

“TOCA CINE”

GUÍA DE ACTIVIDADES



AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA DE SALUT I CONSUM RESPONSABLE

PM_D UPCCA
PLA MUNICIPAL DE
VALÈNCIA
PLA MUNICIPAL DE
DIDACCIÓ I COOPERACIÓ

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: EL CASCANUECES

AÑO: 2010 **DURACIÓN:** 103 minutos **PAÍS:** REINO UNIDO/HUNGRÍA

DIRECCIÓN: Andrei Konchalovsky

GUIÓN: Andrei Konchalovsky, Chris Solimine

MÚSICA: Eduard Artemiev

FOTOGRAFÍA: Mike Southon

REPARTO: Elle Fanning, Nathan Lane, Frances de la Tour, John Turturro, Richard E. Grant, Yulia Visotskaya, Aaron Michael Drozin, Charlie Rowe, Shirley Henderson

PRODUCTORA: Nutcracker Holdings y HCC Media Group

GÉNERO: Fantasía/Aventura

CLASIFICACIÓN: Apta para todos los públicos

RECOMENDADA PARA TRABAJAR: A partir de 8 años

https://youtu.be/2iCZ1UQtI_0

SINOPSIS

La película es una adaptación del cuento infantil "El cascanueces y el rey de los ratones" del escritor Ernest Theodor Amadeus Hoffmann.

Los hechos transcurren en la Viena imperial de los años 20. Mary, una niña de nueve años, se siente triste porque no va a poder pasar la Nochebuena con su madre y su padre; su madre, cantante de ópera, tiene una importante actuación.

Por suerte, su tío Albert va a quedarse esa noche en casa; cuando llega le regala a Mary un muñeco de madera: un Cascanueces. Esa noche, en la imaginación de Mary el muñeco cobra vida y la lleva de viaje a un mundo mágico, en este mundo, el Cascanueces se convierte en un príncipe; pero no todo es perfecto, Mary deberá enfrentarse al rey Rata para deshacer el hechizo y lograr que el Cascanueces vuelva a cobrar vida.

PERSONAJES

MARY

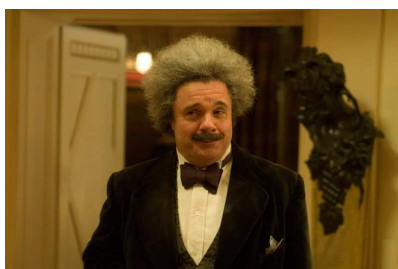
Mary vive en Viena, en una preciosa casa, con su madre, su padre y su fastidioso hermano Max. Debería de sentirse afortunada pero no es así, Mary se siente sola; su madre y su padre tienen una intensa vida social y en bastantes ocasiones el tío Albert acude para cuidar de ella y de su hermano.

Quizás por este motivo, Mary es una niña con una imaginación desbordante, lo cual la llevará a vivir, en su mundo de fantasía, una gran aventura.



CASCANUECES/PRINCIPE

Cascanueces es el muñeco de madera que el tío Albert le regala a Mary, pero en realidad es el príncipe Charles que está bajo el hechizo de la reina Rata.

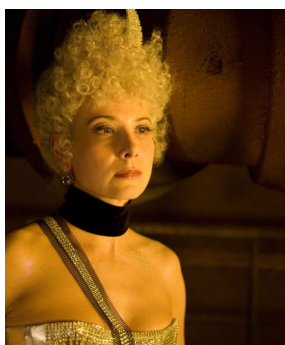


TIO ALBERT

Él es el único que cree en Mary, el tío Albert conoce la gran imaginación de Mary y su capacidad para sumergirse en un mundo de fantasía, y también sabe que es la única que puede ayudar al Cascanueces a recuperar su verdadera identidad. En el sueño de Mary el tío Albert aparece como un músico callejero.

MAX

Hermano menor de Mary, inquieto, impertinente y molesto. Él también entra a formar parte del sueño de Mary y aunque en un principio parece ponerse del lado del rey Rata, terminará dándose cuenta de las malvadas intenciones del mismo y ayudará a Mary a salvar al príncipe Charles.



HADA DE LAS NIEVES/LOUISE

Es el hada madrina del príncipe, el hechizo de la reina Rata es superior a sus poderes así que ella no puede deshacerlo, tiene que aparecer alguien que quiera de corazón a Cascanueces y esa persona es Mary, sólo ella puede deshacer el hechizo. La madre de Mary, Louise, es el Hada de las Nieves en el sueño.

GIELGUD, TINKER Y STICKS

Son los muñecos de la casita de madera que le regala el tío Albert a Mary y a Max; sus nombres son: Gielgud, Tinker y Sticks.

Gielgud es un chimpancé, Tinker un payaso y Sticks un tamborilero. Los tres muñecos cobran vida en el sueño de Mary y la ayudan a rescatar al príncipe.



JOSEPH

El padre de Mary se queda perplejo cuando ésta le cuenta la aventura que ha vivido y que para ella es real. Joseph piensa que su hija vive en un mundo de fantasía y el culpable de todo esto es el tío Albert; ambos mantienen una conversación en la que el tío Albert le recuerda que él de niño también soñaba pero perdió su guijarro mágico y no pudo soñar más; después se hizo mayor y se le olvidó todo.

REINA RATA/FRAU EVA

La reina Rata quiere que su hijo gobierne la ciudad, para ello tiene que eliminar a su principal enemigo, el príncipe Charles. La reina Rata hechiza al príncipe y le convierte en un muñeco de madera, un Cascanueces. Frau Eva, doncella de la casa de Mary, es la reina Rata en el sueño.



REY RATA

Está obsesionado con gobernar la ciudad y someter a sus habitantes; con el príncipe convertido en Cascanueces su reinado está a salvo, pero cuando le informan de que el príncipe ha vuelto se desata su locura.

TRABAJO EN HABILIDADES PARA LA VIDA

- ✓ A nivel emocional: autoconocimiento, autoestima, expresión emocional.
- ✓ A nivel social: habilidades sociales básicas para la interacción social.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

Actividad previa a la proyección

"El Cascanueces"

Objetivos:

- ✓ Captar la atención y el interés del grupo por la película.
- ✓ Orientar el visionado para facilitar el trabajo de las actividades posteriores al mismo.
- ✓ Aprender a hablar en público, a expresar opiniones, a pedir la palabra y a respetar los turnos de palabra.

Materiales:

- ✓ Ficha I.
- ✓ Lápiz o bolígrafo.
- ✓ Pizarra o símil.

Desarrollo:

FASE 1 – Introduciremos la actividad exponiendo la sinopsis, lo haremos sin entrar en muchos detalles para no dar pistas de lo que va a suceder y de este modo crear más expectación.



Mary, una niña de nueve años, se siente triste porque no podrá pasar la Nochebuena con su madre y su padre; su madre, cantante de ópera, tiene una importante actuación. Por suerte, su tío Albert va a quedarse esa noche en casa; cuando llega le regala a Mary un Cascanueces. Esa misma noche entre Mary y el Cascanueces surge una bonita amistad que les va a hacer vivir una emocionante aventura.

Volviendo al personaje del Cascanueces, preguntaremos si saben qué es un cascanueces, posiblemente sí que lo sepan puesto que su propio nombre lo indica.

Aun así, aclararemos que es un utensilio que sirve para partir nueces, pero en el caso de la película, el Cascanueces es un muñeco de madera vestido de soldado, al cual se le abre la boca y puede partir nueces con la misma.

FASE 2 – Hecha esta aclaración, preguntaremos si creen que es posible que exista amistad entre un muñeco de madera y una niña de carne y hueso. El tío Albert, al principio de la película le dice a Max, el hermano de Mary, lo siguiente:

"Mary tiene razón, lo que para ti es sólo un juguete puede ser un amigo real para otra persona..."

Seguidamente les indicaremos que antes de ver la película van a hacer un pequeño ejercicio de reflexión acerca de lo que es "posible" o no. Repartiremos la ficha I, en la que habrán de responder si creen que puede o no surgir la amistad entre un muñeco de madera y una niña de carne y hueso, en caso afirmativo deberán explicar cómo podría surgir esta amistad y en el caso de que la respuesta sea negativa deberán explicar por qué no podría existir ese tipo de amistad. Dejaremos cinco minutos para que mediten su respuesta y rellenen la ficha.

FASE 3 – Una vez transcurrido el tiempo, recogeremos las fichas y leeremos en voz alta las respuestas, mientras, algún voluntario o voluntaria del grupo las irá anotando en la pizarra. Cuando terminemos con la lectura de todas las fichas haremos un breve resumen de lo que el grupo piensa.



Finalizaremos la actividad comentando que se va a dar paso a la proyección y van a poder ver lo que sucede entre el Cascanueces y Mary.

Es importante que orientemos el visionado para facilitar el trabajo de las actividades posteriores, para ello pediremos que se fijen muy bien en todos los personajes que van a aparecer en la película y muy importante, también deben prestar atención a las frases del tío Albert.

Actividades posteriores a la proyección

"La fantasía de Mary"

Objetivos:

- ✓ Aprender a analizar los sueños para intentar comprenderlos.
- ✓ Incrementar la capacidad de análisis y reflexión.
- ✓ Reflexionar acerca de la importancia de los sueños.
- ✓ Aprender a hablar en público, a expresar opiniones, a pedir la palabra y a respetar los turnos de palabra.

Materiales:

- ✓ Ficha II
- ✓ Lápiz o bolígrafo.



Desarrollo:

FASE I – A modo de introducción a la actividad preguntaremos si les ha gustado la película, seguidamente pasaremos a comparar lo que ha sucedido en el film con el resultado del trabajo realizado en la actividad previa sobre lo que es "posible" o no.

FASE II – Uno de los objetivos de esta actividad es aprender a analizar y comprender los sueños. Cómo lo vamos a hacer, primero relacionando los personajes del sueño con los de la vida real de Mary, y después reflexionando acerca del porqué de ese sueño.

Continuaremos la actividad formando grupos de un máximo de cuatro personas, de este modo se agilizará el trabajo y se posibilitará que todas y todos participen. Una vez formados los grupos, repartiremos la ficha II en la que habrán de relacionar algunos de los personajes que aparecen en el sueño de Mary con personas, animales o cosas de su vida real.

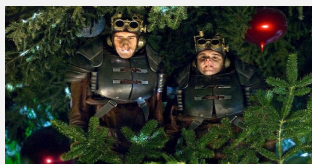
Dejaremos diez minutos para que completen la ficha, transcurrido el tiempo cada grupo expondrá al resto el resultado de su trabajo, pudiéndose generar de este modo un debate acerca del papel de cada personaje en el sueño y en la vida real de Mary.



Antes de pasar a la siguiente fase de la actividad, es importante aclarar que algunos personajes que aparecen en el sueño, como el tío Albert o Max, no estaban en la ficha porque su papel (tío y hermano) era el mismo en el sueño y en la vida real, y que lo importante es que se hayan dado cuenta de que también estaban en el sueño.

FICHA II. Información acerca de algunos de los personajes que aparecen en el sueño, esta información va dirigida a la persona que dinamice la actividad.

Este personaje del sueño es el señor que trae a casa la casita de madera que el tío Albert le regala a Mary y a su hermano Max.



Los soldados del ejército del rey Rata son las ratas que se cuelan por el alcantarillado de la casa.



El rey Rata es la rata que va en cabeza del grupo de ratas que se cuelan por el alcantarillado de la casa.



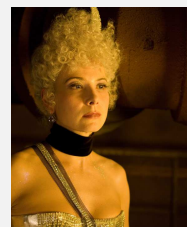
La reina Rata es Frau Eva, doncella de la casa.



El Hada de las Nieves es la madre de Mary y de Max.



El príncipe Charles es el Cascanueces.



FASE III – Una vez establecida la relación entre los personajes del sueño y los de la vida real de Mary, pasaremos a reflexionar acerca del porqué del sueño.

El debate iniciado en la fase anterior se retomará con la siguiente pregunta: *“¿Por qué creéis que Mary tiene este sueño?”*, dejaremos que se expresen libremente pero iremos reconduciendo el debate mediante una serie de preguntas y observaciones que servirán para que el grupo se centre y trabaje los aspectos que más nos interesan:

“Lo que hemos visto en la película sucede durante las vacaciones de Navidad, ¿diríais que Mary se divierte o se aburre en casa?”

No parece que Mary tenga muchos amigos ni amigas, ¿verdad? Sin embargo en el sueño ocurre todo lo contrario ¿no? ¿Cuántas amistades tiene en su sueño?”

Ahora recordemos lo que sucede en el sueño. ¿Cómo lo describiríais: emocionante, divertido, a veces incluso peligroso?”

En el sueño Mary es la protagonista. En sus manos está salvar al príncipe y a su reino, ¿cómo describiríais a Mary... valiente, arriesgada, decidida... feliz?”

Quizás Mary esté reflejando en el sueño lo que desea o echa de menos en su vida real. ¿Estáis de acuerdo?, ¿qué pensáis?”



Para finalizar, expondremos las conclusiones a las que haya llegado el grupo acerca del porqué de ese sueño.

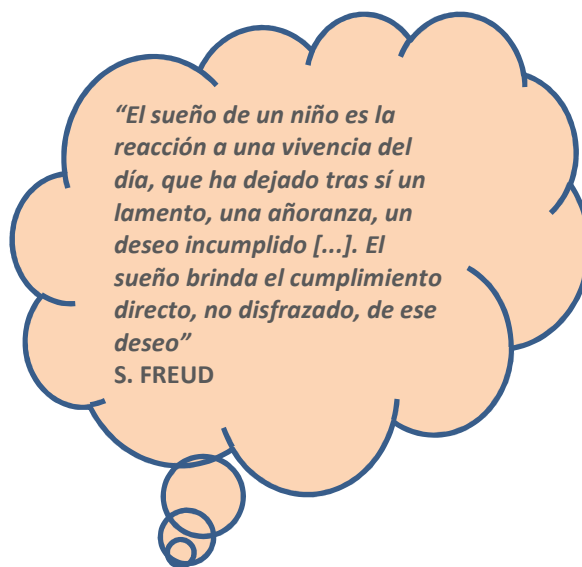
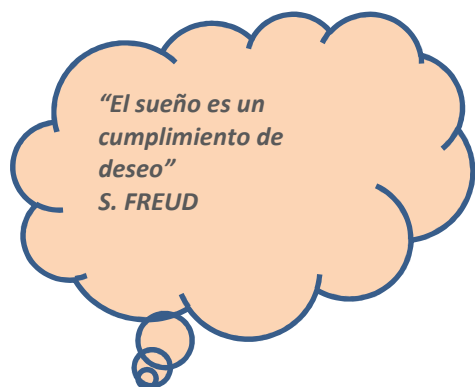
"Los sueños, sueños son"

Objetivos:

- ✓ Explorar y profundizar los propios sueños.
- ✓ Identificar y gestionar los miedos.
- ✓ Canalizar de forma positiva emociones y sentimientos.
- ✓ Aprender a hablar en público, a expresar opiniones, a pedir la palabra y a respetar los turnos de palabra.

Materiales:

- ✓ Ficha III.
- ✓ Lápiz o bolígrafo.



Desarrollo:

FASE I – En esta actividad vamos a trabajar los sueños propios, los que más nos gustan y los que menos, profundizando en el porqué de esos sueños y en su relación con el cumplimiento de un deseo.

Comenzaremos la actividad comentando que al igual que Mary, todas las personas soñamos y esos sueños pueden ser placenteros, agradables o en ocasiones pueden ser menos agradables, pudiendo incluso convertirse en pesadillas; y ahora van a tener que recordar sus sueños.

Repartiremos la ficha III, en la cual habrán de describir dos sueños: el que más les guste y el que menos les guste, explicando su posible relación con algo que les haya sucedido.

Dejaremos diez minutos para que de forma individual y en silencio, para favorecer la máxima concentración, rellenen la ficha.

FASE II – Transcurridos los diez minutos procederemos a la puesta en común. Tenemos dos opciones: si el grupo está de acuerdo, cada persona expondrá al resto el resultado de su trabajo.



Deberemos de estar muy pendientes y evitar posibles risas o burlas. Si estas se produjeran, pararíamos la actividad y haríamos un ejercicio de empatía grupal.

En el caso de que alguna niña o algún niño no quisiera compartir algo que puede ser muy íntimo y personal y para evitar situaciones incómodas, nos encargáramos de leer los trabajos de forma anónima.

De una forma u otra, cada sueño, con su explicación correspondiente, será motivo de debate para que entre todos y todas lleguen a una conclusión acerca del motivo que generó dicho sueño.



Cuando un deseo o una ilusión no se cumplen, se desencadenan una serie de emociones como la tristeza o el enfado, que pueden generar sentimientos de pena o de ira.

Para finalizar y a modo de conclusión, explicaremos que las cosas que nos suceden nos pueden producir emociones como la alegría, la tristeza, el miedo o el enfado y estas emociones se van a ver reflejadas muchas veces en nuestros sueños.

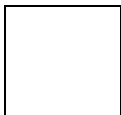
En el caso de los sueños en los que lo pasamos mal, lo importante es saber identificar el motivo que lo ha originado para poder enfrentarlo y solucionarlo; del mismo modo, cuando el sueño es bonito, agradable, placentero... también es importante que identifiquemos el motivo que lo ha originado para "cuidarlo" y que perdure en el tiempo.



FICHA I

Actividad: "El Cascanueces"

¿Puede surgir la amistad entre un muñeco de madera y una niña o niño de carne y hueso? **Responder sí o no.**



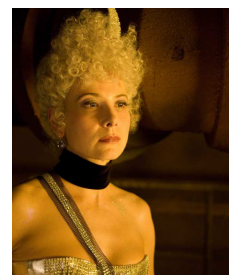
- **Si has respondido que sí,** explica cómo crees que podría surgir esta amistad.
- **Si has respondido que no,** explica por qué crees que no podría existir ese tipo de amistad.

A large rectangular area containing horizontal dashed lines for writing the answer.

FICHA II

Actividad: "La fantasía de Mary"

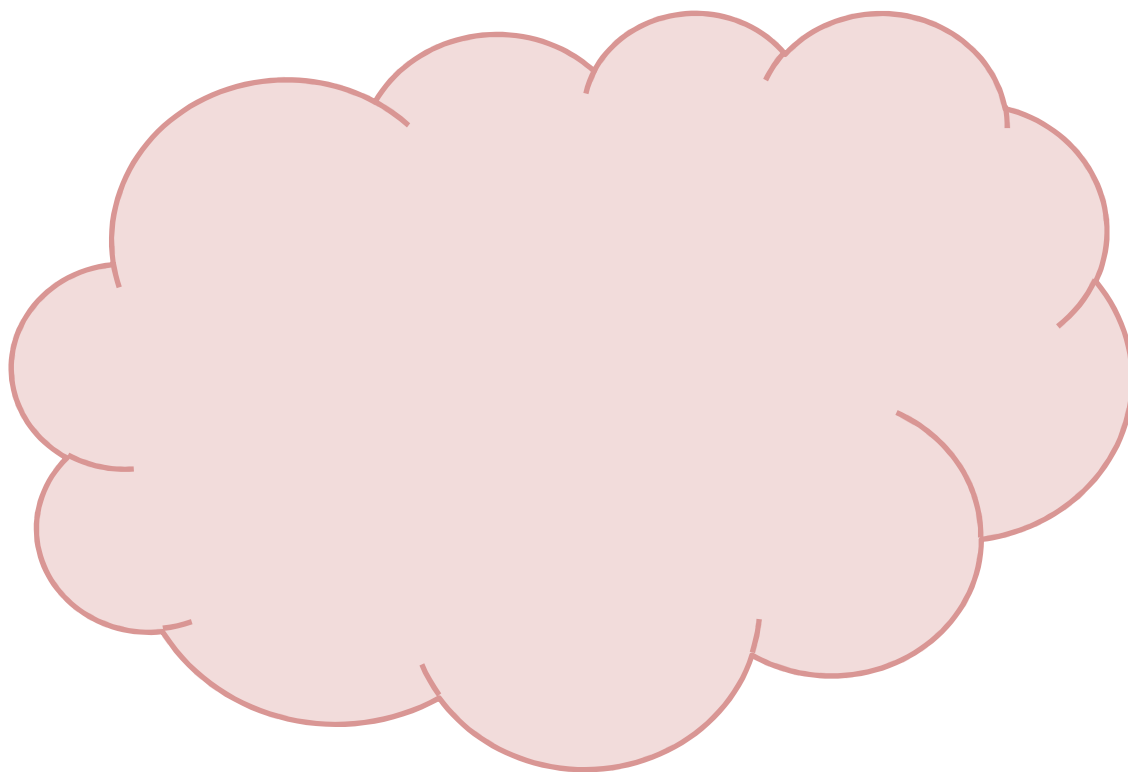
Relacionad estos personajes que aparecen en el sueño con personas, animales o cosas de la vida real de Mary.



FICHA III

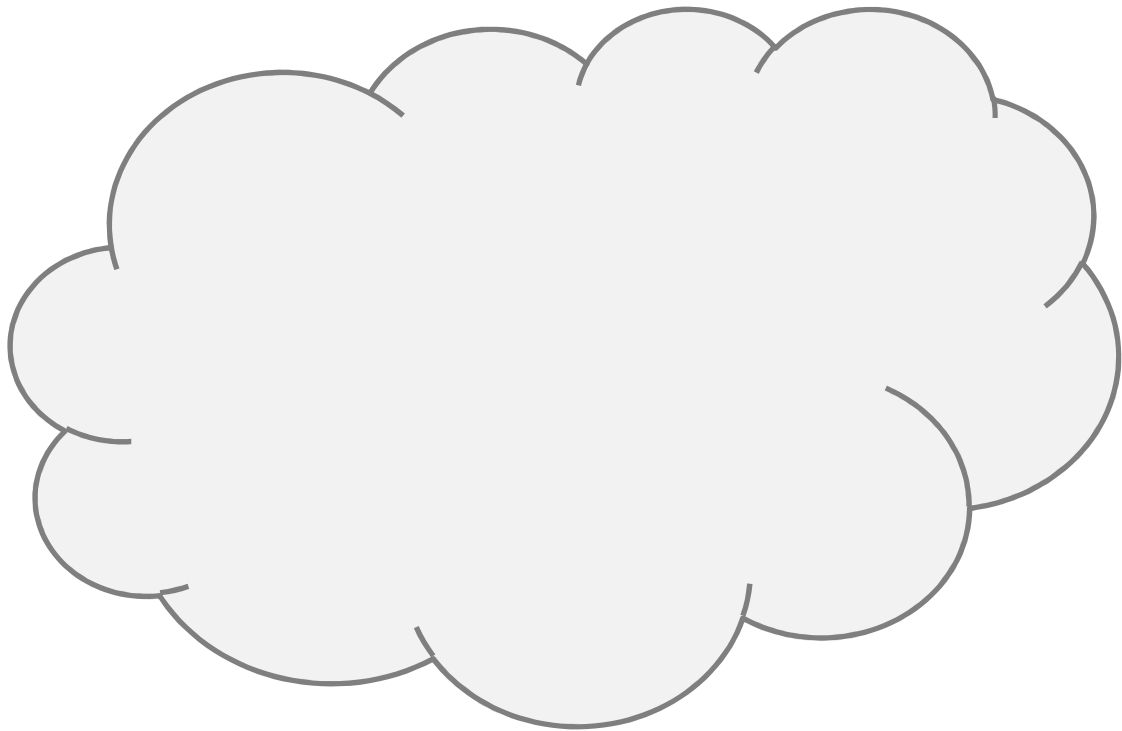
Actividad: "Los sueños, sueños son"

EL SUEÑO QUE MÁS ME GUSTA



¿Puede tener relación con algo que te haya sucedido? Explícalo:

EL SUEÑO QUE MENOS ME GUSTA



¿Puede tener relación con algo que te haya sucedido? Explícalo:

Esta guía didáctica ha sido elaborada con fines educativos no comerciales.
Las imágenes que contiene la guía son propiedad de Nutcracker Holdings y HCC Media Group.



AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA DE SALUT I CONSUM RESPONSABLE



Servici de Drogodependències (PMD/UPCCA-València)

C/ d'Amadeu de Savoia, 11. Planta baixa, pati D.

46010 – València

Tel. 962 08 20 29

www.valencia.es/pmd

Colaboran:

