

PLAN

- 1-Tentative d'intégration au Village l'Impossible Dialogue A -Pour la Reine et les Villageois Séductions et Dangers du Monstre B -Pour l'Enfant Koulikoro Espoirs et désillusions
- 2-Les chemins initiatiques de la forêt
 La Réalisation de Soi
 A la Reine face aux Épreuves
 Reconnaissance de Soi et de l'Autre
 B -Les Métamorphoses de Koulikoro
 Intégration et Renaissance

Koulikoro, la Tête de Zèbre, Dès 6 ans, tout public Résumé de l'Histoire

A cause d'une rumeur, la forêt de Nzadi est interdite. Il y aurait un monstre à 3 têtes, 7 yeux poilus comme de la barbe et une bouche qui crache de chauves souris! Le prince Samba, lui, n'entend que de belles notes de musique. Il plonge au cœur de la forêt et découvre un visage d'enfant à la peau couverte de zébrures noires et blanches. Samba reste cloué sur place. L'enfant zébré fond en larmes. C'est le début d'une belle amitié. Les deux garçons partagent la même passion pour la musique. Tout pourrait être simple! Koulikoro est virtuose, il sera une star! Sauf qu'il a une peau zébrée.... Ce n'est pas du goût des villageois ni de la reine, elle le chasse à coups de bâton comme on chasserait un chien.

Un matin, cette reine, si forte et si hautaine, est prise d'un mal de tête atroce. Elle voit dans ses yeux un magnifique arc-en-ciel puis des étoiles qui clignotent puis un nuage de fumée puis plus rien que du noir! Le fétiche révèle que seule la musique de Koulikoro peut guérir la reine. Cruel retournement! Elle entame une longue marche dans la forêt à la recherche de l'enfant zébré... L'enjeu, c'est la rencontre avec soi-même. L'autre se révèle non pas un étranger mais notre double, si différent si proche.

Fiche pédagogique

1-<u>Tentative d'intégration au village</u> <u>l'impossible Dialogue</u>

A-<u>Pour la Reine et les Villageois</u> Séductions et Dangers du Monstre

La magie de l'art réside dans sa capacité à **réunir les hommes**. Par sa force et sa simplicité, la **musique** de Koulikoro touche les habitants du village au cœur. Son **langage** est **universel**. Les barrières sociales et les préjugés tombent. Un instant, la reine, oublie les artifices qui entourent sa fonction, et ressent l'essence profonde et intime de la réalité humaine. Elle découvre le plaisir de la danse avec une âme d'enfant!

Contrairement à son fils, elle ne peut facilement accepter l'imprévu. Elle n'arrive pas à **dépasser sa peur de l'inconnu**.

Samba, le prince, représentant de la nouvelle génération, détient une qualité essentielle : la **curiosité de découvrir l'autre**. Il est capable de surmonter les préjugés des habitants pour rencontrer cet étranger qui se révèle par la suite si familier...Quand le masque tombe, se retrouvent face à face deux garçons du même âge partageant le même centre d'intérêt : la musique...

La reine cherche à se protéger de celui qui représente une menace à son pouvoir. Comme tout haut personnage de l'État, elle manie le verbe comme une épée! L'étranger doit être nommé, repéré, identifié, encadré par le verbe.

Au sein de la communauté, il endosse le rôle de **bouc émissaire**. Il doit être chargé de tout le mal et les fautes du peuple pour les emporter loin du village.

La force qui habite le fétiche lui vient de la nature. Statuette composée d'éléments naturels (bois, terre et coquillages), le **fétiche** révèle une connaissance d'inspiration divine.

Héritage des ancêtres, le fétiche peut apparaît dans le conte comme un **modérateur**. Il empêche la reine de commettre l'irréparable : condamner à mort l'enfant zébré.

Pour comprendre le message que cherche à lui délivrer le fétiche, la reine a reçu une initiation de la part des anciens. C'est cet enseignement transmis de génération en génération qui va la sauver

B-<u>Pour Koulikoro</u> <u>Espoirs et Désillusions</u>

Koulikoro ne connaît pas la vie au village. Il est hanté par toutes sortes de peurs et d'appréhensions à l'égard des habitants.

Dans sa solitude, il a pris le temps d'observer les hommes qui entraient dans la forêt pour ramasser du bois ou chasser les antilopes. Au fil du temps, il s'est inventé leur histoire, forgé une opinion sur chaque silhouette qu'il voit s'agiter comme une ombre.

Partagé entre la **peur d'être rejeté** et son **besoin de communiquer**, il hésite à répondre à la proposition de Samba. Sans la musique, passion commune, le jeune homme n'aurait peut-être pas réussi à gagner sa confiance. Pour Koulikoro, c'est son seul moyen d'expression. Le **tambour** est un instrument qui **produit du langage** et **fait naître un dialogue** entre les deux garçons.

Koulikoro a grandi dans la forêt, avec pour amis les arbres et les oiseaux. Il connaît mieux le langage des animaux que celui des hommes. Il détient un savoir que les villageois ont perdu au fur et à mesure de leur développement social. De sa musique s'échappent des sons primordiaux qui guérissent les malades. Sa musique est une science qui échappe à la connaissance de la reine.

2- <u>Les Chemins initiatiques de la Forêt :</u> <u>La Réalisation de soi</u>

A-La Reine face aux Épreuves Reconnaissance de Soi et de l'Autre

En partant à la recherche de Koulikoro, la reine part à la rencontre d'ellemême. Les épreuves difficiles qu'elle doit traverser : le handicap physique et la solitude la fragilisent et ébranlent toutes les certitudes dans lesquelles elle était si bien ancrée.

Fermée, silencieuse, secrète, la forêt est le terrain idéal pour réaliser un travail sur soi. Le voyage de la reine à travers la forêt est une exploration dans l'inconscient. Elle doit combattre les peurs paniquantes de son monde intérieur.

La connaissance est le seul moyen de maîtriser ses émotions.

La reine a besoin d'aides extérieures pour lui indiquer le chemin. Seule, elle est vouée à l'échec. Les **2 personnages d'arbre** qu'elle rencontre sont ses **initiateurs**. Ils détiennent **savoir et sagesse**. Par leur position à mi-chemin entre terre et ciel, ils garantissent un équilibre psychique.

Le 1^{er} arbre lui fait prendre conscience de **l'importance du respect** à l'égard d'autrui. En tant que Chef, la reine est habituée à recevoir sans contrepartie. Sa relation avec l'arbre constitue son premier vrai échange. Le 2^{ème} arbre se présente comme un thérapeute.. Il l'aide à prendre conscience de **sa peur** et à **la dépasser.**

La dernière étape à franchir sera de reconnaître publiquement son erreur. En tant que Reine, elle a le devoir de faciliter l'intégration sociale de Koulikoro. Sa fonction essentielle est **d'établir la justice et la paix** au village.

B-Les Métamorphoses de Koulikoro Intégration et Renaissance

Le village a besoin de Koulikoro pour guérir sa reine. Toute société a besoin de **se régénérer** par des échanges, des voyages, des ouvertures sur l'extérieur. Koulikoro ne peut pas non plus rester seul dans la forêt. Il a besoin d'établir un contact avec les villageois pour exister.

Le préalable nécessaire au rapprochement c'est la **prise de conscience d'un** besoin réciproque.

Pour vivre au village, Koulikoro doit **être reconnu**. La peur rend impossible la découverte de l'autre. Elle est présente des 2 côtés ; peur des villageois et de la reine qui déforme leur vision de Koulikoro (ils voient un monstre), peur de Koulikoro qui voient aussi les villageois à travers le filtre de ses propres projections. **Ce qui fait peur c'est ce qu'on ne connaît pas** et qu'on fantasme.

Pour se protéger, Koulikoro effectue des **métamorphoses**. Il se transforme d'abord en rocher. **L'immobilité et la solidité du rocher** l'aident à se construire.

Puis il revêt le **masque d'un monstre**. Il emprunte au personnage sa voix (timbre agressif), son vocabulaire (« se battre, le plus fort, tout cassé...») et sa

gestuelle.

Ces métamorphoses sont des **symboles d'identification** dans un **processus d'individualisation inachevé**. Koulikoro ne devient pas l'être dont il a emprunté l'apparence sensible. Il a besoin de passer par ces transformations pour ensuite totalement assumer sa personnalité.

Le monstre se révèle tel qu'il est : fragile, sensible et avide de communiquer avec les autres. Une seule condition pour qu'il se dévoile : établir la confiance.