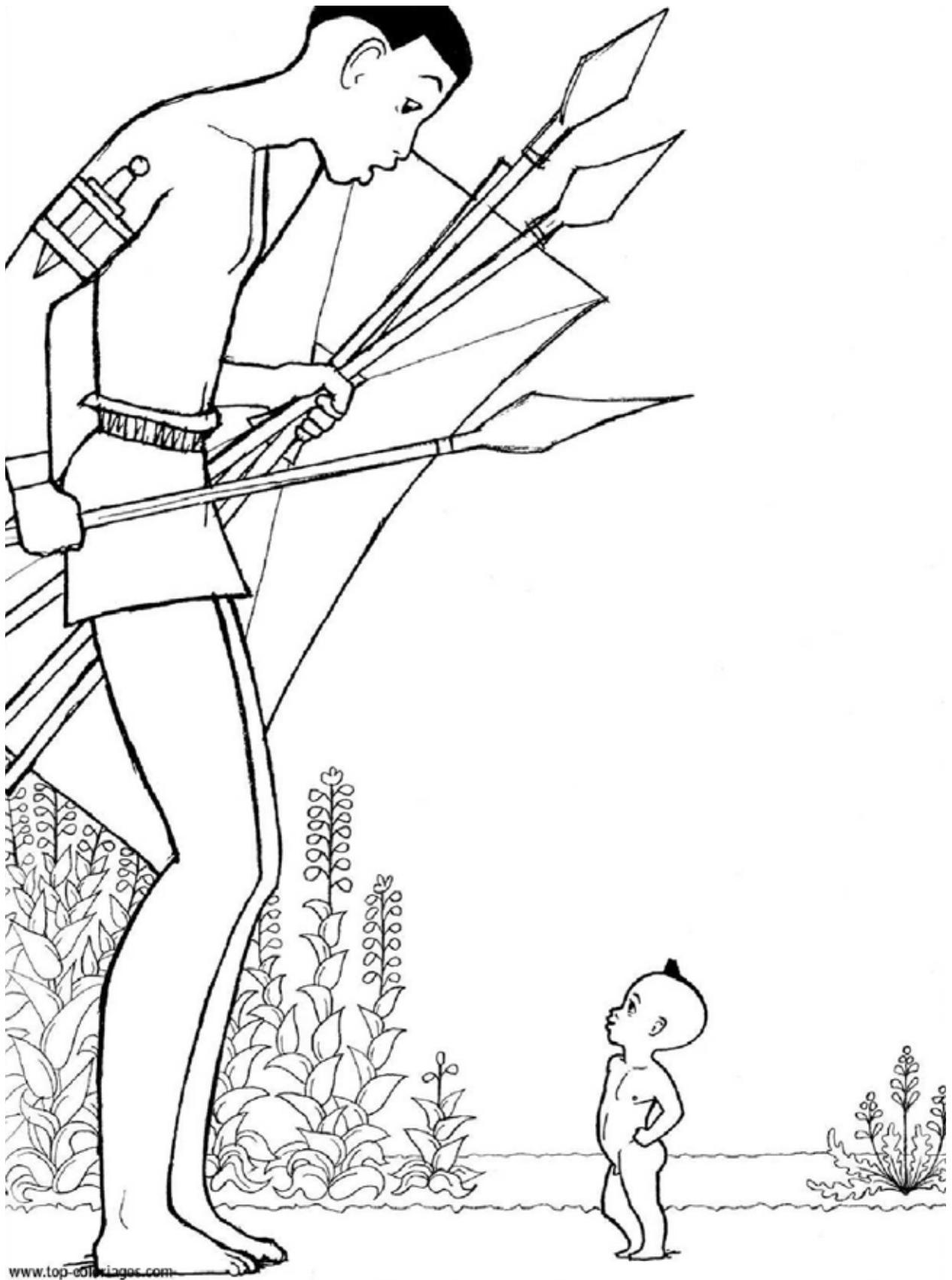
<http://pedagogie.ac-toulouse.fr/ecoletcinema31/films/kirikou/fiche.htm>

## E) IMAGE A COLORIER

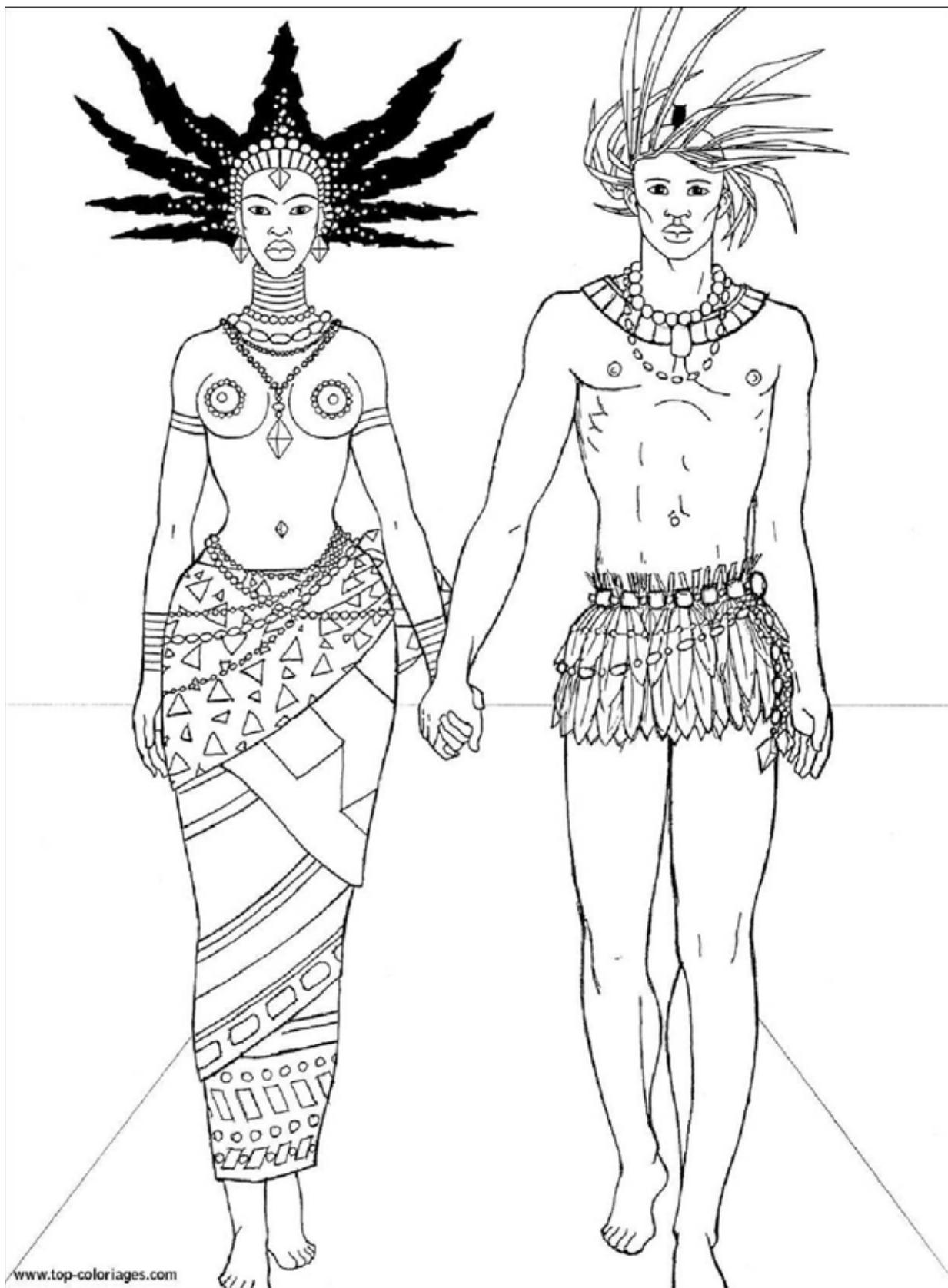
Vous trouverez ci-joint quelques images à colorier. Vous pouvez demander aux élèves de donner à chacune un titre et/ou de les classer dans l'ordre chronologique de leur apparition dans le film. Ces images peuvent également servir à une reconstitution partielle du récit.



TITRE: \_\_\_\_\_



TITRE: \_\_\_\_\_



TITRE: \_\_\_\_\_



[www.top-coloriages.com](http://www.top-coloriages.com)

**TITRE:** \_\_\_\_\_