



GRAN MÈR' KAL : CRÉOLE DE LA RÉUNION

DÉCOUVERTE CULTURELLE

Gran mèr' Kal est une figure légendaire terrifiante de l'île de La Réunion.

« Parmi toutes les légendes, celle de Grand-Mère Kalle (**Gran Mèr' Kal** en créole) est l'une des plus connues. Tous les Réunionnais connaissent l'étrange histoire de la sorcière qui hante le volcan. Dans la plus pure tradition des contes oraux, plusieurs versions de ce mythe coexistent.

Grand-Mère Kalle serait une méchante propriétaire connue pour maltraiter et mépriser ses esclaves. Un jour, l'un d'eux se rebelle et planifie de s'enfuir avec ses compagnons d'infortune. Pour mettre en œuvre leur évasion, les esclaves empoisonnent leur bourreau et s'échappent dans le cirque de Mafate où ils vivent heureux. La méchante propriétaire se transforme alors en grand oiseau noir et on raconte qu'aujourd'hui encore c'est son cri si particulier qui prévient les familles d'un malheur imminent ».

<https://www.reunion.fr/decouvrez/histoires-et-fables/la-legende-de-grand-mere-kalle/>

La Grand-Mère Kalle de l'océan Indien à La Réunion se retrouve sous les traits du loup, du chat perché, du tag, de la pie, de la peste, etc.

- Le site Mama lisa's world répertorie ces comptines de jeux de loup à travers le monde : https://www.mamalisa.com/?t=e_family&c=96
- **What's the time Mr Wolf?** au Royaume Uni (voir fiche).
- **Gioco del Lupo a due porte** en Italie.
- L'**Onigokko** (鬼ごっこ) est l'équivalent du jeu du loup au Japon.

DIMENSION LINGUISTIQUE

ACTIVITÉS LANGAGIÈRES DE L'ENFANT : DIRE UNE COMPTINE, CHANTER

2 comptines sont proposées pour le jeu.

VOCABULAIRE UTILE

COMPTINE 1

Grand-Mère Kalle, quelle heure est-il ?

Il est 1 heure, il est 2 heures, etc.

Il est minuit, j'arrive !

COMPTINE 2

Grand-Mère Kalle, qu'est-ce que tu fais ?

Je mets mon gilet.

Je mets ma jupe.

Je mets mes socquettes.

Je mets mes souliers.

J'aiguise mon couteau.

Attention, j'arrive !

ZISTOIR 1

Gran Mèr' Kal, kel hère i lé ?

Lé 1 hère, lé 2 hère, etc.

Lé minuit, mi vien !

ZISTOIR 2

Gran Mèr' Kal, kossa ou pou fé ?

Mi mèt' mon kabay.

Mi mèt' mon zip.

Mi mèt mon sokèt.

Mi mèt mon soulyé.

Mi aiguiz mon kouto.

Astèr mi vien ! (ou Tansyon mi vien !)

FORMULATION DES CONSIGNES

1/ Vous courez dans l'espace du milieu.

Au signal, vous allez vous abriter dans le refuge de votre choix (le bleu, le jaune ou le rouge) en courant.

2/ Même consigne, mais au signal vous allez dans le refuge de votre choix en sautant.

3/ Même consigne, mais au signal vous allez dans un refuge à cloche-pied.

4/ Même consigne, au signal vous allez dans un refuge à pas chassés.

1/ Zot sa kouri dan la kour.

Kan zot i antann lo sifflet, zot i kour vitman casset dan in kaz (koulèr bleu, rouz, zon).

2/ Astèr, zot i fé lo mèm : zot sa kouri dan la kour. Kan zot i antann lo sifflet, zot i kour vitman casset dan in kaz (koulèr bleu, rouz, zon) mé ou doi sot' en lèr.

3/ Mèm zafèr mé zot i doi sot' dési in pyé.

4/ Mèm zafèr mé zot i doi kour en crab' (pas chassés).

PISTES D'ACTIVITÉ

MATÉRIEL

Délimiter les 3 refuges avec des plots de 3 couleurs différentes ou tracer avec des craies de couleur.

Des foulards pour les adjoints de Grand-Mère Kalle.

1 sifflet pour l'adulte.

DÉROULEMENT DU JEU

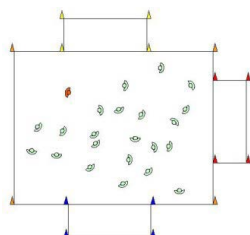
Jeu de poursuite avec 3 refuges. Situation de jeu proposée par l'université de La Réunion :

<https://unt.univ-reunion.fr/fileadmin/Fichiers/UNT/UV2S/EPSEcole/situation%20jeux%20co%20cycle%202/grandmerkal.pdf>

Faire courir les élèves dans l'espace commun.

Au signal, ils choisissent d'aller dans un des 3 refuges :

- en courant
- en sautant
- à cloche-pied
- à pas chassés



Désigner Grand-Mère Kalle - « A ou, Gran Mèr' Kal! »

Désigner un élève pour demander l'heure à Grand-Mère Kalle. « A ou, i demand l'hèr Gran Mèr' Kal »

L'enfant désigné interroge Grand-Mère Kalle qui lui répond. Deux comptines sont possibles. On choisit l'une des deux (voir plus haut).

- Gran Mèr' Kal, kel hèr i lé? Lé 1 hèr, lé 2 hèr, etc...
- Lé minuit, mi vien!

Quand Grand-Mère Kalle dit « Il est minuit, j'arrive ! Refuge bleu ! », les enfants doivent alors s'enfuir dans le refuge bleu.

Quand Gran Mèr' Kal di « Lé minuit, mi vien! kaz blé! » zot' tout' i casset dans le kaz blé.

Si Grand-Mère Kalle attrape des enfants, ils deviennent ses adjoints et prennent un foulard.

Si Gran Mèr' Kal la souk a zot, zot i devien son dalon. Trap un foulard.

À l'appel suivant, ils aideront Grand-Mère Kalle à attraper des enfants.

Astèr kan zot i antann lo siflet, zot i trap marmay ensemb Gran Mèr' Kal.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

- Pour Grand-Mère Kalle : avoir le plus possible d'adjoints possibles après 5 appels.
- Pour les enfants : ne pas devenir adjoint de Grand-Mère Kalle.

LIENS VERS SUPPORTS AUTHENTIQUES

PROLONGEMENTS

Faire le jeu avec la comptine n° 2 qui reprend le lexique des vêtements.

Faire découvrir et faire chanter les élèves :

Comptine dans l'ouvrage *À l'ombre du flamboyant*, éditions Didier Jeunesse ;

Ziskakan – Granmèkal <https://www.youtube.com/watch?v=z4mXzTtBAIc>

DÉMARCHE PARTENARIALE

Inviter les parents de différentes cultures à partager leur jeu similaire.