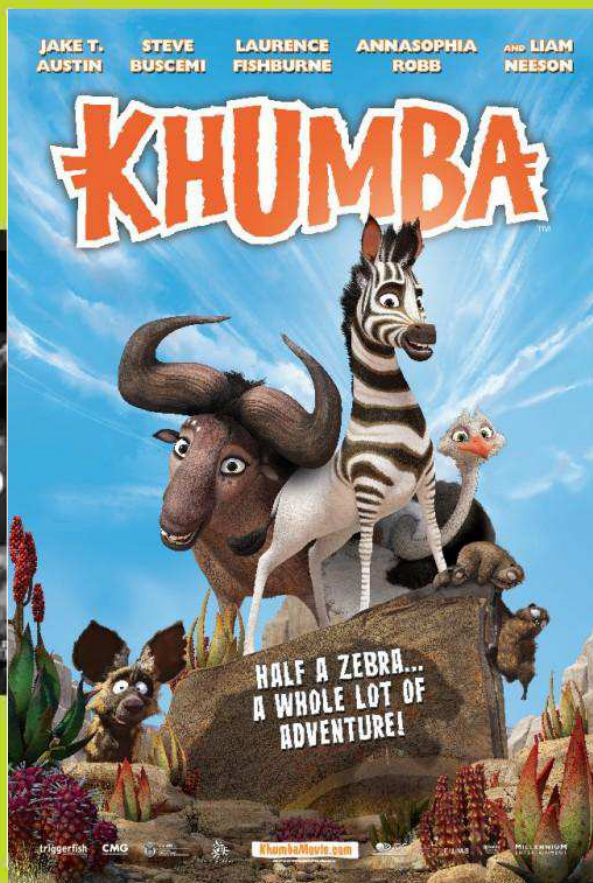
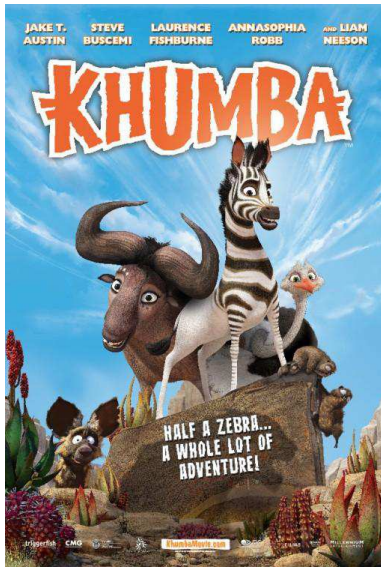


GUIA AUDIOVISUALS



Fitxatècnica



Nom de la pel·lícula: **Khumba**

Durada: **82 minuts**

Direcció: **Anthony Silverston**

Guió: **Raffaella Delle Donne, Anthony Silverston**

Producció: **Triggerfish Animation**

Any: **2013**

Nacionalitat: **Sud-àfrica**

Música: **Bruce Retief**

Palmarès: **2013: Premi de l'Acadèmia Africana de Cinema a la Millor Animació. Festival d'Annecy: Secció oficial llargmetratges a concurs.**

Edatrecomanada: **+3anys**

Sinopsi

A en Khumba, una zebra que solament té ratlles en la meitat del seu cos, tots l'acusen de ser la responsable d'una greu sequera. Així que decideix emprendre una audaç missió que consisteix a trobar el llegendari pou d'aigua en el qual les zebres van aconseguir les seves preuades línies. Però abans d'aconseguir el seu propòsit, en Khumba haurà d'enfrontar-se amb el malvat Phango, un sàdic lleopard que controla tots els pous d'aigua i atemoritza tots els animals del Gran Karoo. Durant el seu viatge aprendrà que la diversitat és essencial per a la supervivència.

Tràiler: http://www.dailymotion.com/video/x22fos2_khumba-trailer-espanol_shortfilms

Web oficial: <http://www.khumba3d.com/>

Altres pel·lícules del director:

1. Khumba 2 (2016)

Objectius del treball

- Entendre la pel·lícula i conèixer els protagonistes
- Reflexionar sobre l'amistat
- Entendre els conceptes de diferència, diversitat i supervivència

Activitats proposades

Guia pel Professorat

La guia està pensada per alumnat de p5 i 1r, 2n de primària, molt curta i senzilla per ajudar a entendre l'argument central.

Activitats post-visionat

Activitat 1. La història.

Amb gran grup, parlem del que ha passat a la pel·lícula. Quin era el problema? Com s'ha solucionat? Quins han estat els personatges que han buscat la solució? On passa la història?

També en gran grup, parlar sobre què ens ha transmès. Ha estat justa la manada amb la zebra Khumba? Qui ha confiat en ella? Què ens ha agradat més i què ens ha avorrit?

Activitat 2. Reconequem els personatges (1r-2n)

2.1 A partir de les fotografies que adjuntem, presentem de nou a la mainada els protagonistes de la història: la Tombi, en Phango, l'Skalk, en Bradley, la Mama V i en Khumba.

Un cop recordats tots els protagonistes, n'extraiem les característiques que els defineixen: poruc, valent, divertit, intel·ligent, amorós, temerari, pacient, compassiu, àgil, lent, ràpid... Quin personatge els ha agradat més? Per què?

2.2 Imprimir les fotografies a color, retallar-les de manera que quedin separats els sis protagonistes. Cada mainada n'escull dos, enganxa la fotografia en un foli i intenta continuar el dibuix per tal de completar-lo, un cop dibuixat el pinta i hi escriu el nom i tres característiques del personatge que vulgui destacar.



Activitat 3. Els protagonistes (Ed. Infantil)

3.1 De manera espontània, parlem dels protagonistes de la història: la Tombi, en Phango, l'Skalk, en Bradley i la Mama V. Cal esbrinar com són, què fan i quina relació tenen amb en Khumba. Què els agrada més de cadascun dels personatges? Quin és el seu personatge preferit? Per què?

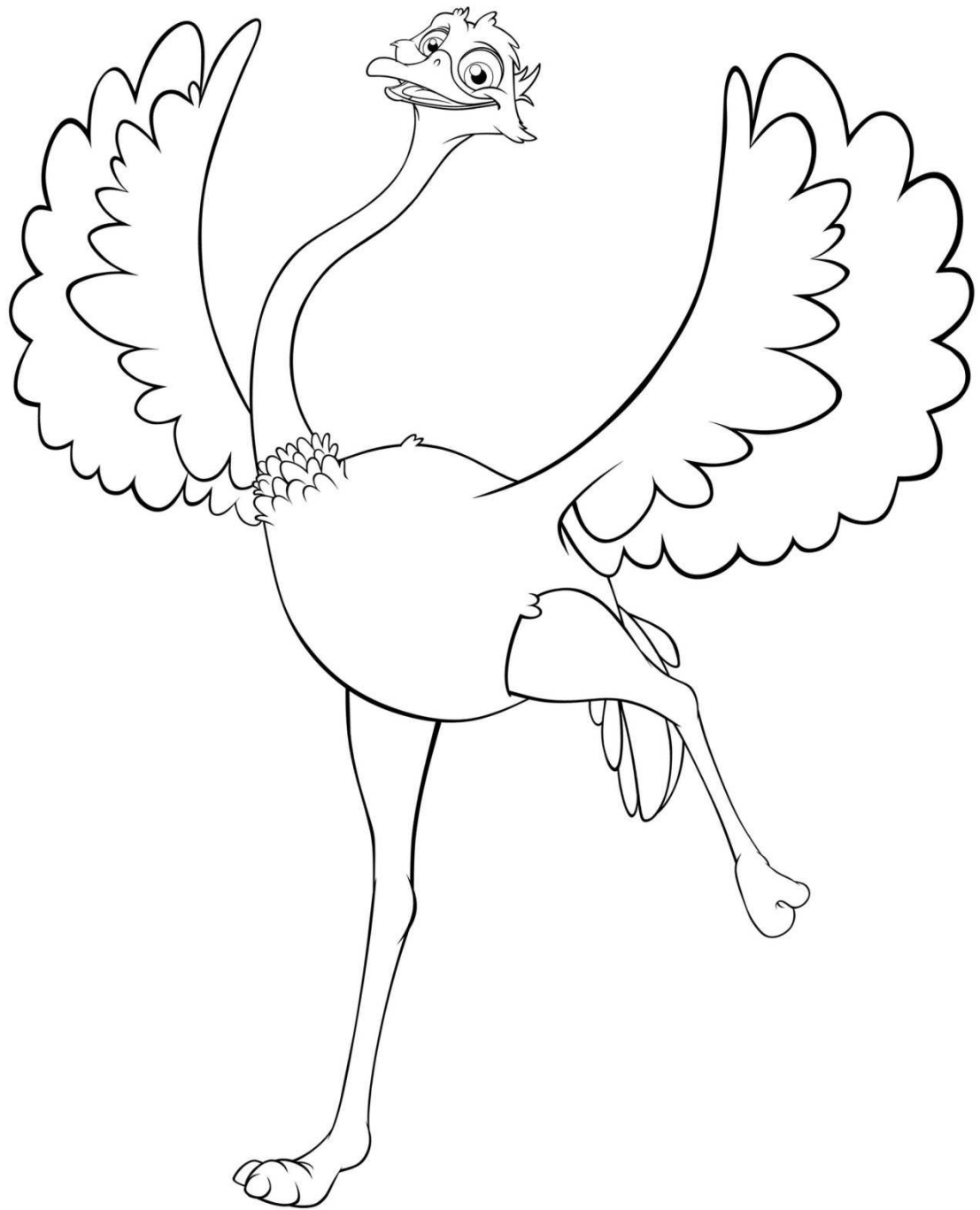
3.2 Pintem-los! Repartim els dibuixos i pintem els personatges amb ceres, enganxant plastilina o amb retalls de paper.











Activitat 4. Ser igual o ser diferent

4.1 (1r, 2n) Som totes les persones iguals, o som diferents? Poseu dos companys vostres davant la pissarra i en veu alta aneu dient allò que tenen igual i allò que tenen de diferent. Realment som iguals?

A vegades es confón el “ser iguals” amb el tenir “iguals drets” per això diem que tots som iguals. Però en realitat som molt diferents, això no treu que tinguem els mateixos drets. Aquest tema és el que confon en Khumba, que vol ser igual a totes les zebres perquè la diferència ha estat motiu de rebuig per part de la manada. Us imagineu com seria tot si totes les nenes i els nens de la classe fóssiu exactament igual? Què passaria? Com us reconeixeríeu? Us agradaria? Intenteu imaginar-ho i parleu-ne amb el grup.

4.2 (P5) Penseu i escriviu el nom del vostre millor amic i de la vostra millor amiga. Al seu costat apunteu-hi tres coses que creus que teniu igual (gustos, semblances físiques..) i tres coses que tenen i són ben diferents a tu i que t’agraden molt. Per què t’agraden? Quines coses d’en Khumba agraden als altres animals?

Activitat 5. L’abeurador màgic

En Khumba emprèn un viatge a través del desert del Karú per trobar un abeurador on submergir-se i aconseguir el que més desitja: tenir ratlles a tot el cos.



Si trobessis un abeurador màgic, què li demanaries?

Busca la fotografia d’un abeurador, enganxa-la en un foli i dibuixa-hi la imatge d’allò que li demanaries, si ho prefereixes, escriu el desig amb colors dins l’aigua, de manera que quan t’hi submergeixis et mullis amb les lletres del teu desig.

Activitat 6. Junts millor

En Khumba aconsegueix que tots els animals surtin de la seva zona per buscar un lloc millor on viure. L'aigua és vital per als animals de la reserva, però no plou i tenen set. La necessitat de sobreviure els fa sortir dels seus límits i retrobar-se els uns amb els altres. Al final de la pel·lícula es veu com tots els animals conviuen junts i en més llibertat que a l'inici a on cada manada tenia la seva pròpia zona per viure.

A l'escola, els alumnes també esteu separats per "manades o grups d'edat", i us barrejeu a l'hora de dinar i -segurament- també a l'hora d'esbarjo.

Quines coses bones té el barrejar-se amb altres alumnes del centre? Feu-ne una llista i amb tot el que surti dibuixeu un gran cartell per penjar a l'entrada o al passadís del centre perquè tothom el vegi.

Unitat didàctica elaborada per: CeDRe de la Coordinadora d'ONG Solidàries.