

FILMOTECA PER A LES ESCOLES
P5 i CICLE INICIAL



Material didàctic del programa "ZOG, DRAC I HEROÏNES" elaborat per:

#FilmotecaEscoles

MODiband
Projectes culturals

SUMARI

1. Presentació	3
2. Objectius pedagògics	3
3. Continguts curriculars	4
4. Continguts de treball	5
3.1 Definició de cinema	5
3.2 Els gèneres cinematogràfics	5
3.3 El cinema d'animació	5
5. Programa audiovisual de "Zog, dracs i heroïnes"	7
6. Proposta d'activitats	15

FILMOTECA PER A LES ESCOLES P5 I CICLE INICIAL

Material didàctic del programa "ZOG, DRAC I HEROÏNES"

1. Presentació

Aquesta guia didàctica acompanya la sessió de cinema per a P5 i Cicle Inicial *Zog, dracs i heroïnes*, la qual forma part del programa Filmoteca per a les escoles 2020-2021.

La guia està adreçada al professorat de P5 i de Cicle Inicial. Els nivells de desenvolupament dels nens i nenes en aquests cursos (que cobreixen un espectre d'edats dels 4 als 8 anys) són força diferents. És possible, doncs, que alguns dels conceptes, les propostes de reflexió i les activitats que es proposen en aquesta guia s'hagin d'adaptar i adequar al curs amb el qual es treballi.

A banda de la presentació i la descripció dels continguts curriculars i els objectius pedagògics, aquesta guia conté tres apartats més:

- **Un primer apartat introductor sobre el cinema i l'animació**, en el qual es proposa una definició de cinema i dels gèneres cinematogràfics, així com una presentació del que és el cinema d'animació i les seves diferents tipologies.
- **Un segon apartat informatiu sobre la selecció de films del programa**, que aprofundeix en els aspectes tècnics dels curtmetratges presentats, en els seus continguts temàtics i en els valors que promouen. En aquest apartat també s'inclouen algunes propostes de reflexió per a treballar a l'aula.
- **Un darrer apartat d'activitats per fer a l'aula**, que inclou exercicis relacionats amb el mitjà cinematogràfic i amb els curtmetratges presentats, els quals es poden realitzar amb l'alumnat abans i/o després de la projecció.

2. Objectius pedagògics

Els objectius pedagògics de la sessió *Zog, dracs i heroïnes* i d'aquesta guia pedagògica que l'acompanya són:

- Descobrir el cinema com a eina per a construir històries i per explicar i difondre idees, emocions i valors. En concret, aquest programa permet abordar temes i qüestions diverses, com ara el valor de l'amistat i la cooperació, l'aprenentatge quotidià, l'ús de la imaginació, els contes populars i els costums universals.
- Potenciar l'educació i la cultura cinematogràfica de l'alumnat per a què sigui capaç de comprendre i analitzar críticament els missatges audiovisuals.
- Fomentar l'aprenentatge del llenguatge cinematogràfic, la identificació dels seus codis i la comprensió del seu valor expressiu.
- Donar a conèixer als nens i nenes diferents formes i estils d'animació a través de curtmetratges animats senzills.
- Revisar els estereotips de gènere des d'una perspectiva feminista.

3. Continguts curriculars

Els continguts curriculars que es treballen amb aquesta activitat, englobant l'assistència a la Filmoteca de Catalunya més les activitats proposades en aquesta guia didàctica són els següents (val a dir que el grau de desenvolupament d'aquests continguts variarà en funció del curs escolar):

- **Competència comunicativa lingüística i audiovisual.** És la capacitat d'expressar, interpretar i comunicar conceptes, pensaments, fets i opinions, oralment i per escrit, fent servir diferents suports i formats (escrit, audiovisual, gràfic...)
- **Competència artística i cultural.** És el coneixement, la comprensió i la valoració crítica de diferents manifestacions culturals i artístiques, tradicionals o no, que s'utilitzen com a font d'enriquiment i gaudi. També inclou la capacitat de crear produccions artístiques pròpies o expressar experiències i emocions a través de diferents mitjans artístics.
- **Competència social i ciutadana.** És la capacitat per comprendre la realitat social en què es viu, afrontar la convivència i els conflictes emprant el judici ètic que es basa en els valors i pràctiques democràtiques i exercir la ciutadania, actuant amb criteri propi i sentit crític, contribuint a la construcció de la pau i la democràcia i mantenint una actitud constructiva, solidària i responsable davant el compliment dels drets i obligacions cívics.
- **Competència d'autonomia, iniciativa personal i emprenedoria.** És l'adquisició de la consciència i l'aplicació d'un conjunt de valors i actituds personals interrelacionades, com la responsabilitat, la perseverança, el coneixement de si mateix i l'autoestima, la creativitat, l'autocrítica, el control emocional, la capacitat d'elegir, d'imaginar projectes i de convertir les idees en accions, d'aprendre de les errades, d'assumir riscos i de treballar en equip.

4. Continguts de treball

4.1 Definició de cinema

La paraula cinema és una abreviatura del terme **cinematografia**, format a partir de dues paraules gregues:

- *kiné*, que significa **moviment**,
- i *grafos*, que vol dir **grafia**.

La paraula **CINEMATOGRAFIA** i, per extensió, el terme cinema, remeten al concepte de grafia (o, en aquest cas, imatge) en moviment.

Des del punt de vista tècnic, el cinema consisteix en la projecció successiva i de forma ràpida de **FOTOGRAFES**. Els fotogrames són imatges estàtiques, fotografies realitzades amb una càmera de fer fotos o amb una càmera de cinema o vídeo. En ser projectats l'un darrera l'altre de manera molt ràpida, el nostre ull percep els fotogrames com a imatges en moviment.

El cinema, igual que altres **formes artístiques** com ara la dansa, la música o la literatura, serveix a l'ésser humà per expressar-se d'una manera creativa. El cinema fa servir elements de caràcter simbòlic per explicar **històries** i transmetre **pensaments** i **emocions**. També és una **eina documental** que permet deixar testimoni de l'existència humana i del món.

4.2 Els gèneres cinematogràfics

Els gèneres cinematogràfics són cada una de les diferents categories o classes en què podem classificar les pel·lícules. Els diferents gèneres cinematogràfics es defineixen a partir de trets comuns relacionats amb la forma i el contingut de les pel·lícules, com ara l'ambientació, el lloc on s'ubica l'acció, el tema explicat, la tipologia de personatges, la classe d'emocions que generen en l'espectador, el tipus de relació que s'estableix amb la realitat, etc. Els gèneres també serveixen per classificar altres obres artístiques, ja siguin literàries, teatrals, musicals, etc.

Hi ha molts gèneres cinematogràfics i sovint no és fàcil determinar a quin gènere específicament pertany una pel·lícula, ja que aquesta pot tenir característiques atribuïbles a gèneres diferents. Alguns dels gèneres cinematogràfics més coneguts són la **comèdia** i la **tragèdia**, originaris de la cultura clàssica, però també d'altres com ara el **cinema de terror**, el d'**aventures**, el **fantàstic**, l'**històric**, el de **ciència-ficció** o el d'**animació** per citar-ne alguns dels més comuns.

4.3 El cinema d'animació

El cinema es realitza generalment a partir de la filmació de la realitat, de persones, coses i llocs que existeixen. El cinema d'animació, no obstant, no es fa a partir de l'enregistrament de la realitat, sinó d'imatges de personatges, coses, llocs i accions imaginats, i creats mitjançant processos i tècniques diversos, com ara el dibuix, el modelatge, la pintura o el disseny per ordinador entre d'altres.

Existeixen diferents formes d'animació, en funció d'aspectes com el tipus de tècnica que s'hi utilitza, la creativitat dels qui la desenvolupen i la tipologia d'elements o personatges que hi apareixen.

En termes generals podem parlar de **dos grans tipus de cinema d'animació**:

- el **tradicional**, en el qual cada un dels fotogrames es desenvolupa manualment o de manera mecànica.
- el desenvolupat per **ordinador**, en el qual s'usen recursos que permeten automatitzar l'animació o, si més no, gran part d'aquesta.

En funció dels paràmetres indicats anteriorment, podem distingir molts altres tipus d'animació, els quals s'inclourien o bé en la categoria d'animació tradicional o bé en la d'animació per ordinador.

En els **dibuixos animats** cada fotograma és dibuixat i posteriorment filmat. L'aparició del paper d'acetat i de l'animació per cel·les permeten agilitzar aquest procés, ja que possibiliten copiar alguns dels dibuixos o part d'aquests, i no haver de fer-los cada cop des de l'inici. La tècnica del **stop motion** es basa en la filmació d'elements reals (ninots, objectes, personatges modelats amb plastilina, etc.) però reproduceix moviments i accions imaginats, que són simulats mitjançant la utilització de la pausa en la filmació, fet que permet enregistrar només una part de les accions, donant lloc a una seqüència de moviments que no es correspon amb l'efectuada en realitat. Hi ha variants específiques del *stop motion*, com per exemple l'**animació de siluetes**, en la qual els elements animats són retalls fets en cartró, paper, làmines fines de plom o altres materials, o els anomenats *paper-toons* o **titelles animats**, on els personatges són titelles filmats també amb la tècnica del *stop motion*. L'**animació en 3D**, realitzada també per ordinador, simula les tres dimensions. Mitjançant un procés anomenat renderització, l'ordinador interpreta una escena tridimensional i la plasma en una imatge en dues dimensions.

5. PROGRAMA AUDIOVISUAL DE "ZOG, DRACS I HEROÏNES"

ZOG, DRACS I HEROÏNES és un programa audiovisual que té com a film principal "El drac Zog", un migmetratge d'un drac i una princesa que no volen fer el que tothom espera que facin, i que trenquen les convencions per poder ser el que veritablement volen. Aquest film s'acompanya de quatre curtmetratges, tots ells protagonitzats per nenes valentes i imaginatives que viuen diferents aventures i s'enfronten a reptes de tot tipus. Tot són films animats realitzats en diferents tècniques, des del tradicional *stop-motion* fins a l'animació computacional en 3D.

Durada del programa: 60 minuts

1. EL DRAC ZOG

Max Lang, Daniel Snaddon , Gran Bretanya, 2018,
Color, so, diàlegs en català, 27'
Animació 3D



Sinopsi

En Zog és un petit drac que va a l'escola de la senyoreta Draga per aprendre a fer tot el que s'espera que facin els dracs en créixer: volar, rugir, escopir foc, raptar princeses i lluitar. Curs a curs s'esforça per aprendre a fer bé totes aquestes coses i guanyar una medalla d'or, però no se'n surt massa bé. Comprova entristit i una mica enfadat com els seus companys destaquen en una o altra de les coses que la professora els planteja fer, i com en canvi ell mai aconsegueix ser el millor en res.

En diferents ocasions, en Zog coincideix amb una noia que viu a un gran castell i que té vocació de metgessa. Ella sempre el cura o l'ajuda a sortir dels embolics en què es fica, i a poc a poc es van fent amics. La noia, que no vol exercir de princesa, vol fugir del castell, i li proposa al Zog que en l'exercici escolar de raptar una princesa se l'endugui a ella. En Zog porta a l'escola la seva amiga, que resulta ser la princesa Perla Llessamí, i gràcies a aquesta proesa guanya finalment la medalla d'or que tant anhelava.

La Perla viu contenta entre els dracs, perquè allà no cal que faci les coses que suposadament han de fer les princeses, sinó que pot curar-los quan es fan mal o estan malalts. Però un dia apareix el cavaller Jordi per rescatar-la, i ell i en Zog s'enfronten en una lluita. La Perla s'interposa entre ells, els diu que ja n'hi ha prou de lluitar, i declara que no vol tornar al castell, ni dur corona ni ser princesa, sinó que vol dedicar-se a viatjar pel país i pel món per curar la gent. El cavaller Jordi s'adona que ell tampoc vol exercir de cavaller, i li demana si pot ser el seu infermer. En Zog s'afegeix a l'equip com a "drac ambulància", i tots junts poden viatjar per les contrades fent de metges voladors.

Punts de reflexió i anàlisi

- Aspectes temàtics: aprenentatges

El protagonista d'aquest curtmetratge, en Zog, està trist perquè mai aconsegueix destacar en cap de les activitats i els reptes que la seva professora els planteja. De manera similar, la seva amiga Perla no és gens bona realitzant les tasques que al castell s'espera que faci com a princesa. En canvi tots dos són hàbils i bons fent el que els agrada: la Perla sap curar ferides, afeccions i malalties, i en Zog, que no sap raptar princeses, sí que és bo rescatant-les i ajudant-les. El curtmetratge ens fa pensar que sempre hi ha quelcom que sabem fer molt bé, que tots som bons en alguna cosa.

- Interpretació d'escenes: nova versió de la llegenda de Sant Jordi

Hi ha una escena del film que recorda la llegenda de Sant Jordi, la Princesa i el Drac, però en una versió totalment diferent, que trenca els estereotips, valora la figura de la bèstia i empodera el personatge femení. En aquesta nova versió, la princesa no vol ser rescatada, el drac no se la vol menjar sinó defensar-la, i el cavaller és una mica maldestre perquè en realitat tampoc vol exercir com a tal. Els rols clàssics i convencionals d'aquests personatges són revisats des d'una perspectiva més contemporània i feminista: la princesa farà de metgessa, el cavaller serà el seu infermer i el drac col·laborarà amb tots dos fent d'ambulància. Tots tres esdevindran uns personatges que, en comptes de reforçar la confrontació, la mort i el dolor (com en la llegenda original), col·laboren i es complementen els uns als altres per fer un món millor.

- Llenguatges cinematogràfic: diàlegs i veu en off en vers

A moltes pel·lícules, a banda de les imatges també són importants els diàlegs i la veu narradora, anomenada "veu en off". En aquest migmetratge succeeix quelcom peculiar: els diàlegs i la veu en off estan construïts en vers, tant el narrador com els personatges parlen fent rodolins.

Podeu comentar amb els alumnes en quines altres creacions trobem versos i rodolins: cançons, poemes, dites, endevinalles...

- Aspectes tècnics: animació en 3D

Aquest curtmetratge està fet amb animació 3D generada per ordinador, per això les figures i els objectes tenen volum, i transmeten una sensació de realisme.

Podeu parlar amb els alumnes de les diferències entre aquest tipus de representació i les dels dibuixos animats 2D, en els quals els personatges són més plans i menys realistes. També podeu establir analogies entre els diferents tipus d'animació i elements propers a l'univers dels nens:

Les animacions en 3D ens recorden:

- * les figures que fem amb plastilina
- * els ninos amb què juguem

- * els titelles

Les animacions en 2D ens recorden:

- * els dibuixos que fem
- * les il·lustracions dels contes
- * les fotografies

- Aspectes tècnics: textures

L'animació en 3D permet representar de manera molt realista els objectes i els elements de la natura. Fixeu-vos en aquestes superfícies i textures.



Gespa



Pedra



Superfície metàl·lica

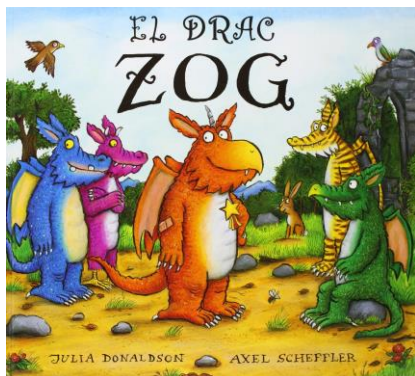


Escorça

- Origen literari del conte

La pel·lícula de Zog és una adaptació cinematogràfica d'un conte de Julia Donaldson i Axel Sheffler. Al conte original, la història és més curta i hi ha poques il·lustracions si les comparem amb totes les imatges que apareixen a la pel·lícula.

Podeu parlar amb els alumnes sobre les diferències entre els contes i les pel·lícules. Una proposta interessant pot ser trobar un exemplar del conte, llegir-lo i mirar quines il·lustracions hi ha, i comentar com aquestes escenes apareixen representades al film.

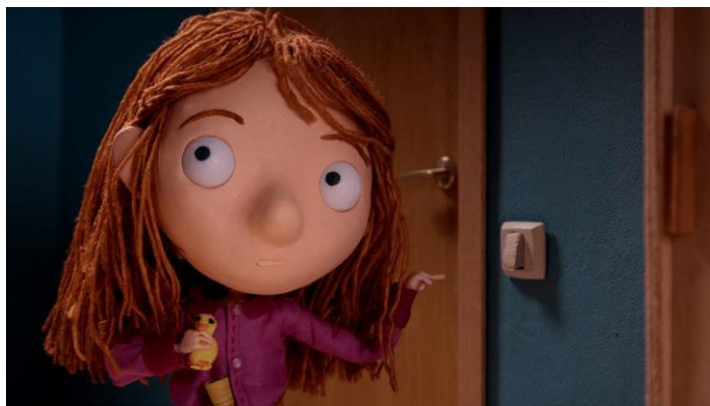


2. MATILDA

Irene Iborra i Eduard Puertas, França, Espanya i Bèlgica, 2018

Color, so, sense diàlegs, 7'

Animació de ninots amb stop-motion



Sinopsi

És de nit. La Matilda s'adorm al seu llit, però poc després es desperta a causa d'un soroll estrany. Li sembla haver vist un curiós personatge movent-se i encén el llum per comprovar què ha estat. Quan la làmpada del costat del seu llit s'espatlla, la Matilda s'alça i segueix cercant-lo amb un lot. Va reconeixent els ninos, les joguines i els objectes de la seva cambra fins que li sembla identificar l'origen de la seva visió. Torna al seu llit, ara ja tranquil·la, per dormir de nou. Hi ha realment algun ésser estrany que es mou sol a l'habitació de la Matilda o és una imaginació seva?

Punts de reflexió i anàlisi

- Aspectes temàtics: la por a la foscor

Molts nens i nenes tenen por a la foscor, i quan són al llit amb el llum tancat s'espanten amb les ombres i els sorolls estranys de la nit. A la Matilda li passa quelcom semblant, però afronta aquesta situació amb coratge i sentit comú, encenent el llum per descobrir que tot el que li sembla misteriós és en realitat molt normal.

Pregunteu als alumnes si s'identifiquen amb el personatge de la Matilda. Els espanta la foscor? Els fa por estar sols al llit? Quines coses s'imaginen? Tenen alguna estratègia o truc per superar aquestes pors?

- Tècnica d'animació: stop-motion amb ninots articulats

Aquest és un curtmetratge fet amb *stop-motion*, una tècnica d'animació que consisteix a fer fotografies consecutives d'un objecte o personatge movent-lo una mica entre fotografia i fotografia, de manera que en projectar aquestes imatges ràpidament sembla que l'objecte o personatge fotografiat es mogui sol. La protagonista d'aquest curtmetratge és un ninot articulat, al qual se li poden moure les diferents parts del cos. Al final del curt, quan apareixen els crèdits, es mostren també imatges del procés de realització del film i de la construcció del personatge de la Matilda.

3. ZOO STORY

Veronika Zacharová, República Txeca, 2015

Color, so, sense diàlegs, 4'

Dibuixos animats 2D



Sinopsi

Una nena valenta i inquieta va al zoo amb la seva mare. Aquesta parla pel mòbil tota l'estona i no li fa cas, i la nena aprofita la seva falta d'atenció per intercanviar-se per un altre nen i empescar-se una estratègia per entrar a la gàbia d'un gran goril·la. La nena i el simi juguen a diferents coses i passen una bona estona junts, fins que la petita decideix no fer patir més a la seva mare i torna amb ella.

Punts de reflexió i anàlisi

- Aspectes temàtics: l'ús excessiu del mòbil

La nena protagonista i la seva mare van juntes al zoo, però així i tot en realitat no comparteixen cap moment o vivència, perquè la mare està tota l'estona parlant per telèfon.

Parleu amb els alumnes sobre l'ús de telèfons i tauletes. Què passa quan estem amb algú però aquesta persona està pendent del mòbil o de la tauleta? Què podem compartir amb aquesta persona i què no? Els familiars dels alumnes usen el mòbil i les tauletes? Per a què els fan servir? Els usen molt o poc? I als nens i nenes, els deixen usar els mòbils? En quines ocasions?

- Llenguatge cinematogràfic: globus amb dibuixos per representar diàlegs

Aquest curtmetratge no té diàlegs, però en algun moment s'utilitza la tècnica dels globus per a representar què pensen o diuen els personatges, com passa als còmics o a les vinyetes humorístiques. En aquest cas, però, dins els globus no hi ha text sinó imatges.



4. LA REINA CULET

Maja Gehrig, Suïssa, França i Bèlgica, 2015

Color, so, diàlegs en català, 11'

Dibuixos animats 2D



Sinopsi

És hora d'anar a dormir i una nena i el seu pare expliquen plegats un conte molt imaginatiu, ple de situacions estranyes i poètiques, i protagonitzat per la Senyora Triangle, el Senyor Rectangle i una reina que és un enorme culet. En pantalla veiem la representació d'aquest somni, que es va conformant a mesura que el narren, i que canvia quan la nena o el pare corregeixen o modifiquen la narració de l'altre.

Punts de reflexió i anàlisi

- Aspectes temàtics: la invenció d'històries i el cinema d'animació

Aquest curtmetratge té com a argument principal la invenció d'un conte, d'una història. A mesura que és narrada la veiem representada amb imatges a la pantalla. Això té un paral·lelisme amb el procés de crear històries en el cinema d'animació, en el qual sovint es parteix d'una narració inventada. L'equip de la pel·lícula normalment crea els elements i personatges que hi apareixeran, mitjançant el dibuix, el modelat, etc.

- Llenguatge cinematogràfic: dos plans narratius

En el curtmetratge hi ha dos plans narratius. D'una banda estan la nena i el seu pare, que parlen entre ells i van imaginant plegats el conte. De l'altra està la història que expliquen, protagonitzada per tres personatges. Són dos plans narratius que van avançant junts, ja que mentre sentim com la nena i el seu pare parlen, en pantalla veiem el que ells expliquen, però no els veiem a ells. En algunes ocasions aquests dos plans narratius es troben també en la imatge, com quan hi ha un peu (imaginem que potser és el de la nena) que apareix al dibuix per interrompre el transcurs dels fets.

5. UN PETIT PAS

Andrew Chesworth i Bobby Pontillas, EUA, 2018,
Color, so, sense diàlegs, 8'
Animació 3D



Sinopsi

Des de ben petita, la Luna ha somniat amb ser astronauta i poder viatjar a l'espai exterior. El seu pare, que té un modest negoci de reparació de sabates, l'encoratja a perseguir els seus somnis i la recolza en tot el que pot, però esdevenir astronauta no és quelcom fàcil. En el procés per ser admesa a l'Acadèmia d'Astronautes la Luna haurà de superar alguns fracassos, i també haurà de sobreposar-se a la tristesa que li causarà la mort del seu pare. Finalment aconseguirà el seu somni, esdevindrà astronauta i viatjarà a l'espai.

Punts de reflexió i anàlisi

- Aspectes temàtics: l'esforç per aconseguir quelcom difícil

La protagonista del curtmetratge s'ha d'esforçar molt per aconseguir el que vol, a més, en el procés per esdevenir astronauta hi ha moltes coses no li surten com

voldria. El curtmetratge ens ensenya que a vegades l'error o el fracàs són part del procés d'aprendre, i que hi ha coses que no podem fer bé de seguida, coses que requereixen esforç i constància.

Podeu preguntar als alumnes quines coses els resulten fàcils i quines altres els són més difícils i han d'esforçar-se per aprendre-les. També podeu parlar de tot el que no sabien fer quan eren petits i que ara ja saben fer bé, així com de coses que ara no els surtin bé o no sàpiguen fer però que voldrien aprendre.

- Llenguatge cinematogràfic: omissió d'escenes

En aquest curtmetratge, algunes coses no se'ns mostren, però les deduïm o ens les imaginem a partir del que veiem, i de les expressions i reaccions dels personatges. Seguidament oferim dos exemples concrets:

- Un vespre, quan la Luna arriba a casa, no troba el seu pare assegut a la taula com de costum. A l'escena següent la Luna està al cementiri. Abans havíem vist com el pare de la noia anava fent-se gran i perdent algunes facultats. Deduïm per tant que el pare ha mort, tot i que en el curtmetratge aquesta mort no se'ns mostra.

- Quan la Luna rep a casa la primera carta de l'Acadèmia d'Astronautes, en cap moment se'ns mostra el que la carta diu, però per les expressions de la noia i les seves reaccions deduïm que no ha estat acceptada.

- Interpretació del títol: "Un petit pas"

El títol del curtmetratge es diu "Un petit pas", i fa referència a la frase que va pronunciar Neil Amstrong quan va arribar a la Lluna: "És un petit pas per a l'home però un gran salt per a la humanitat", referint-se al fet que per a posar el peu a la lluna ell va haver de fer un sol pas, però que en canvi haver arribat fins allà implicava un gran avenç, i havia suposat un gran esforç per part de moltíssimes persones. La protagonista del curtmetratge també ha de fer un gran esforç durant molts anys per aconseguir arribar a posar el peu a la lluna.

El títol també té a veure amb el fet que el pare de la Luna és sabater, i que al curtmetratge se'ns expliquen moltes coses a través de les sabates i dels passos de la protagonista. Quan és petita, pel seu aniversari el pare li regala unes botes d'astronauta, quan es fa més gran té unes vambes amb dibuixos d'estrelles i planetes. L'escena en què la Luna troba la caixa amb totes les seves sabates, des que era petita fins que és ja una noia, és un moment important per a ella, ja que li dóna forces per seguir perseverant en el seu somni d'esdevenir astronauta.

6. PROPOSTA D'ACTIVITATS

1. PERSONATGES QUE ES FAN GRANS

A dos dels curtmetratges veiem com els protagonistes es van fent grans. Podries posar en ordre aquestes imatges de cada un d'ells numerant-los de l'1 al 3?





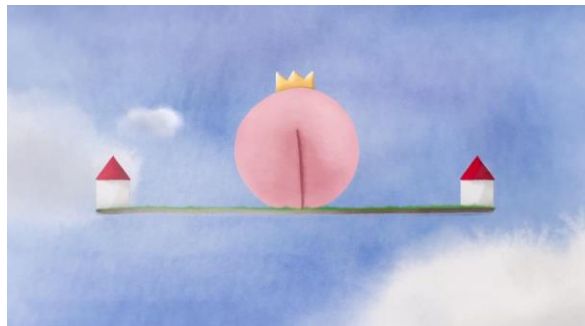
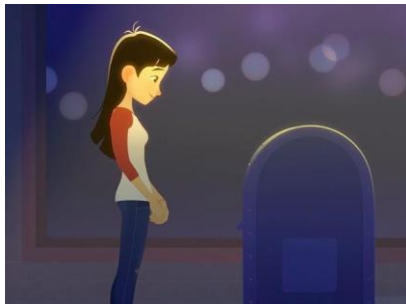
2. ASPECTES COMUNS

Tot i que les històries d'aquest programa audiovisual són diferents, hi ha aspectes comuns entre algunes de les pel·lícules:

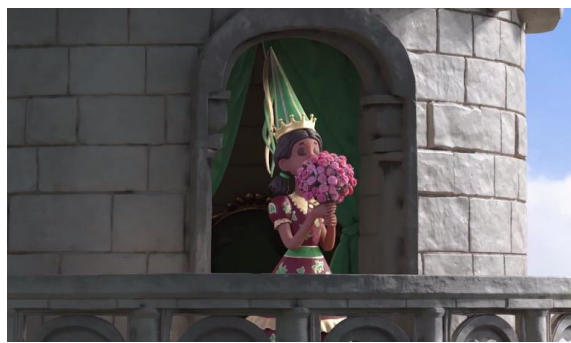
Quins d'aquests personatges s'han d'esforçar molt a l'escola?



Quins d'aquests curtmetratges tenen lloc a l'hora d'anar a dormir?



Quins d'aquests personatges fa amistat amb un ésser (animal o màgic) molt gran?

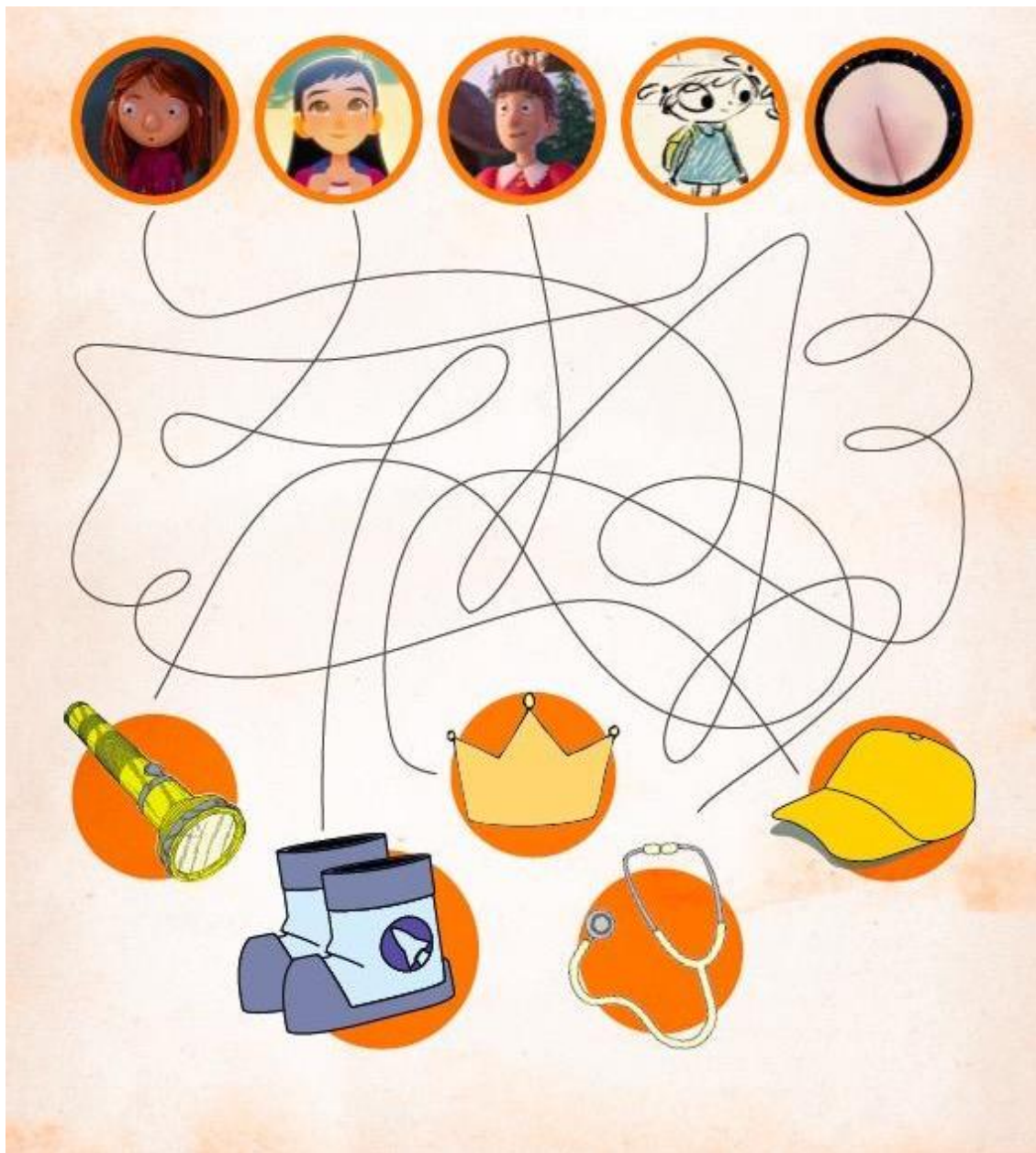


Quines d'aquestes escenes són imaginades?



3. PERDUT I TROBAT

Ajuda a les protagonistes dels diferents curtmetratges a trobar els objectes que han perdut.



4. PINTA AQUEST DIBUIX COM MÉS T'AGRADI



Informació de contacte

Si voleu aprofundir més en aquest o altres aspectes del cinema, els docents disposen d'accés gratuït a la Biblioteca del cinema de la Filmoteca de Catalunya amb tot tipus de recursos i bibliografia sobre cinema i cultura audiovisual.

Filmoteca de Catalunya

Filmoteca per a les escoles

filmoteca.escoles@gencat.cat

T 935 565 195/98

<https://www.filmoteca.cat/web/ca/article/filmoteca-les-escoles>

<https://filmotecaescoles.blog.gencat.cat/>

La guia didàctica i la coordinació de la sessió han estat dissenyats amb el suport de:

MODIband

Barcelona

Tel: (+34) 93 302 35 53

modiband@modiband.com

www.modiband.com

-----The end-----