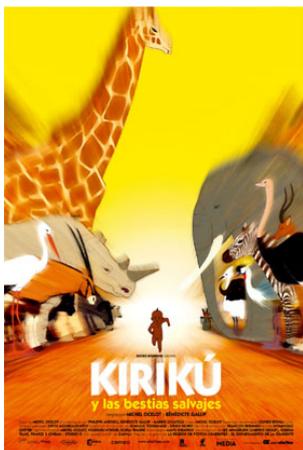


KIRIKÚ Y LAS BESTIAS SALVAJES

FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA



Título original: *Kirikou et les bêtes sauvages*

Director: Michel Ocelot y Bénédicte Galup

Productora: Les Armateurs, Jet Media y Armada

Montaje: Dominique Lefevre

Guión: Philippe Andrieux, Bénédicte Galup, Marie Locatelli y Michel Ocelot

Música: Manu Dibango

País: Francia

Año: 2005

Duración: 75'

Idioma: castellano

Las guías de las películas que se ofrecen desde el GrupIREF tienen el mismo objetivo que el proyecto Filosofía 3/18-Filosofía para Niñxs, es decir, procurar que los niños, niñas y jóvenes piensen por sí mismos de forma cuidadosa y reflexiva. Por eso no son muy convencionales. Pocas veces hay referencias a directores, actores o técnicas filmicas ni corrientes cinematográficas.

Como si se tratara de una lectura, pedimos a los espectadores una actitud activa y despierta antes, mientras y después de ver la película. Nuestras guías buscan propiciar tanto la mirada en la pantalla como la de uno mismo.

Este aprendizaje se hace en las aulas de forma cooperativa, es decir, formando una comunidad de investigación, un espacio donde se tratan las cuestiones que plantea la película de forma dialogada -ni debates ni discusiones-, dando mucha importancia a la ejercio del pensamiento crítico y reflexivo.

El apartado **Temas que se pueden tratar** no debe ser tratada como un libro de texto, hay que usar todos los mecanismos que son habituales en las aulas de Filosofía 3/18-Filosofía para Niñxs: hacer pizarra en su caso, poner en marcha el diálogo y si conviene proponer alguna pregunta, como un reto para avanzar en el conocimiento y en el ejercicio de actitudes dialogantes.

Cuando creamos que el trabajo con la película ya se puede cerrar, plantearemos una evaluación para que el alumnado se haga consciente de qué ha aprendido, de los sentimientos que le ha generado y del conocimiento que le ha aportado.



Licencia de Creative Commons
Guía Kirikú y las bestias salvajes. Autora:
Irene de Puig Olivé. Está sujeta a una
licencia de Reconocimiento-NoComercial-
SinObraDerivada 4.0 Internacional de
Creative Commons.

Esta ficha tiene mucho que ver con la primera que elaboramos: *Kirikú y la bruja*. Hemos repetido algunos aspectos para que los dossiers puedan ser independientes, ya que la propuesta en este caso es para infantil y la de *Kirikú y la bruja* es para primer ciclo de primaria.

Sinopsis: Continúan las proezas del personaje de leyenda africana: Kirikú, un niño muy pequeño y extremadamente listo, reflexivo y valiente. El DVD está compuesto por 4 historias que se pueden ver independientemente y que son una ampliación de las virtudes del personaje, pero no tienen relación narrativa entre ellas y el punto de conducción es el abuelo de Kirikú que hace de elemento de enlace entre unas aventuras y otras.

Para el profesorado

Las leyendas de Kirikú provienen de África occidental, concretamente del pueblo de los Senufos, una etnia de Costa de Marfil que Michel Ocelot conoció en su niñez guineana. Fábula clásica sobre la conquista de la libertad y el crecimiento, inspirada en los rituales de iniciación o pruebas que deben pasar los adolescentes para demostrar su capacidad o valor y que son la base de aprendizaje de las sociedades tradicionales. En el filme hay elementos también de cuentos europeos como el Garbancito, la reina de las nieves, la Bella y la bestia y los mitos de Ulises y Merlín. Y también de personajes ligados al folclore africano y africanizante, como Sací pereré, etc.

Es notable la presencia de la lucha por la supervivencia, pero sobre todo la propia identidad y libertad son el trasfondo perceptible de este cuento que nos llega a través de la inocencia, la vitalidad y la esperanza de los niños.

Hay que remarcar como las canciones no son simples adornos, sino que tienen mucho que ver con la acción y todas ellas tienen letras que refuerzan la narración.

Este film es una excusa muy buena para pensar África. A diferencia de otras películas que usan África sólo como excusa, como escenario, como *El rey León*, en esta cinta hay una representación de un África muy respetuosa con los aspectos típicos de la cultura tradicional, reconstruyendo la estructura de los poblados subsaharianos y creando la atmósfera adecuada. Así, podemos visionar:

- La importancia del agua.
- Los juegos de los niños
- El trabajo de las mujeres.
- Como cultivan los huertos
- Los paisajes.
- La gestión de la vida comunitaria
- El papel de los viejos.
- Importancia de los cantos y las danzas rituales
- Los peligros de la selva.
- La convivencia con los animales salvajes

El film puede ayudar a ordenar muchas de las informaciones, que los estudiantes reciben desde los diversos medios de comunicación, sobre África. Se puede enriquecer esta película con algún documental sobre África, de modo que algunos aspectos (vestir, casas, paisajes o costumbres) les sean familiares. Si tuvieran la suerte de tener algún niño subsahariano en el aula, se podría aprovechar para explicar algunas otras fábulas africanas.

También se puede aprovechar para explicar otros cuentos africanos.

Estaría bien que la maestra hubiera visto *Kirikú y la bruja*, para poder situar la acción y los personajes antes de comenzar el visionado.

Cómo visualizar

Por episodios o historias. Hay cuatro historias muy diversas la una de la otra, que nos pueden dar mucho juego a la hora de preparar actividades y a la hora de reflexionar sobre lo que hemos visto y las actividades que se han generado.

No hay que pasarlas por el orden establecido en el DVD. Se puede comenzar por la que se crea que puede ser más interesante en determinado momento.

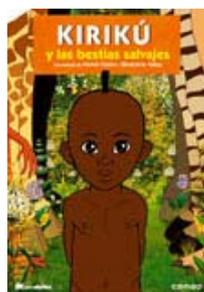
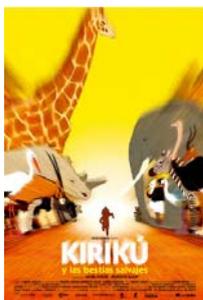
ANTES DE VER LA PELÍCULA

Cuestionario previo

- ¿Conoces cuentos que tengan como protagonistas personajes pequeños?
- ¿Conoces cuentos que tengan como protagonistas personajes pequeños y valientes?
- ¿Qué sabes de Kirikú?

El título y la carátula

Las carátulas



. Estudio de distintas carátulas relacionadas con el film

De cada una:

- . ¿Qué nos dice el dibujo?
- . ¿Nos anuncia de qué irá la película?

De la que nosotros usamos:

- . ¿Qué remarca a diferencia de las demás?
- . ¿Qué expectativas te crea?

El título

. ¿Qué te hace suponer que pasará con este título de "las bestias salvajes"?

Una vez visto el film:

- . ¿Crees que se han cumplido las expectativas que te ofrecía la carátula?
- . ¿Qué te sobra o que te falta?
- . ¿Con cuál de las dos te quedarías?

Personaliza la carátula

Dibuja tu carátula a partir de distintos elementos que puedes fotocopiar o encontrar en internet: Se les puede dar una fotocopia de la carátula que tiene Kirikú como protagonista y que ellos le hagan un fondo.

LAS CUATRO HISTORIAS

Primera historia: LA HIENA Y EL HUERTO

02:20-16:30

Con la llegada del agua al poblado se puede empezar a cultivar un huerto. Con los niños podemos poner nombre a las acciones de plantar las semillas, los productos que van creciendo: calabazas, calabacines, pimientos, etc.

Todo va bien hasta que el huerto es destruido por una hiena. Hablar de las hienas. Buscar información en google y si conviene montarse un pequeño PWP.



Preguntarse el por qué de las cosas

Hay un momento que Kirikú dice que hay que descubrir porque la hiena ha entrado en el huerto si ella no come vegetales. "Si no descubrimos que ha llevado la hiena hasta aquí, volverá"

Algunas veces hay que preguntarse por qué pasan las cosas y eso nos ayudará a comprender y a actuar de otra manera:

. ¿Por qué un niño o niña me quita un juguete?

- Porque no lo sabe pedir
- Porque quiere jugar
- Porque antes la tenía él o ella
- Porque es muy bonita
- ¿Qué puedo hacer yo para no enfadarme?

Las abejas

Hablar sobre las abejas y probar la miel.

Se puede hacer una cata de miel para que noten los distintos gustos que puede tener una miel de mil flores y una de eucalipto, por ejemplo.

Comentar estas imágenes u otras semejantes.



Hacer notar a los niños y niñas que Kirikú repara el nido de abejas que ha estropeado para poder salvarse.

La ardillita

Aprender sobre las ardillas: cómo son, qué hacen, qué comen,

**Hacer daño**

Aprovecharemos el episodio de la hiena para pensar sobre qué significa hacer daño. También, si se quiere ir más allá, se puede hablar de hacer daño queriendo o sin querer, como es el caso de la hiena, que destroza el huerto porque busca a la ardilla, no por ganas de fastidiar a la gente del poblado.

Segunda historia: SER ALFARERO

16:50-31:23

El huerto ha quedado destruido y no hay comida. Hay que inventar algo para poder obtener comida. A Kirikú se le ocurre hacer cerámica con arcilla e ir a venderla al mercado. A Kirikú se le ocurre una idea.

Podemos reproducir en el aula lo que sería un taller de cerámica y hacer figuras como las que hace Kirikú y las que hacen los mayores.

Preguntar

Cuando la madre y Kirikú están velando el fuego, la madre dice a Kirikú: "Tú haces preguntas hasta que encuentras las respuestas"

Hacer preguntas es muy saludable, es la manera de aprender. Si no nos hacemos preguntas, no obtenemos respuestas. Kirikú es un niño que pregunta mucho, que quiere saber. Pero no todas las preguntas son buenas.

Preguntas y buenas preguntas

Veamos si en el listado que te proponemos hay preguntas buenas y preguntas malas y por qué.

- ¿Cuánto pesa media hora?
- ¿Por qué las hojas de los árboles son verdes?
- ¿Por qué los niños y niñas son pequeños?
- ¿Cómo se sabe cuándo es fiesta?
- ¿Cuántos céntimos vale 1 euro?
- ¿Qué diferencia hay entre el día y la noche?
- ¿Qué diferencia hay entre una cebolla y un zapato?

Preguntas y respuestas

- ¿Hay preguntas que sólo tienen una respuesta?
- ¿Hay preguntas que tienen distintas respuestas?
- ¿Las respuestas son más interesantes que las preguntas?
- ¿Suele haber más preguntas que respuestas?

El búfalo

Buscar información sobre los búfalos y como son usados como animales de carga.

Comprar y vender

Con mímica hacer de tenderos. Hacer los gestos de quienes compran y quienes venden. Imitar los gestos que hacen los distintos vendedores según los oficios: un zapatero, un panadero, en una tienda de comestibles, en una pastelería, etc.

Tercera historia: PASEO CON JIRAFAS

31:24-46:28

Aprender cosas sobre las jirafas.



http://es.wikipedia.org/wiki/Giraffa_camelopardalis

Los peligros

- . ¿Por qué los robots quieren perseguir a Kirikú?
- . ¿Qué hace Kirikú para huir del peligro?
- . ¿Qué le pasaría si le cogiesen?
- . ¿Qué cosas son peligrosas? Buscar algún ejemplo de situaciones que son peligrosas y hacer una lista. Comentarlas.

Los paisajes

- . Volver a pasar el paseo de Kirikú arriba de la jirafa y fijarse especialmente en los distintos paisajes que va viendo.
- . Buscar paisajes de invierno o de verano, primavera y otoño: introducir imágenes que muestren diferentes paisajes: mar, montaña, llanura, bosques, ríos y lagos, desiertos y tundras. Poner nombre a lo que se vea en la fotografía. De las muchas webs con fotografías de paisajes, hemos elegido:
<http://www.fotografiaypaisajes.com/>

Cuarta historia: LA CERVEZA ENVENENADA

46:30-1:06:22

Las mujeres del poblado hacen cerveza, una bebida tradicional y la bruja Karabá se la envenena. Todas las madres están enfermas y hay que buscar un remedio.

Temas

Estar enfermo

- . ¿Cómo están las madres después de probar la cerveza?
- . ¿Qué me pasa cuando estoy enfermo?
- . ¿Estoy como las madres que no tienen ganas de hablar, ni jugar, ni de hacer cosas?
- . ¿Cómo me siento cuando estoy enfermo?

La colaboración de todos

A la hora de construir el fetiche, todos ayudan trayendo lo que tienen en casa y pensando cómo pueden mejorar. Se trata de una escena de colaboración muy interesante que habría que aprovechar y procurar proponer hacer algo conjuntamente: un mural, una escenificación o una representación.

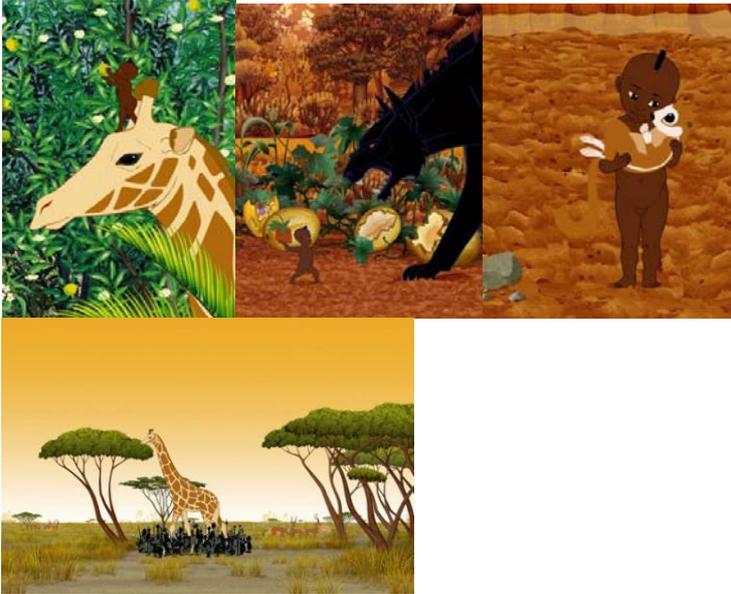
Preguntas generales para cada episodio

Procurar que los estudiantes se den cuenta de la estructura a base de hacer preguntas:

- ¿Qué pasa?
- ¿Cuándo, cómo y dónde pasa?
- ¿Por qué ocurre?
- ¿Qué necesita o qué busca Kirikú?
- ¿Qué se plantea hacer Kirikú?
- Con qué conflictos se encuentra Kirikú?
- ¿Qué cuestiones resuelve?
- ¿Por qué actúa como lo hace?
- ¿Qué peligros encuentra?
- ¿Quién le ayuda?
- ¿Cómo le ayudan?
- ¿Cómo termina?

DESPUÉS DE VER LA PELÍCULA

Comentar cada una de estas imágenes hechas con DN3 o bien pasadas en un PWP con el cañón bien grande.

**Preguntarnos:**

- . ¿A qué historia pertenecen?
- . ¿Qué momento de la historia representan (inicio, en medio, al final)?

LA ACCIÓN*Espacio y tiempo*

- ¿En qué época del año pasa la película? (Observar cómo van vestidos los personajes, la vegetación, etc.)
- ¿Donde pasa la acción?
- Describir los lugares geográficos donde pasa la acción (montaña, llanura, etc.)
- ¿Cómo está distribuido el poblado donde vive Kirikú? ¿Podrías dibujarlo?
- ¿Cómo son las casas o cabañas?
- ¿Cómo van vestidos los diferentes personajes?
- ¿Cuáles son los colores de las ropas que llevan?
- ¿Qué animales hay en el poblado o cerca?

Información:

Actualmente el país del senufo está repartido entre tres estados: Costa de Marfil, Mali y Burkina Faso. El pueblo del senufo está constituido por 1.500.000 personas aproximadamente y está dividido en más de 30 subgrupos. Cada subgrupo tiene unos rasgos particulares, pero entre ellos comparten la lengua, los patronímicos y la organización social y religiosa. Son esencialmente agricultores y cultivan el arroz, el mijo, la mandioca y el té (ingame?)

El ambiente

a) Situar la película en su contexto geográfico y cultural. Puede ser una buena ocasión para aprender cosas sobre África. ¿Qué aspectos te han llamado la atención?:

La sequía

Cómo se toman las decisiones

Las creencias
El papel de la música y de las danzas
-

b) Comparar el África de Kirikú y nuestro mundo:

Las casas
Los trajes
La alimentación
Como se desplazan
Costumbres
Paisaje
Rituales y celebraciones
Fotografías de África.

• Una buena introducción también sería trabajar algunas de las pinturas africanas de Miquel Barceló: www.pintura.aut.org

LOS PERSONAJES

Buscar los adjetivos que mejor definan a los personajes

	<u>Descripción física</u>	<u>Descripción psicológica</u>
Kirikú		
Karabá		
La madre de Kirikú		

AYUDA para la maestra

Rasgos físicos

Algunas observaciones que se pueden hacer:

Aspecto físico general: pequeño, alto, delgado, rubio, fuerte, joven, ágil, musculoso
Como gesticula, cómo se mueve: elegante, lento, nervioso, rápido,

Rasgos psicológicos

Buscar entre estos adjetivos alguno que vaya bien para usar en la descripción de los personajes:

Bondadoso
Perseverante
Generoso
Humilde
Calmado
Solidario
Indiferente
Obediente
Tolerante
Ordenado
Impaciente
Colérico
Paciente
Voluntarioso
Sincero
Respetuoso
Delicado
Amical
Bondadoso
Apasionado

¿Qué sentimientos descubrimos a lo largo de las historias?

Intentamos que los niños identifiquen y pongan nombre a algunos sentimientos que aparecen en las historias.

AYUDA PARA LA MAESTRA

Ira: furia, ultraje, resentimiento, cólera, exasperación, indignación, aflicción, acritud, hastío, irritabilidad, hostilidad, violencia, odio, etc.

Tristeza: pesar, melancolía, pesimismo, lástima, autocompasión, soledad, abatimiento, desesperación, aflicción, abatimiento, languidez, etc.

Temor: ansiedad, aprensión, nerviosismo, preocupación, consternación, inquietud, cautela, incertidumbre, pavor, miedo, terror, fobia, pánico, etc.

Placer: felicidad, alegría, diversión, orgullo, embeleso, gratificación, satisfacción, euforia, éxtasis, etc.

Amor: aceptación, simpatía, confianza, amabilidad, afinidad, devoción, adoración, afecto, estima, ternura, consideración, predilección, etc.

Sorpresa: conmoción, desconcierto, admiración, extrañeza, aturdimiento, estupor, asombro, etc.

Disgusto: desprecio, aburrimiento, aversión, repulsión, desagrado, pena, aflicción, sufrimiento, tormento, enfado, molestia, decepción, malestar, etc.

Vergüenza: culpabilidad, molestia, disgusto, remordimiento, humillación, arrepentimiento, mortificación, contrición, deshonor, etc.

COMPRENSIÓN DE LA PELÍCULA

A pesar de parecer un cuento simple que enseguida es interpretado, puede ser un gran estímulo para la reflexión, porque detrás de una bonita historia se esconden aspectos profundos.

Toda la película se articula sobre opuestos que se pueden ir clarificando:

El bien y el mal

Los buenos y los malos

Los hombres y las mujeres

Los mayores y los pequeños

Los sabios y los necios

El grupo y el individuo

La realidad y las creencias

La verdad y las supersticiones

La vida y la muerte

El coraje y el miedo

-....

Identificar estas dualidades a partir de personajes, acciones o momentos de la película.

Valoración

¿Qué historia te ha gustado más?

¿Alguna historia te ha dado miedo?

¿Cuál volverías a ver?

TEMAS GENERALES QUE SE PUEDEN TRATAR

1. Ser diferente

Kirikú es más pequeño que los otros niños. Aunque sea más inteligente y más listo los otros niños y niñas del poblado le hacen saber que no les gusta. Qué dirías que les molesta más:

¿que sea más listo o que sea más pequeño?

¿ser más pequeño le da ventaja?

¿nos molestan las diferencias?

¿en realidad no somos todos diferentes?

¿qué es lo que valoramos de las personas?

Otros modelos

Relacionar la figura de Kirikú con otros personajes de cuentos: Garbancito, el patito feo, etc.

2. Ser valiente

Kirikú es un niño especial, valiente y que se enfrenta a todo tipo de peligros:

<u>Peligros a los que se enfrenta</u>	<u>Riesgo que corre</u>
---------------------------------------	-------------------------

La hiena destroza el huerto

La hiena le persigue

No tienen nada para comer

Se les rompe la cerámica

Le persiguen los robots

La madre se pone enferma

Hay que recoger la medicina

Kirikú es muy valiente, pero en alguna ocasión es un chico temerario y poco prudente

3. Ser malo

La bruja mala

¿Por qué es mala Karabà?, le pregunta Kirikú a la madre. Las brujas tienen muy mala fama, desde siempre han sido seres maléficos.

¿Qué cosas hace la bruja Karabà que te hagan pensar que es mala?

.....

.....

.....

.....

La película

• ¿Podrías decir qué aspecto del film te ha llamado más la atención como por ejemplo: los personajes, los dibujos, donde pasa, la música, el vestuario, u otros...?

• ¿Recuerdas algún momento o imagen especialmente impactante?

• ¿Cuáles son los momentos más especiales de la película para ti?

EVALUACIÓN PARCIAL O TOTAL

Se puede evaluar episodio por episodio o bien toda la película en su conjunto.

A ti, ¿qué te ha parecido la película?

Di tu opinión sobre el film, justificando tu evaluación.

Me ha gustado, porqué.....	Me ha dado miedo, porqué.....
Me ha dado risa, porqué.....	Me ha sorprendido, porqué.....
Me ha indignado, porqué.....	Me ha hecho sonreír, porqué.....
Me ha emocionado, porqué.....	Me ha alegrado, porqué.....
Me ha molestado, porqué.....	Me ha inquietado, porqué.....
Me ha distraído, porqué.....	Me ha aburrido, porqué.....
Me ha sorprendido, porqué.....	Me ha ilusionado, porqué.....
Me ha informado, porqué.....	

¿Qué me ha explicado que no sabía?

PARA SABER MÁS

Otras películas

Kirikú y la bruja