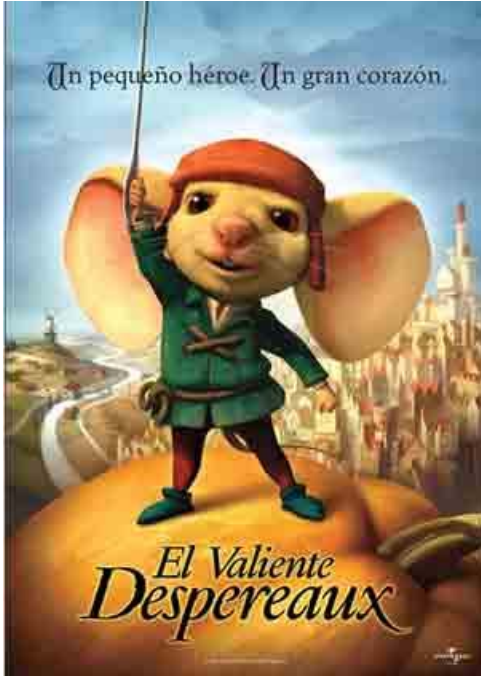


EL VALIENTE DESPEREAUX

FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA



Título original: The Tale of Despereaux

Dirección: Mike Johnson

Guión: Basada en la novela de Kate DiCamillo

Música: William Ross

Producción: EEUU- Reino Unido, 2008

Dirección: Sam Fell, Rob Stevenhagen

Género: Animación

Producción: Universal

En la versión inglesa están las voces de Dustin Hoffman. En la castellana, la narradora es la periodista Julia Otero.

Resumen

Hace mucho, mucho tiempo, en el lejano reino de Dor, todo el mundo, era feliz, todos reían con ganas y había litros de sopa. Sopa para todos. Pero la muerte accidental de la reina destruyó el corazón del rey, llenó a la princesa de añoranza y dejó al pueblo sin sopa. Desapareció el sol. El mundo se volvió gris. No llovía.... Y he aquí que nació Despereaux.

Despereaux, un ratón con enormes orejas, es grande en relación al pequeño mundo que le rodea. Rehúsa aceptar una vida gobernada por la debilidad y el miedo.

Era intrépido, audaz y no podía controlar sus ganas de aventuras ni podía imaginar un mundo donde no pasaran. Un día, entró en la biblioteca real y aprendió a leer los libros que allí había. Se tragó historias sobre los caballeros, princesas, dragones malos. Durante sus visitas al castillo, se hizo amigo de la princesa, que soñaba con escapar del aburrimiento y de la monotonía que se había apoderado de su vida después de la muerte de su madre y le hacía contar a Despereaux los cuentos que él leía para entretenerse.

Cuando los otros ratones del Mundo Ratón supieron que Despereaux no había hecho caso de las reglas -que prohibían hablar con los humanos - y que había hablado con la princesa, le exiliaron al Mundo Rata, un mundo subterráneo, en las alcantarillas, sucio y asqueroso donde nunca entra la luz.

Allí, a pesar de la pena, se hizo amigo de otro marginado, la rata Roscuro, causante involuntario de la muerte de la reina y que también quiere oír cuentos de caballerías.

Animado por las aventuras que explica el pequeño ratón, Roscuro se atreve a pedir perdón a la princesa, pero como la princesa rechaza su amistad Roscuro se convierte en una auténtica rata y planea vengarse con la ayuda de Mig, una criada que desea ser princesa, y maquinan entre ambos el secuestro de la princesa. Cuando la princesa desaparece, Despereaux descubre que sólo él es capaz de salvarla y que hasta el ratón más diminuto puede reunir el valor de un caballero de brillante armadura.

En esta historia de coraje, perdón y redención, una pequeña criatura demostró a todo un reino que sólo había un pequeño rayo de luz para desvelar la verdad. La apariencia como siempre es engañosa.

Para el profesorado

Fantasia medieval, basada en un cuento de la escritora Kate DiCamillo, *Despereaux*, que ha vendido cerca de dos millones de ejemplares en todo el mundo y que cuenta una fábula de esperanza .

La propia escritora hablaba así de su novela: "*Cuando un libro infantil funciona bien, se debe a que contiene la magia y las posibilidades que no se permiten en una novela para adultos. Toca algo en nuestro interior y habla al niño que los adultos llevan dentro. Quería escribir una historia que mostrara lo complicados que somos, que podemos ser buenos y malos al mismo tiempo y que podemos reconfortarnos mutuamente*".

El hilo narrativo es un poco complejo, habrá que hacer ver a los niños que hay dos historias paralelas, la de Despereaux y la de Roscuro que, en un momento determinado confluyen, pero de hecho, son dos mundos: literal y literariamente hablando.

No es una fábula sencilla donde haya buenos y malos, sí que hay un héroe pero, por ejemplo, Roscuro, cuando no obtiene el perdón de la princesa, se vuelve rencoroso y malo, y se quiere vengar. La criada Mig parece una visionaria pero, por envidia, termina haciendo el mal. Hay evolución de los personajes, cambios, etc.

Y también habrá que asegurarse de que los niños comprenden y distinguen los tres mundos presentes en el film: El mundo de los humanos, el mundo de los ratoncitos y el mundo de las ratas.

Lleno de mensajes de valor, coraje y perdón incluye alusiones a la muerte, malos tratos y tránsitos al lado oscuro.

Como influencia literaria más clara encontramos *el Quijote*, que también a través de la lectura de los libros de caballería se convierte en protagonista de aventuras propias de caballeros. La mezcla de alta literatura y del mundo

de los cuentos con personajes pequeños conocidos por su valor -Pulgarcito, etc.- hacen que sea una fábula muy redondeada.

Técnicamente es una animación que combina el realismo con la estilización de los dibujos hechos a mano y que, sobre todo gracias a su uso de los colores, la luz y las sombras, se acerca más al arte pictórico que a los mundos de brillo un poco plastificado. Hallamos paisajes y rostros de Brueghel, Veermer, Botticelli....

Cómo visualizar

Como hay 20 capítulos o secciones proponemos lo siguiente:

Desde el inicio hasta el capítulo 6, minuto 17 que es el planteamiento, entonces empieza *El mundo de los ratoncitos* hasta el capítulo 7 minuto 22. Luego viene *El mundo de las ratas* hasta el capítulo 11, minuto 44.

Estos son los tres ámbitos que sitúan la acción. A partir del minuto 44 hasta el final, que son unos 45 minutos más, es mejor verlo todo seguido porque es el momento de la acción y del desenlace.

ANTES DE VER LA PELÍCULA

Vocabulario

En castellano, la traducción contiene algunas palabras que pueden ser difíciles de comprender para los niños y niñas, por eso creemos que puede ser útil un vocabulario básico. Por orden alfabético:

Bazofia: Originalmente significaba comida hecha con las dejas de diferentes comidas. Pero también tiene el sentido de basura, chusma, desechos, etc.

Desterrar: Condenar (a alguien) a salir de un territorio o de un lugar, proscribir.

Añoranza: Echar de menos.

Asustado: Atemorizado, acobardado, con miedo.

Raquítico: Que no tiene la grandor debida, que no alcanza el tamaño.

Bizco: De mirada estrábica, desviada.

Yacer: Alguien o algún animal, estar extendido bien largo en el suelo, en una cama, sobre un apoyo cualquiera.

Viscoso: De una textura pegajosa.

Lealtad: Calidad de leal o fiel.

Holgazanear: Abandonar la pereza.

Mazmorra: Prisión subterránea.

Pícaro: Que tiene mala intención, que es hábil en la maldad. Sagaz, astuto, hábil para conseguir lo que pretende.

Maloliente: Que apesta, que huele mal.

Cuestionario previo

- ¿Conoces cuentos que tengan como protagonistas a personajes pequeños?
- ¿Conoces películas que tengan como protagonistas a personajes pequeños y valientes?
- ¿Para ser valiente hay que ser alto y fuerte?
- ¿Se puede ser pequeño y ser voluntarioso y valiente?
- ¿Te gustan los personajes que saben superar las dificultades?
- ¿Tú, como lo haces cuando tienes un conflicto?

El título y la carátula

El título

El valiente Despereaux

- Si es valiente, significa que...
- La palabra Despereaux nos hace pensar en...
- En inglés se dice: "The tale of Despereaux ", ¿es lo mismo? ¿Qué diferencias encuentras entre un título y otro?
- En francés se dice: "La Légende de Despereaux "
- En italiano se dice: "Le Avventure del Topino Despereaux "
- En alemán: "Der kleine Mäuseheld"

¿Qué nos indican estos títulos? Entre todos ellos, ¿nos hacemos una idea de cómo será la película?

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?

Una vez visto el film:

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

DESPUÉS DE VER LA PELÍCULA

Estructura

Esta fábula tiene la estructura narrativa de todos los cuentos clásicos: Planteamiento, nudo y desenlace.

- Explica brevemente la historia de Roscuro.
- Explica brevemente la historia de Despereaux.

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

- ¿Qué pasa?
- ¿Cuándo, cómo y dónde pasa?
- ¿Por qué ocurre?
- ¿Qué necesita o qué busca?
- ¿Qué se plantea hacer?
- ¿Con qué conflictos se encuentra?
- ¿Qué cuestiones resuelve?
- ¿Por qué decide ir a ver a la princesa?
- ¿Qué peligros encuentra en el cambio de los mundos?
- ¿Quién le ayuda?
- ¿Cómo termina?

Haciendo memoria entre todos, listaremos los distintos episodios por orden (trabajando causas y consecuencias), hasta que quede claro el hilo argumental.

La acción

Dónde pasa

Pasa en tres escenarios a la vez:

- El mundo humano; primero alegre y luego triste y seco.
 - El mundo de los ratoncitos: ordenado, pulido y convencional.
 - El mundo de las ratas: sucio, deshumanizado, primario, oscuro.
- Hacer describir con dos adjetivos cada uno de los tres mundos. Si cada niño piensa dos al final podemos tener una pizarra llena de adjetivos.

Cuando ocurre

En la época medieval.

- Situar a los niños y niñas en la época medieval por poco que sepan: época de castillos, caballeros, princesas, bandoleros, etc.

Los personajes

▪ De los nombres de los personajes

- Intentaremos averiguar si los nombres de los personajes tienen alguna relación con su papel.

- Despereaux.
- Roscuro.
- Boldo, el amigo del cocinero.
- Botticelli, el malvado y cruel líder del mundo de las Ratas.

Sobre los dos primeros se pueden hacer sugerencias; «Desde » es siempre un prefijo negativo: desesperanza, desaliento, desconsuelo, etc.

- Buscar otros adjetivos que comiencen por DES

Mientras que el prefijo Re es señal de repetición, de más fuerza. Si se llamara Re-oscuro ¿cómo lo entenderíamos?

Buscar otros adjetivos que comiencen por RE: reenviar, retener, etc.

Ahora hagamos lo mismo con adjetivos que comiencen con DES.

- Buscar los adjetivos que mejor definan a los personajes:

Descripción física

Descripción psicológica

Despereaux

Roscuro

Rey

Princesa

Mig

Lester, padre de Desperaux

Antoniette, madre de Desperaux

Furlough, hermano de Desperaux

AYUDA para la maestra

Rasgos físicos

Algunas observaciones que se pueden hacer:

- Aspecto físico general: pequeño, alto, delgado, rubio, fuerte, joven, ágil, musculoso...
- Cómo 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	Amistoso	Bondadoso	Apasionado

➤ Plan de diálogo

Para trabajar, primero individualmente y luego en grupo:

- Añadir algún personaje más o sacar alguno.
- Añadir te tú haciendo un papel. (Puedes elegir uno de los papeles que ya hay o añadir un nuevo personaje que te inventarías)
- ¿Con cuál de los personajes vivirías, con cuál no y por qué?
- ¿Qué valores representan los distintos personajes del film? (se puede poner una lista de valores positivos: solidaridad, ternura, estima, tolerancia, comprensión, generosidad, amistad).

➤ ¿Cómo reaccionan emocionalmente?

¿Puedes detectar algún momento del filme donde sea muy explícito alguno de los sentimientos siguientes por parte de alguno de los personajes principales?

	Personaje	Sentimiento	Momento del film
Despereaux			
Roscuro			
Rey			
Princesa			
Mig			
Padre de Desperaux			
Madre de Desperaux			
Hermano de Desperaux			

AYUDA PARA LA MAESTRA

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

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

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

Placer: felicidad, alegría, diversión, orgullo, estremecimiento, 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, disgusto, 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

Plan de discusión

- ¿Qué escena te ha gustado más?
- ¿Alguna escena te ha dado miedo?
- ¿Qué sientes en la escena donde entra la princesa en el circo?
- ¿Y a la que envían a Desperaux a las alcantarillas?
- ¿Qué enseñan en la escuela de los mundos de los ratones?

Sobre la película

- a . ¿Qué nos dice este film?
- b . ¿Es una ficción o podría pasar en la realidad?
- c . ¿Te has puesto en la piel de Despereaux?
- d . ¿Cómo crees que hubieras reaccionado tú?
- e . ¿Qué sentimiento te provoca la actitud de Despereaux?
- f . ¿Qué otro título le pondrías a la película?

Aspectos curiosos

Espectáculo de las ratas como el circo romano

Podemos hacer notar que el tipo de espectáculo que ven las ratas se asemeja al que se hacía en la antigua Roma, en los coliseos. Donde esclavos, gladiadores y a veces fieras competían por la vida.

Historia del arte

Algunos aspectos son explícitos como Boldo el personaje amigo del cocinero, que está hecho de frutas y verduras como pintaba el italiano Arcimboldo (Milán, 1527 a 1593), conocido sobre todo por sus representaciones manieristas del rostro humano a partir de flores, frutas, plantas, animales u objetos.

Archimboldo



Invierno



Otoño



Verano



Primavera



Primavera



Retrato con vegetales

- Sugerimos que cada niño o niña lleve un vegetal al aula y procuramos hacer nuestro cuadro-retrato. Luego con estos vegetales haremos posibles recetas de cocina según distintas combinaciones.

Botticelli

Es el nombre del que manda en el mundo de las ratas y quien prepara los espectáculos. Y es también el pintor que ha inspirado la figura de la princesa. Véase, si no, el aire de familia que tienen estos dos rostros y el de la princesa de la película.



Del *Nacimiento de Venus*



De la *Alegoría de la primavera*

- Busca semejanzas y diferencias entre estas dos caras de cuadros de Botticelli y la princesa de la historia.

Paisajes, interiores y colores

Mostrar a los niños y niñas como el mundo de los humanos se parece a lo que representaron algunos de los grandes pintores holandeses del siglo XVII. Los colores, los interiores, la manera de estar pensada la iluminación, etc. están claramente inspirados en estos autores.

Paisajes



Brueghel



Rembrandt

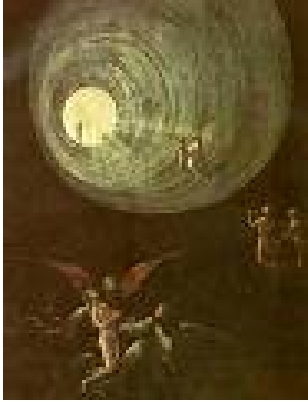
Colores



Brueghel

- ¿Crees que los colores de la película se parecen a los de estos cuadros?

El Bosco



Detalle de El jardín de las delicias

¿Hay alguna escena de la película que pudieras relacionar con esta imagen?

Interiores

Vermeer



- ¿Encuentras alguna relación entre estos cuadros y algunas escenas de la película: la luz, los colores, la disposición de los personajes, las ventanas, etc.?

TEMAS QUE SE PUEDEN TRATAR

Ser pequeño
La sopa
El duelo
Tener miedo
La edad media
Ser un caballero

Tener valor y coraje. Ser valiente
Leer
Los libros
El poder de los cuentos
Legal y ético
Perdonar

Ser pequeño

Ser grande y fuerte y valiente no parece proporcionar ningún mérito a los personajes y hasta a las personas. En cambio ser pequeño, reconocer la inferioridad de condiciones físicas -tamaño, altura, peso, etc.- y a pesar de ello imponerse, solventar conflictos y hacer frente, parece que tenga más mérito. Eso sí, habrá que cultivar algunas cualidades que sustituirán a las innatas: agilidad, rapidez, ingenio, etc. serán los aliados de los héroes pequeños.

Parte de la gracia del tratamiento con personajes pequeños – Shrek, sería claramente una excepción- es que todos los niños y niñas son pequeños. El más grande y fuerte de la clase es "pequeño " respecto a los de quinto o sexto y no digamos ya respecto a los adultos. Por ello el tratamiento de héroes pequeños es siempre un valor seguro a la hora de cautivar a los niños.

Es también una manera de decirles o hacerles saber que son importantes, que, a pesar de la desproporción, contamos con ellos y que pueden hacer cosas importantes. Que no hay que esperar a ser mayores para hacer ciertas cosas. Los pequeños son piezas esenciales de las comunidades.

o Cuestiones

- ¿Qué habilidades tiene Desperaux que, aun siendo pequeño, se salga de todo?
- ¿Conocemos otros cuentos o películas en las que los pequeños sean los más valientes?
- ¿Por qué no siempre ganan los grandes y fuertes?
- Tú, siendo pequeño/a, ¿sabes hacer cosas que alguna persona mayor no sabe hacer?

- o **Comentar este aforismo:** "Es grande saber ser pequeño"

La sopa

Como esta película acompaña el programa *Pensar con los sentidos*, nos detenemos un rato hablando de la sopa ya que es un tema importante en la película. En el país de Dor se celebra cada año el Día de la sopa, que es muy especial y todo el mundo lo espera.

Aprovecharemos esta ocasión para sacar el tema del gusto y de la alimentación.

▪ ¿Cuántas sopas conocemos entre todos?

A medida que los niños y niñas vayan diciendo, anotaremos en la pizarra y luego haremos una clasificación aproximada:

- Caldos y consomés
- Cremas y purés
- Sopas de todo tipo
- Cocidos y potajes
- Sopas de pescado

Podemos usar también otras variantes: sopas de invierno y de verano; Sopas de cerca del mar o de interior; sopas de los países del norte o del sur, etc.

▪ ¿Me gustan las sopas?

- ¿Hacemos sopa en casa?
- ¿De qué la hacemos?
- A mí, ¿qué sopa me gusta más?
- ¿Sería capaz de hacer una sopa yo solo/a?
- ¿Cómo la haría?

▪ Recetas de sopas

Preguntar a las madres o abuelas cómo hacen la sopa, qué ingredientes ponen y cuánto tiempo la hacen hervir. Llenaremos una parrilla como esta:

- Nombre de la sopa
- Ingredientes (cantidad y productos)
- Preparación (cómo se hace)
- Variaciones

▪ Cuento: La sopa de piedras

Había una vez, un soldado que regresaba de combatir en la guerra. Este soldado, después de la derrota volvía hacia su casa. Pero para llegar allí tenía que andar muchísimo. Tenía que atravesar ríos y valles. Un día de su largo viaje, llegó a un pueblo que estaba en medio de un valle, estaba exhausto de tanto caminar y muerto de hambre. Pidió un poco de comida en algunas casas, pero todos eran muy pobres y no le podían ayudar porque no había nada para comer. Él no se lo creía. No se podía creer que no hubiera nada de nada. Y por eso decidió hacer una sopa de piedras. Pidió una olla muy grande a una mujer, y se la prestó. Hizo una gran hoguera y colocó la olla con agua para hervir. Fue pregonando que estaba haciendo una sopa de piedras y que todo el mundo estaba invitado. Y claro, la gente se acercaba allí. Pero pensaba: "¡Una sopa de piedras! ¡Que sosa! Le llevaré un trozo de col que tengo por aquí". Otro le

trajo un trozo de pollo, otro un par de patatas,... y así pudieron hacer una sopa que seguramente era el mejor caldo que se habían comido todos desde antes de la guerra.

En Internet hallaréis también muchas versiones. Si queréis una dramatizada con narrador y actores, podéis ir a: <http://www.jouscout.com/OP1C1.htm> donde encontrareis la escenificación que preparó Xesco Boix.

El duelo

Llamamos duelo al tiempo y al espacio necesario para adaptarse después de una pérdida.

Cuando hablamos del duelo por una muerte nos referimos al vacío, a la añoranza, al dolor que esta muerte conlleva.

Cuanto más unido emocionalmente se esté con la persona muerta, más fuertes serán las sensaciones, reacciones y sentimientos que experimentamos. Debemos tener en cuenta que además del dolor hay que sumar la ausencia y por lo tanto la adaptación a una nueva situación y los cambios que inevitablemente se darán.

Hay que vivir las emociones y poder expresar los sentimientos. Cada duelo es único y no hay recetas, surgen multitud de emociones como tristeza, angustia, soledad, apatía, rabia, miedo, culpa, añoranza,... poco a poco y a lo largo de un tiempo, algunos expertos fijan aproximadamente un año o año y medio, irá disminuyendo.

El duelo es hablar de un proceso y como proceso podemos intervenir, podemos tener una participación activa, por difícil que pueda parecer.

▪ ¿Como expresa el rey su duelo?

¿Crees que su reacción es razonable?

¿Crees que las leyes que impone son justas?

¿Qué consecuencias tendrá quedarse solo?

¿Crees que la música le consuela?

¿Qué te parece que debería hacer el rey en este caso?

▪ ¿Cómo podemos ayudar a alguien que está de duelo?

- Hablándole todo el rato

-Distrayéndole

- Haciendo bromas

- Están a su lado en silencio

- Intentando que no piense

- Dejando que llore

- Evitando que llore

Tener miedo

Tener miedo significa sentirse inseguro, notar un peligro, saberse en situación de riesgo y por lo tanto es un sentimiento desagradable, a menudo paralizante, negativo.

Podríamos decir que existe un miedo impropio y un miedo apropiado.

Un miedo apropiado sería cuando tememos que una determinada situación de peligro se pueda dar, como un accidente: no hay que subir en lo alto de una escalera si no está bien apuntalada, etc.

Un miedo impropio, cuando tenemos miedo a algo que no debe hacer ningún daño -una sombra, un gato negro, etc.- o a situaciones que no podemos evitar, como hacerse mayor, las enfermedades o tener un accidente.

En general, tenemos miedos muy diferentes y de muchas clases: miedo a un accidente, a la muerte, a separarnos de nuestros seres queridos, al fracaso, al rechazo, a no caer bien, etcétera. La lista sería interminable.

Para algunos estudiosos, la felicidad se identifica con la ausencia de miedo. Pero hay muchos miedos distintos.

Por lo tanto, mejor es un miedo moderado. Sin embargo, no tener miedo es distinto a tener valor.

▪ **¿A qué debe tener miedo los ratones?**

"Tener miedo es ser un ratón como Dios manda", dicen en la película.

¿Qué enseñan en la escuela de los ratones?

▪ **¿A qué cosas tenemos miedo nosotros?**

Después de hacer esta pregunta, dejaremos un rato para pensar y, cuando ya todo el mundo lo tenga pensado, hacemos una rueda de respuestas que iremos anotando en la pizarra. Veremos si son del mismo tipo y haremos una clasificación. Un criterio podría ser miedos externos y miedos internos, y luego las podríamos valorar, argumentando qué miedos son razonables y cuáles absurdos.

▪ **Comentar estas frases**

- La cobardía es una expresión de miedo.
- Vivir con miedo es vivir a medias.
- Una mente con miedo es aquella que se debate entre la locura y la cordura.
- El miedo es la excusa para no intentarlo.

▪ **Hay un refrán catalán** que dice: "el miedo guarda la viña". ¿Puedes explicar qué quiere decir?

La Edad Media

La Edad Media o época medieval, en Europa, es el período que va desde que termina la Edad Antigua hasta que comienza la Edad Moderna. Decimos que comenzó el siglo V con la caída del Imperio Romano, en el año 476, y finalizó en el siglo XV con la caída de Constantinopla, en 1453, o bien con el descubrimiento de América en 1492.

Es una época de señores, reyes, castillos, palacios, princesas y príncipes, vasallos, monjes, héroes, pero también de pestes y de guerras. Es la época típica de los caballeros.

Ser un caballero

Un caballero es, en la acepción más pura de la palabra, una persona que monta a caballo. Pero un caballero medieval era más que eso. Ya para los romanos y griegos ser caballero implicaba un prestigio social y económico dado el costo de mantenimiento de un caballo. En la Edad Media, la institución de la caballería estaba relacionada con un código de conducta y de honor que definía no sólo el arte de la guerra, sino que también implicaba una conducta social.

El caballero era, en general, un hombre de familia acomodada, que habiendo servido como paje y escudero, después era ascendido por sus superiores al rango de caballero con una ceremonia en la que juraba ser valiente, leal y cortés, y proteger a los indefensos.

En un sentido amplio hoy diríamos que un caballero es una persona que tiene una conducta educada, que cultiva las buenas maneras y que es amable y respetuoso.

Las virtudes tradicionales del caballero son: Coraje, honor y cortesía.

Tener valor y coraje. Ser valiente

La valentía es un valor que nos hace defender lo que vale la pena, dominar nuestros miedos y a sobreponernos a la adversidad. En algunos momentos de la vida, sin valentía, por conformismo o pasividad, podríamos tomar decisiones equivocadas.

1. Ser valiente no es sencillo, porque la valentía significa responsabilizarnos de las consecuencias de nuestros actos y aceptar nuestros errores. El niño o niña que admite ante sus padres que fue él o ella quien rompió la ventana del vecino, que admite que ha pegado a otro, que acepta que no se comporta correctamente son niños que tienen la fuerza de aceptar su error y de afrontar consecuencias.

La vida pone muchas pruebas: la muerte de un ser querido, una enfermedad, la ruina de un negocio, perder el trabajo, etc. son ejemplos de momentos difíciles por los adultos. La valentía es la diferencia entre hundirse y dejarse llevar por la corriente o seguir nadando y flotando. En su escala los niños también pasan por pruebas: la llegada de un nuevo hermano, la separación de los padres, el cambio de escuela, etc. pueden ser ejemplos que los hundan o que los ayuden a forjar una personalidad sólida.

A veces, es más fácil escabullirse o disimular. Pero por respeto a los demás, por coherencia con uno mismo, y por amor a la verdad hay que reconocer los errores. Reconocer ante nuestros amigos, nuestros hermanos, o nuestros compañeros que nos hemos equivocado, y pedir perdón, no nos quita ninguna autoridad; antes al contrario.

La "valentía" es un valor que nos hace luchar por lo que "vale". Nos ayuda a superar los miedos, y a regular la vida en momentos difíciles. Ser valientes

no es fácil: hace falta fortaleza interior. Pero todos podemos ser valientes si surge la ocasión.

2. La valentía también tiene que ver directamente con defender lo que sabemos que es correcto. A veces sabemos o notamos que se está cometiendo una injusticia. En estos momentos, es necesaria una posición decidida para actuar y para defender lo que está bien. Aunque me dé vergüenza, que me importe lo que piensan los demás, que sea ir contra corriente, que quizás me castiguen, hay que ser valiente y defender lo que crees que es justo.

▪ **¿Quién es valiente?**

Una persona que defiende al débil,

Una persona que admite sus errores,

Una persona que afronta las consecuencias de sus actos,

Una persona que no se calla cuando sabe que algo está mal,

Una persona que lucha por lo que cree.

▪ **Comenta estos pensamientos:**

- Hay que ser muy valiente para reconocer los errores propios, los ajenos se reconocen enseguida.

- La valentía consiste en ser fuerte para todo lo que se ha de hacer frente en la vida.

- Ser valiente no consiste en no sentir miedo, sino en sentirlo y aun así seguir adelante.

- Ser valiente es luchar por lo que crees.

- El valiente no es más que el arrojo de su ignorancia ante la verdad.

Cortesía

La cortesía es un comportamiento que tiene en cuenta las buenas maneras o las normas de etiqueta. Proviene de la idea de que en las cortes de las monarquías había que comportarse de una manera especial, educada y exquisita.

Está relacionada con la buena educación, con la amabilidad, con la simpatía, con la deferencia, con la gentileza, con la elegancia...

▪ **¿Cuáles son maneras de cortesía y cuáles no?**

. Va, hazte para allá

. Si no te importa pasarme el color rojo

. Si no es demasiada molestia, me dejas sentarse a tu lado

. Déjame pasar

. Si te parece bien, podemos jugar juntos con el balón

. Vete, eres un estorbo

. Me permites que...

. No te he dicho que me pases el color verde

. Dejas que...

Honor

El honor es una cualidad reconocida por la comunidad. Hoy en día es una palabra en desuso, que aparece en contadas ocasiones y esto es porque ha ido cambiando de sentido a lo largo de los años.

Los caballeros, en la Edad Media, eran honorables cuando demostraban ser buenos guerreros, defensores de la patria y las tradiciones y capaces de comprometerse.

El honor estaba ligado a la honradez y a la nobleza de sangre. Si un caballero insultaba el honor de otro, organizaba un combate para limpiar el nombre.

En los hombres está ligado a la fidelidad, a no dejarse sobornar, al respeto, etc.

En las mujeres está muy ligado a la conducta sexual, que debe ser fiel y casta.

Pese al desuso actual todavía hay sociedades o partes de la sociedad, como las mafias, que basan sus actuaciones en el código de honor. Y cuando hay un agravio contra el honor, se debe limpiar con la venganza, porque el honor afecta a toda " la familia".

Hoy podríamos decir que honor se ha sustituido por prestigio, consideración, reputación, fama, respeto, dignidad, mérito, etc. Y sus antónimos serían deshonor, deshonra, infamia, etc.

▪ **Procura hacer una frase** con cada una de estas palabras referidas a alguna persona. Por ejemplo: Obama es un presidente... honorable...

prestigio
respeto
consideración
reputación
mérito

Leer. Los cuentos.

Justamente la expresión "rata de biblioteca" hace referencia a alguien que está inmerso en el mundo de los libros.

Los libros

La palabra libro viene del latín liber- libri, que significaba originalmente membrana, corteza de árbol, y hoy llamamos libro a una obra impresa, manuscrita o pintada en una serie de hojas de papel, pergamino, piel u otro material, unidas de una parte (es decir, encuadernadas) y protegidas con tapas o cubiertas.

Según una definición de la Unesco, un libro debe poseer 50 o más hoja. Si tiene menos de 50, deberíamos decir folleto.

Esta definición, en la era digital, no queda circunscrita al mundo impreso o al de los soportes físicos, dada la aparición y proliferación de los nuevos formatos. El libro digital o e -book está entrando con fuerza en el mundo del

libro y en las prácticas profesionales. Un libro hoy también se encuentra en formato audio, un audio libro.

Un libro puede tratar sobre cualquier tema.

- Científicos
- Literatura y Lingüísticos
- De viaje
- Biografías
- Libro de texto
- Libros de gran formato
- De referencia o consulta
- Monografías
- Recreativos
- Instructivos
- Diccionarios

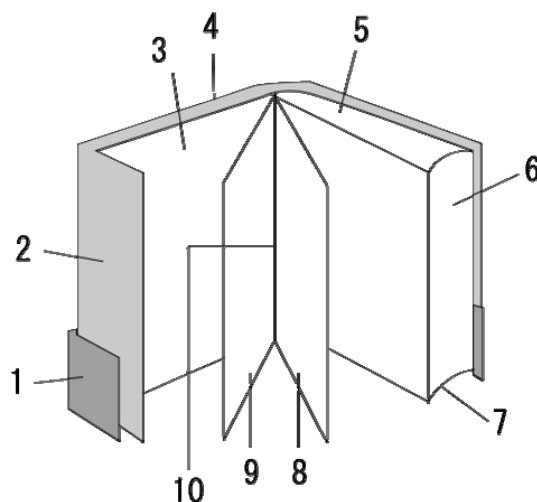
Peculiaridad del libro que lee Despereaux

- ¿Cómo es el libro que lee Despereaux?
- ¿Es como los que tenemos nosotros?
- ¿Sólo tiene letras?
- ¿Como son las letras?
- ¿Tiene colores?
- ¿Como debía ser escrito, con un ordenador?
- ¿Quién lo debía escribir?
- ¿Qué clase de libro es?

Las partes de un libro

Ponemos nombre a las partes de un libro:

El libro, en tanto que unidad física, está compuesto de un conjunto de pliegues o de hojas encoladas o encuadernadas entre sí, formando la *tripa*, estando esta encuadernada con *cubierta*. El extremo por donde quedan unidos los pliegues u hojas es el *lomo*. Los otros extremos son los *cortes*: la *cabeza* o parte superior, el *canal* o corte frontal (opuesto al lomo) y el *pie* o corte inferior (opuesto a la cabeza).



- 1 - faja
- 2 - solapa (aquí, incorporada en la cubierta)
- 3 - guarda anterior (o contraguarda)
- 4 - cubierta
- 5-7 - cortes
- 5 - cabeza
- 6 - canal
- 7 - pie
- 8 - página derecha (recto de la hoja)
- 9 - página izquierda (verso de la hoja)
- 10 – lomo

Extraído de Viquipèdia: <http://ca.wikipedia.org/wiki/Llibre> y traducido.

& Sobre la lectura de imágenes, sobre libros y sobre lectura, en la propuesta estética y el material de *Pensar con los sentidos* del GrupIREF, encontrará muchas pinturas que pueden ayudar a comprender este fascinante mundo.

▪ ¿Qué se puede leer?

Claro que se pueden leer libros que contienen palabras y dibujos, pero ¿se pueden hacer lo mismo en otras cosas que no son libros? Hacerles pensar en las partituras musicales, en las matemáticas y los números o fórmulas, en el lenguaje Braille, etc....

El poder de los cuentos

Según Bruno Bettelheim, educador, psicólogo infantil y autor de numerosas obras dedicadas al mundo de los cuentos, la tarea más importante y más difícil de la educación es la de ayudar a los niños a encontrar sentido a la vida. Según este autor, para obtener éxito en la tarea educativa, es fundamental que los adultos que están en contacto más directo con el niño produzcan una firme y adecuada impresión en él y que le transmitan correctamente nuestra herencia cultural. Y la literatura infantil posibilita este trabajo y el cine también.

El niño necesita comprenderse a sí mismo y situarse en este mundo al que ha ido a parar. Para poder hacer esto, es necesario que le ayudemos a ordenar, comprender y poner nombre a sus sentimientos. La narrativa ofrece esta posibilidad.

Como explica Bettelheim, en su libro *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, los cuentos ofrecen soluciones simbólicas a los conflictos de los niños, porque los distintos personajes representan distintas facetas que el niño reconoce. Esta representación permite que al niño se le hagan comprensibles muchos de sus sentimientos, reacciones y actuaciones que todavía no comprende ni domina.

Los cuentos infantiles satisfacen y enriquecen la vida interna de los niños porque los cuentos se desarrollan en el mismo plano en el que se encuentra el niño, desde el punto de vista psicológico y emocional.

Los cuentos aportan a la imaginación del niño nuevas dimensiones a las que le sería imposible llegar por sí solo.

Los cuentos infantiles suelen proporcionar seguridad a los niños porque les dan esperanzas respecto al futuro, por cuanto mantienen la promesa de un final feliz.

▪ **Sobre los cuentos**

- ¿Qué cuentos te gustan?
- ¿Por qué te gustan estos cuentos?
- ¿Qué te gusta más de los cuentos, los dibujos o lo que cuentan?
- ¿Tienes un personaje favorito?

Legal y ético

Hay cosas que son legales porque son leyes.

Hay acciones que están bien y acciones que están mal.

Pero a veces hay leyes que no están bien hechas y también hay acciones mal hechas que no se castigan por la ley.

Pongamos ejemplos: Todo el mundo debe tener una escuela es una ley, pero imaginamos que nos hacen ir a otra ciudad, esto no estaría bien hecho.

Prohibiciones

La sopa en el reino de los humanos

Hablar con humanos en el reino de los ratones

▪ **Legal o ilegal**

¿Qué pasa cuando se declara ilegal algo natural como... comer sopa?

¿Qué pasaría si en la escuela prohibieran beber agua ?

¿Qué pasaría si no nos dejaran crecer?

Perdonar

La palabra perdonar, proviene del prefijo **per** y del verbo **donare** del latín. El prefijo **per** se puede traducir como pasar, cruzar, ir hacia delante, pasar por encima, pasar por delante, y **donare** se puede traducir como dar, regalar, obsequiar, hacer un presente.

El perdón consiste en no tener en cuenta la ofensa recibida, de manera que las relaciones entre ofensor y ofendido no queden afectadas.

¿Quién pide perdón?

Al final de la película hay una serie de personajes que piden perdón.

Fijémonos, en primer lugar, en quiénes son estos personajes. Si es necesario, volver a pasar el fragmento. donde sucede esto.

- ¿Por qué pide perdón?

Roscoso

La princesa

El rey

- ¿Como pide perdón?

Roscoso

La princesa

El rey

- Si se quiere hacer más completo se puede usar esta parrilla

La acción de perdonar conlleva la existencia de las siguientes situaciones o hechos:

- 1 . Existencia de una ofensa;
- 2 . Conocimiento de la ofensa por el ofendido;
- 3 . El perjudicado por la ofensa se siente ofendido;
- 4 . Se modifica la actitud del ofendido hacia el ofensor (resentimiento, situación de enfado);
- 5 . (eventualmente) conocimiento por el ofensor de la afectación de las relaciones entre ofensor y ofendido;
- 6 . El ofensor siente y/o manifiesta su vergüenza y/o arrepentimiento;
- 7 . El ofensor reconoce su culpa y/o solicita el perdón;
- 8 . El ofendido concede el perdón, pleno o parcial, condicional o no;
- 9 . Recomposición más o menos completa o parcial de las relaciones entre ofendido y ofensor.

El perdón no debe confundirse con el olvido de la ofensa recibida. Quien lo olvida no perdona, pues no adopta una decisión de perdonar. Tampoco perdona quien no se siente ofendido por lo que otras personas considerarían una ofensa.

- Tipos de perdón

- Perdón pleno/parcial: En el perdón pleno, el perdonando " perdona y olvida", es decir, no sólo decide no odiar al perdonado, sino que recupera la relación de confianza o amor con el perdonado, como si la ofensa no hubiera tenido lugar. En el perdón parcial, el perdonando decide no odiar al perdonado por la ofensa recibida, pero la tiene en cuenta en el futuro para modular sus relaciones con el perdonado (" perdona pero no olvida ").

- Perdón puro/condicional: Perdón puro es el incondicional. En el perdón condicional, el perdonando subordina algunos o todos los efectos del perdón al seguimiento por parte del perdonado de ciertas reglas de conducta o al cumplimiento de cualquier otro tipo de condición.

- Perdón expresado/tácito/no expresado: El perdonando puede optar por comunicar expresamente al perdonado la concesión del perdón, o bien hacérselo ver por hechos más o menos concluyentes, o bien optar por no comunicarle de modo alguno la concesión del perdón.

- Perdón espontáneo/solicitado: El perdón solicitado es el que se produce tras la petición de disculpas del ofensor, el espontáneo tiene lugar sin tal petición.

- *Perdonar y pedir perdón*

Pedir perdón es lo mismo que disculparse. Al pedir disculpas, una persona está diciendo que siente o le duele el daño que ha causado, incluso aunque no lo haya hecho con mala intención. Cuando una persona se disculpa, pretende aceptar la parte de culpa voluntaria o involuntaria que ha causado la acción. La disculpa también puede ir acompañada de una promesa de reparar o sustituir lo que se ha roto, o la persona puede retractarse de algo que ha dicho.

Cuando le pides perdón a alguien -y lo haces sinceramente- significa que te has detenido a pensar en cómo puede haberse sentido esa persona por algo que tú has dicho o hecho.

Incluso, aunque lo que ha ocurrido haya sido un accidente o lo hayas hecho sin querer, probablemente te seguirá sabiendo mal haber herido los sentimientos de otra persona.

Y, ¿si estabas enfadado?

Todos nos enfadamos con otras personas de vez en cuando. Enfadarse no es malo -y no es nada por lo que tengamos que disculparnos- pero es importante saber cómo debemos decirle a la persona con quien nos hemos enfadado por qué nos hemos enfadado.

Cuando los niños pequeños se enfadan, pueden pegarse, darse patadas o chillar. No tienen mucho autocontrol, y pueden no haber aprendido todavía que está mal pegar a otra persona cuando uno está enfadado. Pero cuando crecen y aprenden a utilizar palabras, saben que es mejor hablar que pegar, dar patadas o chillar cuando uno está enfadado. Aprenden a expresar sus sentimientos verbalmente, es decir, con palabras. Por supuesto, las palabras que emplean cuando están enfadados pueden ser más fuertes o duras de lo habitual -pero no es necesario que sean despreciativas o insultantes-. Puedes decirle a una persona que estás enfadado sin dejarla por los suelos ni insultarla. Puedes expresar cómo te sientes con sinceridad sin ser maleducado.

Pero a veces te domina el enfado y puedes llegar a perder el autocontrol. Cuando pierdes los estribos, puedes decir cosas desagradables, insultar, empujar o golpear a otro niño. Pero después probablemente te darás cuenta que, incluso aunque tuvieras derecho a enfadarte, no te has comportado correctamente. Será entonces cuando, sin ninguna duda, deberías disculparte.

- ¿Cuándo nos debemos disculpar?

Situaciones en las que hay que pedir perdón o disculparnos. Di si sí o si no y por qué:

Si haces daño a alguien,
 Si hieres sus sentimientos,
 Si te has saltado una norma,
 Si pierdes algo que no es tuyo,
 Si has mentido,
 Si has desobedecido,
 Si te has excedido,
 Si has abusado,
 Si te has descontrolado,
 Si

- Comenta alguna de estas frases sobre el perdón

- Si no perdonas tú, el tiempo lo hará.
- Perdona al que le duele haberte hecho algún daño.
- Perdonar es el valor de los valientes. Sólo los que perdonan saben amar.
- A veces el perdón es una palabra inútil y a veces la única palabra que hay.
- El mejor regalo del mundo es el perdón.
- No te dejes engañar, perdona. El rencor es el arma de los que no tienen ni razón ni corazón.

- Modos de disculparse

¿Alguien no se te ha disculpado nunca?
 Tú, ¿cuándo pides disculpas?
 ¿Cómo lo haces?

He aquí algunos ejemplos que puedes incorporar:

"Me sabe muy mal haberte dicho"
 "Siento haberte perdido el libro."
 "Perdí los estribos, pero no debería haberte insultado. Lo siento."
 "Siento haber herido tus sentimientos."
 "Siento haberte chillado."
 "Me sabe muy mal haberte hecho..... creo que perdí el control. No volverá a pasar."

- ¿Quién pide perdón a quien al final de la película?

La película

- ¿Tiempo que pasa aproximadamente desde el inicio de la película hasta la última escena? ¿Cómo lo sabemos en el film?
- ¿Podrías decir qué aspecto de la película te ha llamado más la atención como: los personajes, la animación, donde pasa, la música, el vestuario, u otros.....?
- ¿Recuerdas alguna secuencia o fotograma especialmente impactante?
- ¿Cuáles son los tres momentos más especiales de la película para ti?

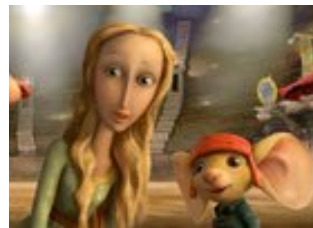
1. 2. 3.

➤ Cambiar el final de la película:

--

Fotogramas

Identifica los fotogramas según el momento de la película y ordénalos según la secuencias:



(se pueden hacer grandes y copiar en papel y ordenarlos por orden narrativo)

EVALUACIÓN

A ti ¿qué te ha dicho la película?

Da tu opinión sobre la película, justificando tu evaluación.

Me ha gustado, porque.....

Me ha dado miedo, porque.....

Me ha hecho reír, porque.....

Me ha sorprendido, porque.....

Me ha indignado, porque.....

Me ha hecho sonreír, porque.....

Me ha emocionado, porque.....

Me ha alegrado, porque.....

Me ha molestado, porque.....

Me ha inquietado, porque.....

Me ha distraído, porque.....

Me ha aburrido, porque.....

Me ha sorprendido, porque.....

Me ha ilusionado, porque.....

Me ha informado, porque.....

¿Qué me ha explicado que no sabía?

PARA SABER MÁS

Web oficial

<http://www.thetaleofdespereauxmovie.com/>

<http://www.elvalientedespereaux.es/>

Trailer en catalán

<http://www.youtube.com/watch?v=6bqsKjkKij4>