

« Kupi l'enfant de la forêt » de Sabine Du Faÿ

revisité par les élèves de CE2/ CM1

« La pirogue file sur la rivière, frôlant le feuillage des arbres penchés.

(Programme 1 Thymio : Pirogue qui suit la rivière et s'arrête à la crique.----> cf niveau 3.4 fichier)

Des fleurs en forme de chevelure laissent flotter une odeur de vanille. En quelques coups de pagaie, Kupi arrive dans une petite crique, attrape son arc et ses flèches, et saute sur la rive où affleurent les racines. Son père lui a appris à pêcher à l'arc, et, pour la première fois, il pêche seul. Il observe les poissons se faufiler entre les rochers. Il tend son arc, la flèche pointée vers l'eau qui tourbillonne, et se fige, osant à peine respirer.

Soudain un perroquet en costume jaune et bleu ; sur la branche d'un arbre, lance un « rrrraa » strident. Kupi est déçu. Il vient de décocher une flèche sur une carpe dorée. Hélas ! Le cri de l'oiseau l'a fait sursauter et la flèche est allée se perdre au fond de l'eau.

L'enfant entend rire derrière lui. Il se retourne : un vieillard, appuyé sur un bâton, un sac sur l'épaule, se trouve là. Kupi est vexé.

-D'où viens-tu ? demande le vieil homme. L'enfant pointe le doigt vers de grands arbres dans le lointain.

-J'habite là-bas, près des arbres que tu vois. Je suis un Wayana.

-Nous sommes comme des frères, dit le vieillard, je fais aussi partie des peuples de la forêt : Je suis un Wayampi. Mon sac de manioc est bien lourd, veux-tu m'aider à le porter jusqu'à mon village ?

Kupi fait la moue. Il aurait aimé continuer de pêcher. Mais c'est un vieil homme qu'il a devant lui. Maigre comme une liane, fragile comme une brindille. C'est ainsi que Kupi, le sac de manioc sur le dos, et le vieillard courbé sur son bâton entrent dans la forêt.

(programme 2 :Thymio des deux personnages qui entrent dans la forêt et marchent éviter les arbres)

Au bord du chemin, Kupi pose le sac et colle son oreille contre un tronc...un bourdonnement émane de la forêt.

Un écureuil ne voit pas Kupi et lui fonce dedans.

(Programme 3 : Thymio : écureuil qui rentre dans Kupi)

Il parait affolé et dit : « Il y a un monstre géant, avec des dents énormes qui arrache les arbres ».

-Mais ça n'existe pas les monstres, répond Kupi.

Soudain, un serpent surgit et crie : « Au secours ! Il y a une bête sauvage avec une main aux griffes pointues qui a failli m'écraser ! »

(Programme 4 : Thymio : serpent qui avance)

Puis un colibri arrive et s'exclame : « Il y a un mange-forêt ! A cause de lui toutes les fleurs ont été écrasées, je ne trouve plus de nourriture! Comment vais-je passer l'hiver ? »

Kupi dit au vieil homme d'attendre. Il s'inquiète et se pose des questions. « Mais que se passe-t-il ? Et s'il y avait vraiment un monstre ? Allons voir ce qu'il se passe...Il continue de s'enfoncer dans la forêt en évitant les arbres, et les broussailles. Plus il avance, plus le bruit se rapproche.

(programme 5 :Thymio kupi marche et évite les arbres)

Soudain , Il aperçoit des abatteuses et des agriculteurs.

Programme 6 : abatteuse qui abat les arbres (3 thymios décorés en abatteuses)

Kupi voit la forêt ravagée. Il est atterré. Il en a le cœur lourd.

Il décide d'aller voir les agriculteurs et leur demande pourquoi ils abattent des arbres. Les agriculteurs répondent : « On coupe des arbres pour faire des champs.

-Oui mais vous détruisez l'habitat des animaux, leur répond Kupi.

- Ils peuvent aller ailleurs et puis il y a plein d'autres animaux disent les agriculteurs.

- Oui mais il y aura plus de sécheresse dans vos champs car les arbres participent au cycle de l'eau.

- On a besoin de ces champs pour vendre les récoltes et gagner de l'argent pour vivre !

- A cause des catastrophes naturelles liées à la déforestation, vos champs seront inondés et vos plantations arrachées par les tempêtes. Toutes vos cultures seront détruites.....

-Que proposes-tu alors ?

-Il faudrait réduire la surface de vos champs.

-Si nous faisons cela, nous gagnerons moins d'argent...

- Non ! Au contraire, en coupant les arbres de cette façon, vous tuerez les microorganismes, les insectes qui pourront vous aider dans votre travail.

- Mais c'est quoi tout ça ? Peux-tu nous l'expliquer.

- Ce sont des décomposeurs qui permettent de faire l'humus contenu dans le sol, une terre très riche en minéraux. Vos terres seront plus fertiles. Vous n'aurez pas besoin d'utiliser des engrais.

Regardez, on va essayer de diminuer la taille de votre champ.

Programme 7 Thymio qui fait un carré plus petit (crayon) pour donner une dimension réduite du champ

Les agriculteurs semblent convaincus : « Bon, après réflexion, tu nous as convaincus, nous allons réduire nos cultures ».

Kupi les remercie, il rejoint le vieil homme et le raccompagne chez lui.

Kupi, lui raconte en chemin ce qui s'est passé. Le vieil homme est bouche-bée, il n'en croit pas ses oreilles. Il est triste et il a peur pour son village. Le vieil homme propose de faire un espace protégé dans leur forêt.

Le lendemain, Kupi et le vieillard allèrent à la ville la plus proche dont leur forêt dépendait.

Programme Thymio : suivre la route (cf suivre la rivière) et s'arrêter devant la mairie.

En voyant les grandes tours d'immeubles, Kupi se sent tout petit, il en a le vertige. Quel bruit assourdissant ! Kupi et le vieillard sont complètement dépaysés.

Ils se rendirent à la mairie et racontèrent ce qu'il se passait dans leur forêt. Ils demandèrent de créer un espace protégé afin que personne ne vienne détruire leur lieu de vie.

Ils retournèrent enfin dans leur village et Kupi repartit pêcher tranquillement...

programme 1

```
quand un bouton flèche est appuyé
faire tout le temps
  avance
  si le sol est blanc, à gauche
  faire tourne à droite de 20 degré
  si le sol est blanc, à droite
  faire tourne à gauche de 20 degré
```

programme 2

```
quand un bouton flèche est appuyé
faire tout le temps
  avance
  si il y a un obstacle devant, à droite
  faire tourne à gauche
  si il y a un obstacle devant, un peu à droite
  faire tourne à gauche
  si il y a un obstacle droit devant
  faire tourne à gauche
  si il y a un obstacle devant, un peu à gauche
  faire tourne à droite
  si il y a un obstacle devant, à gauche
  faire tourne à droite
```

programme 3

thymio écureuil

```
quand un bouton flèche est appuyé
faire tout le temps
  avance rapidement de 1 cm
  si il y a un obstacle devant
  faire avance rapidement de 10 cm
  recule rapidement de 4 cm
  sort de la boucle faire
```

thymio Kupi

```
quand un bouton flèche est appuyé
faire tout le temps
  avance lentement de 1 cm
  si il y a un obstacle devant
  faire avance lentement de 1 cm
  recule
  joue LA
  sort de la boucle faire
```

programme 4 (serpent)

```
quand un bouton flèche est appuyé
faire 5 fois
  avance rapidement de 10 cm
  tourne à droite de 90 degré
  avance rapidement de 10 cm
  tourne à gauche de 90 degré
```

programme 5 (cf programme 2 identique)

programme 7 (carré dessiné = champ)

```
quand un bouton flèche est appuyé
faire 4 fois
  avance normalement de 20 cm
  tourne à droite de 90 degré
```

programme 6 (abatteuses) possibilités

forêt orientée en carré

