

Madagascar



- Les habitants : un Malgache - une Malgache
- La capitale : Antananarivo
- La langue : le malgache - le français
- La monnaie : l'ariary
- La carte du pays :



• Quelques mots :

- Lalama !	- Bonjour !
- Manao ahoana !	- Bonsoir !
- Loava mandry !	- Bonne nuit !
- Veloma !	- Au revoir !
- Eny	- Oui
- Esia	- Non
- Ahoana fasalamana ?	- Comment vas-tu ?
- Esara.	- Je vais bien.
- Esy salama aho.	- Je ne vais pas bien.
- Arza fady tompoko.	- L'il te plaît.
- Misoatra.	- Merci.
- Marotoa homana !	- Bon appétit !
- Esy fantatro.	- Je ne sais pas.
- Arzoko.	- Je comprends.
- Esy arzoko.	- Je ne comprends pas.

- Une recette de cuisine :

Carte confite à la banane



Ingrédients

- 250 g de farine
- 1 jaune d'œuf
- 3 ou 4 cuillères à soupe d'eau
- 125 g de beurre fondu
- 7 bananes plutôt mûres
- 4 cuillères à soupe bombées de sucre
- un peu de rhum (3 cuillères à soupe)
- un sachet de sucre vanillé

Préparation :

1. Préchauffer le four à thermostat 7 (210°C).
2. Pendant ce temps, mélanger tous les ingrédients de la pâte, étaler à la main au fond d'un moule à tarte et précuire 15 ou 20 minutes. (Vous obtenez une pâte sablée).
3. Pendant ce temps, couper 5 des bananes en rondelles et faire cuire environ 20 minutes dans une casserole à feu très doux avec le sucre et le rhum.
Ecraser grossièrement les bananes à la fourchette

pendant la cuisson.

4. Sortir le fond de tarte, étaler les bananes cuites dessus, puis couper les deux dernières bananes en rondelles fines et les aligner sur le dessus, saupoudrer ensuite de sucre vanillé.

Remettre à cuire 15 ou 20 minutes

- Un conte :



Le crocodile et le sanglier



Ils se rencontrèrent par hasard, et par hasard ils se parlèrent en amis.

- Bonjour crocodile, lança le sanglier.
- Bonjour sanglier, répondit le crocodile.
- Les deux géants¹ se rencontrent, se dirent les petits oiseaux, allons-nous en plus loin.
- Les deux géants se saluent, se dirent les caméléons, la paix est donc conclue, approchons-nous sans crainte.
- Bonjour crocodile, salua encore une fois le sanglier.
Le saurien cligna de l'œil puis il dit:
 - Mon ami, avec ta tête si basse, peux-tu vraiment tuer tes voisins? Les vois-tu bien?"
 - Moi? répondit le sanglier, je baisse la tête car je pense

toujours. J'ai l'air de fermer les yeux car j'épie chaque chose. Mais toi qui rampes tout le temps, que penses-tu vraiment faire?

- Qui n'a pas rampé dans sa vie? répondit le crocodile. Le plus grand capitaine est celui qui sait ramper le plus. Il faut toujours craindre celui qui rampe.

Et pendant que les deux amis vantaient leurs exploits respectifs, le crocodile s'approcha doucement en rampant, tandis que le sanglier, tout en ne paraissant rien voir, épiait d'un œil malin. Le crocodile sauta tout d'un coup et brisa les reins du sanglier. Le sanglier fut si rapide à envoyer ses défenses qu'il fit sauter les intestins du crocodile.

Les deux géants moururent en même temps.

- Voilà ce qui arriva, et voilà ce qui devait arriver, chantèrent les oiseaux.
- Fuyons, leurs cadavres feront encore du mal, clama le caméléon apeuré.

Les deux géants : les Tsimihety croient que les crocodiles et les sangliers sont les êtres les plus puissants du monde. Cela se comprend car à Madagascar, nous n'avons ni lion, ni éléphant, ni panthère. D'autre part, les requins ne sont connus que par les habitants qui sont au bord de la mer.

- Un jeu :

Lotahotera jeu de l'élastique

Nombre de joueurs : Il faut être au moins trois mais on peut jouer par équipes.

Matériel : Un grand élastique de couture de 3m de longueur et environ 1/2 cm de largeur dont les extrémités ont été nouées.

Règles :

Deux joueurs, debout, face à face, tiennent l'élastique au niveau de leurs chevilles. Ils écartent les pieds d'environ 20 cm et reculent jusqu'à ce que l'élastique soit bien tendu.

Le troisième joueur se place face à l'élastique et exécute différents sauts.

Étape 0

Sauter pieds joints par-dessus l'élastique sans le toucher et retomber pieds joints de l'autre côté. Si le joueur réussit, il continue et s'il perd, il laisse sa place au deuxième joueur qu'il remplace pour tenir l'élastique.

Étape 1

Le sauteur place ses pieds joints sous un brin de l'élastique et saute de l'autre côté en emportant le premier brin. Il perd s'il lâche le premier brin ou s'il emporte ou écrase le second. Arrivé de l'autre côté, il doit sauter une fois pour libérer l'élastique.

Étape 2

Le sauteur se place de profil par rapport à l'élastique. Il effectue un premier saut pour avoir un pied entre les deux fils et un pied à l'extérieur. Il effectue un deuxième saut pour placer le pied qui était entre les deux fils à l'extérieur et l'autre pied à l'intérieur. Il sort comme il le veut.

Étape 3

Le sauteur se place face à l'élastique. Il saute pour placer un pied sur chaque brin de l'élastique. Il effectue un premier saut pour échanger la position de ses pieds sur les brins. Il effectue un autre saut pour retrouver la position précédente de ses pieds sur les brins. Il sort comme il le veut.

Étape 4

Face à l'élastique, le sauteur écrase le premier brin à pieds joints puis le deuxième. Il revient sur le premier puis repart sur le deuxième.

Étape 5

Face à l'élastique, le sauteur avance pour placer le premier brin par-dessus ses pieds. Il saute pieds joints par-dessus l'autre brin de l'élastique. À ce moment du jeu, les deux brins sont croisés. Le sauteur se replace parallèlement au jeu. Sans décroiser l'élastique, il soulève ses pieds pour écraser les deux brins. Il saute, l'élastique retrouve sa position initiale et le joueur doit retomber un pied sur chaque brin.

Étape 6

Il faut refaire l'étape 3 en effectuant 6 sauts au lieu de 3.

Étape 7

Il faut reprendre l'étape 5 et au lieu de sauter sur les deux fils à la fin, le sauteur doit retrouver sa position du début de l'étape (il franchit les brins et se retrouve de l'autre côté).

Étape 8

Il faut refaire deux fois l'étape 4 sans abandonner l'élastique.

Étape 9

Le sauteur se place face à l'élastique. Il écrase le premier brin avec un pied et passe le deuxième pied sous le même brin. Il saute pour se retrouver dans la même position sur le deuxième brin. Il faut faire cela neuf fois.

Étape 10

C'est la même chose que les étapes 5 ou 7 sauf qu'il faut terminer en sautant entre les deux fils. Quand le sauteur retrouve sa place dans le jeu, il reprend à l'étape qu'il n'avait pas réussie.

- Un poème :

Izaho vary

Izaho vary ary hianao rano :
An-tsaha tsy mifandao,
An-tanàna tsy misaraka ;
Fa isak'izay mihaona,
Titia vaovao ihany.

Anonyme

Je suis le riz

Je suis le riz et vous êtes l'eau :
Ils ne se quittent pas dans les champs,
Ils ne se séparent pas dans le village ;
Mais à chaque fois qu'ils se rencontrent,
C'est entre eux un amour nouveau.

Anonyme



Une rizière

- L'artisanat :



Transformation d'une canette de soda
en auto aux couleurs vives

- Un paysage :



Le corridor forestier Tondrozo

- Un proverbe :

L'humanité ressemble aux tiges des citrouilles :

si on creuse le sol, la tige est unique.

