

MITMACH-Station: Burkinische Märchen



In allen Kulturen auf der Welt gibt es auch Märchen. Von ihnen können wir daher sehr viel über die anderen Völker und der Kinder und Erwachsene lernen. Wir erfahren dabei schnell, dass die Menschen und deren Leben in allen Teilen der Welt nicht nur sehr verschieden von uns sind, sondern auch, dass es doch viele Gemeinsamkeiten gibt. Die vielen Kinder der Welt sind zwar anders als hier, aber sie sind genauso wertvoll wie wir: sie haben Spaß, sie ärgern manchmal ihre Eltern, aber lieben sie auch von ganzem Herzen. Sie sind manchmal traurig, weil es Schlimmes passiert ist. Sie fürchten sich vor Blitz und Donner oder vor Räubern und Banditen – alles wie bei uns.

Allerdings gibt es auch unterschiedliche Themen in afrikanischen Märchen: Sie handeln nämlich nicht nur von wundersamen Ereignissen, sondern beschreiben das Leben, die Natur und die Tiere. So gibt es viele Tiergeschichten, Zauberer spielen oft eine große Rolle. Und fast immer haben afrikanische Märchen eine Moral in der Geschichte. Welche hat diese?

Die Schildkröte als Schnellläufer

Die Antilope begegnete einmal der Schildkröte und fragte sie: "Du sitzt immer auf dem gleichen Fleck. Womit beschäftigst du dich eigentlich?" Die Schildkröte erwiderte: "Ich bin Schnellläufer!" Ungläubig fragte die Antilope: "Kannst du denn schneller laufen als ich?" - "Ja, freilich!" gab die Schildkröte zurück. Die Antilope, die das nicht glauben mochte, schlug nun einen Wettlauf vor. Die Schildkröte willigte ein: "Lass uns morgen miteinander laufen!" Wieder allein, nahm die Schildkröte all ihre Weisheit zusammen; sie rief ihre Brüder und ihre Kinder und ging mit ihnen auf das Feld, dorthin, wo sie am anderen Tag mit der Antilope den Wettlauf austragen wollte. Sie stellte ihre Leute am Rand des Weges auf, einen nach dem anderen, so dass sie bis zu der Stelle, die als Ziel bestimmt war, eine lange Reihe bildeten. Alle mussten sich zusammenkauern und die Schildkröte erklärte, was sie zu tun hätten, wenn sie mit der Antilope um die Wette liefen. Dann kehrte sie zurück an den Platz, an dem der Wettlauf beginnen sollte.

Am anderen Morgen kam die Antilope und der Wettlauf begann. Kaum hatte die Antilope ein paar ordentliche Sätze gemacht, blieb die Schildkröte zurück. Nach einiger Zeit wandte sich die Antilope im Dahinjagen um und fragte: "Wo ist denn die Schildkröte?" Da antwortete eine junge Schildkröte, die am Wege kauerte: "Hier bin ich!" Nun rannte die Antilope noch einmal so schnell und fragte dann wieder: "Wo bist du, Schildkröte?" Diesmal antwortete ein Kind der Schildkröte: "Hier bin ich!" Jetzt strengte sich die Antilope an, noch schneller zu laufen, aber auf einmal fiel sie zu Boden. Eine junge Schildkröte, die dort

**wartete, sagte zu ihr: "Antilope, steh auf, wir wollen laufen!"
Doch die Antilope blieb liegen, sie konnte nicht mehr. So hat die Antilope den
Wettlauf verloren. Noch heute glaubt sie, dass die Schildkröte ihr im Laufen
überlegen ist - dabei ist es die Klugheit, in der die Schildkröte die Antilope
übertrifft.**

Was noch? Gerade in afrikanischen Dörfern gibt es auch heute noch die Institution
des Märchenerzählers, denen die Kinder gebannt an den Lippen hängen. Warum
gibt es solche Märchenerzähler nicht mehr bei uns in Deutschland und Hofheim?

Und schließlich haben Märchen in Burkina Faso wie auch anderen Ländern in Afrika
noch eine weitere Aufgabe: Sie sind in einem Land, in dem es kaum Bücher und
Leser gibt, wichtig zur Weiterverbreitung von Geschichte und Lebensweisheit.
Dadurch haben die Märchen eine große Bildungsfunktion.

An unserer MITMACH-Station werden auch noch Märchen vorgelesen. Dies hier:

- Wenn Gott es nicht erlaubt...
- Einheit macht stark
- Die Wespe und der Frosch
- Der riesengroße Regenwurm Fatuma
- Der Hase und die Tiere der Wildnis
- Der Hase und der Dorfcchef
- Besonders schlau sein zu wollen schadet der Freundschaft
- Das junge Mädchen und der Löwe
- Der weise alte Mann
- Raogo und Poko
- Die Geschichte von der Schildkröte
- Der Hahn und die Ente
- Die Henne und der Habicht
- Der Baum und die Antilope

