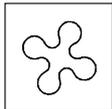


KIRIKOU

E LA STREGA KARABA

GIOCO DOSSIER



Regione Lombardia

Direzione Generale Cultura

Progetto "Lombardia Cinema Ragazzi"
a cura del Servizio Promozione Culturale e Spettacolo
Ufficio Attività Cinematografiche ed Audiovisive

Dott.ssa Luisa Bianchi, Dirigente del Servizio
Dott.ssa Eva Schwarzwald, Dirigente dell'Ufficio
Dott.ssa Graziella Gattulli, Funzionario
Lucia Montrone, Luisa Gorla, Segreteria

Piazza IV Novembre, 5 - 20124 Milano
Tel. 0267652610/1/2/3 - Fax 0267652732

in collaborazione con le Amministrazioni Provinciali di:
Bergamo, Brescia, Como, Cremona, Lecco, Lodi, Mantova, Milano, Pavia, Sondrio, Varese
e Comune di Cremona



A.G.I.S. Anec Lombarda, Piazza Luigi di Savoia, 24 - Milano
Tel. 026739781 - Fax 026690410
Emanuela Fava, Mimmo Dinoia



Ideazione e testi a cura di: Patrizia Canova – Centro Studi per l'Educazione all'Immagine
Alessio Surian

Illustrazioni: Max Croci
Progetto grafico: Elena Simen
Impianti: Ruta Fotolito, Milano
Stampa: Grafiche Mazzucchelli, Settimo Milanese (Mi)

(KIRIKOU E LA SORCIÈRE)

Francia, 1998

Produttore: Didier Brunner,

Jacques Vercryssen,

Paul Thiltges per Les Armateurs Sàrl,

Odec Kid Cartoons Sa,

Monipoly Productions Sàrl

Regia: Michel Ocelot**Sceneggiatura:** Michel Ocelot, Raymond Bulet**Direzione delle animazioni:** Michel Ocelot**Ambientazioni:** Anne-Lise Koehler, Thierry Million**Animazioni:** Rija Studio (Riga), Exist Studio

(Budapest)

Musica: Youssou N'Dour**Durata:** 75 minuti**Distribuzione:** Mikado

LA STORIA...

Una vocina si ode dall'interno del ventre di una mamma incinta: "Mamma, dammi la vita!" "Un bimbo che sa parlare dal ventre di sua madre, può far nascere se stesso", replica la mamma. E così il bimbetto esce dalla pancia, taglia il proprio cordone ombelicale ed esclama: "Mi chiamo Kirikou".

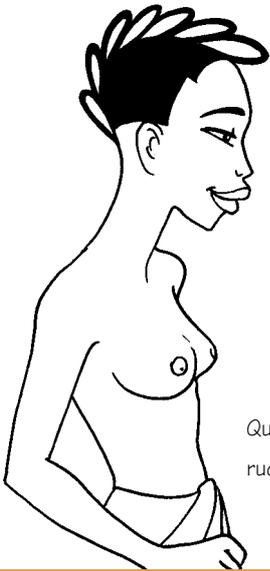
Fin dalla nascita, Kirikou si rivela un bambino speciale. È piccolo di statura, ma sa sempre il fatto suo. Dalla mamma impara che il suo villaggio soffre a causa della maga Karaba che ha lanciato su di esso una terribile maledizione: ha fatto seccare la principale sorgente d'acqua e ha preso prigionieri e mangiato molti uomini del villaggio, compreso il padre di Kirikou. I bambini del villaggio non accettano di giocare con un bambino così piccolo, ma impareranno a rispettarlo e arriveranno perfino a comporre una canzone per lui. Subito Kirikou si rivela un bambino molto coraggioso e saprà affrontare numerose prove che richiedono coraggio, abilità, saggezza: aiuta lo zio a sfuggire alla maga, salva ben due volte i bambini del villaggio dai sortilegi della maga e scopre come far sgorgare di nuovo l'acqua dalla sorgente, rischiando di morire annegato. Kirikou sente il bisogno di capire meglio il mondo in cui vive e come aiutare il suo villaggio: decide di andare a trovare suo nonno, un saggio che sa molte cose. Per incontrarlo Kirikou affronta un viaggio pieno di pericoli, perché deve attraversare la montagna dove vive la maga Karaba con i suoi "feticci", creature in parte umane e in parte meccaniche sempre all'erta e a caccia di intrusi. Per aggirare l'ostacolo, Kirikou decide di passare sotto la montagna, seguendo i cunicoli scavati dagli animali che vivono sottoterra. Durante il viaggio Kirikou fa la conoscenza di vari animali, da quelli che abitano sottoterra agli uccelli e impara a domare e a farsi trasportare da un cinghiale. Dopo svariate avventure riesce a raggiungere la nuova residenza del suo grande avo. Il nonno rivela a Kirikou che la maga non ha mangiato gli uomini del villaggio: grazie ai suoi poteri magici li ha trasformati nei "feticci" che tiene al suo servizio. Karaba non era una donna cattiva, ma ora soffre a causa di una spina che uomini malvagi le hanno piantato proprio nel mezzo della schiena. È questa spina la fonte dei suoi poteri magici e dell'odio contro il resto del mondo, provocato dal costante dolore. Kirikou trova allora il modo di estrarre la spina, facendosi inseguire da Karaba nella foresta, dopo averle rubato tutti i suoi gioielli. In segno di riconoscenza per averla liberata dalla spina e dal dolore, Kirikou chiede a Karaba un bacio. Come per magia, il bacio fa crescere immediatamente Kirikou e lo trasforma in un bellissimo giovane. Decisi a vivere insieme, Kirikou e Karaba fanno ritorno al villaggio. Qui li attendono due brutte sorprese: Kirikou, partito bambino e tornato uomo, non viene riconosciuto dal resto del villaggio che vorrebbe anche vendicarsi e assalire Karaba ormai priva dei suoi poteri di maga. Ma proprio quando le cose sembrano volgere al peggio Kirikou e Karaba vengono salvati dall'arrivo del nonno di Kirikou, accompagnato dagli uomini del villaggio ormai liberati dal sortilegio che li rendeva "feticci".

KIRIKOU
E LA STREGA KARABA

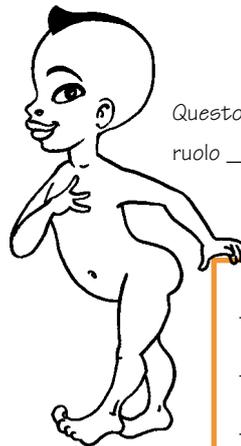
I PERSONAGGI DEL FILM...

Scrivi il nome e attribuisce a ciascun personaggio
il ruolo corrispondente nel film,
Per ognuno indica le caratteristiche che più ti hanno colpito...
... poi divertiti a colorare i personaggi.

- ◆ EROE ◆ ANTAGONISTA ◆ AIUTANTI DELL'EROE
- ◆ AIUTANTI DELL'ANTAGONISTA ◆ PERSONAGGI SECONDARI



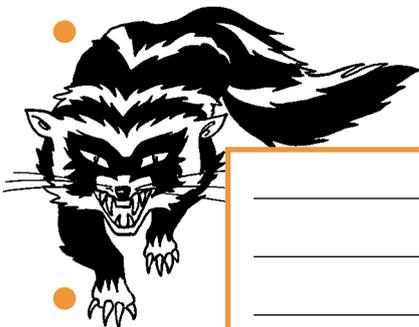
Questo personaggio è _____
ruolo _____



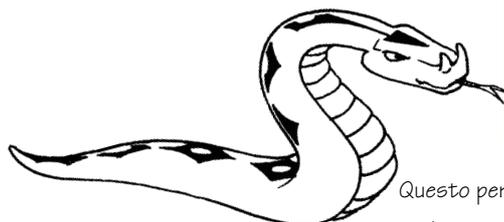
Questo personaggio è _____
ruolo _____



Questo personaggio è _____
ruolo _____



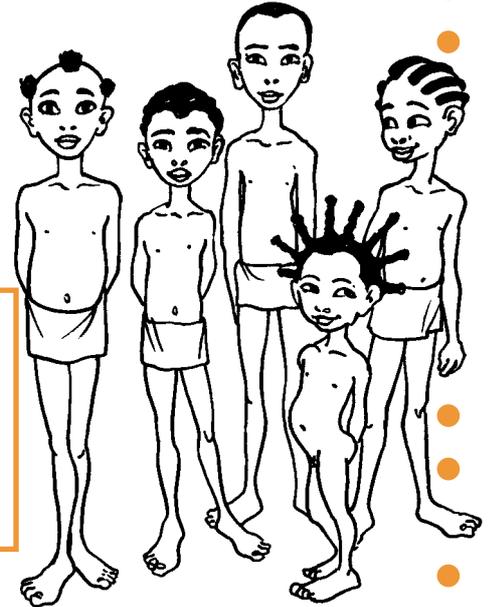
Questo personaggio è _____
ruolo _____



Questo personaggio è _____
ruolo _____

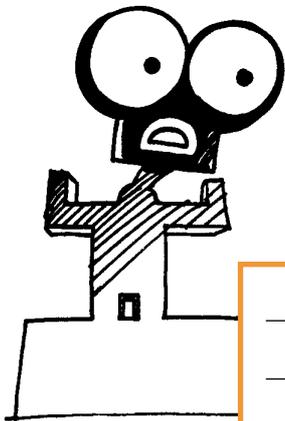
Questo personaggio è _____
ruolo _____





Questi personaggi sono _____
ruolo _____

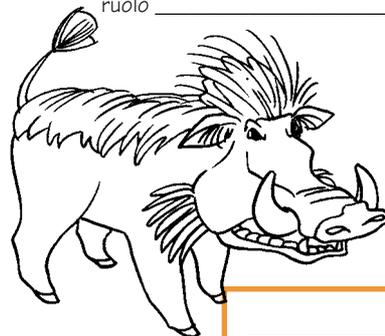
Questi personaggi sono _____
ruolo _____



Questo personaggio è _____
ruolo _____



Questo personaggio è _____
ruolo _____



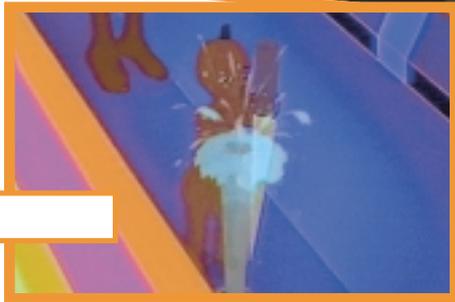


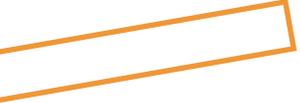
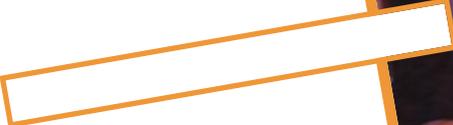
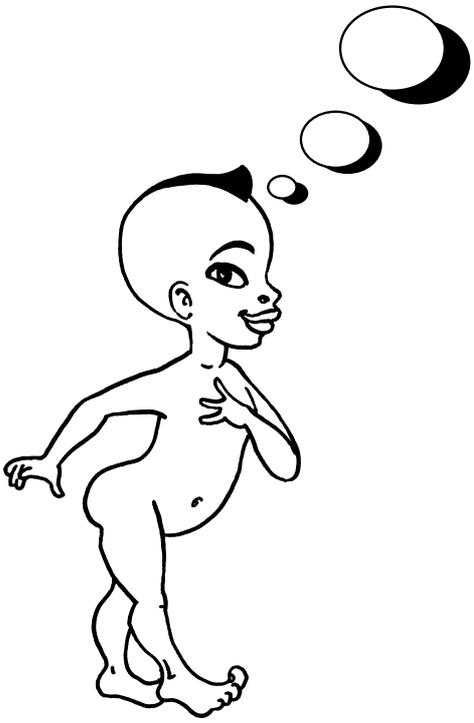
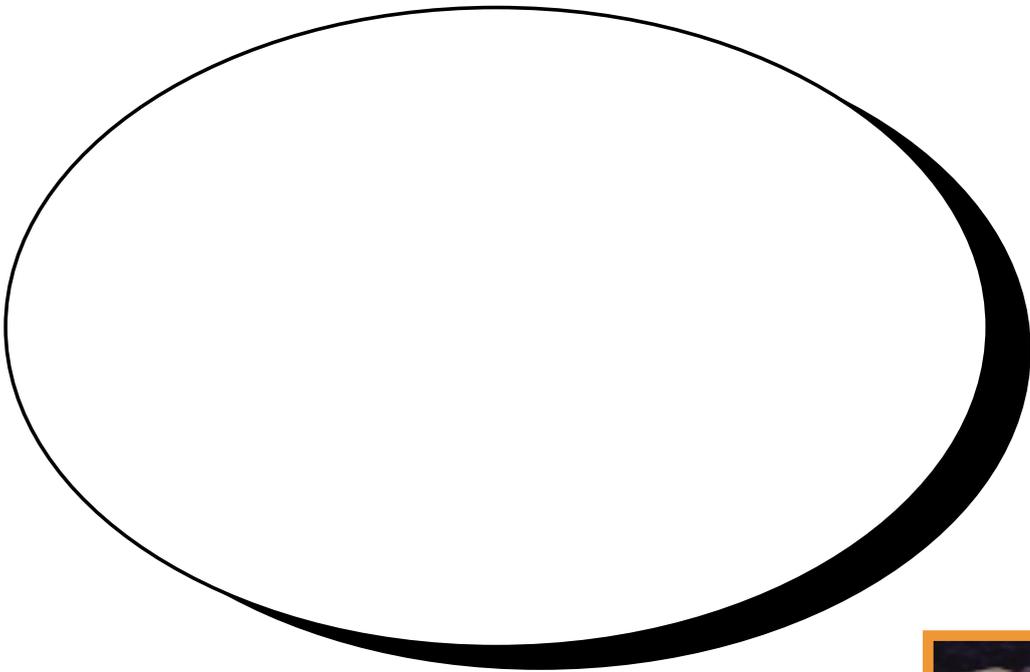
Questi personaggi sono _____
ruolo _____

LE PROVE DI KIRIKOU

Per aiutare il suo villaggio e diventare adulto, Kirikou deve superare alcune prove. I fotogrammi che seguono si riferiscono alle prove affrontate da Kirikou.

Prova a dare un titolo a ciascun fotogramma e scrivi nel fumetto che cosa avrà provato Kirikou in quei momenti.





KIRIKOU

E LA STREGA KARABA



I VIAGGI DI KIRIKOU

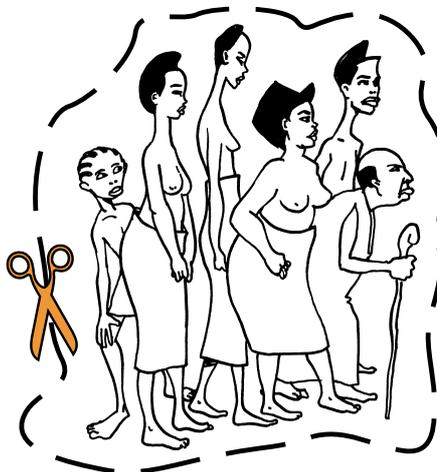
Kirikou, per scoprire le cause delle “maledizioni” che incombono sul suo villaggio, compie un lungo viaggio.

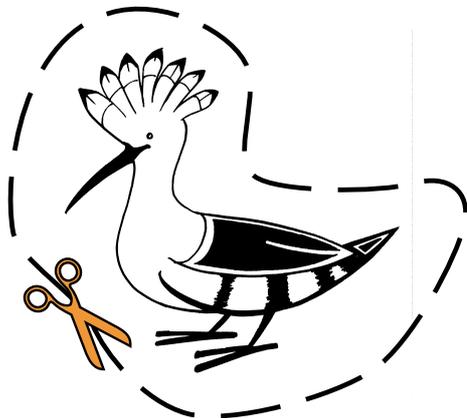
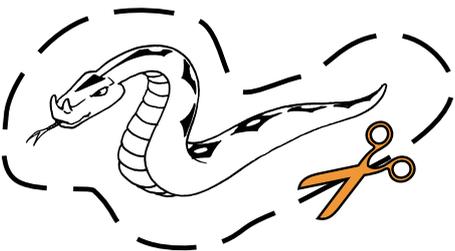
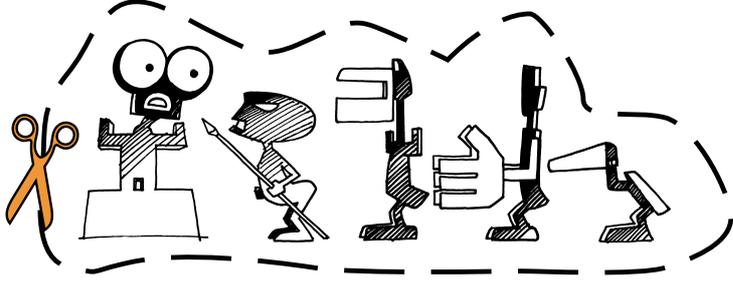
Lungo il percorso incontra diversi personaggi, alcuni lo aiutano, altri lo ostacolano.

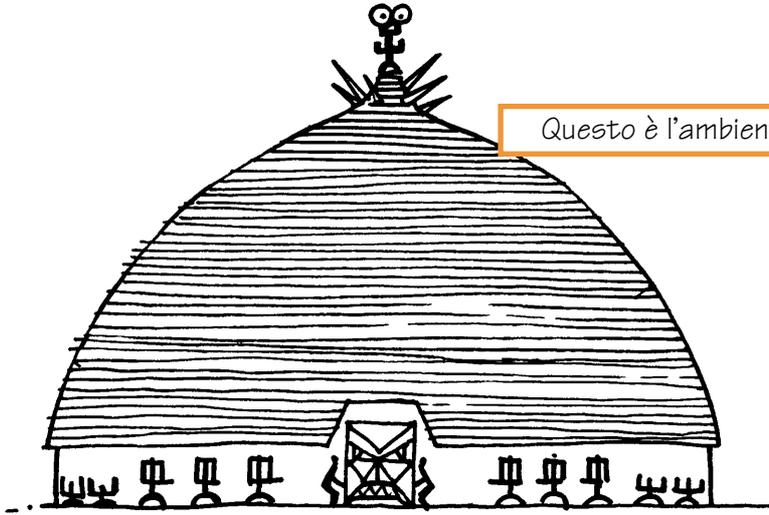
Sapresti ricostruire le tappe e gli incontri lungo il cammino?

Fotocopia queste due pagine, e, dopo averli ritagliati, incolla i personaggi nei rispettivi ambienti (numerandoli in base alla sequenza cronologica).

Colora anche ambienti e personaggi cercando di ricordare i toni cromatici presenti nel film.



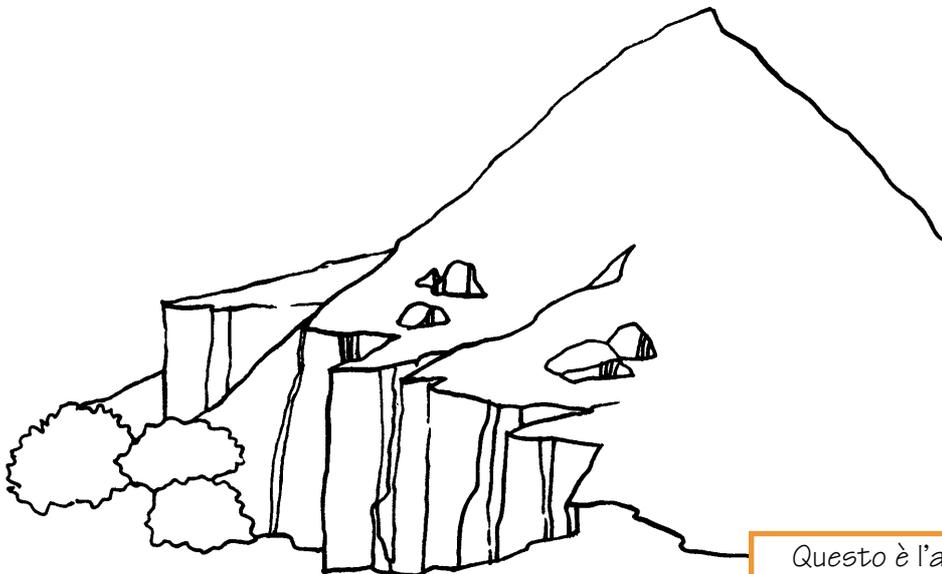




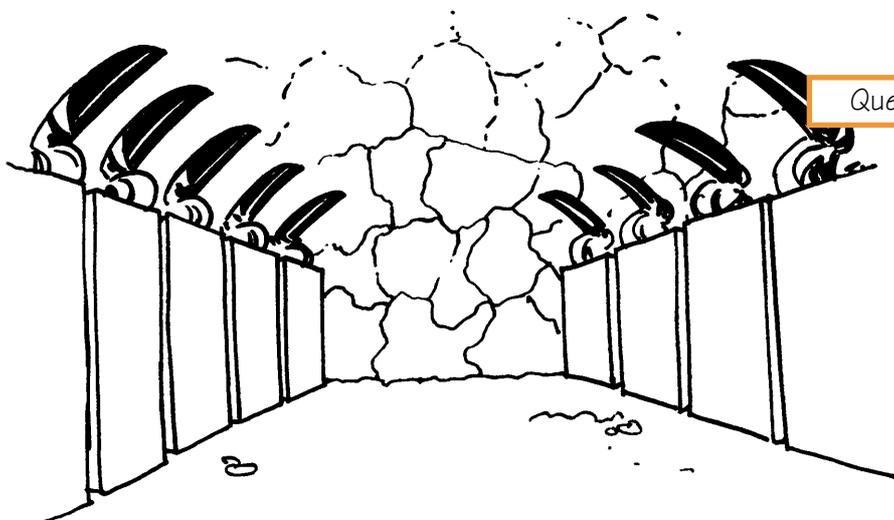
Questo è l'ambiente n.



Questo è l'ambiente n.



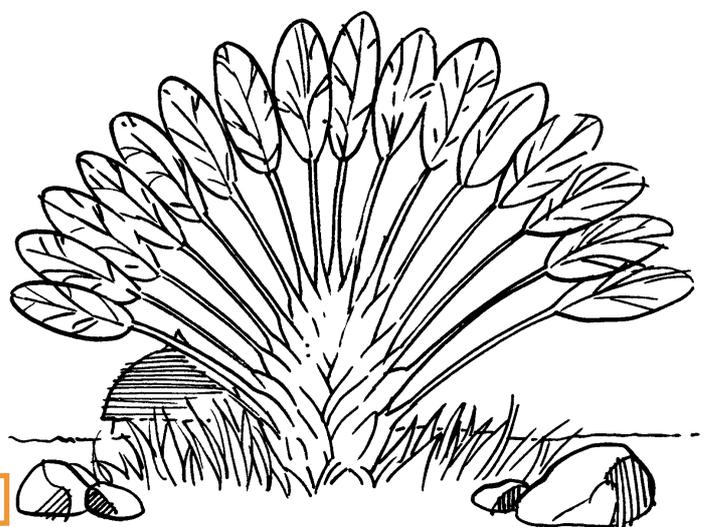
Questo è l'ambiente n.



Questo è l'ambiente n.



Questo è l'ambiente n.



Questo è l'ambiente n.

UNA FIABA

PER CONOSCERE LA VITA DI UN VILLAGGIO AFRICANO

Questo film, attraverso una fiaba, sicuramente ti ha aiutato a scoprire qualche aspetto della vita di un villaggio africano. Spiega tutto quello che hai capito e confrontalo con il tuo modo di vivere. Poi, se vuoi, approfondisci gli argomenti cercando altre informazioni.

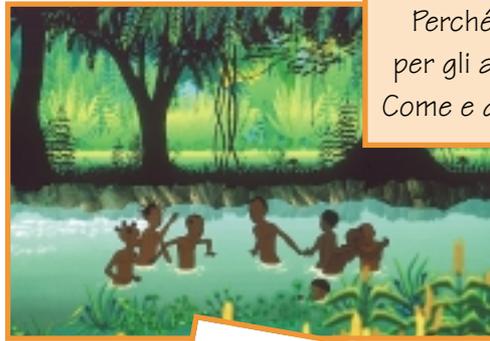
LA DANZA E LA MUSICA

Quando danzano e cantano?
Perché? Come?



L'ACQUA

Perché è così importante per gli abitanti del villaggio?
Come e dove se la procurano?



LA VITA DEI BAMBINI

Come trascorrono le giornate?
Quali giochi fanno?

L'ABBIGLIAMENTO, GLI ORNAMENTI, LE ACCONCIATURE

Come si vestono, si ornano e si pettinano uomini, donne e bambini?

LE ATTIVITÀ DELLE DONNE

Quali lavori svolgono?
Quali oggetti usano?



GLI ANZIANI E GLI ANTENATI

Che ruolo hanno nel villaggio?
È importante la figura del nonno di Kirikou? Perché?

IO PENSO CHE

RIFLETTI - RIFLETTI - RIFLETTI

Ti è piaciuto questo film? Perché? Cosa ti ha colpito di più? Cos'hai trovato più interessante, curioso originale? Cosa più noioso o meno piacevole? A chi lo consiglieresti?

A partire da queste riflessioni, prova a scrivere una breve recensione del film e confrontala poi con quella dei tuoi compagni. Esprimi anche un tuo giudizio sul film scegliendo uno di questi simboli.

**BELLISSIMO****BELLO****COSÌ COSÌ****BRUTTO**

IL MANIFESTO

DEL FILM



Se tu dovessi creare il manifesto pubblicitario del film, come lo faresti? Cosa metteresti in evidenza? Prova a tracciarne un bozzetto qui a fianco e poi, magari con i tuoi compagni, realizzane uno vero in grande.

LA PENTOLA DEI DESIDERI

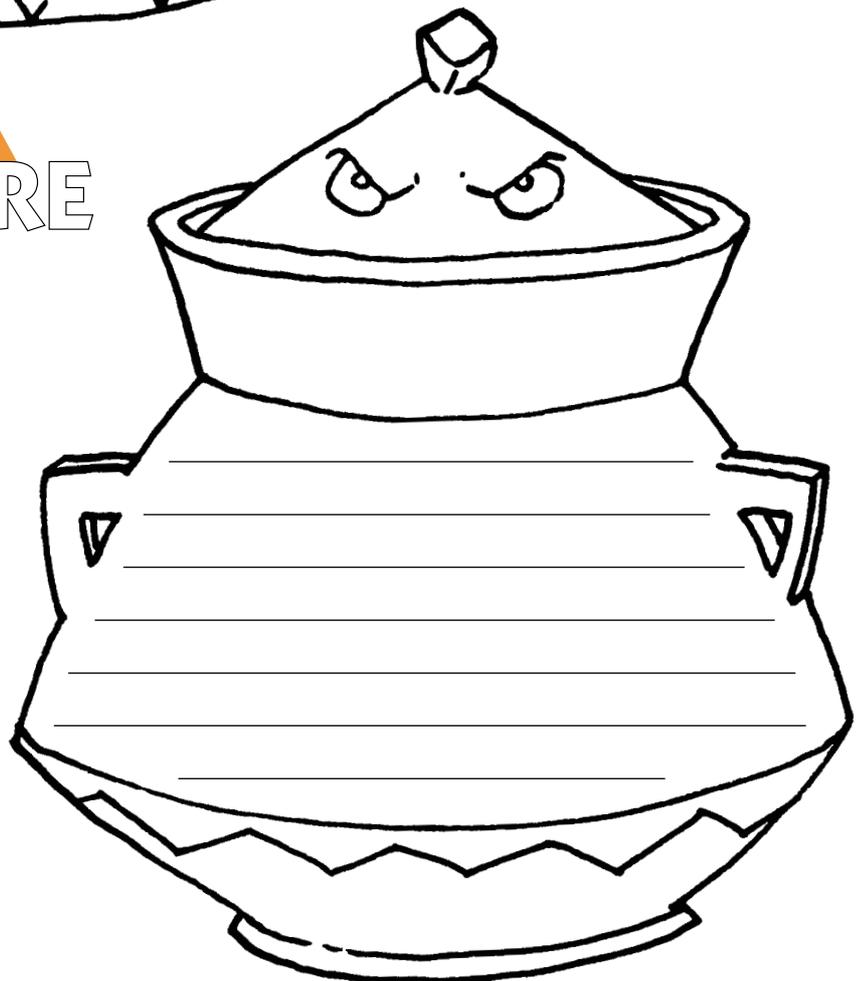
Kirikou sembra un bambino
che sa sempre quello che vuole.
Prova a elencare i suoi desideri.



LA PENTOLA DELLE PAURE

Kirikou confessa al nonno
che anche lui qualche volta
si sente stanco e impaurito.
Secondo te, di che cosa
ha avuto paura Kirikou
durante le sue avventure?

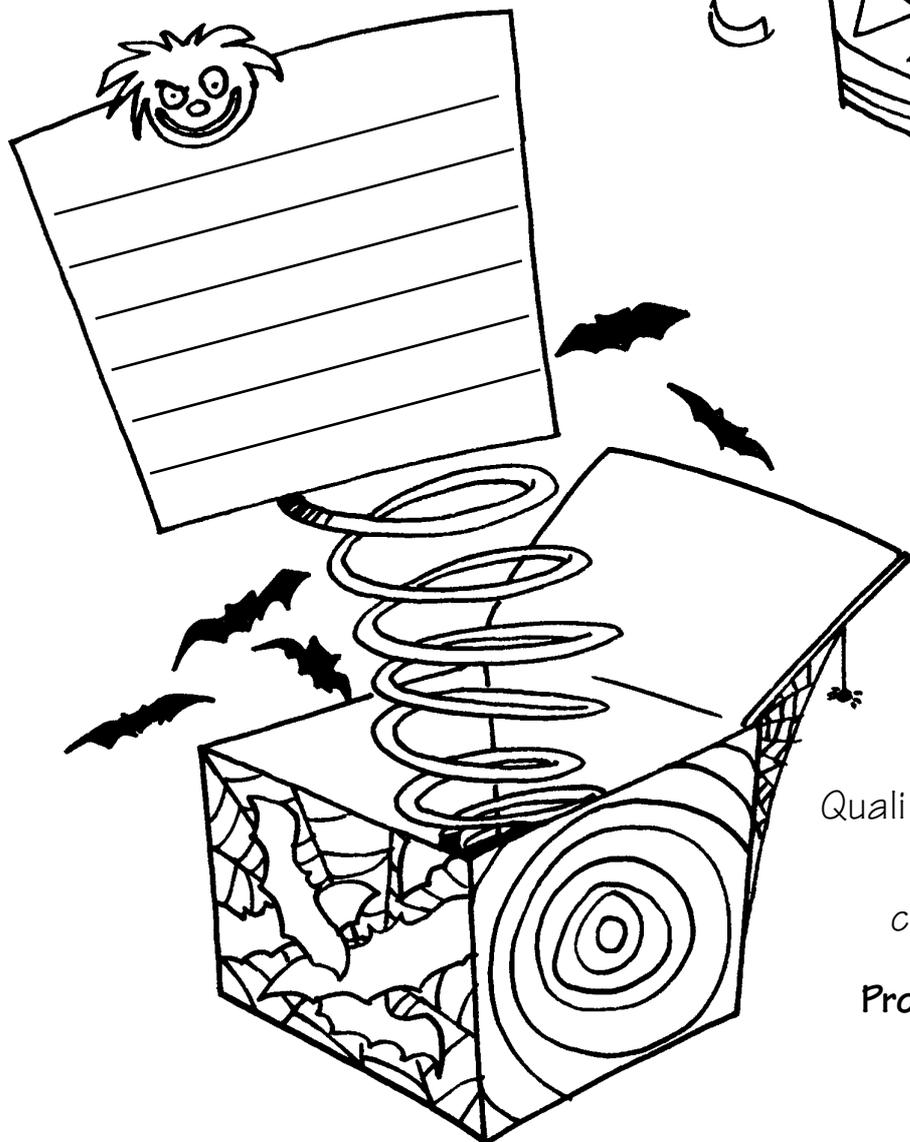
Prova a fare un elenco.



LA SCATOLA DEI TUOI DESIDERI

Quali sono le cose
che desideri di più,
cosa ti piacerebbe fare,
cosa ti piacerebbe avere,
dove vorresti andare?

Prova a fare un elenco.



LA SCATOLA DELLE TUE PAURE

Quali cose ti spaventano,
quali vorresti
che non esistessero?

Prova a fare un elenco.

BACI CHE TRASFORMANO

Nel racconto, il bacio di Karaba trasforma Kirikou da bambino minuto in uomo adulto.

Quali altri racconti conosci in cui persone e cose si trasformano per magia?

Prova a identificare quelli rappresentati dalle figure in questa pagina e a cercare altri esempi.

E se hai voglia, divertiti a inventare tu una storia, in cui qualcuno venga trasformato in qualcun altro da un bacio magico....





POTERI MAGICI



Quali sono i poteri magici di Karaba?

E quali quelli di altre maghe, fate, streghe, maghi delle fiabe che conosci? Prova a individuare i personaggi di questa pagina e i loro poteri e a ricordarne altri.



Questo personaggio è _____

I suoi poteri sono _____



Questo personaggio è _____

I suoi poteri sono _____



Questo personaggio è _____

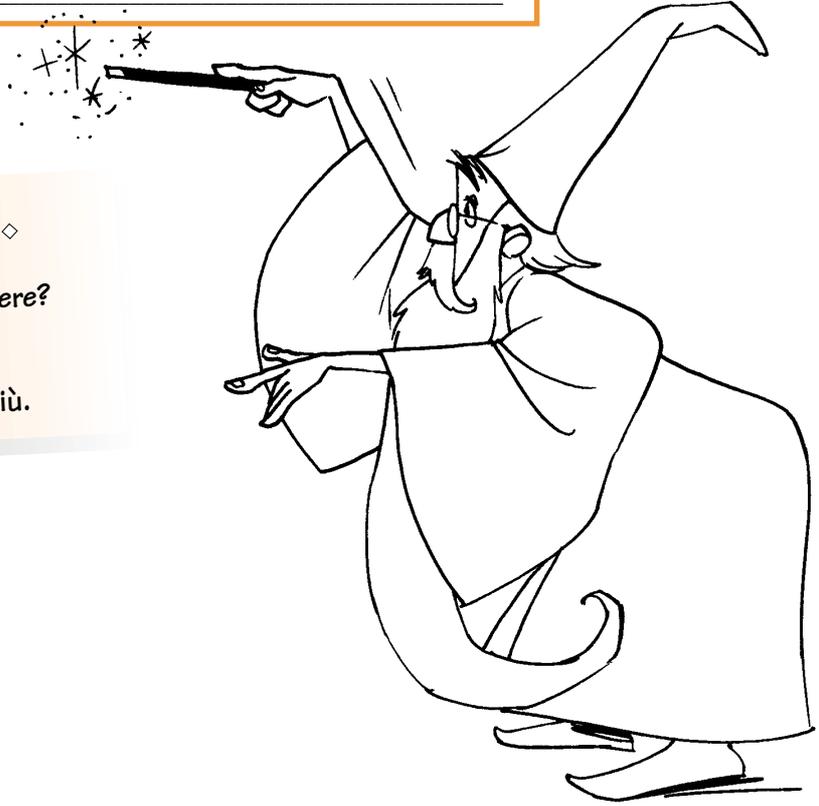
I suoi poteri sono _____

Questo personaggio è _____

I suoi poteri sono _____

SE POTESSI...♦♦

Quali poteri ti piacerebbe avere?
E perché?
Prova a disegnare
i tre poteri che desideri di più.



Questo personaggio è _____

I suoi poteri sono _____



A CONFRONTO **FIABE**

C'era una volta un uomo che, pur essendo ricco e bello, non aveva moglie. (...) Così (...) decise di montare a cavallo e di andare per il mondo (...). Galoppa e galoppa, alla fine arrivò al limitare della foresta. Là incontrò un vecchio che chiedeva la carità, e che gli chiese: «Figlio mio, cosa fai e dove te ne vai?» L'uomo gli fece l'elemosina, e rispose: «Nonno mio, sono in cerca di una sposa e vado per il mondo nella speranza di trovarla.»

«Ma guarda un po'!» disse il vecchio. «Sei venuto proprio nel posto giusto. Vai nel cuore della foresta, e là troverai tre alberi di limoni. Cogli un limone da ogni albero, e quando ne sbuccerai uno vedrai apparire la tua futura moglie.» (...)

«Ti ringrazio» disse l'uomo, e cavalcò tra gli alberi finché vide i tre alberi e colse i tre limoni. (...) Sbucciò un limone, e venne fuori una ragazza bella che subito disse: «Posso restare con te e diventare tua moglie.» «Proprio quello che desideravo!» esclamò l'uomo, e si sposarono subito. Poi lo sposo costruì una piattaforma tra i rami dell'albero, e disse alla sposa:

«Devo tornare al villaggio per avvertire la mia famiglia del matrimonio, in modo che possano accoglierti come si deve. Tu, intanto, sali sull'albero e non scendere finché non tornerò, anche se dovessi star lontano per molti mesi. Così almeno sarai al sicuro dalle belve, e anche dagli uomini.» Le lasciò da bere e da mangiare, e partì.

Lei aspettò con pazienza, ma dopo nove mesi il marito non era ancora tornato. In compenso,

però, a farle compagnia c'era un bambino nuovo nuovo, il suo bambino appena nato, e la ragazza lo cullava guardando l'orizzonte, nella speranza di vedere un cavaliere al galoppo.

Il suo bambino cominciava già a mettere i denti, quando qualcuno andò ad attingere acqua alla sorgente, proprio ai piedi dell'albero, e la ragazza, curiosa, si sporse dalla piattaforma per vedere chi fosse. Ed ecco, là sotto c'era una strega con una brocca in mano: aveva gli occhi rossi, i capelli bianchi e scarmigliati ed era pelle e ossa.

L'ombra della ragazza affacciata si allungò ai piedi della vecchia, e quella pensò che fosse la sua. Così disse, tutta compiaciuta: «Ma come sono bella! Si vede perfino all'ombra! Ecco perché le mie sorelle mi fanno fare i lavori più pesanti: sono gelose della mia bellezza. D'ora in poi non voglio fare più nulla, la fatica fa imbruttire.»

Gettò per terra la brocca e si liscì i capelli con un gesto così ridicolo, che la ragazza sull'albero non poté fare a meno di ridere.

La strega alzò gli occhi e la vide: ecco a chi apparteneva quell'ombra meravigliosa!

Livida di rabbia, le chiese: «Cosa fai lassù? Perché te ne stai sugli alberi, come una stupida scimmia, e ti burla della gente che passa?»

«Aspetto mio marito, che è andato dai suoi parenti. È stato lui a dirmi di non scendere per nessuna ragione, finché non l'avessi visto tornare» rispose la ragazza.

«Se aspetti lo sposo sarò meglio che tu ti faccia bella» disse la vecchia, con un sorriso sdentato. «Scendi giù e ti farò le treccine, fitte fitte e ben tirate, così ti dureranno per un pezzo.»

La ragazza si lasciò tentare: era tanto che nessuno la pettinava, ed era tutta arruffata. Scese, e la strega cominciò a scioglierle i capelli. A un tratto, però, tirò fuori uno spillo e glielo conficcò in testa con forza: era una cattiva magia, e la sposa si trasformò in un uccello.

Allora la vecchia salì sulla piattaforma, prese in braccio il bambino e aspettò, perché le sembrava di aver sentito, lontano lontano, il galoppo di un cavallo. E infatti, dopo un po', ecco arrivare lo sposo, che subito gridò: «Moglie mia, dove sei?» «Eccomi qui!» rispose la strega, scendendo dall'albero e tendendogli il bambino. «Mi hai lasciata da sola, e ci ritrovi in due!»

L'uomo vide che il bambino gli somigliava come una goccia d'acqua, e lo prese in braccio, ma non riusciva a credere che quella fosse sua moglie:

«Ti ho lasciata bellissima, e guarda come ti ritrovo? Sei sicura di essere proprio tu?»

«Certo! Lo sai come siamo noi donne: basta un po' di stanchezza per farci sembrare brutte.

Vedrai che domani sarò come prima.»

Lo sposo non disse più nulla, la fece montare sul suo cavallo e la portò al villaggio, dove li aspettava un gran banchetto di benvenuto. Ma quando i parenti e i vicini videro la strega, cominciarono a ridere e a darsi grandi manate sui fianchi:

«Le ragazze delle nostre parti per lui non erano belle abbastanza, e guarda che mostro bavoso si è scelto per moglie!»

Lo sposo non sapeva più dove nascondersi per la vergogna, ma portò la stregaccia nella sua capanna e fece finta di niente.

Il giorno dopo se ne andò da solo nella foresta, perché non sopportava né le canzonature della gente né la brutta faccia di sua moglie, e mentre camminava tra gli alberi un bellissimo uccello venne a posarsi sulla sua spalla, cantando. Era così docile e grazioso che l'uomo decise di portarselo a casa, perché facesse compagnia a suo figlio.

Al bambino l'animale piacque tanto che non faceva più un passo senza di lui, e l'uccello gli saltellava accanto senza perderlo d'occhio, come un cane fedele.

La strega, invece, odiava a morte la povera bestia, e un giorno decise di mangiarsela. Così mise la pentola sul fuoco e cercò di acchiappare l'uccello per tirargli il collo, ma il bambino, piangendo disperatamente, lo prese in braccio e cominciò ad accarezzarlo.

Fu così che le sue dita trovarono qualcosa di duro nascosto tra le piume: uno spillo conficcato in profondità! Appena lo tirò via, l'animale si trasformò in una bellissima donna, che lo prese in braccio e disse: «Figlio mio!»

Allora il bambino gridò forte, chiamando suo padre, che arrivò di corsa e riconobbe la sua vera sposa, la ragazza del limone. E vennero anche i vicini, che tutti insieme presero la strega per le gambe e la buttarono nella pentola.

Ed è a questo punto che la mia storia è caduta in mare, e chiunque la ripeschi andrà in paradiso.

Elenca tutte le somiglianze tra la storia di Kirikou e questa fiaba senegalese. Leggendo questa fiaba, te ne sono venute in mente altre che hanno caratteristiche simili per quanto riguarda le azioni compiute dai protagonisti? Quali? Spiega le somiglianze



PROVA DI FIDUCIA

Scegli un compagno o una compagna e fatti aiutare in questa particolare esplorazione: devi farti bendare e condurre ad esplorare quanto ti sta intorno senza poter vedere. Al termine della prova, quando avrai acquistato fiducia su come muoverti al buio e farti guidare, prova ad offrire a chi ti ha accompagnato la possibilità di invertire i ruoli ed essere tu la guida.

PROVA DI ABILITÀ

Kirikou è molto abile a trovare la strada, anche quando si sente perduto, per esempio nelle sue avventure sottoterra. Vuoi provare le tue abilità e quelle dei tuoi compagni? Disponetevi in piedi in cerchio tenendovi per mano. Lasciate quindi le mani, chiudete gli occhi e procedete verso il centro. Ognuno, con delicatezza, deve tenere le braccia stese di fronte a se, cercando di incontrare due mani in direzioni diverse. La maestra vi può assistere facendo in modo che nessuno infili le dita negli occhi degli altri e che le ultime mani che rimangono sole arrivino a trovarsi. Quando le tue mani ne hanno trovate altre due (in genere sono di compagni diversi) puoi riaprire gli occhi e aspettare qualche istante che tutti abbiano incontrato due mani. A questo punto si è formato un bel nodo. La prova di abilità consiste nel cercare di tornare ad essere un cerchio senza mai sciogliere le mani.



PROVA DI MUSICA



I musicisti che accompagnano la storia di Kirikou sono specialisti nel parlarsi con gli strumenti. Come fanno? Lo potete fare anche voi. Tu o, meglio ancora, un piccolo gruppo insieme a te sceglie un ritmo da battere con le mani o suonare su un tamburo. La cosa importante è che questo ritmo preveda delle pause. Per esempio tre colpi brevi, pausa, un colpo lungo, pausa, un colpo lungo. Poi si ricomincia. Un altro compagno, o un altro gruppo prova a rispondere al vostro ritmo, stando attenti a suonare soprattutto nelle pause. Quando vi sembra di aver trovato un buon ritmo comune potete scambiarsi i ruoli e invitare il gruppo che rispondeva al ritmo a pensare ora ad un nuovo ritmo cui voi dovrete rispondere. Provate anche a pensare a come scrivere questi ritmi sulla carta per ricordarveli.

PROVA DI ESPLORAZIONE

Senz'acqua il villaggio di Kirikou non potrebbe sopravvivere. È così anche per noi. Prova a chiedere ai tuoi genitori e ai tuoi nonni da dove viene l'acqua che scorre dai nostri rubinetti. Dove nasce? Che percorso fa? Che cos'è un acquedotto? Prova anche a disegnare la mappa del percorso dell'acqua.

ANCHE TU PUOI COSTRUIRE DEI TAMBURI PARLANTI

23

Ecco alcuni suggerimenti per costruire facilmente i tuoi tamburi, usando materiale di recupero...

TAMBURO CON ACQUA

MODALITÀ DI COSTRUZIONE

Versare acqua nella latta per circa un terzo del volume, inumidire la pelle e legarla saldamente alla latta con lo spago. Piegare l'estremità più sottile del ramo fino ad ottenere un cerchio di circa 8 cm di diametro e fissarlo con lo spago.

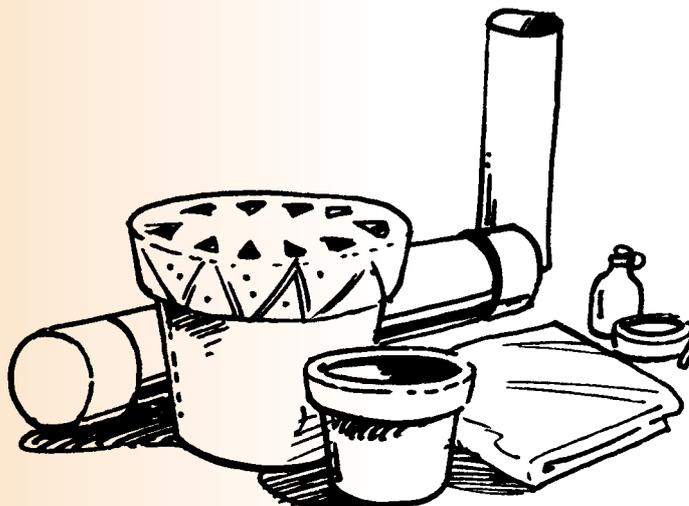
MATERIALE

Latta alta cm 24 x cm 17 di diametro priva del coperchio, un pezzo di pelle di daino del tipo utilizzato per asciugare i vetri di cm. 30 di diametro, spago, un sottile ramo di salice, appena tagliato, lungo cm. 60.



MATERIALE

Vasi da fiori in terracotta, carta da pacco bianca, tubi di cartone di cm. 10 di diametro e di cm. 1 di spessore, nastro adesivo trasparente, colla Vinavil.



TAMBURI TRONCO-CONICI / TAMBURI TUBOLARI

MODALITÀ DI COSTRUZIONE

tamburo tronco-conico: tagliare due dischi di carta con diametro leggermente superiore al doppio del diametro del vaso, diluire Vinavil al 50% con acqua e ricoprire con la misura il bordo del vaso e il lato ruvido di un disco, applicare il disco bagnato sul bordo tenendolo, ma senza strappare la carta che è estremamente delicata in questa fase. Bagnare e sovrapporre il secondo disco, bloccare la membrana ottenuta al vaso con corda o nastro adesivo e fare seccare per un giorno. Il suono di questi tamburi è molto

simile a quello degli strumenti con pelli naturali, ma possono essere percossi solamente con le dita. A parità di tensione della membrana, aumentando il diametro del vaso si ottiene un suono più grave/basso.

Tamburo tubolare: tagliare un dischetto di carta del diametro del tubo, tenderlo sopra ad un'imboccatura con pezzi di nastro adesivo trasparente. Percuoterlo con le dita. A parità di tensione della membrana e del diametro del tubo, aumentando la lunghezza del fusto si ottiene un suono più grave/basso.

KIRIKOU
E LA STREGA KARABA

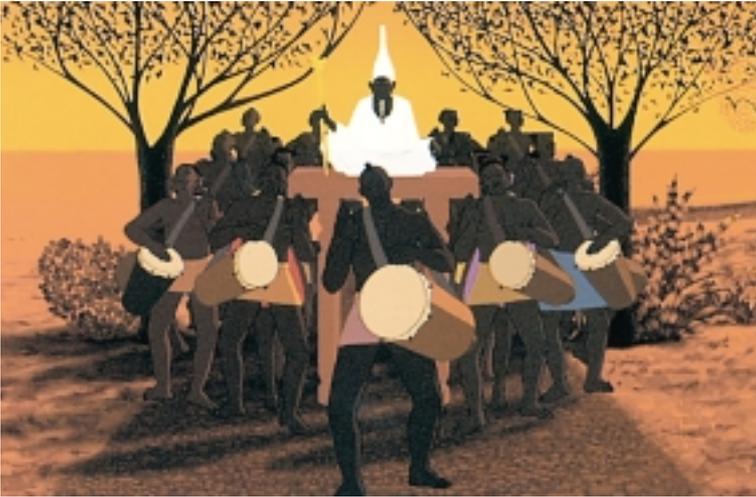
APPROFONDIMENTO

ASCOLTARE

IL GRIOT

**“Kirikou n’est pas grand, mais il est vaillant.
Kirikou est petit, mais il est mon ami”**

(Kirikou non è grande, ma è coraggioso. Kirikou è piccolino, ma è amico mio)

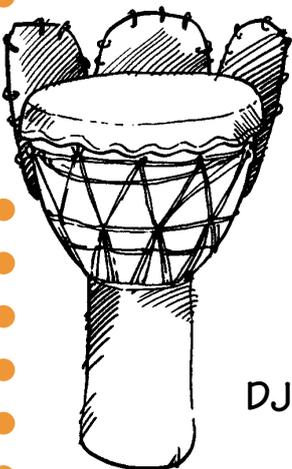


Così cantano i bambini e tutto il villaggio, colpiti dalle imprese di Kirikou. Questa canzone e tutta la musica che accompagna la storia di Kirikou sono state composte da un musicista senegalese, Youssou N’Dour. Come mai un cantante del Senegal, cioè dell’Africa, canta in francese? In Senegal la lingua ufficiale, insegnata a scuola è il francese. Il Senegal, infatti, è stato a lungo una colonia della Francia. In realtà, Youssou N’Dour appartiene alla generazione nata insieme all’indipendenza dalla Francia, ottenuta nel 1960, e ha scelto di cantare soprattutto in Wolof, la lingua più diffusa nel suo paese. A livello internazionale è oggi un cantante molto conosciuto e nei suoi dischi compaiono stelle come Peter Gabriel e Neneh Cherry.

La madre di Youssou N’Dour, Ndeye Sokhna Mboup viene dall’etnia dei Toucouleur e da una famiglia di “gawlo”, coloro che cantano la storia. In Senegal, infatti, è ancora viva la tradizione dei “griot”, prodigiosi narratori in grado di raccontare le gesta del passato e del presente, fin dai tempi di Sundiata, mitica figura di riferimento per la storia dell’Africa Occidentale e dei Mandinga in particolare. I “gawlo” sono griot che utilizzano la musica e il canto per tramandare la storia. Ma Youssou N’Dour non ha avuto vita facile per diventare a sua volta “griot” e musicista. Suo padre infatti sognava per lui una carriera da impiegato e non si è rassegnato subito all’idea che il figlio frequentasse un ambiente di artisti (ma non è anche la storia di tanti cantanti italiani?). Youssou N’Dour e i suoi fratelli hanno avuto comunque la fortuna di poter frequentare spesso la casa del nonno e di ascoltarvi molta musica, tanto che a soli tredici anni Youssou N’Dour si esibiva già in pubblico, suonando le percussioni e accompagnando, con il fratello Boubacar alla chitarra, il canto della sorella Ngone.

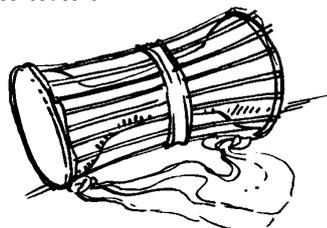
A sedici anni Youssou N’Dour cantava con la Star Band nei locali di Dakar, la capitale del Senegal, e due anni dopo aveva formato il suo primo gruppo, l’Etoile de Dakar. Al centro della sua musica sono i ritmi “mbalax”, sospinti dal “tamburo parlante”, il “tama” di

Assane Thiam. Oggi che è un musicista affermato e che ha avuto la possibilità di suonare e registrare in tutto il mondo, Youssou N’Dour sostiene anche altri musicisti senegalesi attraverso lo studio di registrazione che ha fondato a Dakar, lo Studio Xippi.



DJEMBE’

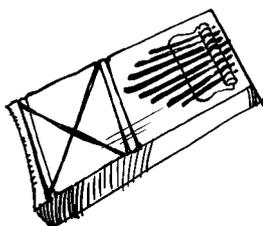
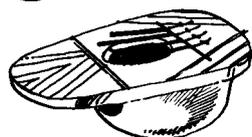
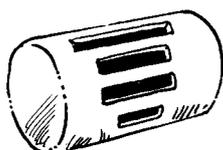
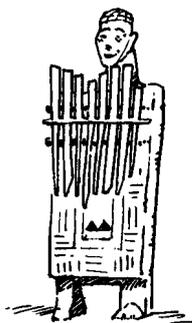
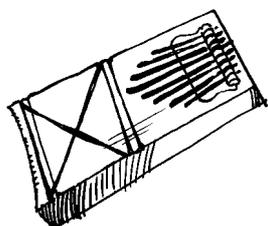
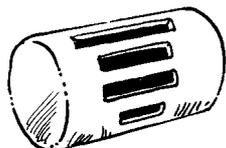
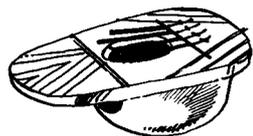
TAMA



N’DER

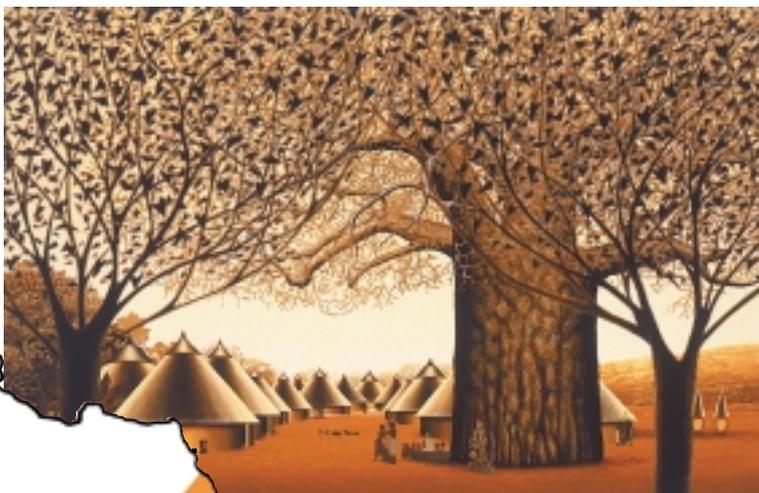


DA DOVE VIENE LA MUSICA?



Youssou N'Dour viene dal Senegal. Dov'è il Senegal? È un paese dell'Africa Occidentale, bagnato dall'Oceano Atlantico. Prova a individuarlo sulla cartina muta. Puoi controllare la tua scelta e avere altre informazioni sul Senegal consultando un atlante geografico. Completa dunque le due cartine: quella del Senegal dal punto di vista fisico, quello dell'Africa da quello politico. Prova anche a ricordare gli animali incontrati da Kirikou nel corso delle sue avventure. Puoi disegnarli intorno alla cartina insieme agli altri animali che vivono in Africa Occidentale: ne conosci altri? E sai anche rifare i loro versi, la loro musica?

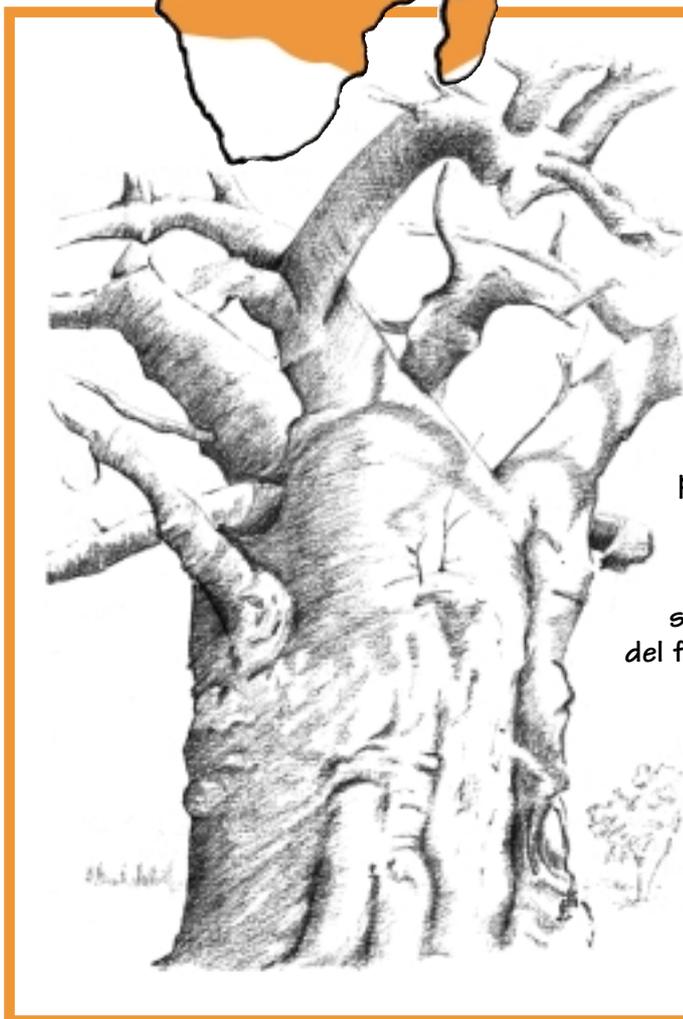




Hai notato quante volte nel film compaiono grandi alberi sotto i quali si radunano gli abitanti del villaggio?

Forse non sai che questi alberi si chiamano baobab.

Nella cartina qui a fianco sono evidenziate le zone in cui questa pianta è presente.



Il baobab è considerato il re degli alberi della savana, non tanto per l'altezza, quanto per lo sviluppo del tronco che a volte ha una circonferenza di trenta metri. Questa crescita prodigiosa dipende, a quanto pare, dal fatto che le cellule spugnose dell'albero trattengono grandi quantità d'acqua. Dai rami dell'albero, che cresce solitario nella savana, pendono grappoli di frutti mangerecci, molto apprezzati dalle scimmie, ma anche dagli uomini, che ne fanno un grande consumo, soprattutto nei periodi di carestia. La loro polpa farinosa non è poi così buona, infatti, e per nutrirsi ne bisogna avere una discreta fame; però si dice che il "pane di scimmia" renda i denti bianchissimi e splendenti. Molto buono è il bouyé, cioè il succo del frutto, che va bevuto freddo e zuccherato. Con il gigantesco baobab si fabbricano anche corda e carta, quaderni di scuola compresi!

Il baobab è considerato in molte zone l'albero della pace e dell'incontro: all'ombra della sua folta chioma si riuniscono spesso gli abitanti dei villaggi per riposarsi, cantare, danzare o ascoltare le storie raccontate dai griot, cioè i signori della parola, cantastorie, musicisti, poeti.

SI FA PRESTO A DIRE CAPANNA

Informazioni tratte da "La casa africana" - COE Milano.

Nel film hai avuto modo di vedere la struttura delle abitazioni del villaggio di kirikou. Devi sapere comunque che i vari tipi di abitazione e i villaggi dei popoli del grande continente africano testimoniano la loro grande capacità di risolvere problemi quotidiani utilizzando sapientemente le risorse e i materiali disponibili (legname e fibre vegetali, argilla cruda o cotta, pietra...) con inventiva e adattabilità. Il clima e una molteplicità di fattori sociali hanno obbligato molte popolazioni a spostarsi periodicamente da una zona all'altra. Tutti questi popoli hanno inventato case facilmente smontabili e trasportabili. Nel deserto vero e proprio i nomadi vivono in tende. Nelle zone di savana la casa trasportabile è fatta con un'intelaiatura di rami flessibili, coperta da stuoie. Le case di pietra si trovano distribuite in quattro aree geografiche: la costa orientale, l'Abissinia, la regione dell'alto Niger e gli altipiani. Le case possono essere realizzate con pietre a secco oppure le pietre costituiscono come un'anima di rinforzo, ricoperte internamente d'argilla. La casa africana molto robusta che permette costruzioni anche a più piani. L'argilla deve essere stabilizzata con paglia e fibre vegetali perché con l'umidità non si gonfi e non si ritiri con il clima secco. Sono due i metodi di costruzione: quello con palle di terra umida pressate fra le tavole di un'armatura e quello di utilizzare blocchi preventivamente preparati e lasciati seccare. L'intonaco si applica con la mano, lisciandolo accuratamente e spesso decorandolo con motivi particolari. I pavimenti vengono resi duri e lisci battendoli con strumenti di legno. Le coperture possono essere a terrazze, sorrette da travetti di legno, o a volte o a cupole. Nelle costruzioni tradizionali africane si usano anche materiali come i mattoni cotti, le fibre vegetali, le stuoie, le pelli.



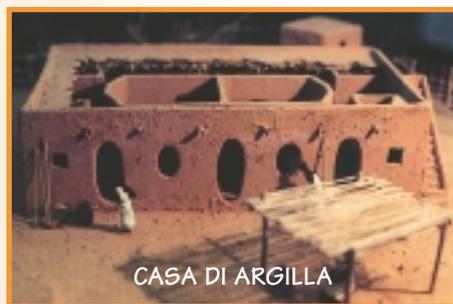
ABITAZIONI CON TETTO A OGIVA



CASE SU PALAFITTE



STRUTTURA PORTANTE DI UN TETTO



CASA DI ARGILLA



CAPANNA A TETTO CONICO

Dopo queste notizie, prova ora a realizzare con i tuoi compagni diversi piccoli villaggi in miniatura.

KIRIKOU
E LA STREGA KARABA

Promosso da



Regione Lombardia

Direzione Generale Cultura

in collaborazione con



Centro Studi per
l'Educazione all'Immagine

d'intesa con



MINISTERO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE
SOVRINTENDENZA SCOLASTICA REGIONALE
PER LA LOMBARDIA
Ufficio Studi e Ricerche