



# Film im Unterricht

Medienpädagogische Begleitmaterialien zum Film

**Kiriku und die Zauberin**

# Kiriku und die Zauberin

Frankreich/Belgien/Luxemburg 1998

Drehbuch und Regie: Michel Ocelot

Kamera: Daniel Borenstein

Musik: Youssou N'Dour

Schnitt : Dominique Lefever

Produktion: Les Armateurs; Odec Kid Cartoons; Monipoly; Trans Europe; Studio O;  
France 3 Cinéma ; R.T.B.F.; Exposure

Produzenten: Didier Brunner ; Jacques Vercruyssen; Paul Thiltges

Deutsche Sprecher: Harald Leipnitz, Mo Asumang, Gabriel Wanka, Claudia Urbschat-Mingues,  
Udo Wachtveitl u.a.

Zeichentrick, 74 Min.

FSK: ohne Altersbeschränkung

**Empfohlen ab 5 Jahren und 1. Jahrgangsstufe**

**Themen:** Gemeinschaft, Außenseiter, Märchen, Afrika, fremde Kulturen, gewaltloses Handeln,  
Widerstand, Mut, Animationsfilm

## Inhalt

Der kleine Kiriku ist ein unglaubliches Kind. Während der Schwangerschaft hört seine Mutter plötzlich eine Stimme aus ihrem Bauch: "Mutter, bring mich zur Welt!" – Kiriku ist die Zeit zu lang geworden. Von Anfang an kann Kiriku sprechen und unheimlich schnell rennen. Die Frauen in seinem afrikanischen Dorf können es kaum fassen, als sich der winzige Knirps vor ihnen aufbaut und verkündet: "Ich bin Kiriku!"

Doch in Kirikus Dorf ist die Welt überhaupt nicht in Ordnung. Die böse Zauberin Karaba hat die lebensnotwendige Quelle versiegen lassen und alle Männer des Dorfes, die gegen sie kämpften, sind verschwunden. Und jetzt hat es Karaba auf die Kinder abgesehen. Die Dorfbewohner leben in ständiger Angst. Kein Wunder, dass niemand glaubt, ausgerechnet der besonders kleine Kiriku könne etwas gegen die mächtige Karaba ausrichten. Aber Kiriku hat sich schon entschieden. Er will sein Dorf vom Fluch der Zauberin befreien.

Kirikus Kampf bringt ihn in lebensgefährliche Situationen. Die böse Karaba kann Bäume verhexen, giftige Schlangen ausschicken und sie befiehlt eine ganze Armee von Fetischen und Monstern. Nur Kirikus Mut und Einfallsreichtum ist es zu verdanken, dass schließlich doch noch alles gut ausgeht. Am Ende bewirkt Kiriku sogar fast ein Wunder: Karaba selbst wird in die Dorfgemeinschaft aufgenommen.

## Filmbesprechung

Furcht und Schrecken regieren Kirikus Dorf. Von den Männern sind nur noch Kinder und Alte übrig geblieben – die anderen, so erzählt man sich, hat die böse Zauberin Karaba aufgefressen. Der letzte junge Mann ist Kirikus Onkel. Als er gegen die schreckliche Karaba auszieht, läuft Kiriku ihm nach und lässt sich nicht zurückschicken. Weil er so winzig ist, kann er unter dem Hut des Onkels Tipps für den Kampf geben, so dass nicht nur der Onkel mit heiler Haut davonkommt, sondern Karaba glaubt, das Dorf besitze einen Zauberhut. Sie verspricht, das Dorf in Frieden zu lassen, wenn sie den Hut bekommt. Doch ohne Kiriku ist der Hut so gewöhnlich wie jeder andere – so ist das mit der Zauberei. Aber Karaba fühlt sich hintergangen und tyrannisiert das Dorf noch mehr als sonst. Alles Gold müssen die Frauen abgeben, Häuser gehen in Flammen auf und die furchterregende Fetisch-Armee aus mechanischen Statuen rückt ins Dorf ein.

Die Alten schieben die Schuld an Karabas Hassattacken auf Kiriku. War er es nicht, der Karaba mit dem Hut-Trick gereizt hat? Hatte er nicht die Frechheit, sich direkt vor die furchterregende Zauberin zu stellen und sie mit der Frage aufzustacheln, warum sie so böse ist? Hätte er nicht besser genauso ängstlich gehorcht wie die anderen? Ein Glück, dass es Kiriku gelingt, das verhexte Boot und den verhexten Baum zu stoppen, mit denen Karaba die Kinder des Dorfes fangen will, sonst hätte man ihn bestimmt verjagt. Doch Kiriku ist noch nicht zufrieden. Er kriecht trotz aller Verbote in die Wasserröhre der vertrockneten Quelle. Im Inneren findet er ein durstiges Riesenmonster, dem er mit einem glühenden Schürhaken zu Leibe rückt. Als die Dorfbewohner plötzlich die Quelle wieder sprudeln hören, tanzen sie voller Freude um das Wasserbassin. Nur Kiriku fehlt. Die Quelle spuckt ihn schließlich aus, aber da ist kein Hauch von Leben mehr in ihm. Außer seiner Mutter denken alle nur an den Fluch Karabas: "Niemand wird je das Geheimnis der verhexten Quelle ergründen – und wenn, muss er darin ertrinken!" Ist Kiriku nicht selber schuld? Hätte er nicht wie alle anderen auf die Verbote und Warnungen hören können? Die Dorfbewohner stimmen schon ein

Totenlied an. Nur Kirikus Mutter reibt immer noch den Rücken ihres Kindes – und sie behält Recht: Kiriku öffnet die Augen. Kirikus verständnisvolle Mutter ist überhaupt die Einzige, die ihn ernst nimmt. Die anderen Erwachsenen bringt er mit seinen ständigen Fragen in Verlegenheit und die anderen Kinder spielen nicht mit ihm, weil er so ein Knirps ist.

Trotz allem will Kiriku immer noch wissen, warum die schöne Karaba so böse ist. Seine Mutter weiß Rat: In den Bergen hinter Karabas Reich wohnt Kirikus weiser alter Großvater, der auf jede Frage eine Antwort hat. Doch die Reise ist gefährlich. Karaba lässt niemanden durch ihr Reich und noch dazu sitzt auf dem Dach ihres Hauses ständig einer der Fetische und sucht mit seinen glühend roten Kugelaugen die Gegend nach verdächtigen Bewegungen ab. Doch Kiriku will sich in den Gängen von Füchsen, Stinktieren oder Erdhörnchen einen unterirdischen Weg suchen. Bis er bei seinem Großvater ankommt, hat er viele Abenteuer zu bestehen. Mit Witz und Verstand muss er sich gegen die gefräßigen Stinktiere wehren, muss seine Orientierung wiederfinden, weil er sich im Dunkeln total verirrt, und wird schließlich von ein paar Erdhörnchen aus dem verwirrenden Labyrinth geführt. Viele Szenen sind voller Situationskomik. Keiner kann sich das Lachen verbeißen, wenn Kirikus Vogelverkleidung, die den Wächter-Fetisch täuschen soll, so überzeugend gelungen ist, dass ein liebester Wiedehopf ihn heftig umwirbt, wobei natürlich der größte Teil der Verkleidung auf der Strecke bleibt. In sehr vielen Zeichnungen des Films werden mit großem Einfallsreichtum und viel Liebe zum Detail immer wieder neue Überraschungen geboten.

Von seinem Großvater bekommt Kiriku endlich die überraschenden Antworten auf seine Fragen. Karaba ist gar keine böse Zauberin und hat noch nie einen Mann aufgefressen. Sie hat auch die Quelle nicht verhext. Das kleine Tier, das eines Tages hineinkroch, wuchs mit der Zeit so sehr, dass kein Wasser mehr hinausfließen konnte. Karabas Macht kommt vor allem von der Angst, die die Dorfbewohner vor ihr haben. Der Großvater weiß sogar den Grund dafür, dass Karaba alle Menschen hasst: Sie leidet jeden Tag, weil böse Männer ihr einen Giftstachel ins Rückgrat gebohrt haben. Nur mit den Zähnen kann dieser Stachel herausgezogen werden. Das würde Karaba aber niemals zulassen, denn in diesem Moment müsste sie noch schlimmere Schmerzen ertragen und verlöre alle Zauberkraft.

Klar, dass Kiriku den Stachel aus Karabas Rücken ziehen will. Nachdem er sich ein bisschen auf dem Schoß seines Großvaters ausgeruht hat, möchte er einen Talisman, der ihn bei seinem gefährlichen Vorhaben schützen soll. Aber der Großvater lehnt ab. Kiriku soll an sich selber glauben, nicht an Talismane und Zauberei.

Zurück bei Karabas Palast, lässt sich Kiriku etwas einfallen. Er stiehlt ihr Gold und lockt sie damit aus dem Haus. Als Karaba herauskommt, verwelken in einer wunderbaren Szene an ihrem Weg alle Blumen und die Bäume verlieren ihre Blätter. Dort, wo sie das Gold sucht, springt Kiriku von einem Baum und zieht den Stachel mit den Zähnen aus ihrem Rücken. Mit einem schrecklichen Schrei wird Karaba ihre Schmerzen und ihre Boshaftigkeit los. Zugleich erblüht die Natur wieder in aller Pracht. Kiriku verlangt zum Dank einen Kuss von Karaba, der ihn sofort zum erwachsenen Mann macht. Gemeinsam gehen sie zum Dorf. Aber dort sind sie nicht willkommen und geraten sogar in Gefahr. Keiner glaubt, dass Karaba keine Zauberin mehr ist und dass aus dem winzigen Kiriku so plötzlich ein Mann geworden sein soll. Kirikus Mutter ist die einzige, die ihn erkennt. Und erst als der Großvater ankommt und alle vermissten Männer mitbringt, die in Karabas Diensten zu Soldaten der Fetisch-Armee verwandelt waren, können die Dorfbewohner Karaba verzeihen. Aus Kiriku und der Zauberin ist ein Paar von vielen in der Dorffamilie geworden.

Kindgerecht wird in "Kiriku und die Zauberin" mit wenigen, stimmig gezeichneten Figuren und klarem Handlungsverlauf die Filmaussage nachvollziehbar gemacht. Der Autor und Regisseur Michel Ocelot wuchs im westafrikanischen Staat Guinea auf. In seinem Film adaptiert er ein Märchen dieser Region Afrikas. Bis zur Realisierung hatte er fast so viele Hürden zu meistern wie Kiriku. Niemand konnte sich vorstellen, dass westliche Zuschauer einen Trickfilm mögen würden, in dem weder europäische Kultur noch actionbetontes, temporeiches Erzählen eine Rolle spielen und der sich in Musik und in der farblichen Gestaltung deutlich vom Gewohnten unterscheidet. Am heftigsten wehrten sich Ocelots Koproduzenten gegen die Darstellung barbusiger Frauen. Ocelot aber setzte seine Ideen durch und landete einen mittlerweile mehrfach preisgekrönten Erfolg, der bei Kindern ebenso gut ankommt wie bei Erwachsenen. Dass viele Kritiker nun gerade die barbusigen Frauen als Beweis für die authentische Darstellung afrikanischen Lebens hervorheben, mag gut gemeint sein, sollte aber nicht zu verallgemeinernden Schlussfolgerungen führen. Denn in den meisten Regionen Afrikas sind die Frauen bekleidet und in islamischen Staaten oft von Kopf bis Fuß verhüllt. Kirikus Dorf stellt eine von vielen verschiedenen Lebensformen Afrikas dar.

Ocelots Film ist in harmonischen Farbfeldern gestaltet, die den Erzählorten entsprechen. Im Dorf überwiegen erdiges Rot und Ocker, in den Wäldern die verschiedensten Grüntöne und bunte Blütenuancen, während Karabas Reich in blaugrauen Farben erscheint. Die Musik des Filmes komponierte Youssou N'Dour, ein weltbekannter Musiker aus Senegal. Er nutzte ausschließlich afrikanische Instrumente wie Kora und Balafon und lädt die kleinen Zuschauer mit eingängigen kurzen Texten und Melodien zum Mitsingen ein.

Der winzige Kiriku wird zum Lehrmeister des gesamten Dorfes. Obwohl er körperlich viel schwächer ist als andere, kapituliert er nicht vor der Macht des Bösen. Gegen alle Tabus setzt er hartnäckig Mut, Verstand, Selbstvertrauen und Einfallsreichtum, bis er die Antworten auf seine vielen Fragen gefunden hat und damit alle von dem Fluch befreien kann. Zugleich rettet Kiriku die Gemeinschaft des Dorfes, indem er alle Außenseiter integriert: Karaba wird Mitglied der dörflichen Großfamilie, der Großvater kehrt mit den Männern ebenfalls ins Dorf zurück und Kiriku, der selbst auch ein Außenseiter war, erlebt das Schicksal vieler "Märchenhelden": Er verliebt sich in die schönste Frau der Gegend.

## Filmarbeit

"Kiriku und die Zauberin" ist ein außergewöhnliches Märchen, das von dem Kampf des unschuldigen kleinen Kiriku gegen die große, böse Karaba erzählt. Anders als in vielen traditionellen europäischen Märchen geht es hier jedoch nicht darum, das Böse vernichtend zu besiegen, sondern Kiriku fragt nach den Gründen für den Hass der Zauberin. Er will helfen und versöhnen.

Der langsam und humorvoll erzählte Film bietet mit ruhigen Kamerafahrten auch kleineren Kindern Gelegenheit, sich auf die sorgfältig komponierte Bildsprache einzulassen. Kiriku erlebt seine Abenteuer in einer ländlichen afrikanischen Umgebung mit vielen Besonderheiten. Trotzdem identifizieren sich europäische Kinder wie selbstverständlich mit dem überaus sympathischen kleinen Helden. Kirikus Geschichte spiegelt das universelle Bedürfnis nach einem harmonischen Zusammenleben aller Menschen wider. Sie regt auf unterhaltsame Weise dazu an, seine eigenen Kräfte auch gegen bestehende Vorurteile oder unsinnige Verbote dafür einzusetzen. Nicht zuletzt

können wohl alle Kinder Kirikus Erfahrung nachempfinden, als "der Kleine" nicht ganz ernst genommen zu werden. Mit Kiriku erleben sie, wie der kleine Außenseiter zur zentralen Integrationsfigur der Dorfgemeinschaft wird. Für das vor allem jüngere Publikum des Films sind spielerische und gestalterische Methoden der Filmarbeit besonders geeignet.

*Vorschläge zur Einstimmung:*

*„Im afrikanischen Dorf – Raumgestaltung; Rhythmische Improvisation; Einführung zum Film“*

## **Im afrikanischen Dorf**

### **→ Raumgestaltung**

Kinosaal, Klassen- oder Gruppenraum werden zum afrikanischen Dorf, das atmosphärisch auf den Film einstimmt.

Eine Schattenwand wird gespannt (ein großes weißes Tuch, ca. 2 m hoch und 2,50 m breit, z. B. aus Bettlaken, an eine Schnur geklammert), dahinter steht ein Overheadprojektor, auf dem eine Folie mit einem gemalten afrikanischen Dorf liegt. (Kopiervorlage "afrikanisches Dorf" auf Overhead-Folie kopieren und mit transparenten Farben ausgestalten, z. B. Window Color Fenstermalfarbe (Trockenzeit 24 Stunden), Deca Glasmalfarbe transparent (Trockenzeit ca. 1 Minute), transparente selbstklebende Fensterfolien, Konturen lassen sich mit Folienstiften herstellen. Die Farben des Dorfes im Film sind Erd- und Orangetöne, z. B. Braun für die Dächer, Ocker für die Hüttenwände, ein blasses Orange für den Himmel, Braunorange für die Erde, der Baum in Braun mit zartem Bewuchs in Rot, Orange und gelben und grünen Tupfern).

Vor dieser Kulisse liegen Decken, Tücher oder Kissen auf dem Boden, eine afrikanische Musik unterstützt die Atmosphäre.

Fragen an die Kinder:

- Wo sind wir hier? In welchem Land?
- Woraus schließen die Kinder das?
- Was wissen die Kinder über Afrika?
- Kennen sie vielleicht afrikanische Volksmärchen?

Das afrikanische Dorf dient auch nach der Vorführung als inspirierender Ort für die Auseinandersetzung mit dem Film.

### **→ Rhythmische Improvisation**

Ein Spiel, das an die stark rhythmisch geprägte Musik des Films anknüpft, stimmt musikalisch auf den Film ein. Musikinstrumente (Trommeln, Schellen, Klanghölzer...) liegen bereit oder die Kinder machen Musik mit ihrem Körper (klatschen, stampfen, schnalzen, schnippen etc.). Die Spielleiterin/der Spielleiter beginnt, in einem bestimmten Rhythmus zu klatschen oder zu trommeln. Der Rhythmus wird immer durchgehalten. Nun fallen die Kinder nacheinander mit ihren jeweils eigenen Rhythmen ein. Ein harmonisches Miteinander aus vielen unterschiedlichen "Stimmen" entsteht. Die Spielleiterin/der Spielleiter gibt das Zeichen für das gemeinsame Ende.

## → Einführung zum Film

Einen solchen Dorfplatz, wie hier nachempfunden, gibt es in dem afrikanischen Dorf, in dem die Geschichte von Kiriku und der Zauberin ihren Anfang nimmt. Hier treffen sich die Bewohner, um alle wichtigen Dinge zu besprechen. Am wichtigsten ist seit langem die Gefahr durch die Zauberin Karaba. Die Quelle des Dorfes hat sie versiegeln lassen. Kein Krieger konnte etwas gegen sie ausrichten. Und nun kommt der Winzling Kiriku und ausgerechnet er will die Zauberin besiegen? Vor allem eine Frage beschäftigt ihn: Warum ist Karaba so böse?

## Kirikus Abenteuer

### → Unterirdischer Gang

Wenn Kiriku nicht so klein gewesen wäre, hätte er weder in den Quellengang noch in die unterirdischen Tierhöhlen kriechen können. Aber wäre doch gelacht, wenn die Kinder das Kiriku nicht nachmachen könnten, um zum Beispiel nach dem Film auf ungewöhnliche Art wieder in das afrikanische Dorf zu gelangen:

Alle Kinder knien im Vierfüßlerstand dicht nebeneinander in einer – gewundenen – Reihe und bilden so mit ihren Körpern eine tunnelartige Röhre. Das letzte Kind in der Reihe lässt sich zu Boden gleiten und kriecht – möglichst ohne anzustoßen – durch den Tunnel. Wenn es durchgekommen ist, reiht es sich als erstes wieder in die Tunnelkonstruktion ein. Das nun letzte Kinder der Reihe folgt. Mindestens ein Mal sollte jedes Kind mit Durchkriechen an die Reihe kommen.

### → Schattenspiel

Bei diesem Zeichentrickfilm mit sehr ausdrucksstarken und zugleich klar gezeichneten Figuren bietet sich das Schattenspiel als spielerische Methode der Filmverarbeitung besonders an. So werden die Charaktere nochmals auf einer Leinwand lebendig. Genutzt werden die Requisiten des afrikanischen Dorfes (Schattenwand, als Lichtquelle dient der Overhead- oder ein Diaprojektor o.ä.).

In Kleingruppen überlegen sich die Kinder, welche Szene sie besonders beeindruckt hat oder ihnen stark im Gedächtnis geblieben ist. Diese ausgewählte Szene wird hinter der Schattenwand nachgestellt und gespielt.

Um die Szene zu entwickeln, brauchen die Kinder ca. 15 Min. Zeit. Die Spielleiterin/der Spielleiter gibt dabei Anregungen und Hilfestellungen, ohne sich inhaltlich einzumischen.

Farbige Folien können auf den Overhead-Projektor aufgelegt werden, um den Ort der Szene anzuzeigen (grün für den Wald, Braun-/Rottöne für das Dorf etc.).

Durch unterschiedliche Abstände von der Lichtquelle können Unterschiede in der Körpergröße manipuliert werden.

Die Gruppen präsentieren ihre Szenen und tauschen sich darüber aus.

Um mit dieser Methode gut arbeiten zu können, brauchen die Kinder Gelegenheit, die Ausdrucksmöglichkeiten des Körpers im Schattenspiel zu erfahren und auszuprobieren. Das sollte bereits vor dem Film geschehen.

Die Erfahrung zeigt: Jede Bewegung muss sehr kontrolliert erfolgen, nahezu zeitlupenartig, um den Eindruck von Hektik/Nervosität zu vermeiden und damit das Spiel seine Wirkung entfalten kann.

Die Übungen erfolgen im Rundlauf um die Schattenwand. So gibt es einen beständigen Wechsel von Agieren und Beobachten.

1. Übung: Freies Tanzen/Bewegen nach Musik (z. B. afrikanische Musik)

2. Übung: Verschiedene Gangarten ausprobieren, z.B. laufen, schreiten, schlendern, hüpfen, kriechen, huschen, schleichen, trippeln, drängeln, tänzeln...

Die Gangarten werden jeweils durch die Spielleiterin/den Spielleiter angesagt.

3. Übung: Statur-Spiel. Ein Kind geht hinter die Wand, nimmt eine Positur ein, in der es verharrt. Ein weiteres Kind kommt hinzu, nimmt ebenfalls eine selbst gewählte Positur ein und verharrt. Das erste Kind löst nun seine Figur auf und tritt ab, während ein drittes Kind hinzukommt usw.

4. Übung: Kleinere Szenen werden spontan entwickelt, z.B. Mutter und Kind; alter Mensch und junger Mensch; Mensch und Tier; Mensch und Zauberin etc.

#### → Szenen malen

Die Kinder malen – allein oder in Gruppen – die Szene, die sie am meisten beeindruckt hat oder die sie am wichtigsten fanden, auf Overhead-Folie (mit wasserfesten Stiften bzw. speziellen Folienstiften).

Danach werden die Szenen auf die Schattenwand (Requisiten im "afrikanischen Dorf") projiziert. Die Kinder erzählen dazu, was in der Szene geschieht.

Die Verwendung der Overhead-Projektionstechnik knüpft an das Genre Zeichentrick an. Und für die Kinder ist es eine schöne Erfahrung, ihre eigenen Bilder groß wie ein Filmbild auf der Leinwand zu sehen.

#### → Noch mehr kleine Geschichten

Die Kinder zeichnen einzelne Elemente oder Figuren aus dem Film auf Overhead-Folie (DIN A4-Folien teilen oder vierteln), zum Beispiel eine runde Hütte, den Fluss, ein Kind, den Wächter mit den roten Augen, den alten Mann im Dorf, den vermeintlichen Zauberhut, Kirikus Mutter etc.

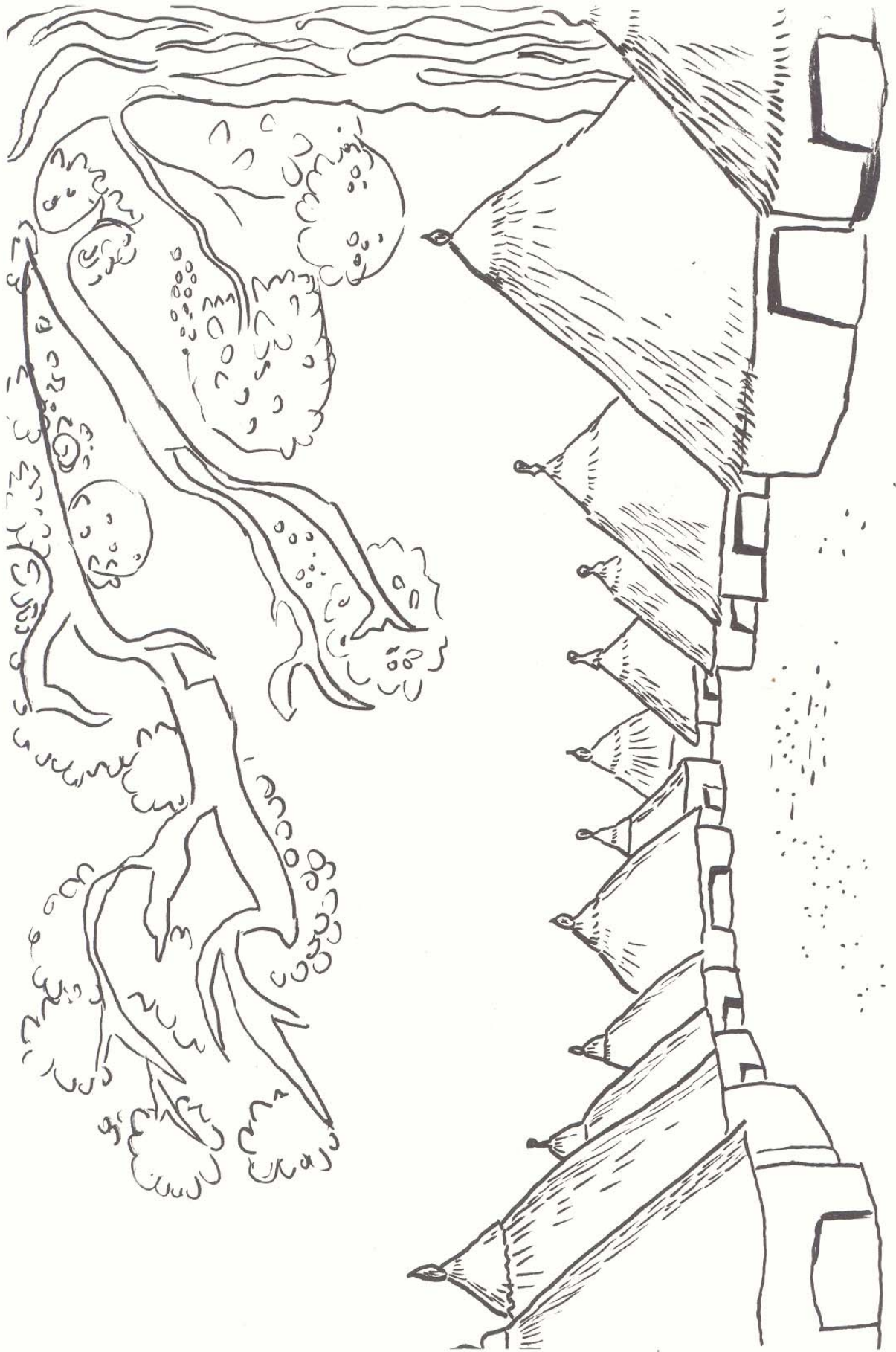
Jetzt werden zwei Motive herausgezogen und auf den Overheadprojektor gelegt. Wenn die Inhalte klar sind, denken sich die Kinder ein neues kleines Abenteuer mit Kiriku aus, in dem die dargestellten Motive eine Rolle spielen. Während sich der Faden der Geschichte entspinnt, können an passender Stelle nach und nach weitere Bilder auf den Overheadprojektor gelegt werden. Oder es beginnt mit dem nächsten Bilderpaar ein neues Abenteuer.

### Mögliche Fragen

- Was ist das Besondere an Kiriku?
- Warum hatte er keine Angst vor der Zauberin Karaba?
- Was wollte er herausfinden?
- Warum hatten die übrigen Dorfbewohner Angst vor Karaba?
- Wieso ließen die anderen Kinder Kiriku nicht mitspielen?
- Warum konnte ausgerechnet Kiriku die Zauberin besiegen?

### Impressum

Medienpädagogisches Begleitmaterial zum Film „Kiriku und die Zauberin“  
Zuerst erschienen in: „Praxis Kinderfilm. Familiengeschichten“  
im Rahmen des Kinderfilmfestes im Land Brandenburg 2000  
Autor/in: Karolina Fell sowie Regine Jabin, Jana Hornung (Ergänzungen methodische Vorschläge)  
Redaktion: Beate Völcker  
© LISUM Brandenburg  
[www.lisum.brandenburg.de](http://www.lisum.brandenburg.de)



Kopiervorlage