

Dossier pédagogique

à destination des enseignants et de leurs classes



Autour de l'atelier... OBJET MAGIQUE



★ **MUSÉE DU QUAI BRANLY
JACQUES CHIRAC**



Ce dossier a été conçu à l'intention des enseignants des classes pour l'inclusion scolaire (CLIS 1) et de leurs élèves, mais il est accessible à tous les encadrants de groupes scolaires et périscolaires.

Il facilite la mise en place de clés d'entrée dans le nouvel univers culturel qui sera découvert pendant **l'atelier "Au cœur des masques"**. Il propose des activités de registres variés pour établir des repères élémentaires avant l'atelier et pour poursuivre la découverte et l'exploration après l'atelier.

Nous espérons qu'il accompagnera au mieux les enseignants dans leur rôle de passeur et que les élèves prendront plaisir à découvrir les **activités enrichissantes et ludiques** qui leur sont proposées.

Bonne découverte !

CE PDF EST INTERACTIF, son fonctionnement est optimal dans **Adobe Reader (téléchargeable en cliquant sur cet hyperlien bleu)**.

Pour naviguer dans ce dossier, déroulez simplement l'ordre des pages ou **cliquez sur les éléments en violet...**



Le BOUTON **SOMMAIRE** en bas de page vous permet en un clic d'accéder **au sommaire interactif** du document. Dans le sommaire, cliquez sur les titres, pictogrammes et images miniatures pour naviguer.

Dans le sommaire ou en annexe, le BOUTON **Activité** permet d'accéder directement à l'activité correspondante, où sont détaillés **OBJECTIF PÉDAGOGIQUE**, **MATÉRIEL** et **CONSIGNE** (encadré noir), généralement suivis d'une **FICHE ÉLÈVE**.

Des pictos cliquables permettent ensuite de circuler entre les éléments pour mettre en place l'activité:



Le PICTO 'IMAGES' renvoie aux images supports d'activités reproduites dans les ressources à la fin du document.



Le PICTO 'NOTION' signale ou renvoie aux notions clés ou à des explications d'œuvres.



Le PICTO 'CONSIGNE' signale le type d'activité proposé: Géographie, Discussion, Musique, Arts plastiques ou Expression corporelle. Également placé en haut à gauche sur les fiches élèves, le PICTO 'CONSIGNE' permet de retourner à la consigne.



La FICHE ÉLÈVE miniature (encadré violet) permet d'accéder directement aux fiches élèves depuis le sommaire ou les consignes d'activités.



Bonne navigation !

SOMMAIRE

Cliquez sur les titres
et les fiche-élèves,
ou déroulez simplement
l'ordre des pages...



L'ATELIER AU MUSÉE p. 6

Présentation – Déroulé – Objectifs

LES OBJETS MAGIQUES KONGO p. 8

Présentation succincte à l'usage des enseignants

EN CLASSE AVANT L'ATELIER p. 10

Repères géographiques > Découverte de l'Afrique

Activité 1 Découverte de l'Afrique p. 10

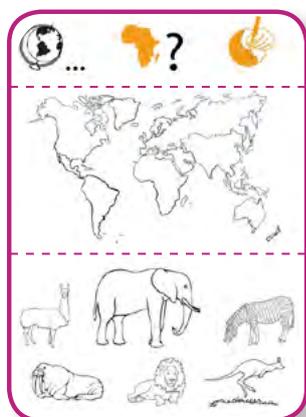
Notion clé > « Qu'est-ce qu'un objet magique ? »

Activité 2 Pour les plus petits: les doudous protecteurs
« La fête des doudous » p. 12

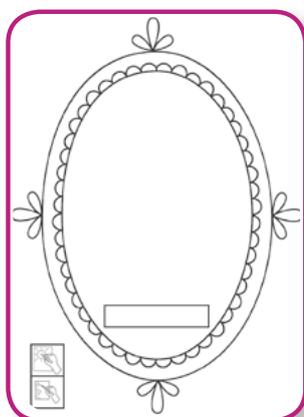
Activité 3 Pour les plus grands: talismans, amulettes, grigris...
« Objet mystère » p. 14

Immersion > Deux chansons d'Afrique centrale

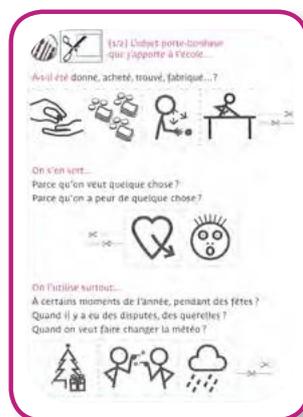
Activité 4 Musique et société « Chansons du Congo » p. 20



Activité 1



Activité 2



Activité 3



Activité 4

EN CLASSE APRÈS L'ATELIER p. 23

Retour sur les *minkisi* > Formes, matières et couleurs

Activité 5 Retour sur les *minkisi* « L'histoire du petit singe » p. 23

Exploration corporelle > signification des postures

Activité 6 Postures et attitudes des *minkisi* « Fortiche fétiche ! » p. 26

Notion clé > objet de protection

Activité 7 Création collective pour la classe « Un fétiche à nous tous ! » p. 30



Activité 5



Activité 6



Activité 7

LEXIQUE p. 32

Objets magiques – Magiciens – Actions surnaturelles – Entité surnaturelle

RÉFÉRENCES DOCUMENTAIRES p. 34

Publications – Audiovisuel

Images supports d'Activité

Découverte de l'Afrique p. 36 à 41

Objets magiques p. 42 à 47

Les *minkisi* p. 48 à 60

Matières et ingrédients p. 61 à 66

Contact p. 67

• Les minkisi p. 48 à 60



• Matières et ingrédients p. 61 à 66



L'ATELIER AU MUSÉE

PRÉSENTATION

L'objectif de cet atelier est de permettre aux enfants de découvrir la notion d'objet magique en Afrique, plus particulièrement dans l'aire culturelle Kongo qui se situe en Afrique centrale (République populaire du Congo, République démocratique du Congo et Angola).

Dans le cadre de l'atelier, l'accent est mis sur les objets magiques Kongo appelés *minkisi* (*nkisi* au singulier), que les magiciens de cette ethnie utilisent pour aider et protéger les membres de leur groupe. En s'inspirant de ces objets, l'enfant est invité à créer son propre objet magique pendant l'atelier.

Note bene: Certaines de ces statues magiques sont hérissées de clous et de lames et sont susceptibles de faire forte impression sur les enfants. Lors des activités préparatoires à la visite, il sera donc bon d'insister sur la dimension protectrice de ces objets afin de désarmer les peurs qu'ils pourraient susciter.



© musée du quai Branly, photo Hughes Dubois

Statuette magique zoomorphe *nkisi nkonde*.

Culture Kongo, Congo.

Bois, verre, métal, cordes.

44 x 96 x 39 cm, 41 435 g

71.1892.70.3



© musée du quai Branly, photo Cyril Zannettacci

À l'école des sorciers, l'élève compose sa propre recette de protection! Constitution d'un objet magique pendant l'atelier – grelots, perles, coquillages...

DÉROULÉ

Cet atelier dure **une heure et demie**. Il se déroule en **deux temps**.

[1] La visite des collections permanentes consiste en la découverte d'objets magiques Kongo – les *minkisi*. Les enfants sont amenés à observer la très grande diversité de formes (statues, sacs, boîtes...) et de matériaux (minéraux, végétaux et animaux) entrant dans la composition de ces objets. Il est alors expliqué que le pouvoir de ces objets ne réside pas dans leur forme mais dans leur charge magique, c'est-à-dire dans l'ensemble des ingrédients que l'on y place, que les Kongo appellent le *bilongo*. Sont aussi évoquées les différentes actions magiques que ces objets peuvent accomplir lorsque le sorcier Kongo, le *nganga*, les emploie au cours d'un rituel.

[2] Au cours de l'atelier proprement dit, les enfants sont invités à créer un objet magique en s'inspirant des sacs de devin observés précédemment. Différents ingrédients (plumes, coquillages, pierre, terre, tissu, feuilles, grelots...) sont mis à leur disposition de façon à ce que chaque enfant puisse inventer la « recette » qui lui correspond. **À l'issue de l'atelier**, chaque enfant emporte avec lui son objet magique et est invité à continuer de le « nourrir » au fil du temps. L'enfant pourra ainsi rouvrir son paquet magique pour y ajouter d'autres éléments qui le séduiront au cours de ses aventures enfantines (cailloux, écorces, coquillages, plumes...). Porteur de souvenirs personnels, l'objet se chargera ainsi petit à petit d'une symbolique intime toujours plus forte.

OBJECTIFS

- Aider les enfants à **intégrer une notion abstraite et complexe** – celle d'objet magique – par la création d'un objet protecteur personnalisé.
- Contribuer à **nourrir la curiosité et enrichir l'univers mental** des enfants au travers de la découverte de l'esthétique et de la symbolique d'une sélection d'objets magiques africains issus des collections du musée.
- Amener les enfants à **remobiliser leurs connaissances générales** autour de la géographie et de la faune africaines et à **acquérir des connaissances spécifiques** sur la culture Kongo.
- Contribuer à **développer la motricité fine** des enfants en les amenant à saisir, assembler, nouer, plier... des éléments de petites et moyennes tailles lors de la fabrication de leurs objets magiques.
- **Stimuler les sensations visuelles et tactiles** des enfants à travers le maniement d'une large gamme de matériaux naturels ou manufacturés.
- Aider les enfants à **exprimer leurs sentiments** et à mettre des mots sur des émotions parfois difficiles à nommer – amour, peur, inquiétude...

LES OBJETS MAGIQUES KONGO

PRÉSENTATION SUCCINCTE À L'USAGE DES ENSEIGNANTS



DÉFINITION > Les *minkisi* (pluriel) sont des objets magiques utilisés par les Kongo dans le cadre de pratiques religieuses. Un *nkisi* (singulier) est une sorte de réceptacle dans lequel se trouve enfermé un esprit puissant soumis à un contrôle humain. L'aide de cet esprit est sollicitée lors de rituels de protection.

Les peuples Kongo sont établis de part et d'autre de l'embouchure du fleuve Congo, à l'ouest de la République du Congo et de la République démocratique du Congo ainsi qu'au nord de l'Angola.

Les *minkisi* sont créés par les magiciens Kongos, les *nganga*. Le *nganga* apprivoise l'esprit contenu dans cet objet magique et peut ainsi lui demander de l'aide pour régler toutes sortes de problèmes, individuels ou collectifs.

Les *minkisi* peuvent revêtir des apparences très diverses: statues de forme animale (singe, chien, ...) ou humaine, ou encore simples contenants (boîtes, sacs, coquilles ou assemblage de feuilles). Parmi ces objets magiques, les «fétiches à clous» sont les plus connus. On désigne ainsi des statues ou des statuettes en bois anthropomorphe ou zoomorphe dont la surface est hérissée de clous et de lames en métal. Il est bon de ne pas oublier que, même lorsque ces objets magiques semblent revêtir une apparence menaçante, ils n'en sont pas moins détenteurs d'un pouvoir bénéfique pour celui qui en maîtrise l'utilisation. Chacun de ces clous, chacune de ces lames, est en fait enfoncé dans la statuette pour réveiller l'esprit qui s'y trouve au moment où une demande lui est adressée.



© musée du quai Branly, photo Thierry Ollivier, Michel Urtado Germain



© musée du quai Branly, photo Patrick Gries, Valérie Torre

Statuette magique zoomorphe *nkisi nkonde*. Culture Kongo, Congo. Bois, verre, plumes, pigment d'ocre et kaolin, fibres végétales. 45,5 x 13 x 17,5 cm, 437 g
71.1892.52.5

Statuette magique anthropomorphe *nkisi*. Culture Kongo, Congo. Bois, verre, matériaux organiques, résine. 29,5 x 8,9 x 7 cm, 352 g
71.1892.52.17

La forme de l'objet magique n'est pas ce qui lui donne son pouvoir magique. C'est la présence sur l'objet de différents ingrédients qui le rend puissant et efficace. Cette charge magique, appelée *bilongo*, est composée d'éléments hétérogènes. On y trouve ainsi à la fois des éléments naturels d'origine minérale (terre, pierres), d'origine végétale (feuilles, mousse, graines, bois, écorce), des éléments prélevés sur les animaux (cornes d'antilopes, défenses, coquilles d'escargot, dents de félin, cuir, pelage, griffes, os, plumes...) et des éléments manufacturés (verre, métal, tissu, poterie). Ces objets magiques constituent en quelque sorte des «recettes magiques», chacun des ingrédients qu'ils contiennent étant porteur de sens et de puissance.

Les *minkisi* peuvent avoir toutes sortes de fonctions. Ils peuvent avoir une fonction thérapeutique et être employés pour protéger une personne des maladies ou la soigner. Les *minkisi* sont aussi utilisés pour identifier et punir les criminels et les sorciers malfaisants. Ou bien encore, il arrive aux chasseurs de demander à l'esprit d'un *nkisi* de favoriser la chasse et de les protéger pendant cette dangereuse activité.

Note bene: Classé par thème (Objets magiques, Magicien, Action surnaturelle, Entité surnaturelle), le [lexique p.30](#) récapitule et définit simplement les termes et notions abordés avec les élèves.



© musée du quai Branly, photo Thierry Ollivier, Michel Urtado

Sac magique d'un devin et son contenu.

Culture Hoyo, Angola.

Pattes (poule), crâne (oiseau), cornes, sabots, coquillages, pinces (crabe), pierres, terre cuite, graines, noix, kaolin, fibres végétales, coton.

34,5 x 113 x 38 cm, 2030 g, 71.1934.28.9

EN CLASSE AVANT L'ATELIER

REPÈRES GÉOGRAPHIQUES > DÉCOUVERTE DE L'AFRIQUE

Au musée du quai Branly, **chacune des zones de présentation du plateau des collections permet de découvrir des objets issus de l'un des continents – Afrique, Asie, Océanie et Amériques, les objets d'Europe n'étant pas représentés dans ce musée.**

En préparation de l'atelier, l'activité proposée ci-après permet d'opérer un premier zoom géographique du globe au continent africain. Les élèves sont ici invités à caractériser de façon très élémentaire le continent dans lequel s'inscrit la culture qui a inspiré l'atelier auquel ils vont prochainement participer. Ce n'est effectivement pas par la diversité humaine mais bien par la diversité des animaux et des paysages que les enfants commencent par enrichir leur regard sur le monde. C'est donc dans des bribes de représentations déjà connues des élèves que nous tentons de faire prendre place l'objet et la notion au cœur de l'atelier.

Activité 1 Découverte de l'Afrique

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE > Aider les élèves à accéder à une représentation de cet autre territoire auquel renvoie l'atelier, en s'appuyant sur la présentation de cartes géographiques et d'images d'animaux et de paysages africains.

Cliquez pour
aller aux
annexes



MATÉRIEL > Un globe terrestre (à défaut, une carte du monde) et un jeu d'images d'Afrique présent en annexe représentant des animaux et des milieux caractéristiques du continent.

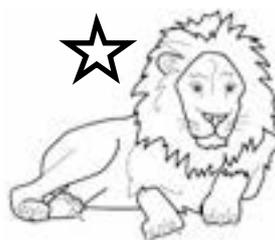
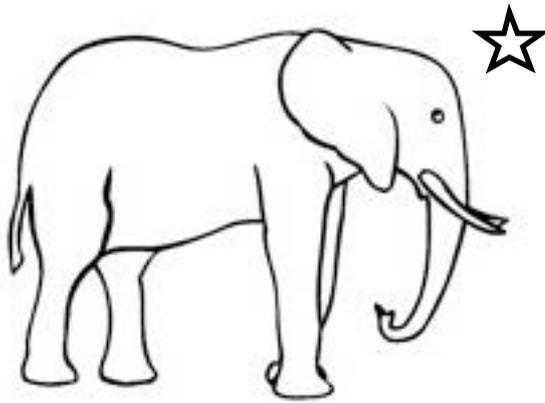
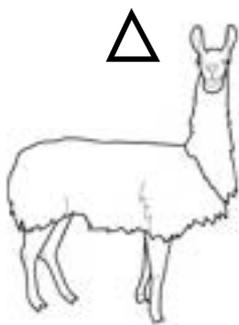
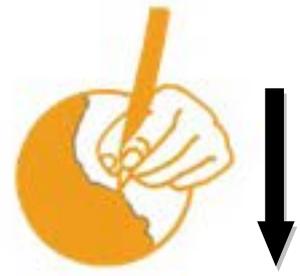


CONSIGNE > Activité collective puis individuelle

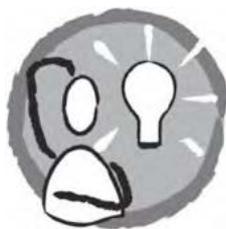
Après un premier temps **d'observation collective** et d'échange autour de cartes et de photographies, les élèves pourront s'appropriier librement la **fiche-élève** de la page suivante.

Ils pourront par exemple colorier l'Afrique sur la carte du monde, colorier les animaux de la même couleur que le continent ou de façon plus réaliste en s'inspirant des photos, relier les animaux au continent où ils vivent...





NOTION CLÉ > « QU'EST-CE QU'UN OBJET MAGIQUE ? »



OBJECTIF PÉDAGOGIQUE > Il existe une très grande diversité d'objets à caractère magique. Dans le cadre de cet atelier, nous nous concentrerons plutôt sur les objets de protection. Pour préparer la visite au musée, les **notions de magie et de protection** pourront donc être abordées en classe, par le jeu et par l'échange.

Activité 2 Pour les plus petits: les doudous protecteurs « La fête des doudous »

MATÉRIEL > Les doudous que les élèves ont chez eux et qu'ils ont apporté à l'école pour cette première activité, ainsi que des photocopies de la fiche élève pour faire les portraits de doudous.

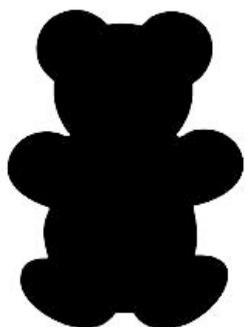


CONSIGNE > Activité collective

Pour les plus petits, le doudou est l'objet de protection par excellence. Il peut sembler pertinent de commencer à aborder le thème de la protection personnelle par le biais de ces objets si familiers aux enfants et si chers à leurs cœurs. Ces objets apportent réconfort et protection aux petits.

Grâce à eux, ils se sentent moins seuls et plus forts. Leur présence aide les petits à apaiser leur peur, leur tristesse et même leur douleur.

Parler du doudou en classe peut aider les enfants à mettre des mots sur les peurs que leur doudou les aide à affronter: c'est une première étape dans la compréhension de ce qu'est un objet protecteur.



“Les doudous n'ont généralement pas le droit de rentrer dans la salle de classe mais exceptionnellement tu peux l'amener à l'école.

Profite de ce moment de fête pour faire découvrir l'univers de la classe à ton doudou et pour rencontrer les doudous de tes copains.

En souvenir de ce jour de fête, réalise un portrait de ton doudou. Dessin ou peinture...?”

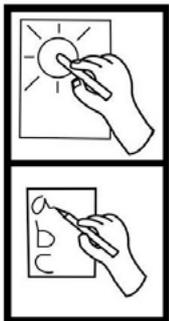
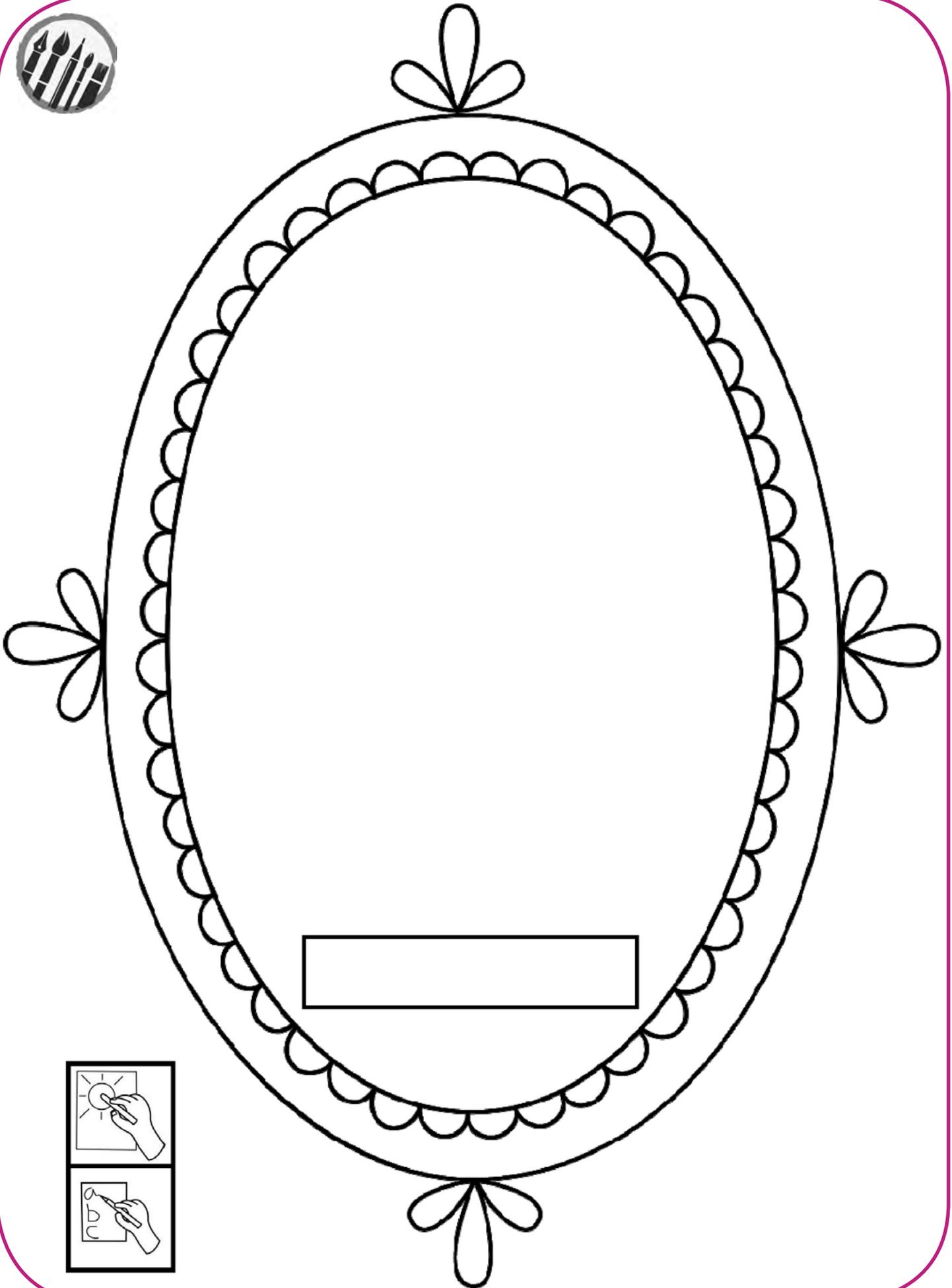


PROLONGEMENTS > Cette **galerie de portraits** pourra ensuite être accrochée dans la classe pour aider les enfants à s'approprier leur lieu de vie et contribuer

à y ancrer une atmosphère protectrice et familière.

L'enseignant peut aussi choisir de photographier tous les enfants avec leurs doudous pour une **photo de classe** un peu spéciale en mémoire de ce jour extraordinaire.





Activité 3 Pour les plus grands: talismans, amulettes, grigris... « Objet mystère »



MATÉRIEL > Les photographies des objets protecteurs ci-après sont présentés en grand format en annexe de ce document. Les deux pages suivantes présentent en détail ces différents objets, **cliquez ici pour un accès direct à la consigne détaillée.**

Toutes les cultures du monde ont attribué à des objets et figures spécifiques le pouvoir d'assurer la protection des individus, du clan, du groupe face à la maladie, le mauvais sort et toute autre forme d'irruption potentielle d'une réalité menaçante. En voici rappelés quelques-uns en préparation de l'activité suivante.



© musée du quai Branly

Crucifix et médailles de protection représentant des figures de personnages saints

Symbole par excellence de la religion chrétienne, le crucifix est censé protéger contre les forces du mal. De nombreux chrétiens portent ce symbole en pendentif ou l'accrochent au mur de leur maison. Des médailles à l'effigie de personnages saints sont également utilisées par les croyants à des fins protectrices: l'Enfant Jésus, la Vierge Marie ou encore Saint Christophe (protection des voyageurs).

Crucifix. Brésil, Amérique du Sud.
Terre cuite vernissée façonnée à la main.
27,7 x 14,5 x 4,4 cm, 480 g, 71.1955.39.8



© musée du quai Branly

La main de Fatma (main de Fatima ou *Khamsa*)

La main de Fatma, appelée aussi main de Fatima ou *Khamsa*, est une amulette de protection en forme de main ouverte. Très fréquente en Afrique du Nord, la main de Fatma est un symbole magique antérieur à l'Islam. La main grande ouverte est une protection magique qui arrête le mauvais œil.

Khamsa. Égypte, Afrique.
Cuivre jaune, faïence bleue, verre.
49 x 18 x 1,2 cm, 180 g, 71.1993.29.10



Bibliothèque nationale russe de Saint-Pétersbourg

L'étoile de David

L'étoile de David (ou «bouclier de David») est constituée de deux triangles formant une étoile à six branches que l'on appelle également hexagramme. L'étoile de David est à l'origine un symbole magique représenté sur les amulettes utilisées pour se protéger de la fièvre et d'autres maladies. Son appellation «bouclier de David» lui a d'ailleurs été donnée en vertu de ses présumés pouvoirs protecteurs. L'étoile de David est aujourd'hui le symbole du judaïsme et elle est connue comme étant l'étoile du peuple juif.

Page de couverture du Codex de Léningrad.
Manuscrit copié en 1008, conservé à la Bibliothèque nationale russe de Saint-Pétersbourg.



© musée du quai Branly

L'œil bleu (ou *Nazar boncuk*)

Le *Nazar boncuk* est une amulette orientale en forme d'œil, généralement fabriquée en pâte de verre et teintée en bleu. Le *Nazar boncuk* sert à repousser le mauvais œil, protégeant ainsi la personne et ses biens. On le trouve suspendu au-dessus des portes d'entrée, sur les murs des maisons, sur les vêtements des bébés, dans les voitures... Si un «œil» se brise, c'est qu'il a joué son rôle, il a «repoussé le mal». Il faut alors le remplacer par un nouveau.

Porte-clé amulette figurant un œil. Liban, Asie.

Verre, métal.

11,5 x 2,5 x 2,2 cm, 14 g, 71.1972.49.138



© musée du quai Branly

Attrape-rêves

Dans les cultures amérindiennes, un attrape-rêve est composé d'un anneau, généralement en saule et d'un filet lâche. Ses décorations sont différentes pour chaque capteur de rêves: perles, plumes... Le capteur de rêve est censé empêcher les mauvais rêves d'envahir le sommeil de son détenteur. Agissant comme un filtre, il conserve les belles images de la nuit et brûle les mauvais rêves aux premières lueurs du jour. On l'accroche sur le bord de la fenêtre, là où le soleil se lève, afin que la lumière du jour puisse détruire les mauvais rêves qui sont restés piégés dans le filet.

Attrape-rêves. Culture Cree, Canada, Amérique du Nord.

Verroterie, fibre végétale.

14,8 x 7 x 0,7 cm, 36 g, 71.1931.44.58



© musée du quai Branly

Écharpe de félicité (ou *khata* ou *khadags*)

Dans la culture bouddhiste tibétaine, l'écharpe de félicité est symbole de courtoisie et de bénédiction. Signe de civilité, elle est à la fois geste d'offrande, d'accueil et d'échange courtois. Elle s'offre généralement lors de cérémonies, grandes ou petites, publiques ou familiales. Elle symbolise la pureté, la bienveillance, le bon présage et la compassion. Blanche au Tibet, symbole du cœur pur du donateur, elle peut aussi être jaune or. En Mongolie, les *khadags* sont souvent bleus, symboles du ciel.

Écharpe de félicité. Culture tibétaine, Chine, Asie.

Soie brochée. 17 x 11,5 x 1,5 cm, 17 g, 71.1931.57.91



CONSIGNE > enquête individuelle « Objet mystère »

Talisman, amulette, grigri... Autant de mots pour désigner les objets bénéfiques et un peu mystérieux que nous gardons comme des trésors pour nous apporter chance et bonheur. En enquêtant sur les objets de protection de leurs proches, les élèves seront amenés à mieux comprendre les ressorts intimes et le soin particulier intervenant dans le maniement de ces objets.

À partir d'un questionnaire simple, chaque enfant doit essayer d'identifier chez lui des objets à caractère protecteur: trèfle à quatre feuilles, fer à cheval, patte de lapin, capteur de rêve, main de Fatma, médaille de personnage saint de la religion chrétienne, crucifix, eau bénite, étoile de David, œil bleu, croix de vie égyptienne ou tout autre objet fétiche.

« Transforme-toi en détective et interroge tes proches:

*« Qu'est-ce qu'un porte-bonheur ? À quoi ça ressemble ? Et où le garde-t-on... ? »
Demande leur ensuite s'ils ont à la maison un objet protecteur et pose leur quelques questions sur cet objet:*

« De quel endroit / pays vient-il ? À qui appartient-il ?

A-t-il été fabriqué, donné, acheté ? Par qui ?

À quoi sert-il ? Comment s'en sert-on ?

Fonctionne-t-il tout le temps ou faut-il faire

quelque chose de spécial pour qu'il marche ?

Doit-on dire quelque chose de particulier pour l'activer ? »

Pour présenter aux autres les résultats de ton enquête, demande l'autorisation à tes parents d'apporter à l'école cet objet protecteur.

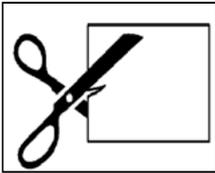
Prépare une « Page d'indices » en découpant et collant les vignettes qui permettent le mieux de faire comprendre quel est cet objet magique et quel est son usage.

Tu peux aussi dessiner des indices si tu préfères. Présente cette page à la classe et répond à toutes les questions que tes camarades auront envie de te poser pour deviner quel est l'objet protecteur que tu as apporté. Après quelques minutes d'échange, montre-leur ton objet et raconte-leur son histoire. »



PROLONGEMENTS > En complément de la page devinette, de grands dessins des différents talismans apportés pourraient être réalisés (à défaut, des photographies).

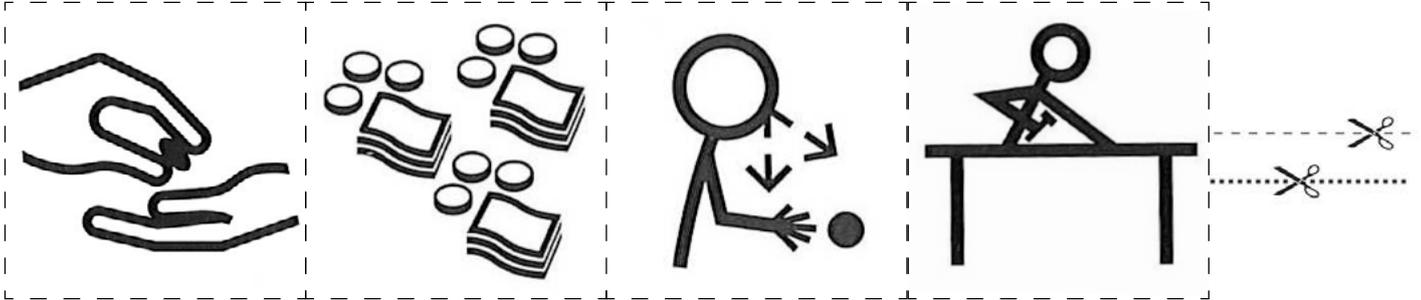
Cette série de représentations d'amulettes pourrait permettre de constituer un « livre de magie » pour la classe ou un petit musée des objets protecteurs. De courtes phrases exprimant les désirs des élèves pour une année de classe réussie pourraient être rédigées et collectées pour venir s'intercaler entre les images.



[1/2]

L'objet porte-bonheur que j'apporte à l'école...

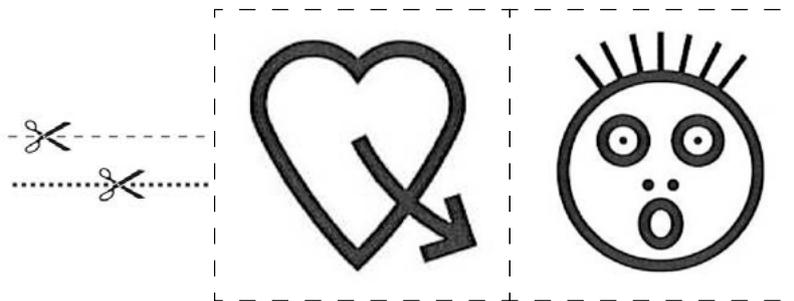
A-t-il été donné, acheté, trouvé, fabriqué...?



On s'en sert...

Parce qu'on veut quelque chose ?

Parce qu'on a peur de quelque chose ?

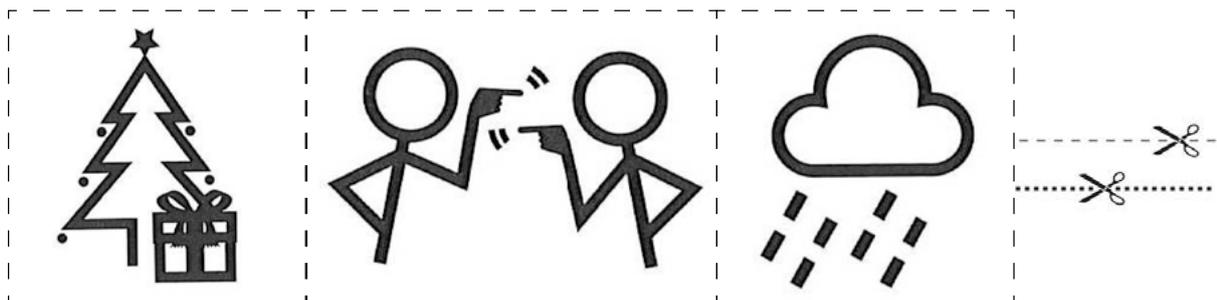


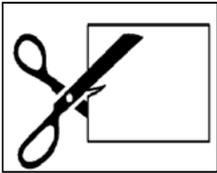
On l'utilise surtout...

À certains moments de l'année, pendant des fêtes ?

Quand il y a eu des disputes, des querelles ?

Quand on veut faire changer la météo ?

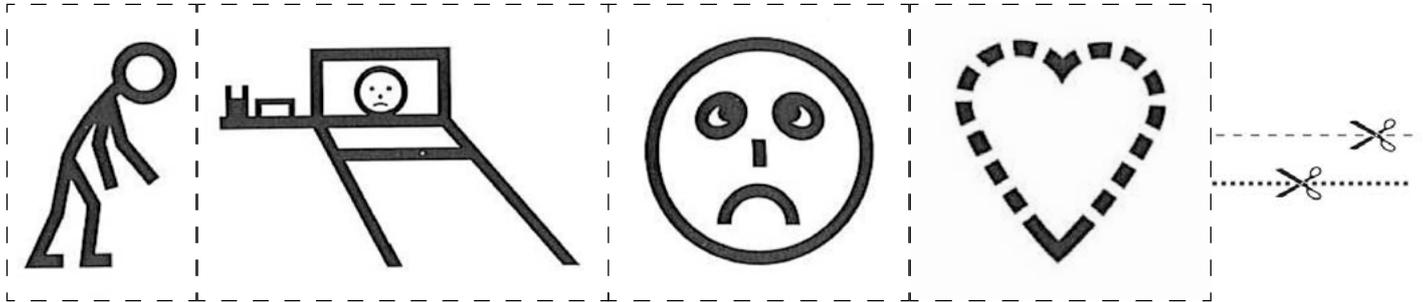




[2/2]

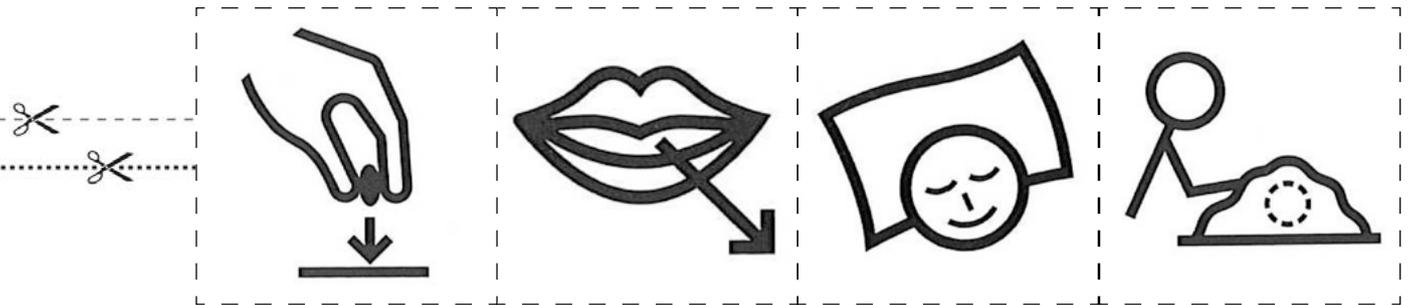
Ou bien, quand...

On est fatigué ? Malade ? Triste ? On a un chagrin d'amour ?



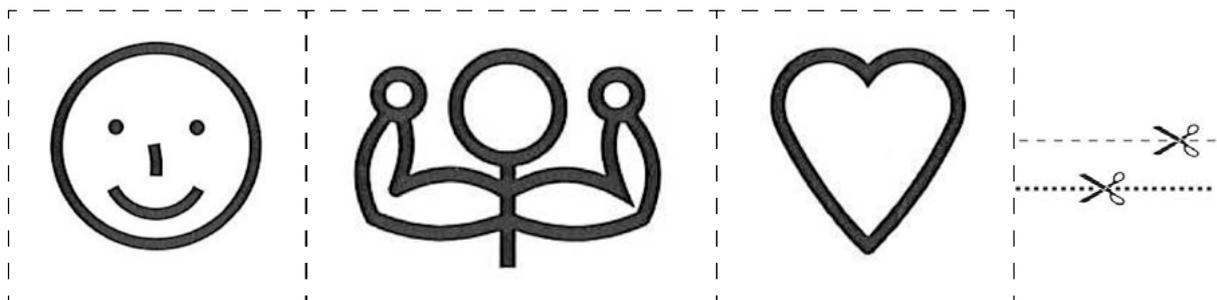
Pour qu'il marche, il faut...

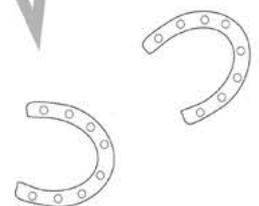
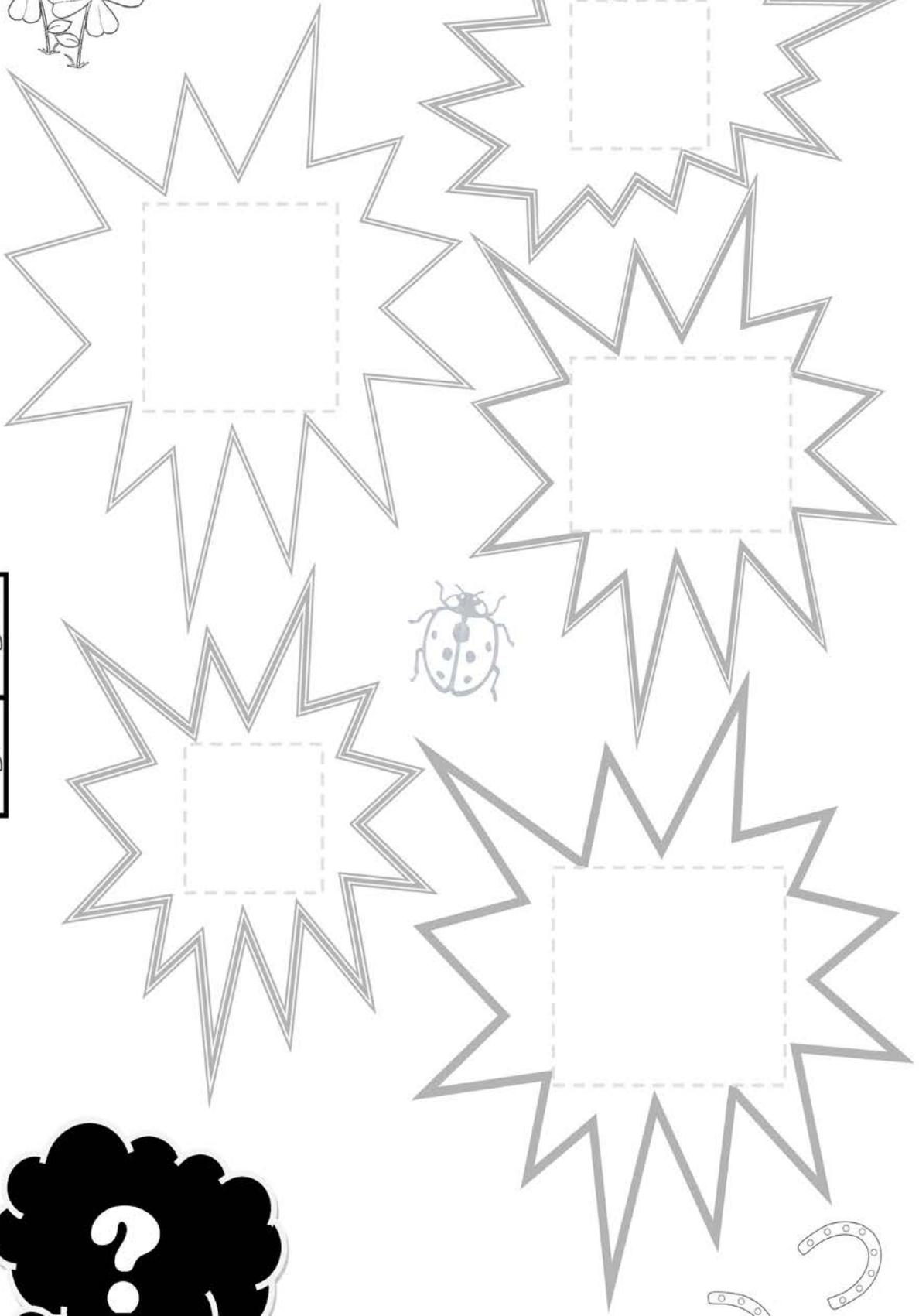
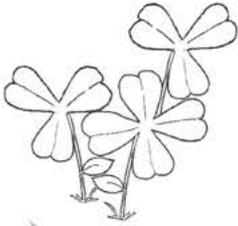
Le poser à un certain endroit ? Dire une formule magique ?
Dormir avec ? Le cacher quelque part ?



Grâce à cet objet de protection...

On se sent rassuré ? On se sent plus fort ?
On a le cœur content ?



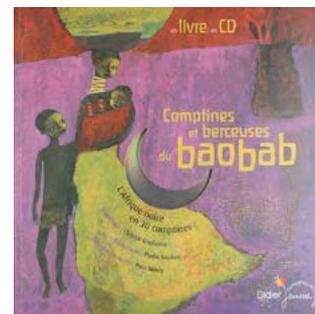


Activité 4 Musique et société « Chansons du Congo »

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE > Par la découverte de musiques d'Afrique centrale, les enfants peuvent enrichir leur univers musical et entrer en contact avec un autre aspect de cette culture. La première chanson en particulier porte sur l'invocation d'esprits pour attirer la bonne fortune.



RESSOURCES > Chansons extraites du livre-CD *Comptines et berceuses du Baobab - L'Afrique noire en 30 comptines* de Chantal Grosliéziat, Elodie Nouhen, Paul Mindy, Xavier Desandre-Navarre, Jean-Christophe Hoarau, aux **éditions Didier Jeunesse**.



IMMERSION MUSICALE COLLECTIVE

Uéle moliba makasi > Cette chanson en langue lingala est originaire du Congo. Elle est issue d'un conte. Les pêcheurs n'attrapent plus de poissons dans le fleuve. Ils supplient les esprits du fleuve d'être généreux en chantant cette chanson.

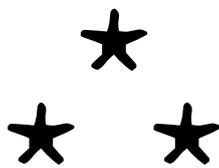
Ils louent la force de leur chef Benguela qui est capable de diriger la barque même quand le courant est très fort. Le rythme rappelle les coups de pagaie des rameurs en pirogue et lorsque les enfants la chantent, ils se balancent en imitant les pêcheurs.

Olélé olélé moliba makasi (bis)	Olala, le courant est très fort
Luka! Luka!	Ramez! Ramez!
mboka na yé (bis)	Son pays,
Mboka mboka Kasai.	Son pays, c'est le Kasai
Eeo ee eeo Benguela aya! (bis)	Ohé, que vienne Benguela (prénom)!
Oya oya	Viens! Viens!
Yakara a	Le courageux
Oya oya	Viens! Viens!
Konguidja a	Le généreux
Oya oya.	Viens! Viens!

Wà wà wà wà > Cette chanson est une berceuse en langue kikongo, chantée au Congo. Elle évoque les enfants orphelins. Elle demande aux familles de soutenir les enfants qui n'ont plus de parents.

Wà wà wà wà	Doux doux doux doux
Eh! mwanà ndila (bis)	Ne pleure pas mon enfant
Yambula bidilu bya kumamanda bi byo	Ne pleure pas ta mère
Bi yana bybélu	Tu vas avoir de la fièvre
Yambula bidilu bya kutatanda bi byo	Ne pleure pas ton père
Bi yana tiya é é	Tu vas avoir de la température
Mwanà ulémbolo na tata	L'enfant arraché à son père
Tala lusambulwàlélé	Voilà quelle est sa prière
Mwanà wakondà tata mamanda	L'enfant qui a perdu père et mère
Talà bansungì tatobo	Vous, ses proches, prenez soin de lui.





EN CLASSE APRÈS L'ATELIER

Les activités pouvant être réalisées après l'atelier sont l'occasion de faire remonter le souvenir de la visite et, surtout, de réinvestir plus librement les nouvelles conceptions abordées au musée.

La première activité permet de renouer en douceur avec le souvenir des objets vus au musée; la seconde donne aux élèves l'occasion de passer de l'observation à l'incorporation en jouant à adopter certaines des postures des statuette vues au musée; enfin, la dernière activité permet à la classe de sceller le souvenir de sa visite autour de la confection d'un objet collectif inspiré des objets protecteurs Kongo.

RETOUR SUR LES *MINKISI* > FORMES, MATIÈRES ET COULEURS

Activité 5 Retour sur les *minkisi* « L'histoire du petit singe »

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE > Reprendre en douceur contact avec les objets vus au musée, leur apparence générale, leur usage, la diversité de leurs formes, leurs composantes, leurs couleurs, leurs matériaux... Renouer avec la dimension symbolique de ces objets: formes, postures, matériaux et couleurs signifient « quelque chose ».

MATÉRIEL > Les photographies des *minkisi* reproduites dans les annexes, les textes suivants et pour accompagner le coloriage les chansons extraites du livre-CD *Comptines et berceuses du Baobab - L'Afrique noire en 30 comptines*, aux **éditions Didier Jeunesse**.



CONSIGNE > Activité individuelle: observation, coloriage et conte

[1/2] Dans un premier temps, **les élèves sont invités à observer plusieurs photographies de *minkisi***. Une série de questions les guidera, attirant leur attention sur le sujet, la posture, les matériaux et les couleurs. À partir des indices collectés, les élèves sont invités à imaginer ensemble l'histoire et l'usage des statuette protectrices observées:

“ [SUJET] *Que représente la statuette ? Un homme ? Un animal ? Si c'est un animal, lequel ?* [POSTURE] *Comment la statue se tient-elle ? Dans quelle position tient-elle ses bras, ses mains, ses jambes ?* [MATÉRIEAUX] *De quoi se compose la statue ? Y a-t-il du bois ? Du verre ? Des plumes ? Du métal ? Une cordelette ?* [COULEURS] *Y a-t-il différentes couleurs sur la statue ? Du noir ? Du rouge ? Du blanc ? Y a-t-il d'autres détails qui attirent votre attention ?... ”*

“ [USAGE] *De quoi cette statue protège-t-elle ? De la maladie ? Des gens jaloux ? De la malchance ? Cette statue sert-elle à rétablir la justice quand une personne a subi une attaque d'une autre personne ? Cette statuette a-t-elle à votre avis beaucoup servi ?... ”*



[2/2] **Dans un second temps, les élèves sont invités à se pencher sur le « cas » de la statuette *nkisi* représentant un petit singe.** La lecture de deux petits textes pourra être faite aux élèves avant qu'il ne leur soit donné un temps pour colorier la page suivante, au son des chansons entendues avant la visite au musée et des autres chansons composant l'album cité en référence.

“Personnage intrigant, avec son toupet hirsute sur la tête, ce petit animal a l'apparence d'un singe. Sculpté dans le bois, il est représenté debout, posé sur un socle. Sa tête est surmontée d'un bouquet de plumes noires. Bras repliés, il est en train de porter un objet à sa bouche – un fruit. Entre ses avant-bras, au niveau du ventre, un empatement résineux forme une petite boîte circulaire fermée par un miroir. Il s'agit d'un réceptacle destiné à contenir diverses matières organiques – des feuilles, de la terre, du sang...”



© musée du quai Branly, photo Thierry Ollivier, Michel Urtado

Le petit singe semble être à la fois le maître et le gardien de ce trésor. Au bas de la statuette, les pattes de l'animal sont attachées par une cordelette. Des pigments noirs, blancs et rouges colorent la figurine. Le haut du corps est recouvert de blanc. Au-dessus de la bouche, le visage et le crâne sont noircis. Les yeux sont entourés de rouge.”

Statuette magique zoomorphe *nkisi nkonde*. Culture Kongo, Congo.
Bois, verre, plumes, pigment dont ocre et kaolin, fibres végétales.
45,5 x 13 x 17,5 cm, 437 g, 71.1892.52.5

“Ce petit singe...”

A-t-il de grandes plumes noires pour faire peur à ses ennemis ?

A-t-il de grandes plumes noires pour avoir le pouvoir d'un grand oiseau d'Afrique ?

Mange-t-il un fruit pour prendre des forces et mieux aider le magicien africain ?

A-t-il les yeux entourés de rouge comme le sang pour impressionner des adversaires ? A-t-il le visage noir pour disparaître dans la nuit ?

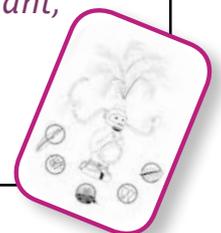
A-t-il le corps blanc comme des os pour parler avec les ancêtres ?

Quels ingrédients magiques porte-t-il dans le petit cercle vitré qu'il tient sur son ventre ? Des plumes, encore ? Des graines ? Des feuilles d'arbre ? Des poils ? Des dents ? Du sang ? Des petits bouts de tissus tressés ? Un peu de la terre du sol d'Afrique... ?

Est-ce d'avoir tous ces trésors sur son nombril qui le fait rayonner si fort ?

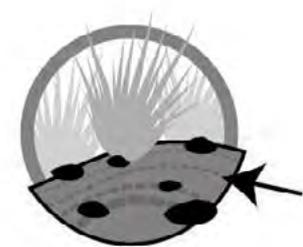
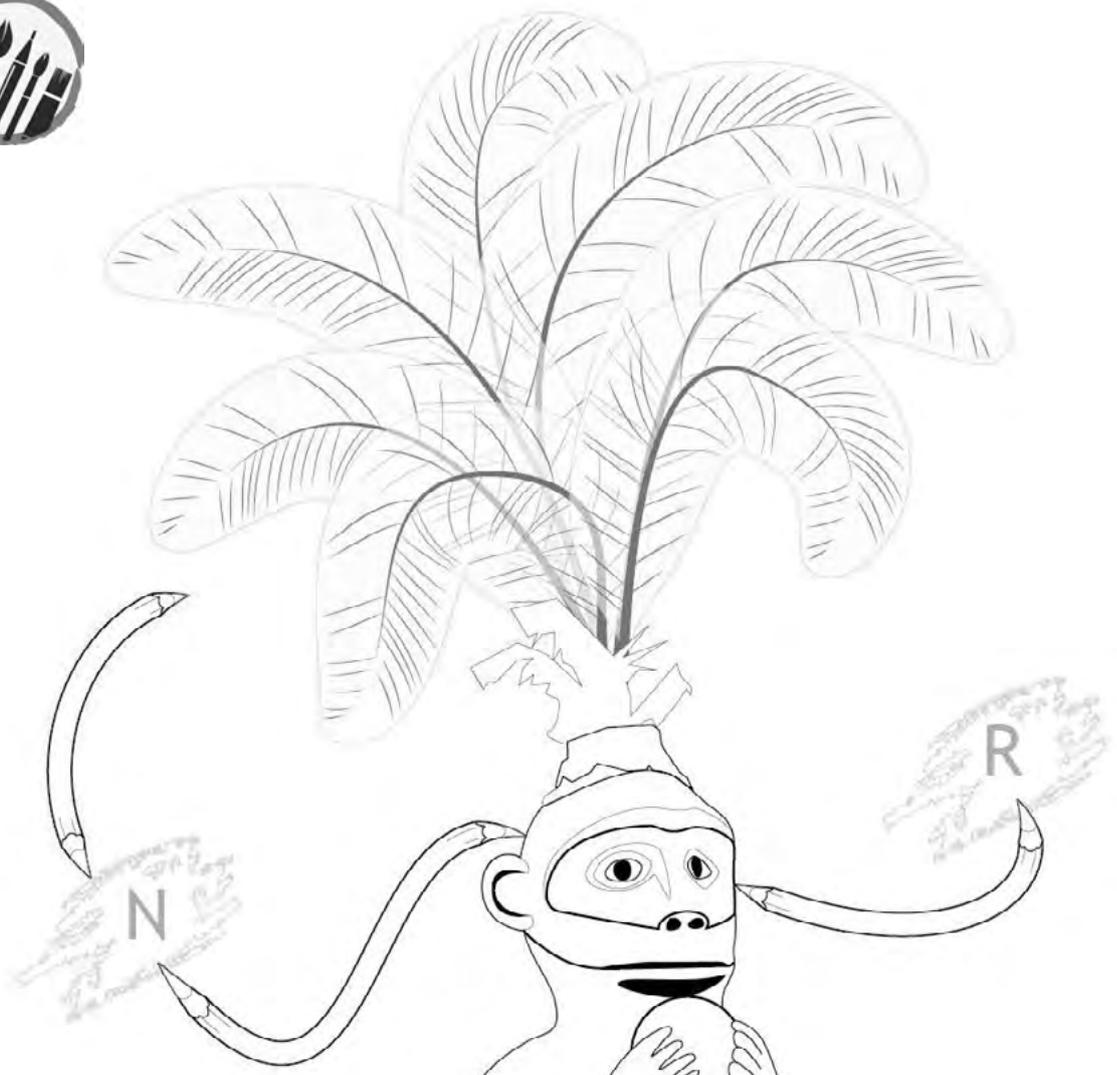
Ses pieds sont-ils attachés pour qu'il ne puisse pas s'enfuir et qu'il reste auprès du sorcier à l'aider ? Cette cordelette est-elle comme un lien, un lien puissant, avec le monde invisible de la magie ?

Qui est ce petit singe qui aide le sorcier ?”





illustrations: cecile8guillaume@gmail.com



Activité 6 Postures et attitudes des *minkisi* « Fortiche fétiche ! »

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE > Les attitudes des *minkisi* sont très variées. Leurs gestes ont tous une signification précise. En classe ou dans une salle de motricité, l'imitation des gestes Kongo par les enfants leur permettra d'explorer ces attitudes corporelles ainsi que de travailler la motricité et l'expressivité.

Accès direct à la consigne en cliquant [ici](#).

MATÉRIEL > Les photographies des *minkisi* ci-après sont en grand format en annexe de ce document.



Certaines grandes statues *minkisi* sont appelées *minkisi nkondi* ou *minkondi*. *Nkondi* (pluriel) vient du mot *konda* qui signifie « chasser seul », et en particulier la nuit, **pour lutter contre les sorciers et les criminels.**

Les statues *minkondi* ont souvent **un aspect très agressif, en rapport avec leur puissance et leur rôle actif** dans la traque contre la sorcellerie et les individus ayant pu nuire à la communauté. Malgré cet aspect impressionnant, les *minkondi* sont **des objets positifs**. Ils sont utilisés comme **médiateurs avec les forces surnaturelles** interpellées par le sorcier Kongo pour protéger la société.



Statuette magique zoomorphe *nkisi nkonde*. Culture Kongo, Congo. Bois, verre, métal, cordes. 44 x 96 x 39 cm, 41 435 g, 71.1892.70.3

© musée du quai Branly, photo Hughes Dubois

Au premier regard, cet objet est assez déroutant...

Il s'agit d'une statue de chien hérissée de clous. Sa langue pendante rappelle le geste du sorcier léchant le clou, la lame ou la pointe de fer qu'il s'apprête à planter dans la statuette pour réveiller l'esprit qui s'y trouve. Le chien remplit le rôle de chasseur d'esprits.



© musée du quai Branly, photo Patrick Gries et Bruno Descoings

Cet homme se tient debout, les mains sur les hanches. Sa bouche est ouverte comme s'il voulait crier. Il semble fort et puissant.

Ce geste est appelé *ntelamono ye pakala* ce qui signifie en kikongo « prêt à se battre ». Cette attitude dénote l'agressivité et montre que le fétiche défendra son propriétaire s'il est en danger.

Statuette magique *nkisi nkonde*.

Maître de la Rivière Chiloango, Culture Vili, Congo.

Bois, métal, tôle émaillée, résine, cordelette

de fibres végétales, pigments, autres matières organiques.

110 x 50 x 32 cm, 18500 g

73.1963.0.175



© musée du quai Branly

Cet homme se tient debout. Sa main droite est levée. Sa main gauche est posée sur sa hanche.

Cette attitude forte est appelée *telama iwinbanganga*. Elle incarne l'autorité absolue. Elle est donc signe de grande puissance.

Statuette magique anthropomorphe *nkisi nkonde*.

Culture Kongo, Congo.

Bois, textile, clous.

69 x 30 x 24,5 cm, 4622 g

71.1929.14.904



CONSIGNE > Expression corporelle, jeu collectif
« Fortiche fétiche ! »

Dans un premier temps, les élèves sont invités à observer plusieurs photographies de *minkisi* dans les trois attitudes présentées ci-avant. La connaissance de ces trois postures est nécessaire à la mise en place du jeu collectif.

Ensuite, le jeu en lui-même...

Deux espaces: l'espace du sorcier et l'espace du village.

Un maître du jeu: le sorcier.

Au début du jeu, tous les élèves-joueurs sont dans l'espace du sorcier. Les joueurs sont immobiles... ce sont des statues fétiches!

Au signal donné par le sorcier (cf. déroulé en page suivante), **les élèves miment la posture indiquée...** sous peine de se retrouver attrapés par un esprit et de quitter le jeu!



À chaque appel, les élèves qui n'ont pas pris la bonne attitude sortent donc de l'espace du sorcier et regagnent l'espace du village.

Si tous les élèves encore en jeu ont pris la bonne attitude, c'est au meneur de faire sortir de l'espace du sorcier les n élèves (à déterminer selon la taille du groupe et la durée de jeu souhaitée) les moins « impressionnants » en les pointant silencieusement du doigt.

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus que le sorcier et un fétiche. Tous les villageois forment alors cercle autour d'eux pour remercier le sorcier et sa statuette magique de la protection qu'ils leur offrent !

PROLONGEMENTS > À la suite du jeu, les élèves peuvent être invités à inventer d'autres postures susceptibles d'impressionner les esprits, puis à leur trouver un nom. Ils peuvent aussi être invités à imiter un animal dans une posture menaçante – lion, singe, éléphant...

Les élèves devront être capables de décrire chacune de ces postures. Cette palette pourra enrichir le jeu de nouvelles figures et le compliquer ainsi peu à peu.



*“Y aurait-il dans le village de mauvais esprits,
de méchants sorciers ou des personnes désagréables?
Transforme-toi pour aider le sorcier et faire fuir les esprits...
Mais ne te trompe pas et tâche d’être vraiment impressionnant,
sinon, tu perdras ta place de **statuette fétiche** auprès du sorcier!”*

Lorsque le sorcier-maître du jeu dit:

“ POUR FAIRE FUIR LES ESPRITS, J’APPELLE LE ...



... CHIEN! ”

*> Débusque ces indésirables en faisant
comme les chiens magiques du Congo!*

*Mets-toi à quatre pattes et renifle avec
attention pour débusquer les sorciers
ou les esprits malfaisants...*

*N’hésite pas grogner, gronder,
aboyer pour lancer l’alerte!*



... CHEF! ”

*> Montre aux sorciers
que tu n’as pas peur d’eux
en levant ta main droite et en posant
ta main gauche sur ta hanche.*

*Cette attitude forte
dite “telama iwinbanganga”
démontre l’autorité absolue.*



... GUERRIER! ”

*> Montre que tu es prêt à te battre!
Mains sur les hanches,
jambes fléchies écartées:
rien ne pourra te faire tomber...*

*Cette posture est appelée
“ntelamono ye pakala”,
“prêt à se battre” en kikongo.*

Les fétiches qui doivent sortir sortent. Le sorcier prononce « Chut! »

Les élèves s’immobilisent, sinon ils sont sortis du jeu!

Le sorcier lance de nouveau son appel...

Activité 7 Création collective pour la classe « Un fétiche à nous tous ! »

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE > Les matériaux et les objets intervenant dans la composition des charges magiques des *minkisi* et dans la constitution des *minkisi* eux-mêmes sont très variés. Tous ces éléments sont chargés de sens et donnent du pouvoir à l'objet. En créant pour la classe un objet magique, les enfants sont invités à formuler leurs souhaits pour la classe et à se sentir encore plus partie prenante de la vie de classe.

MATÉRIEL > Les photographies des *bilongo* ci-après sont en grand format en annexe de ce document.



En Afrique centrale, les matières et les couleurs utilisées pour créer un *bilongo* - ou charge magique - ont une signification. Le *nganga* les combine en fonction de l'effet recherché: il crée une « recette magique » adaptée au problème à résoudre.

Ainsi, chez les Kongo:

La **coquille d'escargot** est un symbole de **protection**.

Les **crocs** et les **griffes** sont liés à la **force** et la **puissance**.

Les **coquillages cauris** appellent la **chance** et la **richesse**.



© musée du quai Branly, photo Hughes Dubois

Les **feuilles** arrêtent les **maladies**.

Les **arachides** démasquent les **voleurs**.

Le **kaolin** (blanc) est signe de **clairvoyance**.

Le **charbon** (noir) arrête la **sorcellerie**.

Sac magique. Culture Hoyo, Angola.

Pattes (poule), crâne (oiseau), cornes, sabots, coquillages, pinces (crabe), pierres, terre cuite, graines, noix, kaolin, fibres végétales, coton. 34,5 x 113 x 38 cm, 2030 g, 71.1934.28.9



© musée du quai Branly, photo Patrick Gries et Bruno Descoings

Cet objet magique est constitué d'une accumulation de matériaux divers qui composent une charge magique. Il illustre parfaitement bien la notion de « recette magique » faite d'ingrédients choisis avec soin par le *nganga*.

Objet magique. Culture Bakouni, Congo. Coquillage, miroir, plumes, fibres végétales. 51 x 35 x 13 cm, 570 g, 71.1899.62.25



© musée du quai Branly

Cette statuette anthropomorphe est intéressante car, en plus des charges *bilongo* placées sur le ventre et la tête, elle présente une accumulation de matériaux très divers.

Statuette magique anthropomorphe *bumba ma zi* (celui qui procure les richesses). Culture Woyo, Angola. Bois, coton, coquillage, corne, métal, miroir, coquille d'escargot, graines, noix, fruits, pigments. 38,7 x 27,2 x 30 cm, 2569 g, 71.1934.28.13



CONSIGNE > Atelier collectif « Un fétiche à nous tous ! »

Avant l'atelier, les enfants ont pu apporter très exceptionnellement leur doudou en classe ou un fétiche de leur maison. Doudous et fétiches sont rentrés pour de bon à la maison maintenant. À travers cette activité, il est question désormais de créer un fétiche commun qui restera dans la classe et veillera sur elle.

À l'occasion d'une promenade dans la nature ou dans un parc, une collecte de matières sera organisée sous forme de chasse au trésor.

Les différentes matières naturelles collectées permettront de fabriquer un objet magique collectif pour la classe composé de plumes, de feuilles, de cailloux, de graines...



Autant de matières faciles à récolter avec les enfants. En s'inspirant des Kongo, on peut imaginer avec les enfants une signification pour chacune des matières collectées.

“Tu possèdes ton propre bilongo depuis que tu as été initié, au musée du quai Branly, à l'art des nganga d'Afrique centrale. Mais ta classe n'en possède pas encore...”

Pars à la chasse au trésor !

Mobilise tes forces pour trouver les matières puissantes qui permettront de protéger ta classe et ton école...”



De retour en classe...

soit les objets et matériaux collectés sont rassemblés en un trésor dans un grand tissu coloré, sac magique géant, soit un animal en peluche type range-pyjama peut avoir été spécialement acheté ou fabriqué pour la création d'un fétiche de classe. Les élèves placent alors les matériaux ramassés au cœur de la peluche.

Grâce à des trombones et ficelles, le sac ou la peluche peuvent aussi recevoir des ornements de pouvoir extérieurs. À l'issue de la préparation du fétiche, les élèves peuvent travailler ensemble à décrire et caractériser les pouvoirs spécifiques de leur fétiche de classe, en veillant bien à ce que ses pouvoirs soient tous illustrés par l'un des composants de sa charge magique.

© musée du quai Branly - illustrations: Marie-Laure Asciach

LEXIQUE

Définitions simples établies d'après la littérature anthropologique africaniste et le dictionnaire en ligne [Trésor de la Langue Française Informatisé](#). Les mots en *ITALIQUES* sont empruntés à la langue kongo.

OBJETS MAGIQUES

* **NKISI** Objet magique dépositaire d'un esprit utilisé par les sorciers Kongo (*nganga*) à des fins magico-religieuses. Simple réceptacle ou objet de forme humaine ou animale, cet objet doit être activé par le placement d'une charge magique (*bilongo*) pour que l'esprit agisse et réponde à la demande du sorcier.

* **BILONGO** Charge magique composée de matériaux d'origines diverses – minérale, végétale, animale, manufacturée - que les sorciers Kongo (*nganga*) placent dans les objets magiques pour leur donner leur pouvoir.

* **FÉTICHE** Objet naturel ou fabriqué considéré comme support ou incarnation de puissances plus fortes que les humains et, pour ces raisons, considéré comme étant doué de pouvoirs magiques.

* **AMULETTE** Petit objet que l'on porte sur soi et auquel on attribue le pouvoir de préserver des maladies, des accidents, des maux les plus divers. Le seul fait de la porter constitue une protection.

* **TALISMAN** Objet en métal, pierre, peau, parchemin, papier, etc. portant des signes, des symboles et auquel on attribue des vertus magiques de pouvoir ou de protection.

* **GRIGRI** Chez les peuples africains, petit objet que l'on porte sur soi et qui est destiné à conjurer le mauvais sort. Chez les Maures, morceau de papier, où sont généralement écrits des versets du Coran, doté d'un pouvoir de protection.

MAGICIENS

* **NGANGA** Chez les Kongo, un *nganga* est le possesseur et l'opérateur d'une statuette magique *nkisi*, dont il administre le pouvoir. Il possède la capacité de communiquer avec l'autre monde. Il est aussi devin, capable de trouver la source de la maladie, de l'infortune et du désordre social. Il rétablit la santé, l'ordre et l'équilibre par des opérations surnaturelles mais aussi parfois en prescrivant des remèdes naturels.

* **FÉTICHEUR** Maître des fétiches, capable de les fabriquer, d'en assurer l'efficacité, de les procurer à ceux qui font appel à lui.

* **DEVIN** Personne qui, par le recours à des pratiques magiques, s'applique à deviner, à découvrir ce qui est ignoré ou caché, et en particulier à prédire les événements futurs.

* **GUÉRISSEUR** Personne qui guérit, en dehors de l'exercice légal de la médecine, par des procédés magiques ou empiriques, en vertu de dons mystérieux ou à l'aide de recettes personnelles.

* **SORCIER** Personne à laquelle on attribue des pouvoirs surnaturels et, en particulier, la faculté d'opérer des maléfices avec l'aide du diable ou de forces malfaisantes. Personnage maléfique des contes de fées.

ACTIONS SURNATURELLES

* **DIVINATION** Art de deviner, de découvrir ce qui est ignoré ou caché en sortant des voies ordinaires de la connaissance par le recours à des pratiques magiques, en particulier, art de prédire les événements futurs. Différents procédés de divination: par les cartes (cartomancie), par les astres (astrologie), par l'inspection de la main (chiromancie), par le vol des oiseaux (ornithomancie), par l'inspection des entrailles des animaux sacrifiés, par les sorts, par l'eau, par les flammes...

* **MAGIE** Art fondé sur une doctrine qui postule la présence dans la nature de forces surnaturelles, qui peuvent être utilisées par souci d'efficacité, pour produire, au moyen de formules rituelles et parfois d'actions symboliques méthodiquement réglées, des effets qui semblent irrationnels. La magie blanche opère sur les forces et les esprits du bien pour permettre à l'homme d'utiliser leurs pouvoirs. La magie noire opère sur les forces et les esprits du mal.

* **SORCELLERIE** Art ou pratiques du sorcier; forme populaire de magie noire; opération magique visant à nuire.

* **SURNATUREL** Qui appartient à un univers supérieur au monde terrestre. Qui ne relève pas des lois de la nature, d'un système d'explication rationnel. Qui semble ne pas appartenir au monde réel. Qui procède de Dieu, d'une puissance divine.

ENTITÉ SURNATURELLE

* **ESPRIT** Dans les croyances ou religions polythéistes, être sans corps, inférieur aux dieux principaux et supérieur à l'homme, représentant - selon les cas - la puissance de certains phénomènes naturels, ou de certains objets, animaux, défunts... auxquels on attribue une influence sur la destinée des hommes.

RÉFÉRENCES DOCUMENTAIRES

PUBLICATIONS

Magies, Catalogue d'exposition, Musée Dapper, Paris, 1996.

JACOMIN SNOEP Nanette et al., *Recettes des Dieux, esthétique du fétiche*, catalogue d'exposition, RMN / musée du quai Branly, Paris, 2009.

Trésors d'Afrique, Musée de Tervuren, catalogue d'exposition, MRAC, Tervuren, 1995.

GLORIEUX-DESOUICHE Isabelle, *Comment parler des arts premiers aux enfants*, éditions Le baron perché, Paris, 2006.

FARRIS-THOMPSON Robert, *Le Geste Kôngo*, Dapper, Paris, 2002.

AUDIOVISUEL

Statue magique bilongo, **Collection « 1 minute au musée », saison 4 Les Arts des peuples du monde**, coproduction Les films de l'Arlequin / musée du quai Branly avec la participation de France Télévisions et TV5Monde.

IMAGES SUPPORTS D'ACTIVITÉ

Les images reproduites ci-après pourront servir de support pour la mise en œuvre des activités en classe, avant et après l'atelier. Leur scénario exact d'utilisation est laissé à la libre imagination des enseignants, les descriptifs d'activité de ce dossier délivrant toutefois des pistes utiles.

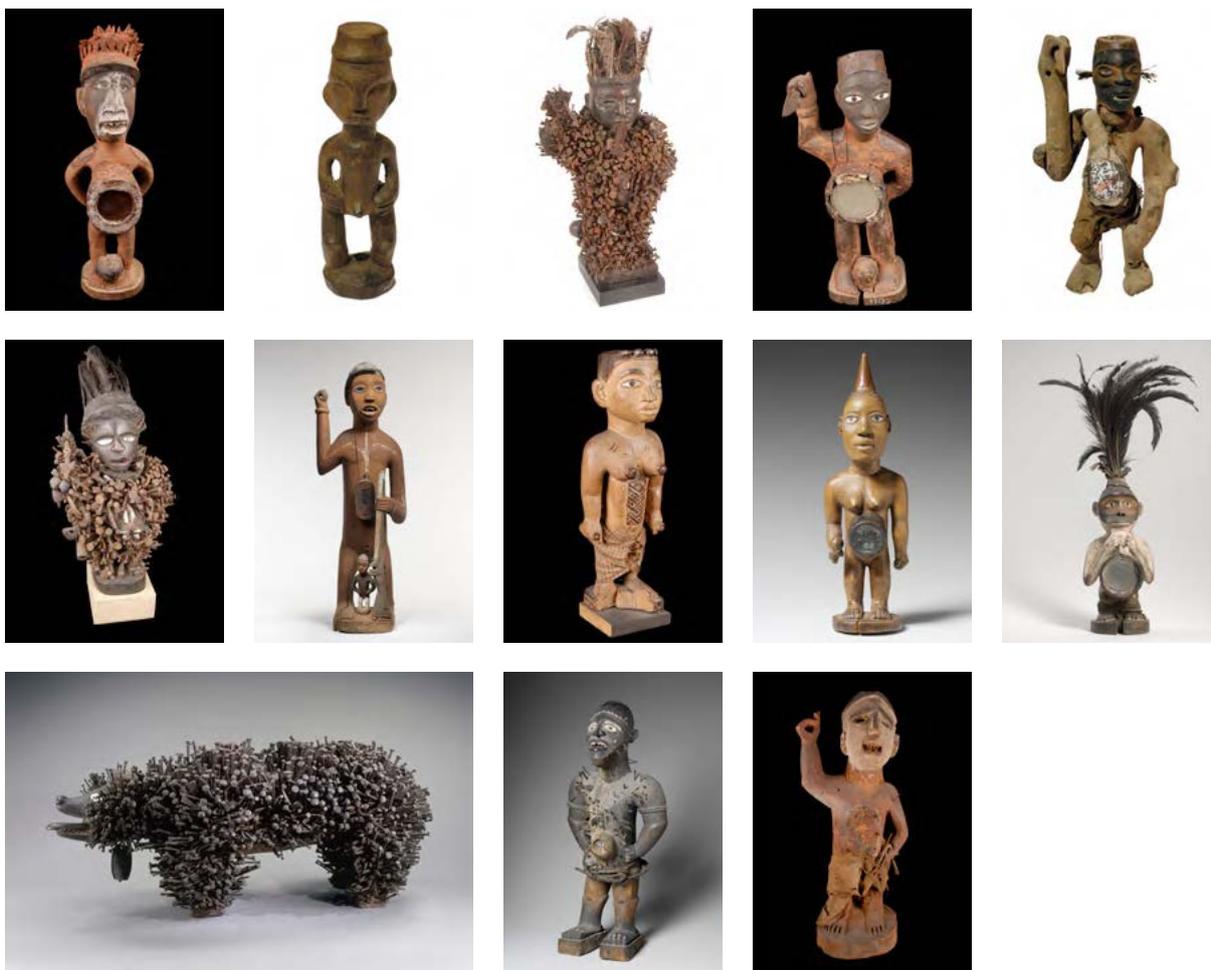
- Découverte de l'Afrique p. 36 à 41
Animaux: Eléphants – Girafe – Gorilles – Lion – Serpent mamba – Zèbre



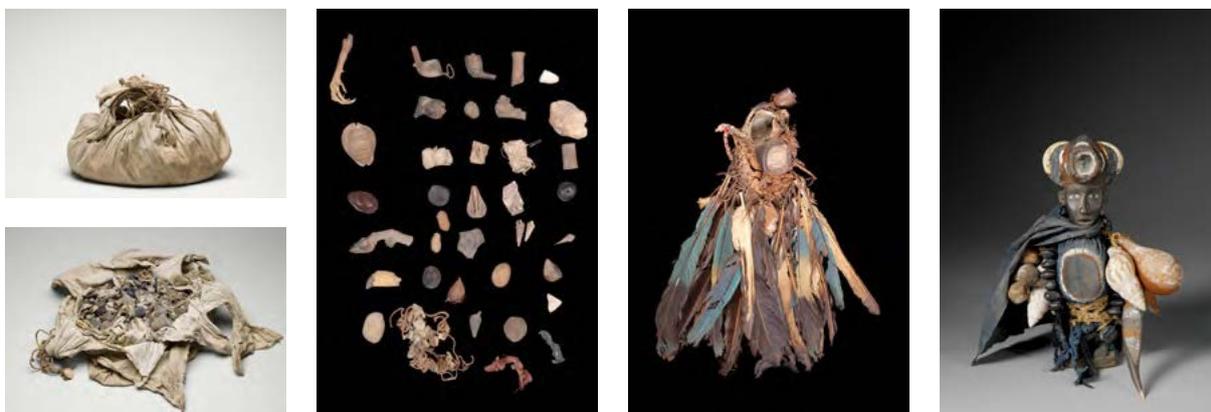
• Objets magiques: talismans, amulettes, grigris... p. 42 à 47

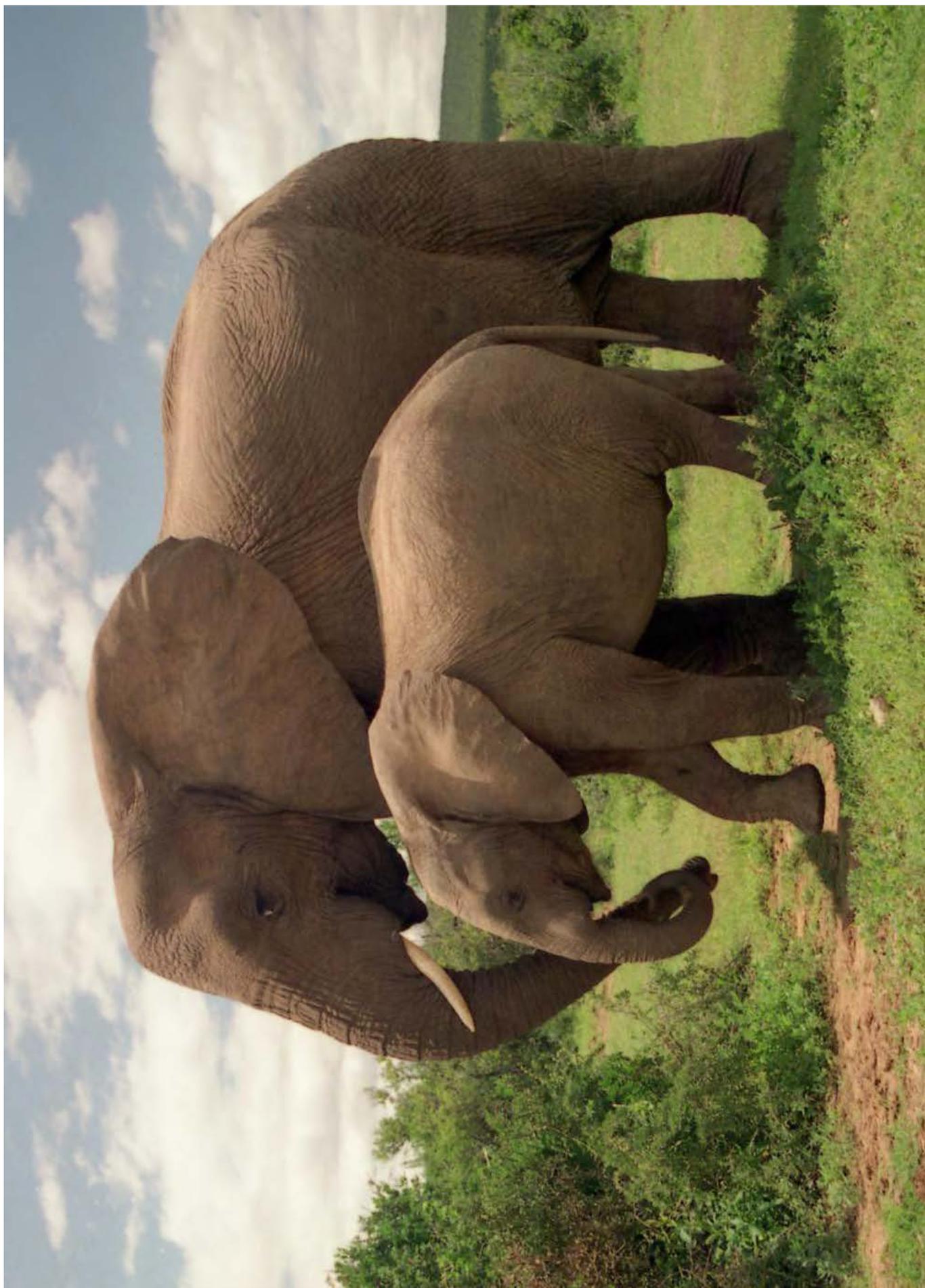


• Les *minkisi* p. 48 à 60



• Matières et ingrédients p. 61 à 66





De Brian Snelson [CC-BY-2.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0>)], via <https://www.flickr.com/photos/exfordy/429421469/sizes>

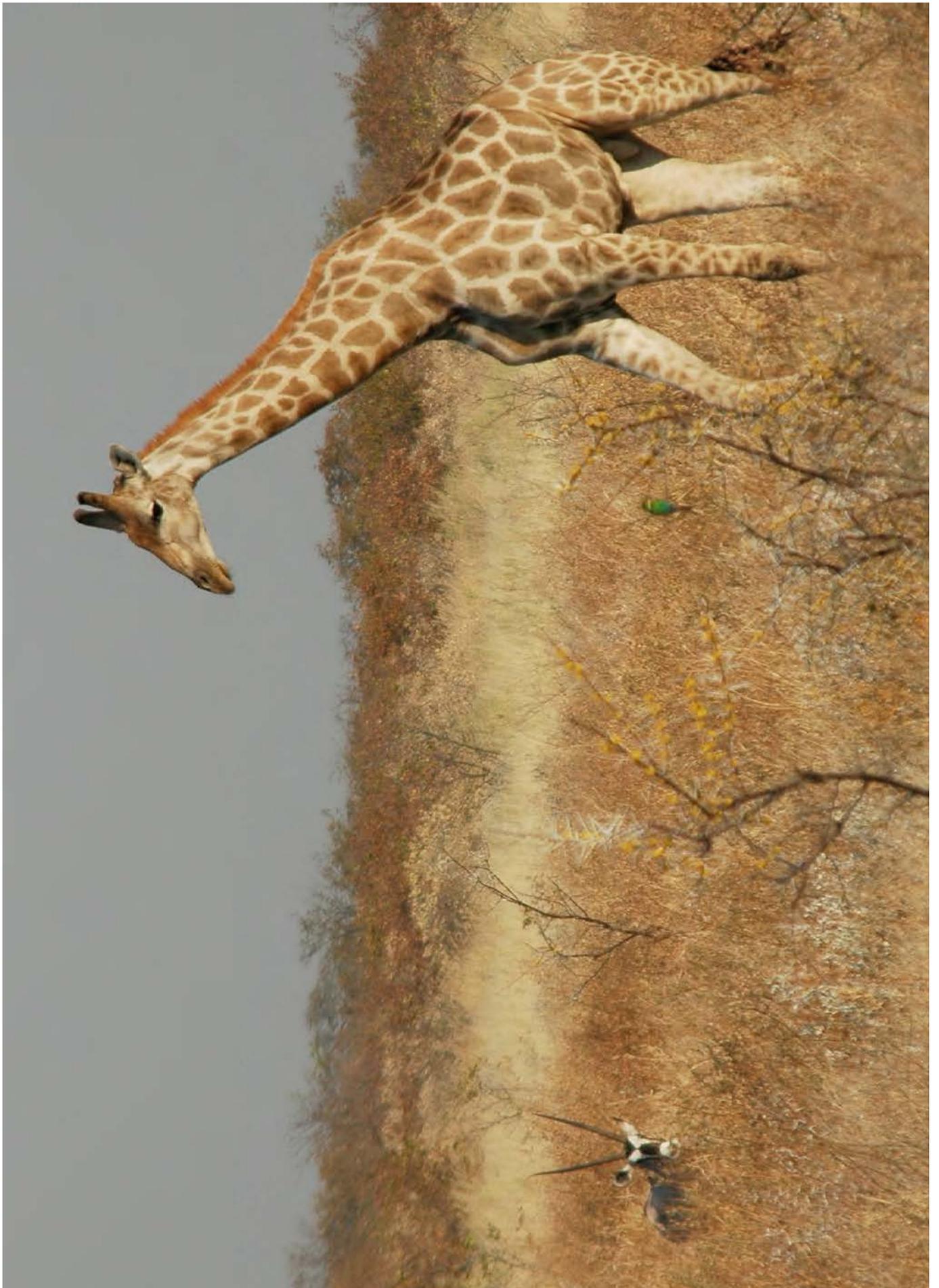
SOMMAIRE

Dossier pédagogique: Atelier OBJET MAGIQUE
* musée du quai Branly – Jacques Chirac

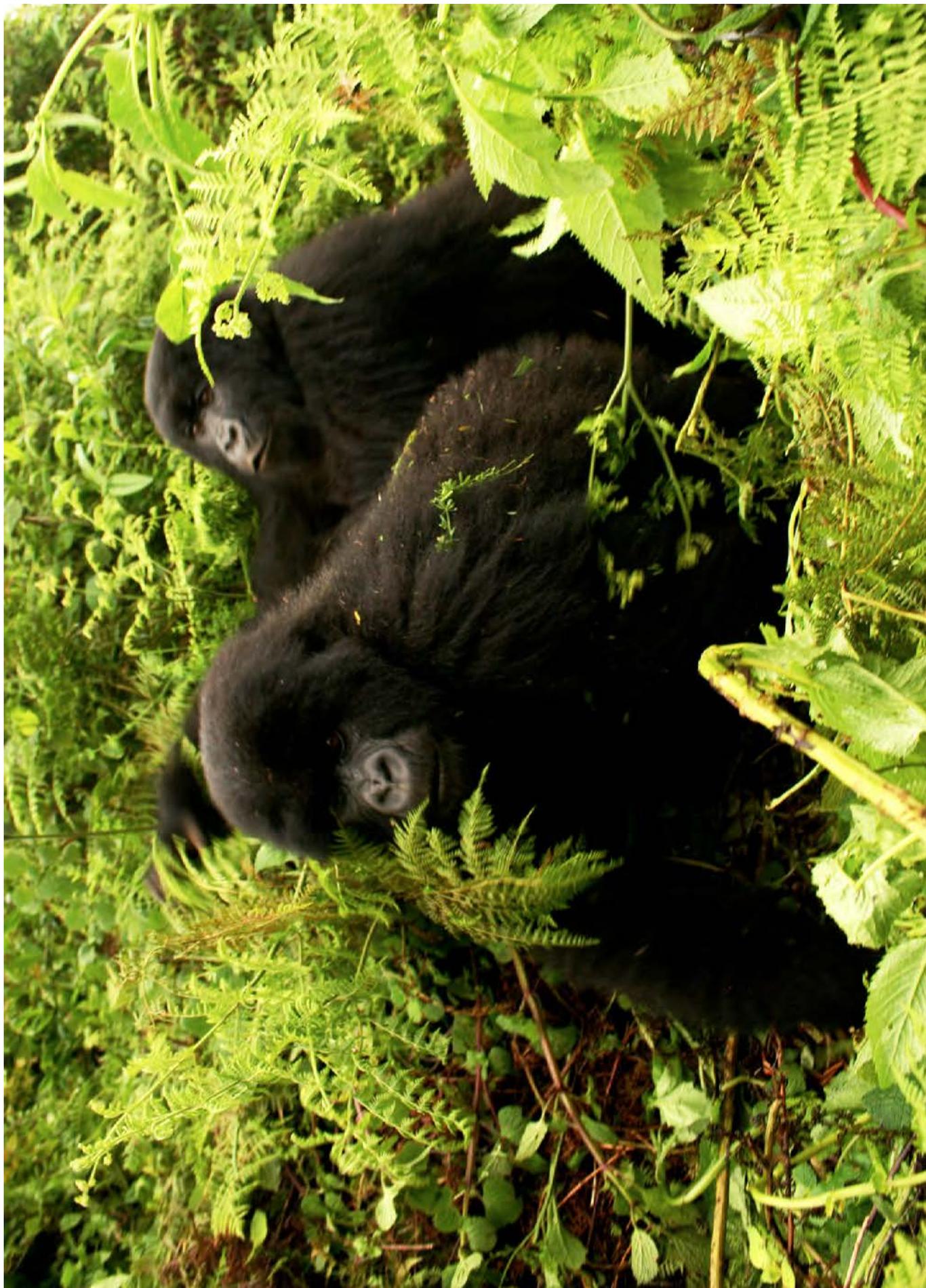
Activité 1

36

Cliquez pour revenir
à l'activité



[GFDL (<http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>), CC-BY-SA-3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>) ou CC-BY-2.5 (<http://creativecommons.org/licenses/by/2.5/>)]
De GIRAUD Patrick, via https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Namibie_Etoshia_Girafe_02.jpg



De TKnoxB [CC-BY-2.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0>)], via <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gorillas-moving.jpg>



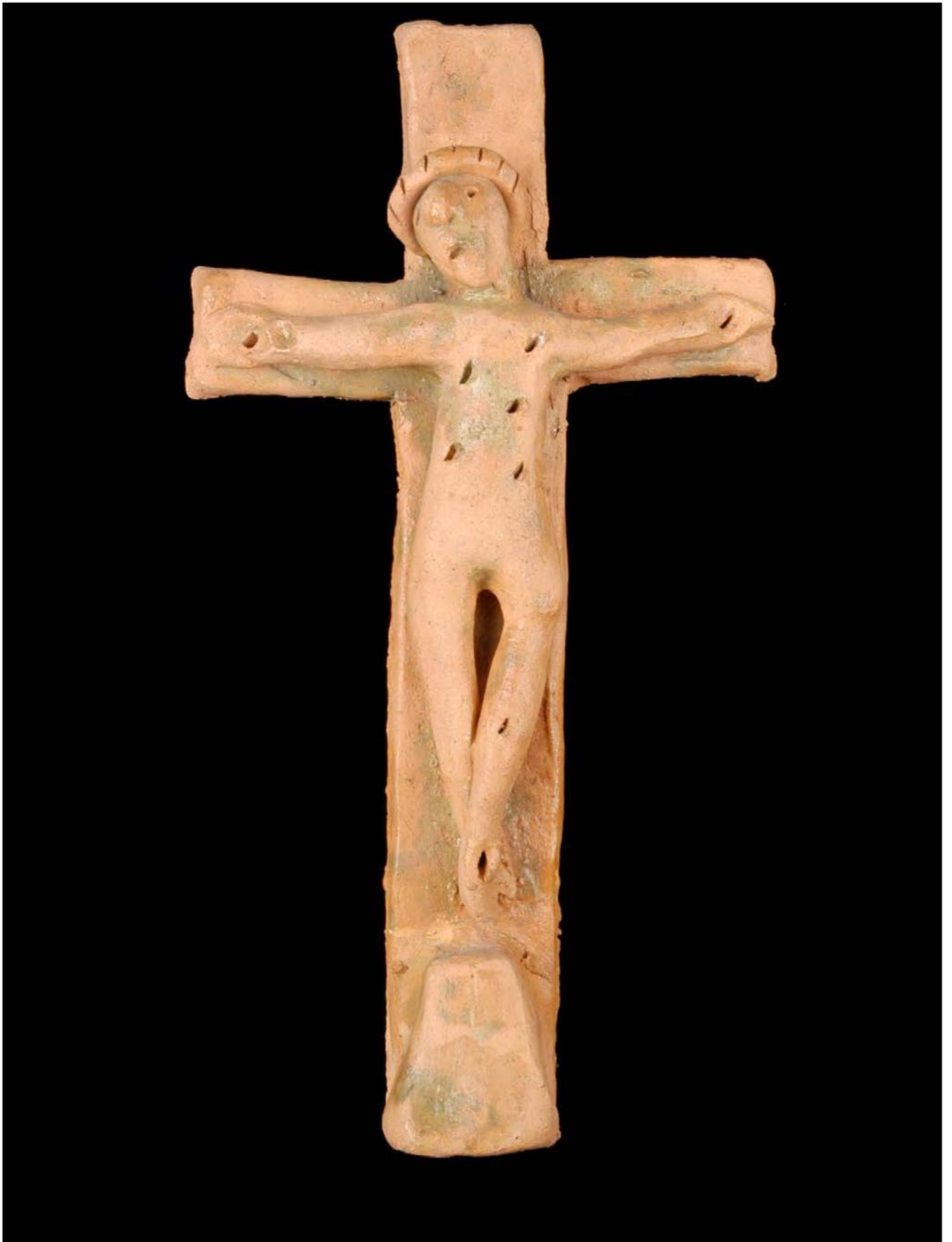
De Swissfrog [CC-BY-3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0>)], via https://commons.wikimedia.org/wiki/File:African_Lion_3.jpg



De H. Krisp (Own work) [CC-BY-3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0>)], via https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mamba_Dendroaspis_angusticeps.jpg



De Rui Ornelas [CC-BY-2.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0>)], via [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Burchell%27s_Zebra_\(Etosha\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Burchell%27s_Zebra_(Etosha).jpg)



© musée du quai Branly

Crucifix. Brésil, Amérique du Sud. Terre cuite vernissée façonnée à la main.
27,7 x 14,5 x 4,4 cm, 480 g, 71.1955.39.8



© musée du quai Branly

Khamisa. Égypte, Afrique. Cuivre jaune, faïence bleue, verre.
49 x 18 x 1,2 cm, 180 g, 71.1993.29.10



Domaine public via https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Leningrad_Codex_Carpet_page_e.jpg

Page de couverture du Codex de Léningrad.

Manuscrit copié vers 1008-1010, conservé à la Bibliothèque nationale russe de Saint-Petersbourg.



© musée du quai Branly

Porte-clé amulette figurant un œil bleu *Nazar boncuk*. Liban, Asie. Verre, métal.
11,5 x 2,5 x 2,2 cm, 14 g, 71.1972.49.138



© musée du quai Branly

Attrape-rêves. Culture Cree, Canada, Amérique du Nord. Verroterie, fibre végétale.
14,8 x 7 x 0,7 cm, 36 g, 71.1931.44.58



© musée du quai Branly

Écharpe de félicité, *khata* ou *khadags*. Culture tibétaine, Chine, Asie. Soie brochée.
17 x 11,5 x 1,5 cm, 17 g, 71.1931.57.91



© musée du quai Branly

Statuette magique anthropomorphe *nkisi*. Culture Kongo, Congo.
Bois, métal, terre, résine, kaolin, verre, matières végétales. 34 x 11 x 8,1 cm, 555 g, 71.1892.52.16



© musée du quai Branly

Statuette magique anthropomorphe *nkisi*. Culture Vili, Congo / Gabon.
Bois. 11 x 3 x 2,8 cm, 73.1963.0.917



© musée du quai Branly,

Statuette magique anthropomorphe *nkisi nkonde*. Culture Kongo, Congo.
Bois, métal, plumes, miroir, coton, corne, résine, coquillage, graines. 61 x 32 x 19,6 cm, 9690 g, 73.1968.7.2



© musée du quai Branly

Statuette magique anthropomorphe *nkisi*. Culture Kongo, Congo.
Bois, faïence, terre, résine, verre, ficelle. 33 x 13 x 12 cm, 663 g, 71.1892.52.27



© musée du quai Branly, photo Sandrine Expilly

Statuette anthropomorphe *nkisi*. Culture Vili, Congo.

Bois, miroir, coton, résine, clou, griffe de félin, fibres végétales, pigments, verre. 26,5 x 14 x 8,5 cm, 73.1963.0.915



© musée du quai Branly

Statuette magique anthropomorphe *nkisi nkonde*. Culture Kongo, Congo.

Bois, métal, coquillage, résine, plumes, peau animale, tissu, matières organiques. 37 x 18,5 x 16,5 cm, 3663 g, 73.1966.14.3



© musée du quai Branly

Statuette magique anthropomorphe *nkisi*. Culture Yombe, Congo.
Bois, miroir, ocre rouge, kaolin, charbon, résine. 81 x 26,2 x 18,7 cm, 5791 g, 71.1892.62.20



© musée du quai Branly

Statuette féminine magique anthropomorphe *nkisi*. Congo.
Bois, verre, coton. 30,2 x 10,5 x 9 cm, 376 g, 71.1892.62.19



© musée du quai Branly, photo Patrick Gries, Valérie Torre

Statuette magique anthropomorphe *nkisi*. Culture Kongo, Congo.
Bois, verre, matériaux organiques, résine. 29,5 x 8,9 x 7 cm, 352 g, 71.1892.52.17



© musée du quai Branly, photo Thierry Ollivier, Michel Urtado

Statuette magique zoomorphe *nkisi nkonde*. Culture Kongo, Congo.

Bois, verre, plumes, pigment dont ocre et kaolin, fibres végétales. 45,5 x 13 x 17,5 cm, 437 g, 71.1892.52.5



© musée du quai Branly, photo Hughes Dubois

Statuette magique zoomorphe *nkisi nkonde*. Culture Kongo, Congo.
Bois, verre, métal, cordes. 44 x 96 x 39 cm, 41 435 g, 71.1892.70.3



© musée du quai Branly, photo Patrick Gries, Bruno Descoings

Statuette magique *nkisi nkonde*. Auteur de l'œuvre: Maître de la Rivière Chiloango. Culture Vili, Congo.
Bois, métal, tôle émaillée, résine, cordelette de fibres végétales, pigments, autres matières organiques.
110 x 50 x 32 cm, 18500 g, 73.1963.0.175



© musée du quai Branly

Statuette magique anthropomorphe *nkisi nkonde*. Culture Kongo, Congo.
Bois, textile, clous. 69 x 30 x 24,5 cm, 4622 g, 71.1929.14.904



© musée du quai Branly, photo Thierry Ollivier, Michel Urtado

Sac magique d'un devin (fermé). Culture Hoyo, Angola. Pattes (poule), crâne (oiseau), cornes, sabots, coquillages, pinces (crabe), pierres, terre cuite, graines, noix, kaolin, fibres végétales, coton. 34,5 x 113 x 38 cm, 2030 g, 71.1934.28.9



© musée du quai Branly, photo Thierry Ollivier, Michel Urtado

Sac magique d'un devin (ouvert). Culture Hoyo, Angola. Pattes (poule), crâne (oiseau), cornes, sabots, coquillages, pinces (crabe), pierres, terre cuite, graines, noix, kaolin, fibres végétales, coton. 34,5 x 113 x 38 cm, 2030 g, 71.1934.28.9



© musée du quai Branly, photo Thierry Ollivier, Michel Urtado

Sac magique d'un devin (détail). Culture Hoyo, Angola. Pattes (poule), crâne (oiseau), cornes, sabots, coquillages, pinces (crabe), pierres, terre cuite, graines, noix, kaolin, fibres végétales, coton. 34,5 x 113 x 38 cm, 2030 g, 71.1934.28.9



© musée du quai Branly, photo Thierry Ollivier, Michel Urtado

Objet magique. Culture Bakouni, Congo.
Coquillage, miroir, plumes, fibres végétales. 51 x 35 x 13 cm, 570 g, 71.1899.62.25



© musée du quai Branly, photo Patrick Gries

Statuette magique anthropomorphe *bumba ma zi* (celui qui procure les richesses). Culture Woyo, Angola.
Bois, coton, coquillage, corne, métal, miroir, coquille d'escargot, graines, noix, fruits, pigments.
38,7 x 27,2 x 30 cm, 2569 g, 71.1934.28.13

Direction de projet:
Mathilde Le Gal, Direction des publics, musée du quai Branly

Conception et rédaction:
Amaëlle Favreau - Géraldine Balissat

Illustration (pages 22):
Cécile Guillaume

Pictogrammes (pages 16-17):
Makaton

Graphisme interactif:
Nora Bériou

CONTACT :

enseignants@quaibrantly.fr



★ **MUSÉE DU QUAI BRANLY
JACQUES CHIRAC**

musée du quai Branly – Jacques Chirac
222 rue de l'Université
75343 Paris cedex 07

www.quaibrantly.fr
TÉLÉPHONE 01 56 61 70 00
TÉLÉCOPIE 01 56 61 70 01