



PRINCIPALES ASPECTOS DE LA PELÍCULA:

- El conocimiento sobre los océanos y su biodiversidad.
- El cambio de valores y actitudes respecto al medio ambiente.
- La importancia del trabajo en equipo para la consecución de objetivos.
- La toma de decisiones conscientes.
- La consecuencia de las elecciones propias.
- La identificación y descripción de cualidades propias para la mejora de la autoestima.
- El reconocimiento de diferentes personalidades.
- La necesidad del cambio positivo.

En 2100, cuando la Humanidad ha destruido el planeta por su poco cuidado con el medio ambiente y ha abandonado la Tierra, una colonia de extravagantes criaturas todavía vive en el fondo de los océanos que han aumentado considerablemente su tamaño. Deep, el último pulpo de su especie vive ahí con sus dos amigos incondicionales: Evo, un pez linterna y Alice, una gamba pequeñita.

El Kraken decidió buscar un paraíso en el fondo del mar, una gran grieta, con otros peces abisales para vivir allí. Pero el pequeño Deep, nieto del Kraken, se siente encerrado en esa burbuja y siempre se mete en problemas.

Cuando una de sus travesuras termina en un accidente con desastrosas consecuencias, el Kraken mandará a Deep a buscar a Nathan, la gran ballena. Será una travesía llena de aventuras, con un sinfín de obstáculos y problemas para conseguir salvar a su comunidad y se enfrentarán a terribles enemigos.

DEEP, el pulpo libre

Dinámico, desobediente y espabilado. Deep podría convertirse en el líder si no fuese porque cree que solo tiene razón él y no tiene en cuenta las opiniones del resto. No se toma las cosas en serio, es muy descuidado e irresponsable.

ALICE, la pequeña gamba

Es una pequeña langosta. Como es muy pequeña siente que "nadie la ve", pero ella trabaja constantemente para la comunidad y para que la aventura en que se ha embarcado con Deep y Evo salga bien.

Tiene claro que el trabajo en equipo y el compañerismo son la mejor manera de conseguir objetivos.

EVO, el asustadizo pez abisal

Es un pez linterna bueno e inocente, pero muy miedoso y asustadizo. No confía en sí mismo ni en sus posibilidades. La aventura dará pie a demostrar sus habilidades, que las tiene y muchas y, con ellas, demostrar a Deep y a Alice y, sobre todo, así mismo, todo lo que es capaz de hacer.

MOURA, la anguila solitaria

Es la anguila, un depredador. Tierna e insegura, se une al grupo. Ha vivido siempre sola y no ha sido amiga de nadie.

Hará un gran esfuerzo por cambiar su parte peligrosa y que dañaría al equipo. Descubrirá lo importante que es la amistad y que no se puede creer todo lo que te dicen.

KRAKEN, el abuelo pulpo

Los Kraken son personajes mitológicos que suelen presentarse como monstruos marinos que dan mucho miedo. En esta ocasión no es tan terrible y le conocemos como el abuelo del pequeño Deep que lo que quiere es proteger a todo el mundo de los desastres que acechan en el mundo exterior de la grieta y que él, al ser tan mayor, ha conocido. Por eso prohíbe salir de allí.

NATHAN, la gran ballena

De corazón sincero y leal, como toda ballena es lenta y cautelosa. Piensa bien lo que quiere y puede hacer y sus consecuencias.

COMANDANTE DARCY, el malo de la película

Es un pingüino que solo piensa en sí mismo y que abusa de sus compañeros, tratando a Ralph y a Luigi muy mal. Además no duda en engañar a Moura, la anguila, diciendo que Deep ha hablado mal de ella. Quiere hacer volar la nave al planeta donde están los humanos con el mayor número de especies valiosas, entre ellas también a Deep el pulpo, a Evo y Alice.

PROF. RALPH, el delfín

Tiene una apariencia juguetona. Ralph es bueno pero no destaca mucho por su inteligencia a diferencia de lo que es normal en esta especie.

LUIGI, la morsa

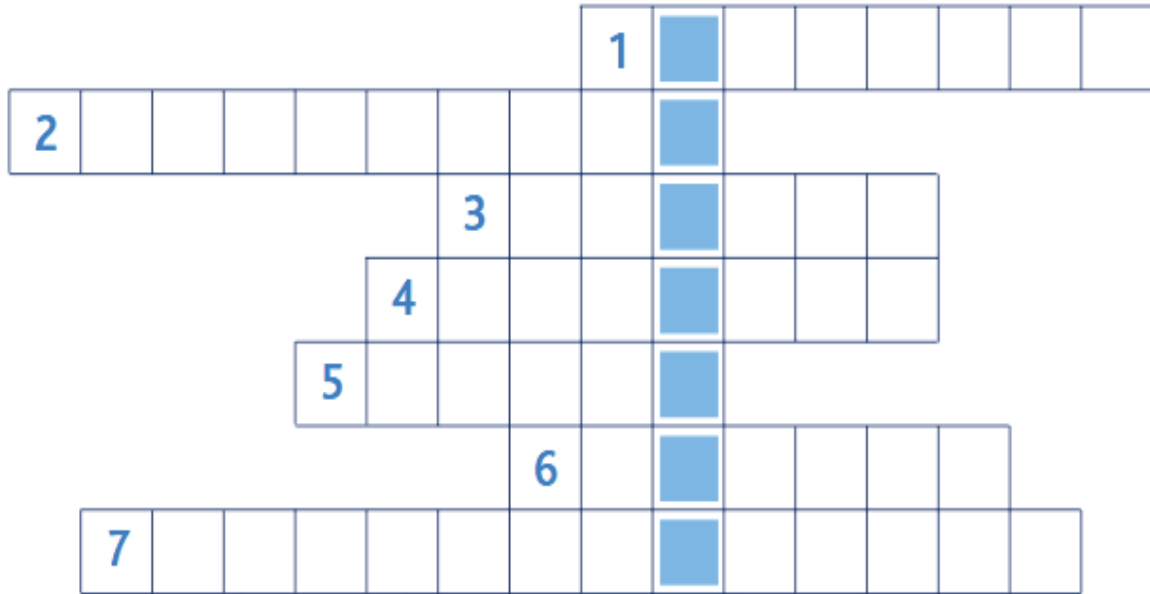
Tiene un diente roto. No sabemos en qué situación se le partió, pero esto, junto con su gran corpulencia, le da un aspecto de matón.

Se vale de su gran tamaño para imponerse ante los más pequeños. No parece tener mucho cerebro y obedece las órdenes sin cuestionarlas.

Actividad PRE

Ficha I: “Inmersión Oceánica”

Ficha I.1 “CRUCIGRAMA EL OCÉANO ME HA DICHO...”



El océano me ha dicho que...

1. En él viven especies marinas que habitan en las rocas y arenas de la costa y mucha gente se lo come en Navidad. Su nombre viene de la palabra mar
2. En su fondo arenoso y en el de sus mares hay una planta de nombre raro que forma praderas, oxigenando los océanos, y donde viven miles de especies.
3. En sus aguas viven los moluscos que tienen una parte dura que les rodea y que es su casa y tiene formas y colores variados.
4. Hay un gas que producen las plantas marinas (y también las terrestres), indispensable para la vida en la Tierra.
5. Hay una especie que, aunque no lo parece, son animales pero de esqueleto calcáreo de vivos colores que forman arrecifes en los mares tropicales.
6. Al igual que en los árboles de los bosques terrestres, los árboles subacuáticos tienen “unos pies” que viven bajo el suelo marino y se adaptan al ambiente salino del océano, son las.....
7. Los océanos tienen gran abundancia de especies de seres vivos diferentes y eso se llama una palabra que empieza por el prefijo Bio.

Ficha I.2 “SALVEMOS LOS OCÉANOS”

PROBLEMAS DE LOS OCÉANOS

- Plásticos que tiramos
- Contaminación
- Sobrepesca (pescar demasiado),
- Pescar “pezqueñines”
- Detergentes y jabones en el agua

SOLUCIONES QUE TÚ PUEDES APORTAR

- Usar menos plásticos
- No comprar cosas doblemente envasadas, no utilizar plásticos de un solo uso (bastoncillos, cápsulas café,..)
- No usar jabones o detergentes altamente contaminantes
- No comprar pescado pequeño

Actividad POST

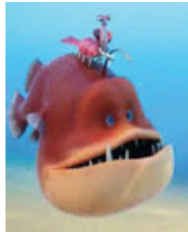
Ficha 2: "Identidad Sumergida"

FICHA 2.1: "¿Con quién te identificas?"

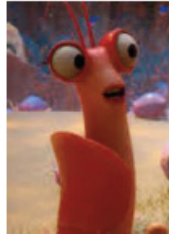
DEEP



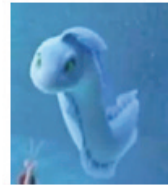
ALICE
MAURA



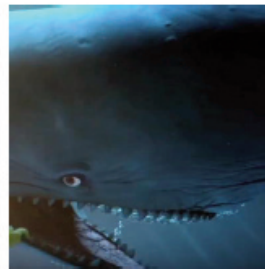
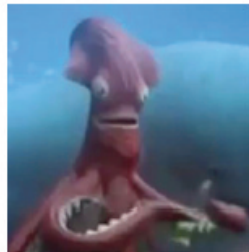
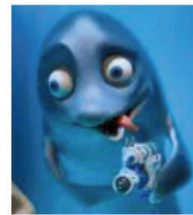
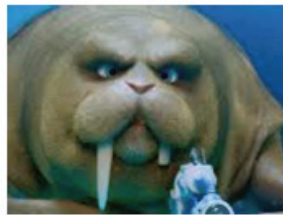
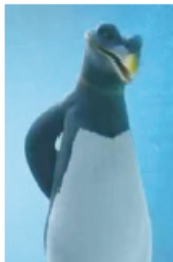
EVO
PROF. RALF



KRAKEN
LUIGI



NATHAN
COMANDANTE
DARCY



De todos los personajes de la película ¿con cuál te identificas? Explica los motivos:

.....

.....

.....

.....

.....

FICHA 2.2: "Nuestra identidad "sumergida"

Escribe todas las cosas buenas de Deep. ¿Cómo es Deep en realidad?

.....

.....

Deep actúa siempre sin contar con sus amigos y amigo, haciendo lo que le parece, incluso, hablándoles mal y siendo un mandón.

¿Qué ocurre cuando hacemos como Deep?

.....

.....

Actividad POST

FICHA 3: “Si no trabajas con el equipo, estás contra el equipo”

FICHA 3.1: “Individualismo Radioactivo”

GRUPO 1. Reflexionar en grupo sobre la siguiente frase de la película y apuntad todas las ideas principales para compartir con el resto de grupos:

I. El lema de Alice, la gamba es “Las amigas y amigos deciden juntos”

.....

FICHA 3.1: “Individualismo Radioactivo”

GRUPO 2. Reflexionar en grupo sobre la siguiente frase de la película y apuntad todas las ideas principales para compartir con el resto de grupos:

I. También ella dice a Deep “ Hay que confiar en el equipo para que el equipo confíe en ti”

.....

FICHA 3.1: “Individualismo Radioactivo”

GRUPO 3. Reflexionar en grupo sobre la siguiente frase de la película y apuntad todas las ideas principales para compartir con el resto de grupos:

I. Aparece en la película la frase: “Nuestra fuerza está en lo que somos todos juntos”

.....

FICHA 3.1: “Individualismo Radioactivo”

GRUPO 4. Reflexionar en grupo sobre la siguiente frase de la película y apuntad todas las ideas principales para compartir con el resto de grupos:

I. El Kraken advierte a Deep: “Si no trabajas con el equipo, estás contra el equipo”

.....

FICHA 3.2: Ataque de peces zombie

¡Rápido! ¡La clase va a ser atacada en los próximos minutos por una plaga de peces zombis!

Son como los de la película, muy peligrosos y si te muerden te conviertes en zombi radioactivo. Para salvar a la clase tendréis que:

- Escribir los nombres de cada integrante del grupo y poner uno de sus talentos (dibujar, correr, escuchar, estudiar, humor...).
- Una vez hecha la lista, tenéis que hacer un plan de defensa poniendo todos los talentos en común.
- Podéis hacer planos, esquemas del plan de acción...

Tenéis solo 15 minutos El Kraken advierte a Deep: “Si no trabajas con el equipo, estás contra el equipo”

.....

FICHA 4: “CUANDO METEMOS LA GAMBA”

Pensemos en algún momento o momentos de nuestras vidas en los que “hemos metido la gamba”, nos hemos equivocado y cómo nos hemos hecho responsables de lo ocurrido

.....

Texto, diseño y obra en su conjunto: © Fundación de Ayuda contra la Drogadicción.
 Fotografías que la ilustran: Lionsgate / Mandeville Films / Participant Media
 Edita: Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, Avda. de Burgos, 1 - 28036 Madrid.
 Tel. 91 383 80 00
 Dirección técnica: FAD
 Elaboración de contenidos: Eva María de la Peña Palacios
 Revisión y ajuste de textos: Elena Ares Nieto
 Corrección de textos: Raquel Díez García