

Prince de la rue, AUTEUR et ILLUSTRATEUR : Dominique Mwankumi EDITEUR : Ecole des Loisirs

1 Shégué est un prince de la rue.

2 Abandonné par ses parents depuis son

3 plus jeune âge, il passe ses nuits dans

4 un carton avec des jouets qu'il fabrique.

5 Il n'est pas le seul. D'autres enfants,

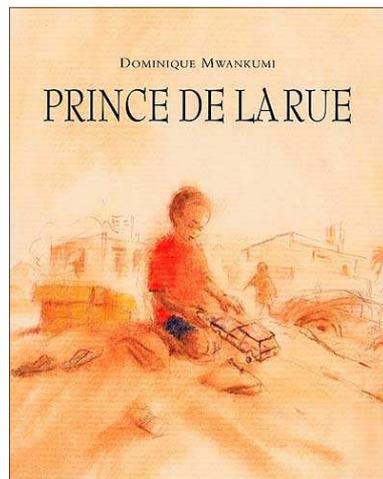
6 comme son ami Lokombe, vivent dans

7 les mêmes conditions.

8 Très tôt le matin, Lokombe le réveille ! "Eh ! Shégué ! Il

9 est temps d'aller à la décharge, sinon, nous ne

10 trouverons plus rien"



11 En chemin, les deux amis entendent les rires de certains
12 adultes qui se moquent d'eux.

13 "Attention, Lokombe ! Ne va pas te faire de mal avec ces
14 bouteilles brisées, ces vieilles boîtes de conserve et ces
15 épaves de frigo rouillées ...

16 - Ne t'inquiète pas, je connais mon travail."

17 Plus loin, juché sur une épave de voiture, Shégué, à
18 l'aide d'une pince, d'un marteau et d'un petit burin,
19 récupère des morceaux de tôle et de fil électrique. Il sait
20 ce dont il a besoin pour fabriquer des jouets.

21 Malgré la terrible chaleur de midi, les deux amis
22 réussissent à emporter une bonne quantité de ce qu'il
23 leur faut.

24 Voilà déjà quelques minutes qu'ils redressent
25 méthodiquement les fils de fer sur une pierre bien plate.

26 Shégué chante à tue tête pour se donner du courage. Il
27 fabrique successivement un avion, une voiture et une
28 moto.

29 “ Ah ! si je pouvais faire de vrais avions, de vraies motos,
30 de vraies voitures... rêve t-il, je serais très très riche !”

31 Sitôt leur travail fini, Shégué et Lokombe courent au
32 grand marché vendre leurs jouets.

33 C'est une longue attente et ils ont le ventre creux. Enfin
34 un client, puis un autre : les jouets de Shégué sont tous
35 achetés.

36 Voilà de l'argent bien mérité qui servira à s'acheter de
37 quoi manger. Mais à quelques pas de là, des voyous
38 surveillent les ventes...

39 Trois ombres s'approchent de Shégué. “Aujourd'hui, c'est
40 fini pour toi !” dit une voix.

41 Les agresseurs veulent lui prendre son argent.

42 Heureusement, Shégué réussit à leur échapper. Il court, il
43 court, à perdre haleine. Que d'émotions !

44 Le lendemain matin, mal remis de ses frayeurs, il voit son
45 ami Lokombe qui vient le chercher pour retourner au
46 travail.

47 En route, les deux amis mangent sur le pouce quelques
48 beignets. Ce jour-là, Shégué construit un superbe
49 instrument de musique. (...)



1- **écris** les mots qui manquent.

Shégué est _____ prince de la rue.

Ils entendent les rires des adultes _____ se moquent d'eux.

Il _____ abandonné par _____ parents depuis son plus jeune âge.

2 - **Réponds** aux questions en faisant une phrase :

Où se passe l'histoire ?

Qui sont les personnages principaux ?

3 - **Ecris** la phrase en ordre :

se réveille

matin

l'enfant

travail

aller

au

pour

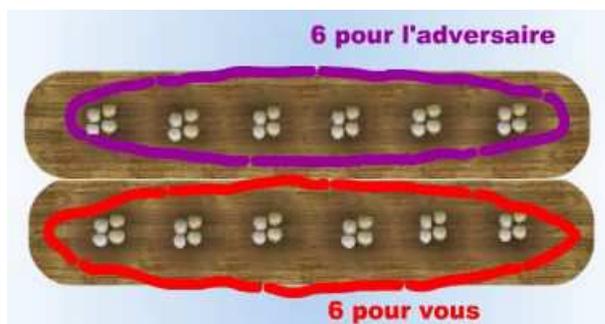
Le

Le jeu d'Awalé : on le trouve partout en Afrique

Appelé *awelé* ou *awalé* en Côte d'Ivoire et au Niger, *jeu de six* au Togo, *adjito* au Bénin, ce jeu trouve son origine dans l'Antiquité. On y joue sur tout le continent africain, mais aussi aux Philippines, en Malaisie, à Ceylan, en Louisiane et au Brésil. Chaque pays a sa façon de jouer cependant une règle ne change pasC'est un jeu de réflexion basé sur le calcul.

Le plateau : 12 cases

6 face à l'adversaire et 6 face à vous



Des enfants jouent à l'awalé

L'objectif est de récolter le maximum de graines.

Le jeu se joue à deux : chacun son tour

On joue à tour de rôle.

Chacun son tour, un joueur prend le tas de graines d'une de ses 6 cases et les distribue (dans le sens des aiguilles d'une montre) une à une dans les cases suivantes.

Note : si vous distribuez 12 graines ou plus, vous sautez votre case de départ.

Prise

Lorsque vous distribuez votre dernière graine dans une case de l'adversaire contenant 1 ou 2 graines (elle en contient donc 2 ou 3 avec la vôtre) vous les prenez et faites de même avec les cases précédentes si elles en contiennent 2 ou 3.

Attention : vous devez toujours jouer un coup qui laisse des graines à l'adversaire. Il ne faut pas « affamer » l'adversaire.

Fin de la partie

Le jeu s'arrête lorsqu'on ne peut plus jouer.

S'il reste des graines, elles sont partagées entre les deux joueurs.

Le joueur qui possède le plus de graines a gagné la partie.

Le jeu d'Awalé ; questions :

Objectifs : Etudier une règle de jeu qui permettra de mieux cerner l'univers de l'album et de mieux y entrer.

Réponds aux questions en cochant la bonne réponse en t'aidant du document de la page 4.



1. L'awalé est un jeu très répandu:

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> en Afrique | <input type="checkbox"/> en Europe |
| <input type="checkbox"/> en Asie | <input type="checkbox"/> en Amérique |

2. L'awalé se joue :

- | | |
|------------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> à quatre | <input type="checkbox"/> à trois |
| <input type="checkbox"/> tout seul | <input type="checkbox"/> à deux |

3. On distribue les gaines (2 réponses) :

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> deux par deux | <input type="checkbox"/> dans le sens des aiguilles d'une montre |
| <input type="checkbox"/> une par une | <input type="checkbox"/> un trou sur deux |

4. On peut prendre les graines de l'autre :

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> s'il n'en a plus du tout | <input type="checkbox"/> s'il lui en reste quatre ou cinq |
| <input type="checkbox"/> s'il lui en reste une | <input type="checkbox"/> s'il lui en reste deux ou trois |

5. Pour gagner, il faut (2 réponses) :

- prendre toutes les graines de l'adversaire.
- avoir plus de graines que l'adversaire.
- calculer où on arrive à la fin de la distribution.
- distribuer les graines au hasard.

Shégué prince de la rue : Bien comprendre

1 - Réponds aux questions.

Pourquoi les enfants récupèrent-ils des morceaux de tôle ?

À quel moment de la journée partent-ils au travail ?

2 - Retrouve la phrase qui correspond au dessin et recopie-la :



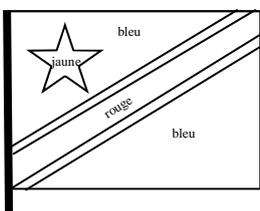
3 - Relie les synonymes (mots qui veulent dire pareil) :

- courir ● un acheteur
- le ventre ● un chenapan
- un client ● se précipiter
- un voyou ● l'estomac
- riche ● fortuné



Masque facial enveloppé de cornes (**Kwele**)

Voici une carte de l'Afrique.
La croix indique le pays de Shégué : le Congo.



Son drapeau est :
bleu,
jaune
et rouge.

Sa capitale est
Kinshasa .

Sa devise est :
« *Justice, paix et
travail* »

Langue
officielle:
le Français
mais on y parle
plus de 200
langues
différentes.

Sa superficie
est de 2 345 000 km²
(France : 675 000
km²)
4 fois la France !

La population compte 75
millions
d'habitants.

La monnaie
est le Franc
congolais.

L'emploi du temps de Shégué



Ce que tu dois faire :

Raconte ce que fait
Shégué durant une
journée.

Utilise les connecteurs de temps.



X



X



X



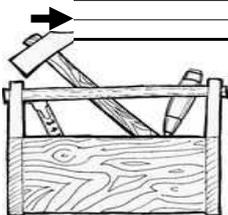
X



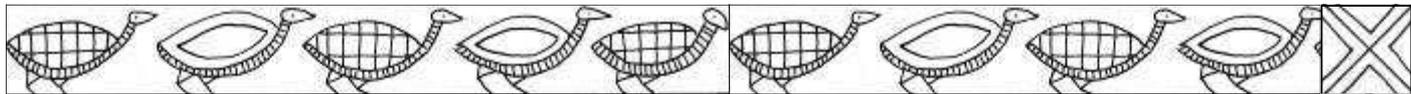
X



X



Connecteurs de temps : Le matin, l'après midi, le soir, la nuit,
ensuite, alors, puis, parfois, de temps en temps, quelquefois, après ...



L'emploi du temps de Shégué



Deuxième jet :

Tu dois recopier la production d'écrit en corrigeant les erreurs et en améliorant tes phrases.

→

X

→

X

→

X

→

X

→

X

→

X

→

X

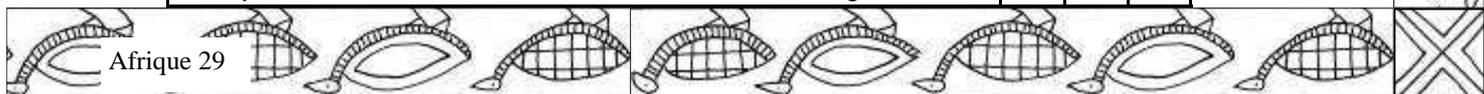
→

X

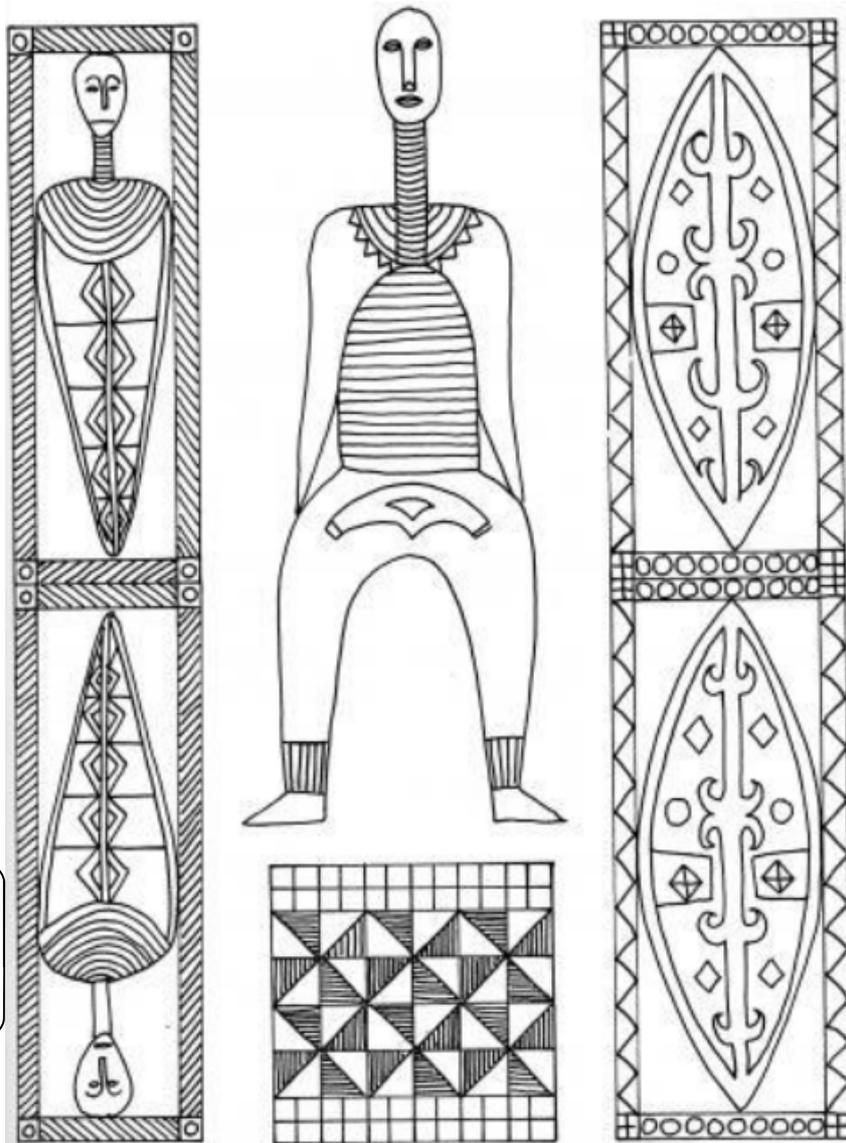
→

Tu as bien écrit ce que fait Shégué dans la journée	1	5	10
Tu utilises les connecteurs de temps.	1	5	10
Tu as pensé aux majuscules et aux points et aux accords pluriels.	1	5	10
2ème jet : les fautes d'orthographe sont corrigées.	1	5	10
2ème jet : Tu as tenu compte des remarques du professeur.	1	5	10
2ème jet : Ton écriture est bien formée, et le texte est soigné.	1	5	10

Total des points



Tu peux colorier ces boucliers africains et ce personnage :



Dans quel pays allons-nous ensuite ?



Voici des petites devinettes pour trouver notre prochaine étape dans notre tour du monde :

Indice 1 :

Le prochain pays que nous allons visiter se trouve en Asie.

Indice 2 :

C'est un pays arabe du Moyen Orient.

Indice 3 :

C'est dans ce pays qu'a été inventée l'écriture il y a 5000 ans.

Indice 4 :

On l'appelle parfois le pays des deux fleuves.

Indice 5 :

C'est le pays des contes des mille et une nuits.

Shégué

Shégué



