

GUIA AUDIOVISUALS



Fitxa tècnica



Nom pel·lícula: **La Montaña Mágica**

Durada: **83 minuts**

Direcció: **Katarina Launing, Roar Uthaug**

Guió: **Gudny Hagen, Thomas Moldestad**

Producció: **Storm Rosenberg / Film Fund FUZZ**

Any: **2009**

Nacionalitat: **Noruega**

Música: **Magnus Beite**

Edat recomanada: **a partir dels 7 anys**

Sinopsi

La princesa Bluerose forma part d'una comunitat de gnoms que s'encarrega de controlar el pas de la nit al dia gràcies a la plata màgica que només ells posseeixen. Però, un dia, un grup format per gnoms i homes roba la plata, condemnant així el món a viure en penombra per sempre. La princesa Bluerose (RosaAzul, a la pel·lícula) haurà de superar dures proves per recuperar la plata màgica.

Tràiler: <http://dai.ly/xfpobb>

Altres pel·lícules de les directores:

Roar Uthaug:

- Flukt (Escape) (2012)
- Julenatt i Blåfjell (Magic Silver) (2009)
- Fritt Vilt (Cold Prey) (2006)
- Regjeringen Martin (The Martin Administration) (2002)
- A Fistful of Kebab (1998)
- DX13036 (1996)

Katarina Launing:

- Flukt (Escape) (2012)
- Julenatt i Blåfjell (Magic Silver) (2009)
- Fritt Vilt (Cold Prey) (2006)
- Regjeringen Martin (The Martin Administration) (2002)
- A Fistful of Kebab (1998)
- DX13036 (1996)

Objectius del treball

- Entendre la Cooperació com a actitud per resoldre els problemes
- Reflexionar sobre la iniciativa i la superació dels reptes
- Conèixer la importància del dia i la nit en la natura i el paisatge

Activitats proposades

Guia pel Professorat

Activitats pre-visionat

Activitat 1. Personatges màgics i gnoms

Opció1:

Els humans saben que existeixen els gnoms però no hi poden creure. En quins personatges màgics creiem nosaltres? Feu-ne un llistat. Sabeu quines coses els demanem a aquests personatges màgics, podeu fer-ne un llistat? Són coses bones o dolentes, són coses materials o immaterials? Quan arriben aquests personatges fantàstics i màgics a casa nostra? Com els rebem? Quines altres costums coneixem d'altres cultures on també existeixen personatges fantàstics que ens ajuden a complir els nostres somnis o a aconseguir les joguines que sempre hem demanat?

Pose'm-ho en comú i fem una petita enciclopèdia d'éssers màgics amb el seu dibuix o foto. Guardem-la a l'aula per inventar històries fantàstiques a partir dels personatges que hem recollit a l'enciclopèdia.

Opció2:

Coneixeu gnoms? En quines històries o contes heu trobat aquests personatges? Feu un dibuix de dos gnoms, a casa seva o a la feina i escriviu cinc frases que descriguin el seu caràcter, els seus gustos i el seu país. A quina cultura europea pertanyen els gnoms? Tenim personatges semblants a la nostra cultura? Quins? En què s'assemblen i en què es diferencien?

Activitat 2. **El dia i la Nit**

«Per què existeixen el dia i la nit? Els dies i les nits existeixen perquè la terra és quasi esfèrica i gira sobre el seu eix. El sol il·lumina només la meitat del planeta.

La meitat il·luminada del planeta s'anomena dia i l'altre meitat no il·luminada s'anomena nit. La durada del dia i la nit no sempre és igual, canvia al llarg de l'any. Quan és de dia en una part de la terra, a l'altra és de nit. Quan la terra està girada cap al Sol és de dia, i quan el sol baixa a l'horitzó comença la nit.

A la línia de l'Equador el dia dura tant com la nit en canvi, en els pols el dia i la nit duren, cada un, sis mesos.»

Que els infants busquin un mapa mundi i pintin (a partir de la visió en una esfèrica) els països que estan de dia i els que estan de nit quan el sol il·lumina Catalunya. Relacionar el dia i la nit amb l'hora, el clima i les estacions. Decorem el mapa amb imatges d'alguns dels països que coneixen els nens i nenes per tal d'entendre millor la relació entre paisatge i clima.

Activitats post-visionat

Activitat 1. La regla més important de la nostra comunitat

La princesa Bluerose (RosaAzul) viola la regla més important del seu regne “Mai dur desconeguts a la muntanya màgica”, refugiant el grup de gnoms vermells que vivien a la granja d’on ha agafat una moneda. Quins aspectes positius i negatius té aquesta decisió a la pel·lícula? Parlar-ne en petits grups per després posar-ho en comú amb la resta de grups. Aquesta reflexió ha d’ajudar a entendre la pel·lícula i els seus personatges.

Activitat 3. La cooperació a debat

Quan la terra entra en la penombra, els gnoms reaccionen. Per primera vegada en tota la pel·lícula els gnoms vermells i blaus s’uneixen per «ordenar» allò que ha quedat desorganitzat. Quines estratègies fan servir per treballar conjuntament tot i ser dues comunitats enfrontades? Quin ha estat el motiu real d’aquesta col·laboració? Quines anècdotes i escenes demostren aquesta col·laboració?

Passem de la pel·lícula als fets reals i quotidians:

En quins moments la classe/grup ha fet com les dues comunitats de gnoms, estar dividits? Com s’ha resolt? S’ha cooperat?

Quins són els valors i actituds necessaris per a la cooperació? Fer-ne un llistat en un mural i buscar-ne el significat. Escriure’l al costat amb paraules dels mateixos nens i nenes. Amb colors vius, anotar i enganxar situacions viscudes amb els companys i companyes en què han hagut d’utilitzar aquestes actituds. Dibuixar

una paperera gegant i enganxar-hi els noms en blanc i negre de les actituds que han impedit la col·laboració necessària per resoldre els problemes plantejats.

Us recomanem tenir-ho sempre a mà per a ajudar als nois i noies en les discussions que puguin sorgir de la convivència al centre.

Activitat 4. L'hora Màgica

Pels gnoms blaus, l'hora màgica és la que fa el pas de la nit al dia gràcies a la plata màgica. Per als nens i nenes quina és *l'hora màgica*? Per què? Què caracteritza aquesta hora màgica? De quines persones estan acompanyades? Demanem a cadascú que en un exercici individual, escrigui quina seria "la seva hora màgica", demanem-los un exercici curt però ple de descripcions i detalls. A la pel·lícula la fotografia, l'ambientació i el paisatge ens donen aquests detalls de l'hora màgica. En el seu escrit han d'aconseguir el detall de les imatges per tal que al llegir-ho puguem tenir la fotografia real d'aquesta seva "hora màgica".

Activitat 5. Jocs Cooperatius

Els jocs cooperatius es caracteritzen perquè els objectius són assumibles per tots els participants, existeix interrelació entre totes les persones participants i normalment les accions de les mateixes afavoreixen les de les seves companyes.

Per posar en pràctica les diferents actituds de la cooperació us animem a fer els següents mini jocs cooperatius per després en gran grup parlar dels sentiments que s'han experimentat i de les estratègies de col·laboració emprades:

1-El Centpeus:

Un grup petit de persones participants, assegudes unes darrere de les altres han d'aconseguir donar la volta conjuntament, al mateix temps.

En grups d'uns 6 alumnes, s'asseuen unes darrere les altres ben juntes i amb les cames obertes. Les mans es col·loquen cap amunt, i juntament amb la resta del cos es balancegen d'un costat a l'altre, fins que, amb un senyal, tothom coordinadament ha de girar-se, amb les mans al terra i les cames sobre l'esquena de la persona que es tenia a davant (excepte l'últim de la fila que tocarà de peus a terra).

Una vegada ho hagin aconseguit, s'hauran de posar a caminar.

2-Els submarins:

Es formen diferents equips de 4 ó 5 persones en filera, agafades per les espatlles i amb els ulls tancats. Tothom porta els ulls tancats menys l'última persona de la filera, que és qui dirigeix el grup amb un codi de senyals:

- Un copet l'espatlla dreta o esquerra indicarà girar cap aquell costat.
- Un copet a l'esquena indicarà anar cap endavant.
- Un copet damunt del cap serà estirar les mans cap endavant (a la primera persona de la fila del submarí) i enganxar-se amb un altre submarí.

Captant les ordres de l'últim jugador o jugadora, tot el grup haurà de transmetre aquesta informació fins que arribi al primer de la filera, que serà qui haurà de fer el moviment.

L'objectiu del joc és anar construint un gran submarí, a mesura que els subgrups es van ajuntant. Per això cal que el primer de la filera d'un dels subgrups agafi l'última persona. Aquesta, que ara queda al mig d'un submarí més llarg, tancarà els ulls passant a ser el guia l'últim o última de les jugadores del nou submarí creat.

3- Concert musical:

Consisteix a endevinar una paraula a través de les síl·labes que els companys i companyes canten alhora.

S'asseuen tots/es en cercle. Una persona surt de l'habitació. La resta del grup escull una paraula amb tres o més síl·labes (per exemple: pi-lo-ta).

Es fan tres grups i cada grup ha de tatatejar la síl·laba al ritme d'una melodia (per exemple: sol solet). Tothom cantarà alhora, de manera que quan entri el nen/a de fora de l'habitació intenti endevinar la paraula distingint totes les síl·labes que se senten alhora.

4- El pèndol:

Col·loquem la mainada en cercles de cinc a vuit persones. Situem una persona al centre. El cercle ha de ser petit, els seus components han d'estar prou junts com per tocar-se les espatlles amb els/les dels costats. La persona que està al mig, dreta, es deixarà caure (sense moure els peus de terra) de manera que les persones del cercle puguin anar-la passant d'un costat a l'altra tot balancejant-la com si fos un pèndol. Al cap d'unes voltes, canviarà la persona que es situa al centre. Totes les persones del cercle han de poder fer de pèndol durant el joc.

Enllaços d'interès

- El dia i la nit explicat per als infants més petits:
https://www.youtube.com/watch?v=q_TqQawb-Kg
- Els gnoms a la Wikipèdia: <http://ca.wikipedia.org/wiki/Gnom>
- Jocs i tallers del CeDRe de la Coordinadora d'ONG Solidàries de les comarques gironines i l'Alt Maresme: www.solidaries.org

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