



SOUKOULOU

L'association Avenir Enfance,
l'association Vadrouilles,
le Centre Social Marcel Bertrand
et la Médiathèque de Moulins
ont le plaisir de vous présenter

SOUKOULOU



Soukoulou est une marionnette "bunraku" (qui se manipule à trois personnes). Elle a été fabriquée par les enfants du Centre Social Marcel Bertrand avec l'aide de l'association Avenir Enfance.

L'identité et l'histoire de Soukoulou ont été créées lors d'ateliers d'écriture avec Brigitte Adnot de l'association Vadrouilles.

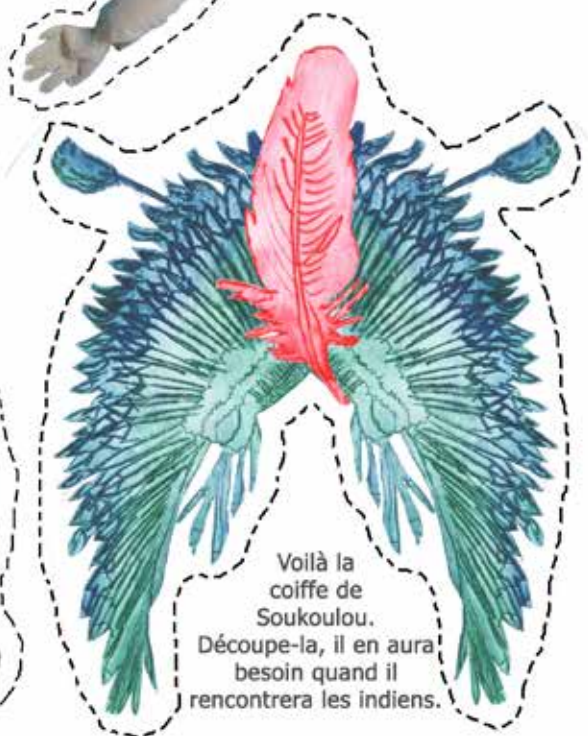
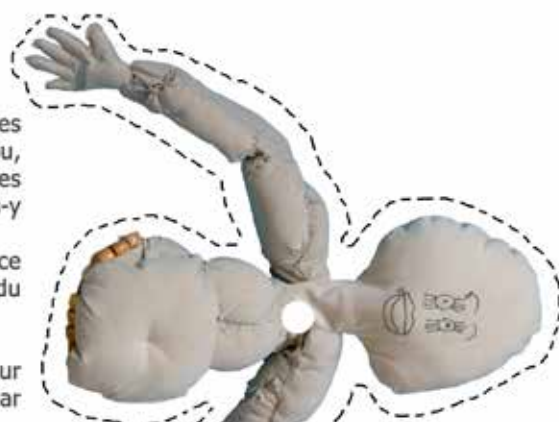
Les textes ont été illustrés par les enfants en gravure pointe sèche avec Pauline Saïdi de l'association Avenir Enfance.

Cette action s'intègre dans le projet "Lecture" mené dans le quartier de Lille-Moulins en 2012.



Découpe les deux parties
du corps de Soukoulou,
fais un trou au niveau des
ronds blancs et passes-y
une attache parisienne.
(Le haut du corps se place
au-dessus du bas du
corps).

Soukoulou est prêt pour
arpenter le livre page par
page.



Voilà la
coiffe de
Soukoulou.
Découpe-la, il en aura
besoin quand il
rencontrera les indiens.

Soukoulou sait trois choses:

Soukoulou est né en Afrique,
Soukoulou n'y vit pas
et Soukoulou aimerait bien y retourner.

Cette nuit, justement, Soukoulou a rêvé qu'il
était en Afrique.

C'est ce rêve que nous allons vous conter.

Autour de Soukoulou,
il y a des dunes de sable et des dunes d'eau.

A toi de jouer:

Trace le chemin parcouru par Soukoulou à travers les dunes de sable et les dunes d'eau.



Sur la route, Soukoulou rencontre un lionceau.

Soukoulou lui demande:
"Est-ce que tu sais où est le Village?"

"Le village? Quel village?"
répond le lionceau.



A toi de jouer:

Invente des noms de village en
pensant à ce que Soukoulou
découvre lors de son voyage.

"Le village des pêcheurs?"



Le village des oiseaux à long bec?



Le village des baobabs à boa?

Le village de.....?

Le village de.....?



Le village de.....?

Le village de.....?

Le village de?"

"NON! LE VILLAGE"
S'exclame Soukoulou.

Le lionceau ne sait pas.

Alors Soukoulou reprend sa route.

Sur la route, Soukoulou rencontre des indiens.

Les indiens ne reconnaissent pas Soukoulou.

A toi de jouer:

Découpe la coiffe d'indien
(au début du livre) et mets-la
sur le visage de Soukoulou.

Bravo, les indiens reconnaissent Soukoulou!

Soukoulou leur demande:
"Est ce que vous savez où est le Village?"

Les indiens ne le savent pas.

Alors Soukoulou reprend sa route.

A toi de jouer:

Des indiens? Ils ne se seraient
pas trompés d'histoire par
hasard?
Découpe-les et crée-leur une
autre histoire.



Sur la route, Soukoulou rencontre une petite fille
aux yeux bleus.

Il lui demande:
"Est-ce que tu sais où est le Village?"

La petite fille aux yeux bleus ne le sait pas.

Alors Soukoulou reprend sa route.



A toi de jouer:

Des yeux bleus?
Bleus comme quoi?

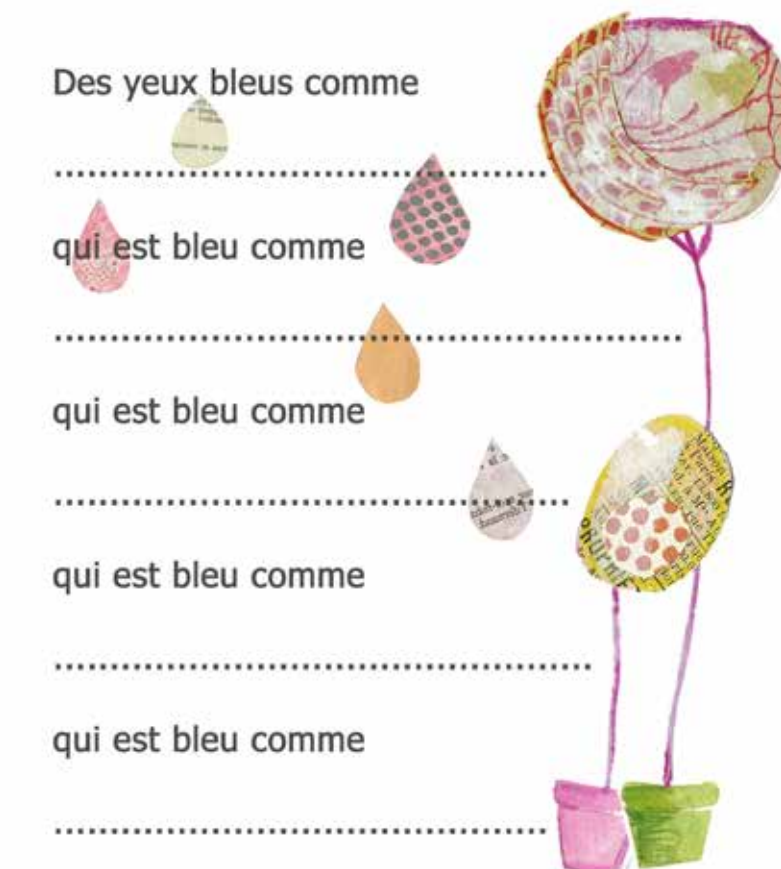
Des yeux bleus comme

qui est bleu comme

qui est bleu comme

qui est bleu comme

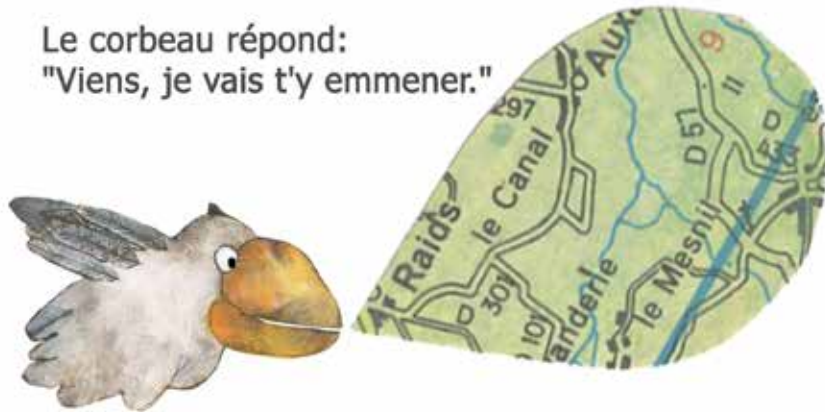
qui est bleu comme



Sur la route, Soukoulou croise un corbeau.

Soukoulou lui demande:
"Est ce que tu sais où est le village?"

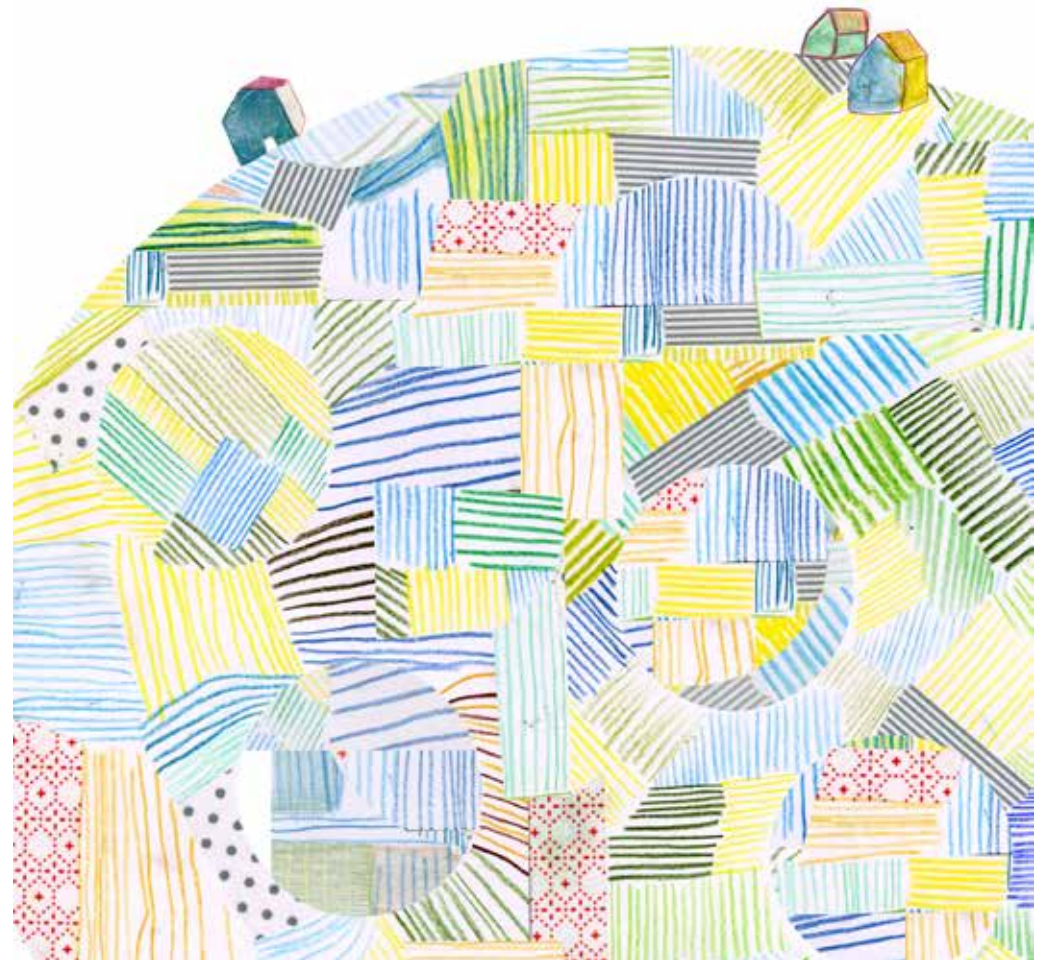
Le corbeau répond:
"Viens, je vais t'y emmener."



Le village est loin, le corbeau vole, Soukoulou
marche.

A toi de jouer:

A ton avis, quel est le bon
village? Il n'est pas là?!
Dessine-le.



Sur la route, le corbeau qui vole et Soukoulou qui
marche croisent une dame.

C'est une sorcière.

Elle jette un sort à Soukoulou:

"Saigne, pomme
pleure, caillou
pète, mouffette
sac à ciel,
poudre de lulette
et oeil de mouche,
A trois,
il n'y aura plus de Soukoulou!"



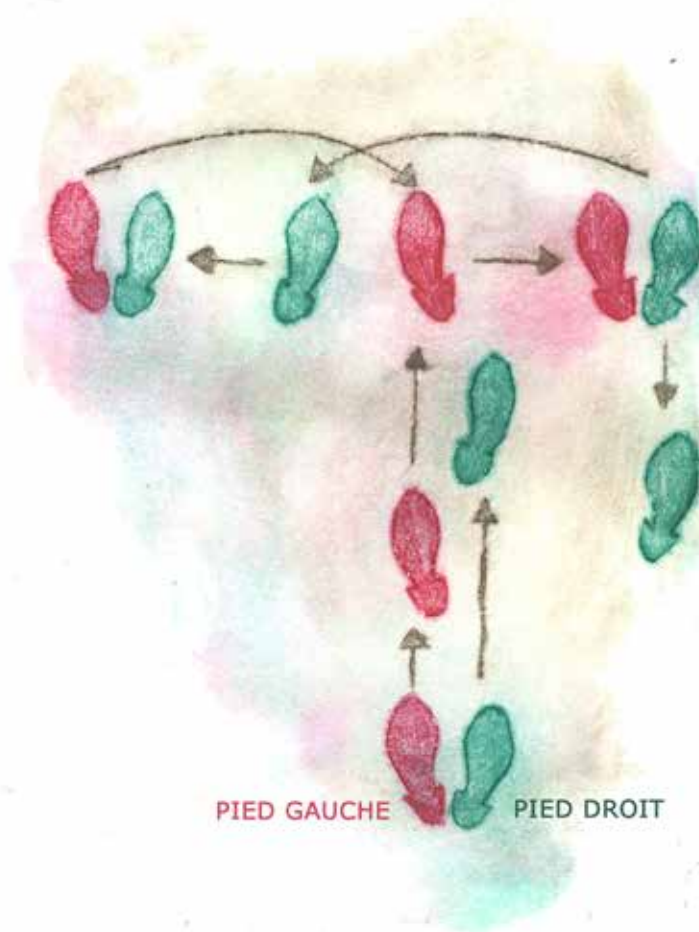
Le corbeau qui se pose réfléchit très vite: il faut inventer une formule pour annuler le sort de la sorcière!

A toi de jouer:

Découpe les rectangles bleus.
Des mots vont apparaître, à toi de réécrire
une formule pour faire réapparaître
Soukoulou.



Ahhh... Quel soulagement! Ta formule magique a marché: la sorcière a disparu!
Soukoulou danse de joie.

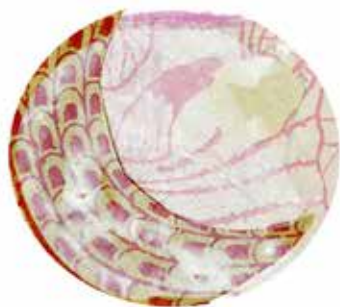


A toi de jouer:

Danse avec Soukoulou en suivant le mouvement des pas.
Trace de nouveaux pas de danse sur la page de droite.
Et n'oublie pas de chanter!



Le corbeau qui vole et Soukoulou qui danse reprennent la route.



C'est le soir.

Soukoulou est fatigué.

Il demande au corbeau:
"Dis-moi corbeau, il est encore loin, le Village?
Je suis fatigué, fatigué de marcher."

Le corbeau lui répond:
"Le Village, il est là-bas...
Mais si tu es fatigué,
je t'invite à dormir dans ma cabane,
elle est grande et surtout,
elle est juste à côté."

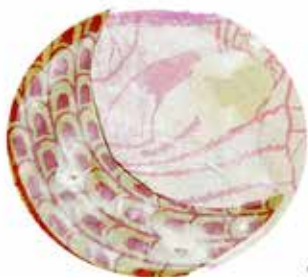


Soukoulou qui ne marche plus et le corbeau qui
continue à voler s'installent pour la nuit.

A toi de jouer:

Dessine la cabane du
corbeau et une échelle
pour que Soukoulou
puisse y monter.





Soukoulou s'endort et rêve.

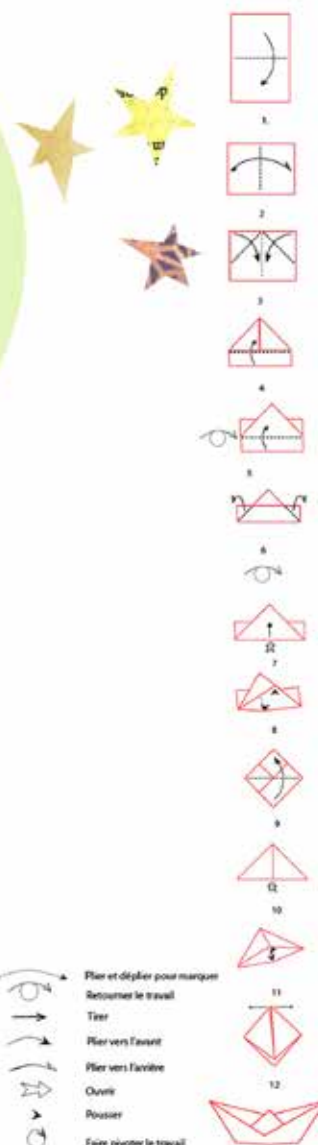
Il rêve qu'il arrive en bateau au Village.

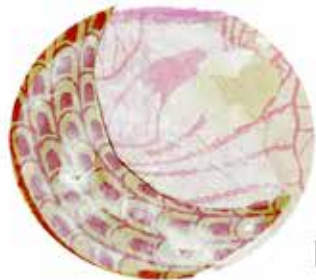
Sur le rivage, des pêcheurs attrapent des poissons bizarres: ce sont des poissons électriques.



A toi de jouer:

Fabrique ton bateau de pêche en origami.
Trouve un filet de pommes de terre pour en faire un filet de pêche et colle-le sur la page pour attraper les poissons.





Sur la place du Village, les femmes font du bissap.

Elles en proposent à Soukoulou.

Autour d'eux, c'est le silence, ça fait du bien...



Pour remercier les femmes, Soukoulou tire de son sac des oiseaux.



Les oiseaux se mettent à chanter.



A toi de jouer:

Dessine les femmes qui regardent les oiseaux s'envoler.

Prépare toi un verre de bissap pour écouter le silence.



Bissap:

(pour environ 2 litres de boisson)

- 2 tasses de bissap (que tu trouveras au marché de Wazemmes ou dans des boutiques africaines)
- 2 litres et demi d'eau
- 100 g de sucre
- 2 sachets de sucre vanille
- 1 pincée de muscade
- 2 cuillères à soupe d'eau de fleur d'oranger

Préparation :

Rincer le bissap.
Faire bouillir le bissap et l'eau jusqu'à totale coloration de l'eau.

Laisser refroidir puis retirer le bissap du jus de cuisson. Ajouter à ce jus les sucres, la muscade, l'eau de fleur d'oranger et mélanger.

Mettre au frais pendant 5 heures et servir très frais.



Dans le Village,
il y a un arbre très beau
que Soukoulou n'a jamais vu.

Il s'appelle l'arbre Signa.

Avec ses branches, l'arbre Signa écrit des
poèmes dans le sable.



Dans les poèmes de l'arbre Signa,
on trouve des tourbillons,
des coups de tonnerre,
un bambou,
la lune, des oiseaux, des caresses,
de l'eau qui tremble,
des yeux qui rient,
des doudous,
des étoiles qui s'appellent Sarah,
des livres, des graines qui ont poussé,
des glaces au chocolat, des ombres,
des mots inconnus

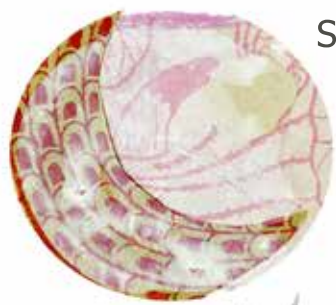
.....



Dans les poèmes de l'arbre Signa il y a

A toi de jouer:

Continue le poème de
l'arbre Signa dans les
branches.



Sous l'arbre, des enfants fabriquent
des instruments de musique
appelés Wassamba.

Soukoulou en reçoit un en cadeau.



A toi de jouer:

Fais danser les fleurs au rythme du
wassamba en dessinant leur tige.

Pour remercier les enfants, Soukoulou tire de son
sac des fleurs qui se mettent à danser au rythme
du Wassamba.



C'est le matin! Soukoulou se réveille. Il entend des voix...Ce sont les copains de Soukoulou.

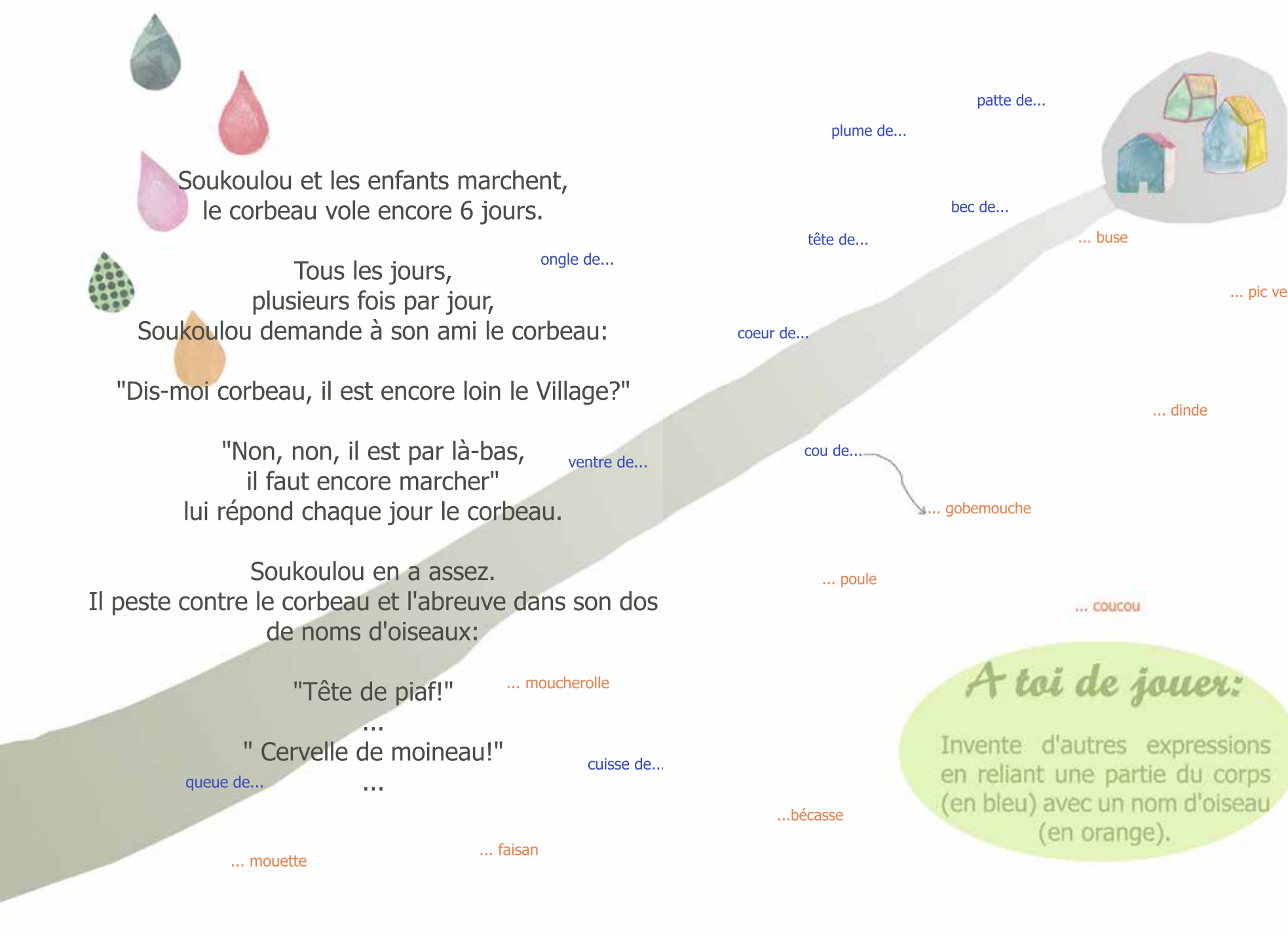
Il y a Yassine, Yanis, Mathéo, Kadi, Schérazade, Siroucousou, et pas Mamadou.

Tous ensemble, ils reprennent la route derrière le corbeau qui vole.



A toi de jouer:

Dessine la tête et le corps des amis de Soukoulou qui marchent derrière le corbeau.



Soukoulou et les enfants marchent,
le corbeau vole encore 6 jours.

Tous les jours,
plusieurs fois par jour,
Soukoulou demande à son ami le corbeau:

"Dis-moi corbeau, il est encore loin le Village?"

"Non, non, il est par là-bas,
il faut encore marcher"
lui répond chaque jour le corbeau.

Soukoulou en a assez.
Il peste contre le corbeau et l'abreuve dans son dos
de noms d'oiseaux:

"Tête de piaf!"

"Cerveille de moineau!"

A toi de jouer:

Invente d'autres expressions
en reliant une partie du corps
(en bleu) avec un nom d'oiseau
(en orange).



Le septième jour, Soukoulou dit au corbeau:

"Corbeau, cela fait 7 jours que tu me dis que le Village est là-bas, un peu plus loin. Et jamais on y arrive."

Le corbeau baisse le bec et lui dit:

"Excuse-moi Soukoulou...

En fait, je ne sais pas où se trouve le Village.
Depuis la première minute, je suis bien avec toi.
Je ne voulais pas te laisser partir.
Je voulais juste un ami."

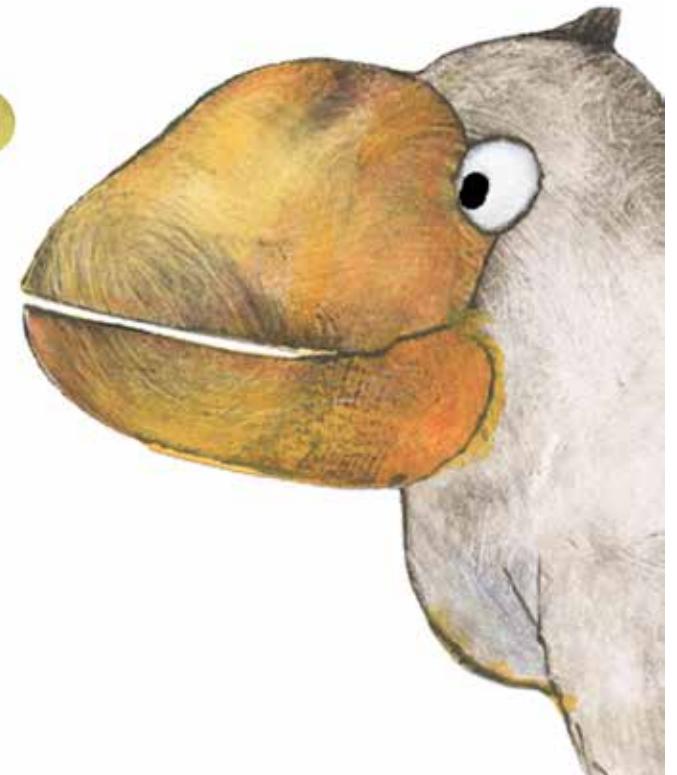


Soukoulou se réveille.
En rêve, il s'est fait un ami.
Un ami de plumes, un ami de plus.



A toi de jouer:

Prends ton plus beau crayon et
ta plus jolie écriture pour écrire
le mot FIN.



Bravo aux enfants pour ces aventures partagées:

Iliès, Yassine, Mathéo, Yohan, Wassal, Sarah, Lucas,
Nassim, Gwendoline, Ilona, Siroucousou, Yanis, Kaddy, Katarina,
Schérazade, Mamadou...

Leurs animateurs:
Tony, Houcine, Aziza, Khadija

SOUKOULOU

est l'histoire d'un personnage qui découvre le monde à travers ses rêves.

C'est aussi un outil de création, d'échange et de partage.

A toi de jouer: dessine, écris, découpe, colle...
Les pages sont à toi.

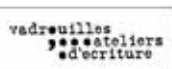
Belles aventures avec Soukoulou!

Association Avenir Enfance
contact@avenir-enfance.org
www.avenir-enfance.org
03.20.52.30.75

Association Vadrouilles
<http://vadrouilles.vefblog.net/>
06.20.98.86.54

Centre Social Marcel Bertrand
03.20.30.01.36

médiathèque de Moulins
03.28.55.30.93



Centre Social Marcel Bertrand

