

# CELUI QUI DESSINAIT LES DIEUX

*Ablain Grousset*



*Correction*

**1** Où se déroule le début de l'histoire ? (Plusieurs réponses sont à cocher !)

- dans la grande salle aux dieux
- dans la caverne du clan du Nord
- dans la caverne du clan de Zurg
- pendant la Préhistoire

**2** Qui est Ibhô ?

- le fils du chef de clan Zurg
- un orphelin recueilli par Taar
- un jeune apprenti dessinateur
- une jeune chasseuse talentueuse

**3** Que rapporte Ibhô de la chasse dans saalebasse ? À quoi cela va-t-il servir ?

Ibhô rapporte du sang frais dans saalebasse pour créer de la peinture rouge.

**4** Comment Ibhô s'est-il retrouvé orphelin ?

- sa mère a été tuée par un autre clan
- son père a été tué par un autre clan
- sa mère a été enlevée pendant la cueillette
- son père est mort à la chasse

**5** Pourquoi le chaman déteste-t-il Ibhô ?

Taar a préféré choisir Ibhô comme apprenti plutôt qu'Urkam fils du chaman.

**6** Quels événements inoubliables se produisent dans le Chapitre 2 ?

- Ibhô dessine une scène de chasse sur la paroi de la grotte pour la première fois
- Ibhô ressent la présence des dieux pour guider sa main
- son maître Taar examine attentivement le travail d'Ibhô
- son maître Taar lui dit qu'il est désormais l'un de ceux-qui-dessinent-les-dieux

**7** Que transmet Taar à Ibhô avant de mourir ?

- sa place de celui-qui-dessine-les-dieux pour le clan
- la place de chaman dans le clan de Zurg
- son bois-qui-plier, son bois-qui-perce et sa sarbacane en os pour la chasse
- une poche de cuir contenant des pinceaux, des poudres et sa sarbacane en os

### 8 Pourquoi la vie d'Ibhô tourne mal au sein du clan ?

- certains membres du clan pensent qu'Ibhô ne dessine pas assez bien
- certains membres du clan pensent qu'Ibhô ne parle pas aux dieux
- les chasseurs rentrent bredouilles de la chasse à plusieurs reprises
- les dieux reconnaissent le nouveau celui-qui-dessine- les-dieux

### 9 Remets dans l'ordre chronologique toutes les péripéties du Chapitre 6.

- 6 Il assomme Sator d'un coup de bois-qui-plier en plein visage.
- 2 Le jeune garçon repère des empreintes de saïgas.
- 5 Blessé et en mauvaise posture, il leur parle pour gagner du temps.
- 4 Ibhô reconnaît rapidement ses agresseurs : Urkam, Maruk et Sator.
- 7 Il utilise la pierre pour donner un coup dans la poitrine de Maruk.
- 3 Une pierre lancée par Urkam entaille le crâne d'Ibhô et l'assomme à moitié.
- 8 Ibhô décoche une flèche qui se plante profondément dans l'épaule d'Urkam.
- 1 Ibhô demande à Zurg la permission de venir à la chasse pour observer.
- 9 Ibhô n'est pas sauvé pour autant : il va être banni du clan ou pire !

### 10 Pourquoi Ibhô veut-il retourner dans la grotte avant de s'enfuir ?

Avant de s'enfuir, il veut récupérer le matériel de peinture que lui a légué Taar.

### 11 Quel improbable compagnon rejoint Ibhô dans sa cachette au milieu des épineux ?

C'est Sag, le chien du chaman, qui rejoint Ibhô dans sa cachette.

### 12 Comment Ibhô réussit-il à semer ses poursuivants ?

- Il s'engage dans un passage entre les rochers trop étroit pour être suivi
- Il traverse un torrent en s'agrippant à Sag qui sait nager
- Il traverse un torrent à la nage
- Il monte très rapidement au sommet de la colline en prenant un sentier escarpé

### 13 Où Ibhô a-t-il l'intention de se rendre ?

Il va voir la Grande Grotte et ses extraordinaires dessins dont Taar lui a parlé.

**14 Associe chaque peinture à l'animal préhistorique qu'elle représente.**

**1 Le mégacéros (cervidé)**: sorte de grand cerf qui pouvait mesurer plus d'1,50 mètre de hauteur au garrot. Ses bois pouvaient mesurer 3,50 mètres de large.

**2 Le bison préhistorique** : il avait le corps recouvert d'une laine épaisse. C'était le gibier préféré des hommes préhistoriques !

**3 Le lion des cavernes** : il était plus grand que les lions actuels.



1	F
2	B
3	D
4	E
5	C
6	A

**4 Le cheval**: il existait déjà pendant la préhistoire. On trouve plus de 350 chevaux peints dans la Grotte de Lascaux !

**5 L'ours des cavernes** : Cet ours préhistorique vivait dans les grottes et pouvait peser jusqu'à 300 kilos. Il mangeait des racines et pêche des poissons.

**6 L'auroch** : sorte de grand bœuf à longues cornes qui pouvait mesurer 2 mètres de haut.

**15 Quelles sont les embûches rencontrées par Ibhô sur sa route vers la Grande Grotte.**

- Il chasse sur le territoire d'ours qui l'attaque
- Il perd Sag dans une forêt de sapins et se retrouve seul.
- Un arc-en-ciel lui remplit les yeux de bonheur après l'incendie.
- Il se fait menacer avec un couteau par une jeune fille inconnue.
- Il se nourrit grâce au corps calciné d'une biche.
- Il échappe de justesse à un incendie en franchissant un torrent.

**16 Quel est le principal point commun d'Ibhô et de Maraa ?**

Ils fuient les autres et vivent en nomades, à l'écart de leur tribu qui les a bannis.  
OU ce sont des artistes, créateurs d'art.

**17** *Quels sont les talents de Maraa qui émerveillent Ibhô ?*

- Elle empile des cailloux et crée des sculptures éphémères
- C'est une pêcheuse hors pair
- Elle sculpte des têtes de chevaux et de rennes sur des os
- Elle réussit à semer les pisteurs grâce à ses nombreuses ruses

**18** *Qu'essaient les deux enfants pour se débarrasser des chasseurs menés par Maok ?*

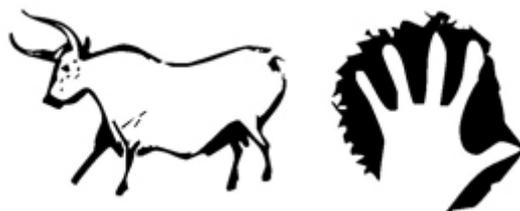
- marcher dans l'eau pour ne pas laisser de traces
- effrayer les chasseurs avec des sculptures géantes peintes
- effacer leurs empreintes avec des feuilles
- lancer un essaim de guêpes à leurs trousses
- se séparer pour brouiller les pistes
- construire des pièges pour les capturer
- lancer un troupeau d'aurochs sur eux pour qu'ils soient piétinés

**19** *Comment traversent-ils le fleuve ?*

Ils construisent un radeau avec des bottes de roseaux.

**20** *Qu'arrive-t'il à Ibhô et Maraa dans le dénouement de l'histoire ?*

- acceptés par les Anciens et le chef du village, ils deviennent les nouveaux gardiens de la Grande Grotte
- ils deviennent des professeurs de dessin et de sculptures pour les enfants du village
- ils arrivent dans un village accueillant peuplé d'artistes
- ils restent vivre au village dans leur jolie hutte décorée



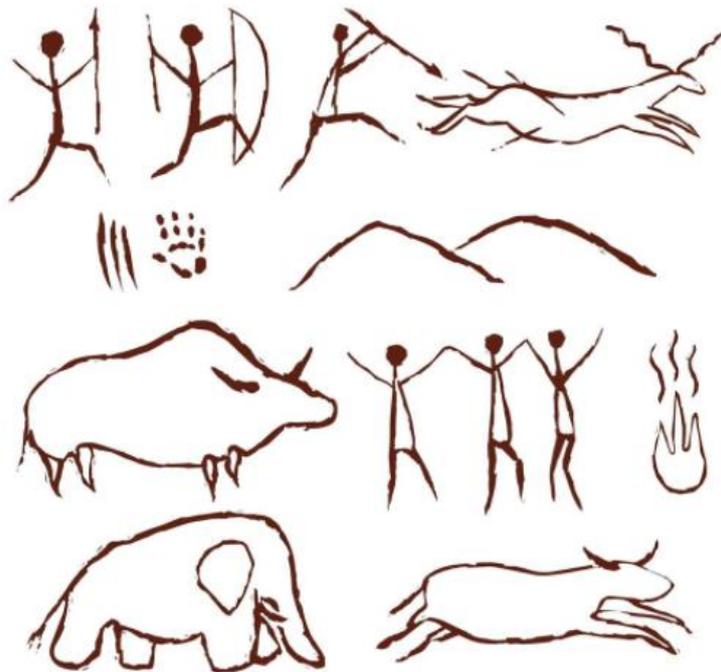
**21** Associe les mots suivants à leur définition : un arc - la mer - une lance - des stalactites.  
Ensuite, retrouve le nom que leur donne Ibhô dans l'histoire : un bois-qui-plie - la Grande Eau  
- des pierres-qui-descendent - un bois-qui-perce

\_\_\_\_\_ : il devient une arme efficace lorsqu'il est utilisé avec des  
flèche. Ibhô dit **un bois-qui-plie**.

\_\_\_\_\_ : formations en calcaire qui sont suspendues au plafond des  
grottes. Ibhô dit **des pierres-qui-descendent**.

\_\_\_\_\_ : vaste étendue d'eau salée qui couvre une grande partie de  
la Terre. Ibhô dit **la Grande Eau**.

\_\_\_\_\_ : long bâton taillé en pointe qui constitue une arme.  
Ibhô dit **un bois-qui-perce**.



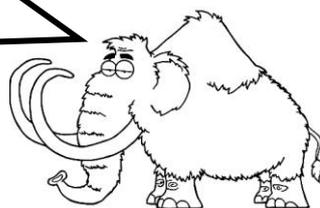
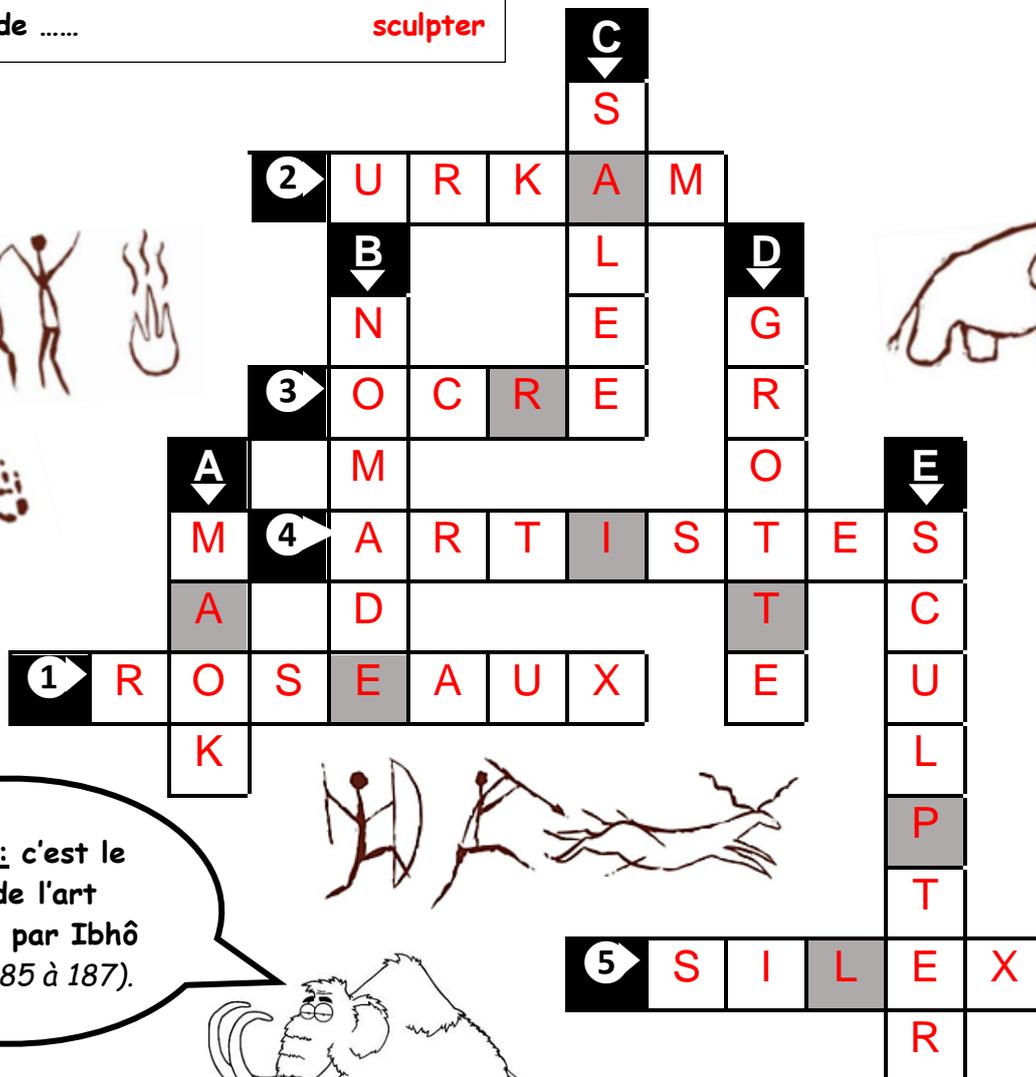
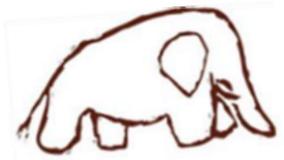
18 *Teste ta mémoire de lecteur avec ces mots croisés, à toi de jouer !*

Verticalement

- A** Prénom du chef des guerriers qui pourchassent Maraa. **Maok**
- B** Contraire de sédentaire (aide-toi du dictionnaire si besoin). **nomade**
- C** Les enfants font une grande découverte sur la Grande Eau : elle est .... **salée**
- D** Synonyme de caverne. **grotte**
- E** Le talent d'Ibhô c'est de peindre, celui de Maraa c'est de ..... **sculpter**

Horizontalement

- 1** Pour construire leur radeau, ils utilisent des... **roseaux**
- 2** Prénom du fils du chaman. **Urkam**
- 3** Couleur découverte dans la coulée de terre après l'orage (Chapitre 23). **ocre**
- 4** Les enfants sont peintre et sculpteur, ils sont donc des ... **artistes**
- 5** Pour sculpter, Maraa utilise des lames de... (Chapitre 15). **silex**



Indice : c'est le nom de l'art pratiqué par Ibhô (pages 185 à 187).

Remets dans l'ordre les lettres qui se trouvent dans les cases grises et retrouve le mot mystère !

L'     A R T     P A R I E T A L