

"TOCA CINE" GUÍA DE ACTIVIDADES

El cine se considera una herramienta preventiva eficaz frente a las conductas psicosociales de riesgo, como el consumo de drogas. Desde el PMD/UPCCA-València, CENDOCBOGANI y la FAD se ha elaborado la Guía "Toca Cine", en la que se plantean actividades

para realizar en torno al visionado de una película.

El DVD se podrá solicitar en préstamo en el Centro de Documentación sobre Drogodependencias y Otros Trastornos Adictivos Dr. Emilio Bogani Miquel www.cendocbogani.org

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: EL VERANO DE COO
DIRECCIÓN: Keiichi Hara
AÑO: 2007
DURACIÓN: 138 minutos
GÉNERO: Animación/ Fantástico/ Aventuras
RECOMENDADA: Mayores de 13 años

<https://www.youtube.com/watch?v=BfmZ0g1IRLk>



SINOPSIS

Koichi Uehara es un estudiante que vive en los suburbios de Tokyo. Un día recoge una gran piedra que resulta ser el fósil de un bebé "Kappa" (una criatura del agua perteneciente a la mitología japonesa) que ha estado viviendo bajo tierra durante los últimos 300 años, cuando llega a casa lava el fósil y descubre asombrado cómo cobra vida.

"Coo" pasa a ser uno más de la familia Uehara, pero sin embargo, "Coo" no consigue adaptarse a esta nueva vida, echa de menos a los de su especie. Así pues, Koichi y Coo emprenderán un largo viaje en busca de los últimos Kappas.

VALORES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

La familia, el pensamiento crítico, valores como: honradez, bondad, amistad, sinceridad y confianza, la empatía, el conocimiento y respeto por las diferentes culturas, el respeto por todos los seres vivos y por la naturaleza.

PERSONAJES

Coo

Es una criatura mitológica perteneciente a la especie Kappa, nació en la época Edo en el Pantano del Dragón, actual río Karume.

Coo despierta después de 300 años de letargo, se siente perdido e indefenso, lo último que recuerda es el asesinato de su padre a manos de un Samurai, este es el motivo por el que teme tanto a los humanos. Todo cambiará al conocer a Koichi y su familia, la dedicación, los cuidados y el cariño que le aportan hacen que sus miedos desaparezcan; pero a pesar de todo, los Kappas son criaturas libres que necesitan vivir en la naturaleza.



Koichi Uehara

Koichi es un chico tímido, le gusta Kikuchi, una compañera de clase; sin embargo, la trata mal igual que hacen sus amigos porque tiene que demostrar ante ellos su indiferencia y así evitar sus burlas.

Todo cambia cuando conoce a Coo, su estrecha relación le va a transmitir valores tan importantes como la amistad, la sinceridad, la empatía, la valentía y la importancia de la familia. Gracias a

Coo logrará vencer sus miedos y acercarse a Kikuchi sin importarle la opinión de sus amigos.

Yasuo Uehara

El padre de Koichi es un hombre muy familiar que en ningún momento duda de cuidar de Coo, integrándolo en su familia e intentando protegerlo del mundo exterior y del acoso de los periodistas tras saber de su existencia.



Yukari Uehara

Madre de Koichi y de Hitomi, se dedica exclusivamente al cuidado de su familia, a pesar de que al principio Coo le da miedo, Yukari se preocupa por su alimentación y por su bienestar y no tarda mucho en aceptarlo y quererlo como parte de su familia.

Hitomi Uehara

Hermana pequeña de Koichi, Hitomi es una niña malcriada que para ser el centro de atención de sus padres no duda en gritar, llorar y delatar continuamente a su hermano. Cuando Coo llega a casa, Hitami se siente amenazada, sus padres le prestan más atención a Coo que a ella; los celos harán que Hitami le trate mal, pero poco a poco se encariñará de él y tampoco ella querrá que se vaya de su lado.



Oosan

Es un perro de la raza Akita, vive con la familia Uehara desde que Koichi se lo encontrara deambulando por la calle, su anterior dueño le propinaba palizas y a pesar de lo mucho que lo quería tuvo que huir.

Oosan y Coo están muy agradecidos con la familia Uehara por haberles acogido y aceptado como miembros de la misma, pero al igual que Coo, Oosan hecha de menos su vida anterior. Oosan y Coo se comunican mentalmente, la amistad entre ellos se fortalece día a día hasta tal punto que Oosan decide ayudar a Coo a escapar del acoso de las personas aunque para ello tenga que poner su vida en peligro.

Kikuchi

Koichi descubre el fósil de Coo en la orilla del río gracias a Kikuchi. Kikuchi y Koichi van al mismo colegio, ella es una chica tímida con grandes dificultades para integrarse en su clase, todo esto la ha llevado a crearse la fama de "rarita". Kikuchi está siendo víctima de Bullying, del cual Koichi también es culpable. A Koichi le da vergüenza reconocer delante de sus amigos que Kikuchi le gusta, así que se comporta con ella de la misma manera. Gracias a Oosan todo esto cambia, el perro facilita un encuentro casual entre ambos y a partir de ese momento, Koichi pasará de agresor a defensor aunque para ello pierda a sus amigos.



Propuesta de Actividades

Actividad previa a la proyección

"Criaturas Mitológicas"

Objetivos:

- ✓ Fomentar el interés hacia la película.
- ✓ Fomentar el conocimiento y el respeto de otras culturas.
- ✓ Adquirir habilidades sociales (hablar en público, pedir la palabra, respetar el tiempo de las otras personas).



Técnica empleada:

- ✓ Coloquio.

Materiales:

- ✓ Documento anexo I (lo encontraréis al final de la guía de actividades).

Desarrollo:

FASE 1 - La actividad dará comienzo con la exposición de la sinopsis, para crear expectativas positivas hacia la película es conveniente destacar el hecho de que el protagonista es una criatura mitológica, un Kappa, y que además van a aparecer otras criaturas de la mitología japonesa como: el Hyōsube, la Zashiki-warashi y el Tianlong.

FASE 2 - En esta segunda fase de la actividad se repartirá al grupo el documento anexo I en el que se recoge información sobre las criaturas mitológicas que aparecen en la película y sobre criaturas mitológicas pertenecientes a otras culturas. Se dejará un tiempo para su lectura.

FASE 3 - Una vez leído el documento, comenzará un coloquio sobre mitología, para dar comienzo al mismo, la persona que dirija la actividad preguntará en voz alta: ¿qué sabíais sobre mitología antes de leer el documento anterior?, ¿conocíais alguna de estas criaturas?, ¿conocéis otras criaturas mitológicas?

Actividades posteriores a la proyección

"La familia"

Objetivo:

- ✓ Reconocer el papel de la familia como generadora de: seguridad, escucha, comprensión, aceptación, respeto y apoyo.



Técnicas empleadas:

- ✓ Lluvia de ideas.
- ✓ Puesta en común.

Materiales:

- ✓ Ficha.
- ✓ Pizarra.

Desarrollo:

FASE 1 – En esta actividad se trabajará el papel de la familia, para ello, se recordará como Oosan y Coo son acogidos por la familia Uehara y pasan a formar parte de la misma.

- Oosan tuvo que abandonar a su dueño porque éste le propinaba terribles palizas, anduvo vagando durante un tiempo hasta que Koichi le encontró y le llevó a su casa... Oosan volvía a tener de nuevo una familia.
- Cuando Coo despierta del letargo en el que había estado sumido durante 300 años, se da cuenta de que está sólo, su padre y su madre fueron asesinados y probablemente él sea la última criatura Kappa que exista en la tierra. Al igual que Oosan, Coo también es encontrado por Koichi, éste le lleva a su casa y con la ayuda del resto de la familia consiguen que Coo se recupere físicamente... también Coo volvía a tener de nuevo una familia.

FASE 2 – Tras recordar las historias de Coo y de Oosan, el grupo se dividirá en dos: grupo A y grupo B, cada grupo elegirá a su representante y se les repartirá una ficha (la encontraréis al final de la guía de actividades).

La persona que dirija la actividad explicará que el objetivo de la misma es reflexionar acerca de la familia: qué aporta la familia, cuál es su papel o función. También explicará que en la ficha hay dos tablas, en la primera tabla se anotará todo lo que se recuerde acerca de lo que la familia Uehara les aportó a Coo y a Oosan y los momentos que vivieron juntos, por ejemplo:

- ✓ Coo y Oosan encontraron un lugar dónde vivir.
- ✓ Koichi ayudó a Coo a buscar a otros Kappas.
- ✓ Yukari (madre de Koichi) le preparaba a Coo su comida favorita, pescado y pepino.

En la segunda tabla y utilizando la técnica de "lluvia de ideas" (se habrá explicado previamente), cada integrante del grupo irá diciendo en voz alta una o varias palabras que definan el papel de la familia (es conveniente aclarar que se trata de la familia como concepto y no de la familia Uehara), puede servir de ayuda lo anotado en la tabla anterior. Quien represente a cada grupo irá anotando en la tabla todas las ideas que vayan surgiendo.

FASE 3 – En esta última fase de la actividad, la persona portavoz de cada grupo leerá en voz alta las ideas que han recogido y la persona encargada de dirigir la actividad las irá anotando en la pizarra.

Las ideas que sean iguales o similares se irán agrupando y se procurará relacionarlas con términos como: seguridad, escucha, comprensión, aceptación, respeto, apoyo etc...

Finalmente se anotará en la pizarra la conclusión a la que se haya llegado acerca del papel de la familia.



"El ser humano"



Objetivos:

- ✓ Reconocer la importancia de valores como: la honradez, la bondad, la amistad, la sinceridad y la confianza.
- ✓ Fomentar el respeto por todos los seres vivos a través del conocimiento y la empatía.
- ✓ Fomentar el respeto por la naturaleza.
- ✓ Trabajar el pensamiento crítico para cuestionar las ideas preconcebidas.
- ✓ Adquirir habilidades sociales básicas (hablar en público, pedir la palabra, respetar el tiempo de las otras personas).

Técnicas empleadas:

- ✓ Debate y reflexión.

Materiales:

- ✓ Documento anexo II (lo encontraréis al final de la guía de actividades).

Desarrollo:

FASE 1 – En la película se han mostrado varios aspectos que transmiten una imagen nefasta del ser humano:

- ✓ La codicia y sus consecuencias: La destrucción de la naturaleza, el acoso y el asesinato.
- ✓ El bullying.
- ✓ El maltrato animal.
- ✓ Las ideas preconcebidas.

Para recordar cada uno de estos aspectos se repartirá al grupo el documento anexo II, en este documento se han recopilado diálogos de cada uno de los aspectos mencionados, la persona que dirija la actividad los leerá en voz alta.

FASE 2 – Tras recordar lo que sucede en la película la actividad continuará con un debate acerca del ser humano.

El debate puede comenzar partiendo de la siguiente reflexión: si nos guiamos por lo que se ha visto en la película, el ser humano es cruel.

- ✓ ¿Estáis de acuerdo con esta afirmación?
- ✓ ¿Conocéis personas que con el ejemplo de sus vidas demuestren lo contrario?
- ✓ ¿Qué sucedería si en el mundo real encontrásemos un ser semejante? ¿Qué es más importante, el conocimiento humano o los derechos de un ser como el Kappa?
- ✓ ¿Qué importancia tienen valores como: la honradez, la bondad, la sinceridad y la confianza?



**Plan Municipal de Drogodependencias (PMD/UPCCA-València). Ayuntamiento de Valencia
Centro de Documentación Dr. Emilio Bogani Miquel (CENDOCBOGANI)
Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD)**

c/ Amadeo de Saboya, 11. Planta Baja, patio D.

46010 - Valencia

Tlf. 96 208 2029

Fax 963 98 18 08

www.valencia.es/pmd

www.cendocbogani.org

www.tutoriasenred.com

DOCUMENTO ANEXO I

Actividad: "Criaturas Mitológicas"

Criaturas de la mitología japonesa que aparecen en la película

Kappa

Suelen ser el personaje malo en los cuentos tradicionales japoneses. Se representan como pequeños humanoides con forma de rana, la cara tiene aspecto de tortuga y llevan un caparazón en la espalda. Su hábitat natural es el agua, utilizan sus extremidades con forma de aleta para desplazarse y nadar a gran velocidad.

Su principal característica es una especie de calva llena de agua que tienen en sus cabezas. Según la leyenda, las criaturas kappa son muy poderosas y toda su energía viene de ese agua. Si salen a la superficie y por evaporación u otro fenómeno pierden el agua, perderán sus poderes pudiendo incluso llegar a morir.

Son criaturas muy educadas, curiosas e inteligentes, entienden y pueden hablar japonés, les gusta el pescado, los pepinos y el sumo.



Hyōsube

Es una variante peluda del Kappa. Los Kappas se transforman en Hyōsube cuando dejan los lagos y se refugian en invierno en las montañas.

Zashiki-warashi

Antiguamente existía la creencia en Japón que en todos los hogares habitaba un duende que protegía a la casa y a sus habitantes a los que les proporcionaba felicidad y prosperidad. Podría ser un antepasado de la familia y se le representaba como a una niña de corta edad vestida a la manera tradicional, con pelo corto y kimono.



TIANLONG

Dragón celestial.

Mitología de otras culturas

Mitología Nórdica (Thor, Odín, Elfos)

Elfos - Seres pequeños de aspecto humanoide; orejas en punta, ojos almendrados, cabellos lisos y de una gran hermosura. Su apariencia es frágil y delicada, aunque son muy fuertes y ágiles. Viven en bosques, cuevas o fuentes. Se les atribuyen poderes mágicos.



Mitología Celta (Druidas)



Druidas - Sus funciones, además de las estrictamente religiosas, estaban delimitadas por el mundo de la brujería, la astrología o la medicina.

Mitología Egipcia (Ra, Anubis, Isis, Osiris, Horus, Ave Fénix)

Ave Fénix - Ave capaz de renacer de sus propias cenizas. Símbolo universal de inmortalidad, resurrección y esperanza.



Mitología Romana (Baco, Cupido, Neptuno, Venus, Fauno)

Fauno - Criatura que posee el dorso, los brazos y la cabeza de hombre, y tiene patas, cola y orejas de macho cabrío.

Mitología Griega (Sirenas, Cíclopes, Grifos, Ninfas, Centauros, Hades, Poseidón, Pegaso, Zeus)

Cíclopes - Gigantes que poseen un solo ojo, éste único ojo es de gran tamaño y está situado en el centro de la frente. A este ojo se le atribuyen poderes especiales, es capaz de desintegrar casi cualquier cosa con una mirada.



Mitología Hebrea (Golem, Bahamuth, Leviatán, Unicornios)



Golem - Gigante de apariencia humana fabricado a partir de barro y dotado de vida de forma mágica. Poseía una fuerza inigualable, no podía hablar y realizaba al pie de la letra todas las tareas que se le encomendaban.

FICHA

Actividad: "La familia"

Anotar todo lo que recordéis acerca de lo que la familia Uehara les aportó a Coo y a Oosan y los momentos que vivieron juntos.

Coo	Oosan

Palabras que definan el papel de la familia.

EL PAPEL DE LA FAMILIA

DOCUMENTO ANEXO II

Actividad: "El ser humano"

La codicia y sus consecuencias: destrucción de la naturaleza, acoso, asesinato

"Los dragones dan miedo pero los humanos aún dan mucho más" – Padre de Coo

"El problema es que estamos implantando cultivos donde no deberíamos, somos nosotros los que nos estamos enriqueciendo y no los agricultores" – Oficial Samurai

"Nosotros vivimos desde hace mucho tiempo en el pantano del Dragón y he oído que tienen planes de drenar el pantano y convertirlo en un campo de arroz, si se quedan con el pantano nosotros nos quedaremos sin un lugar en el que vivir" – Padre de Coo

"Mi padre me contó una vez, que los humanos nos cogían el agua y la tierra en la que vivíamos y que un día se llevarían el viento, el cielo y todos los lugares sagrados. Pero que a cambio de quitárnoslo todo perderían sus almas" – Coo

"Ya no quedan Kappas, los humanos los mataron a todos" – Coo

"Para el afortunado que cace al Kappa hay un premio de diez millones de yenes. Pero tened en cuenta que no se le puede hacer daño"

Recordar el acoso que sufre Coo y la familia Uehara por parte de periodistas.

Bullying

"¡Mira! Si es Kikuchi la tonta", "Eres una pija fea", "Imbécil", "Qué rara es", "Cállate fea"

Maltrato animal

"Empezó a pegarme cada día. Aún no entiendo que le hizo cambiar. Me puse muy triste. No me gustaba que me pegase, pero tampoco me gustaba verle así. Finalmente un día me escapé" – Oosan

Ideas preconcebidas

"Mi padre siempre decía que los humanos y los kappa no pueden vivir juntos" – Coo
"Al principio yo estaba convencido de que los humanos eran como monstruos salvajes. Pero después de vivir con vosotros he entendido que no todos los humanos son como yo pensaba" – Coo

"La raza humana es muy extraña" – Oosan