

Guía Didáctica

ZAFARRANCHO

En el RANCHO



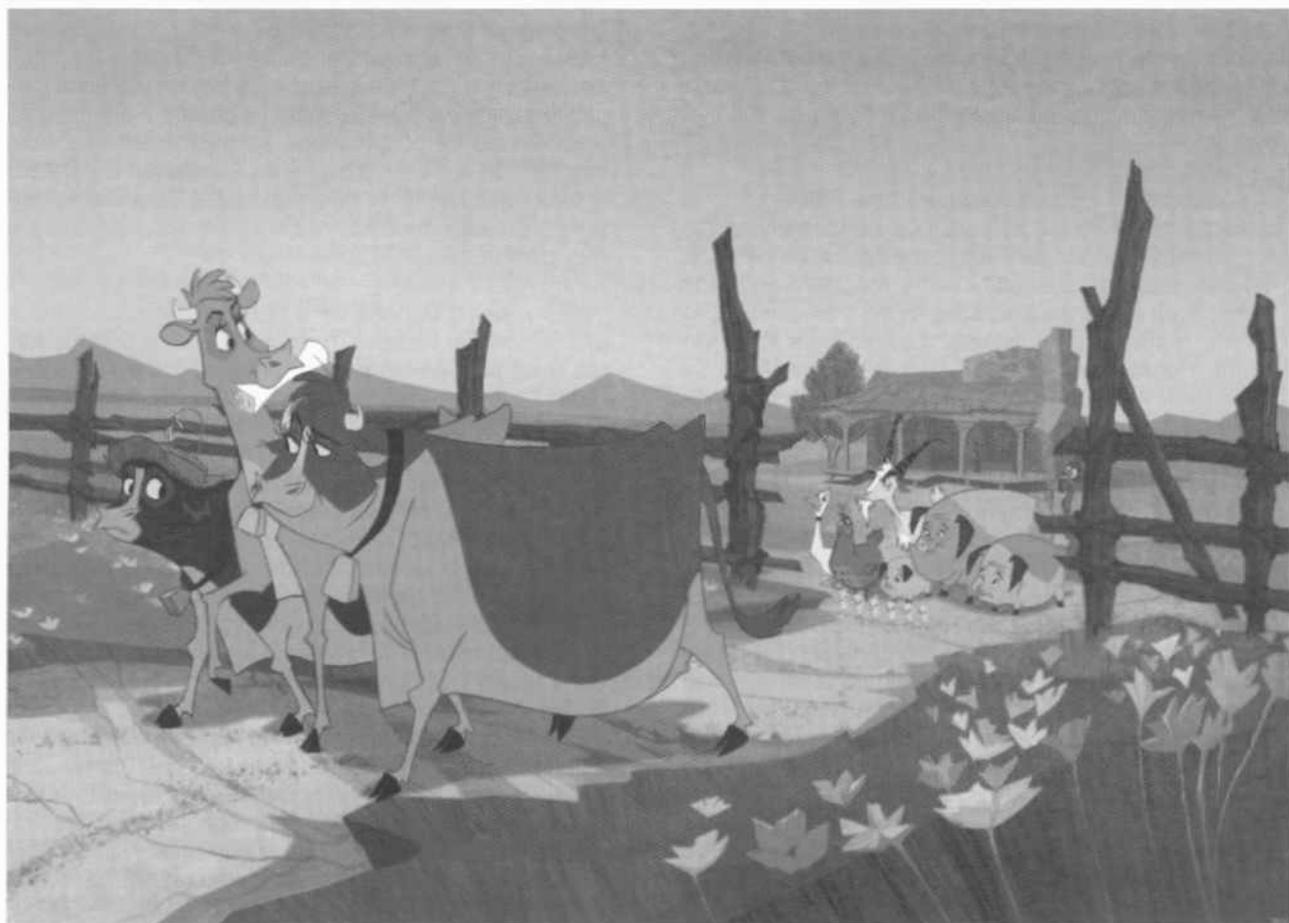
Guía Didáctica de la película “Zafarrancho en el rancho”

Sinopsis argumental

La historia de esta película de dibujos animados cuenta cómo Maggie, una vaca campeona en los concursos locales de ordeño, entra en la idílica granja de la encantadora Perla, una viejecita que ve amenazada la existencia de su pequeña parcela en el Oeste americano a causa de las deudas contraídas con el Banco. La intrépida Maggie, ante la perspectiva de volver a quedarse de nuevo sin una familia de animales con la que vivir, anima a las otras dos vacas del lugar –la comedida y elegante Mrs. Caloway y la pacifista e ingenua Grace– a buscar una solución para evitar el desahucio y posterior subasta del rancho *Paraíso* (en el original, “Patch of Heaven”, literalmente *Cachito de cielo*) en el que viven. Lo único que se les ocurre es ir a la caza del malvado Alameda Slim, precisamente el cuatrero que se llevó el ganado del rancho del que ha tenido que emigrar la jovial Maggie.

La velocidad no es la tónica vital de las vacas, pero su intuición acerca de lo que hay que hacer para dar

con el malvado cuatrero las lleva, pasito a pasito, hasta la ciudad, con la intención de unirse a una manada de vacas y esperar a que Alameda se acerque a robarlas... Mientras tanto Buck, un hiperactivo caballo que desea ser un gran héroe, se las ingenia para unirse al famoso cazarecompensas Rico, que al parecer también anda tras el taimado cuatrero. La técnica del robo del pérfido Alameda es muy peculiar: Canta canciones a la tirolesa que produce en las vacas un efecto alucinógeno tal que las pobrecillas se ven impelidas a seguirle, como si se tratase de un moderno flautista de Hamelín. La manada a la que llegan nuestras tres vacas es introducida en un desfiladero, y gracias a la ayuda del conejo Lucky Jack, una especie de chamán, encuentran el camino hacia la guarida donde Alameda esconde el producto de sus rapiñas. Cuando el caballo Buck descubre que Ringo es una coartada para su jefe Alameda, se une definitivamente al equipo y los cinco se las ingenian para liberar el ganado robado que iba a ser conducido en un tren. Se montan en la máquina y salen disparados hasta el





rancho *Paraíso*, justo a tiempo para desenmascarar a un disfrazado Alameda que está a punto de firmar la compra del mismo.

Con la recompensa de la captura del forajido, Perla puede pagar su deuda al Banco y conservar su familia de animales. Mrs. Caloway y Grace, tras las aventuras vividas juntas, acaban reconociendo que Maggie es ante todo una excelente compañera y la reciben como a una más en la granja, acompañadas del cariño de todos los demás integrantes de la misma que al final cantan a coro "mi pequeño *Paraíso* tuyo es".

Los rumores de que *Hermano Oso* (2002) sería el canto del cisne de las películas de dibujos animados en dos dimensiones que los estudios Disney venían realizando desde *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), eran incompletos: *Zafarrancho en el Rancho* ("Home of the range"), escrita y dirigida por Will Finn y John Sanford, es el fin oficial de esa manera de hacer cine. A algunos comentaristas les ha sorprendido que la despedida no haya corrido a cargo de una película de mayor enjundia, y que se haya elegido la fórmula más inesperada: la de echar el cerrojo con un film específicamente dirigido al público más infantil y recuperando, además del formato de la comedia musical, el aire despreocupado de los muchísimos cortos de la factoría Disney en los que los animales campaban alocadamente por sus respetos. Para rematar la jugada, homenajean de forma descarada a personajes que ya habían aparecido anteriormente en la trayectoria del estudio —por ejemplo, el caballo Buck tiene un clarísimo antecedente en el corto sobre Pecos Bill y los coyotes de *Melody time* (1948), y el tipo de dibujo anguloso y la forma de tratar el color ya se podía ver en el corto *Paul Bunyan* (1958)—. En definitiva, han hecho todo un ejercicio de nostalgia de su propio pasado en la hora de la despedida...

El cine de animación actual sigue la ruta de la mezcolanza, de la ensalada de sabores, del puzzle en el que hay bocaditos para los más pequeños y, al mismo tiempo, huesos con sus buenos tuétanos dentro para los mayores. Aquí los estudios Disney han apostado directamente por reírse a gusto del Oeste y sus tópicos con esta sátira amable, en la que incluyen elementos paródicos del cine de kárate del mítomano Tarantino a cargo del vanidoso caballo Buck, los zarrapastrosos sobrinos del proscrito Alameda como un remedo de los hermanos Dalton, la huida imposible de la mina a lo Indiana Jones o la secuencia lisérgica y fantástica en la que las vacas siguen embobadas a Alameda Slim cuando suelta sus irresistibles gorgoritos. El film ha escogido un delicioso tono decididamente menor, pero no por falta de ideas sino para estar a la altura de los cortos de animación de los que toma toda la inspiración. Precisamente esa falta de pretensiones es la que puede desconcertar a los adultos, pero a buen seguro encantará a los más pequeños, que descubrirán en *Zafarrancho en el rancho* el encanto ingenuo y bienhumorado que rezumaba a raudales en sus orígenes el cine del abuelo Walt Disney.

En lo que se refiere a la música, las canciones de Alan Menken y Glen Glenn Slater resultan frescas y en absoluto cursis, dejando espacio para que la sencilla trama avance y podamos disfrutar de unas heroínas poco convencionales, las cuales, por otro lado, aciertan a paliar su ritmo pausado y su, en principio, carencia de dinamismo intrínseco (¿hay algo más pausado que una vaca en el camino?) con evidentes dosis de ingenio y de determinación. Se nota un aire de ligereza y falta de pretensiones que nos retrotrae a la comedia pura y sencilla, en la que se puede disfrutar con calma de una historia amable, sin connotaciones aparatosas y con una descarada apuesta por el entretenimiento, sin más complicaciones. Los valores de la amistad, de la familia, de la unión frente a las dificultades, de la oposición a los malvados que se aprovechan de los desfavorecidos, etc., aparecen a lo largo de la historia, y hay en ella unos personajes que se recuerdan una vez pasado cierto tiempo. Para decirlo de otra manera, solamente los que sean capaces de volverse como niños alcanzarán a paladear el sabor genuino de la diversión que la casa Disney dispensó durante décadas con narraciones y personajes muy similares.

Esta película pasa ante nuestros ojos como una exhalación, sin tiempos muertos. No se demora de forma recargada en las motivaciones de los personajes y exhibe con descaro un esquematismo repleto de ternura, como el de aquellos cuentos que nos leían en la cama antes de dormir. Por eso es tan interesante que antes de entrar en el vendaval frenético de la nueva animación que hay en el cine actual (tan rebosante de gags y de intencionalidad demoledora), los más pequeños hayan tenido la oportunidad de disfrutar con antelación de alguna de estas pequeñas joyas, en las cuales se puede hallar el clima de las primeras fábulas animadas, cuando lo bucólico de la vida de los animalillos producto de la fantasía siempre chocaba con la cruda realidad de la vida de los humanos... Al fin y al cabo, el mundo irreal de los dibujos animados también necesita nutrirse de la ingenuidad a prueba de bomba. Ahora que Disney da el carpetazo a esta forma de elaborar los *cartoons*, siempre nos quedará el legado de este magnífico caramelo, un estupendo *Zafarrancho en el rancho*, con el que podemos recordar cómo se hacían las cosas en los "viejos buenos tiempos".



Los personajes

Maggie, Mrs. Caloway y Grace

Las tres vacas tienen tres formas muy distintas de ser. Maggie es descarada, parlanchina, decidida y voluntariosa. Es como un compendio de todos esos personajes extravertidos que saben arrastrar a los demás cuando vacilan, una líder nata que se despacha a gusto exhibiendo sus cualidades de gran vaca lechera. Pero su desfachatez algo estridente oculta una tremenda necesidad de ser querida y acogida, y por tal motivo se lanza a salvar el rancho *Paraíso* porque quiere sentirse por fin formando parte de una familia y es la primera decidida a no tirar la toalla. Mrs. Caloway, en cambio, es mucho más seria, sentenciosa y perfeccionista, y representa ese toque algo estirado y británico con el que consigue revestirse de autoridad ante los demás miembros de la granja. El desparpajo de la recién llegada Maggie la desconcierta y la pronta popularidad que obtiene entre los demás la hace sentirse, repentinamente, en un segundo plano. Ahora bien, al mismo tiempo sabe que si quiere conservar el prestigio entre sus antiguos amiguitos, deberá unirse a Maggie en su aventura de conseguir como sea el dinero que evitará el desahucio de su amada dueña Perla. Grace, por último, vive siempre en las nubes más etéreas, sin enterarse mucho de lo que sucede a su alrededor. Es el contrapunto ideal para la lucha de poder que mantienen sus dos compañeras. Desafina cuando canta, parece estar siempre fuera de juego, etc., pero haga lo que haga o suceda lo que suceda, ella se siente siempre

feliz y lo enfoca todo de manera optimista. Predica (sin mucho éxito) el pacifismo cuando hay algún conflicto, y continúa viviendo en una especie de burbuja auto-complaciente en la que todo es posible, a pesar de la terca realidad.

Alameda Slim

Es un malo de película con todo el bigote, un personaje que representa la ambición desmedida, el afán por acaparar. Salvando las distancias, es como la cabra de la granja, obsesionada por amontonar el mayor número posible de latas. En el género cinematográfico del Oeste, es muy común el prototipo de ranchero latifundista a lo Chisum, que presiona a los pobrecillos vecinos para hacerse con sus explotaciones mineras o sus tierras. Alameda tiene un mapa en el que contempla la extensión de sus posesiones, y siempre quiere más, mucho más, como si fuese un dictador megalómano. Pero en este mundo de fantasía no se puede tener todo, y el fanfarrón Alameda cuenta con unos compinches que dejan mucho que desear: sus tres sobrinos son unos bobalicones de tomo y lomo que no saben por dónde andan, de modo que su tío sólo puede confiar en su prodigiosa voz y sus canciones tirolesas, con las que logra hechizar irremisiblemente a las pobres vacas que le siguen como corderitos. Casi al final de la película, descubrimos que el cazarecompensas de aspecto siniestro y cavernoso Rico, cuya fama como rastreador infalible de pillos y cuatros tiene embobado al caballo Buck, en realidad es también otro compin-

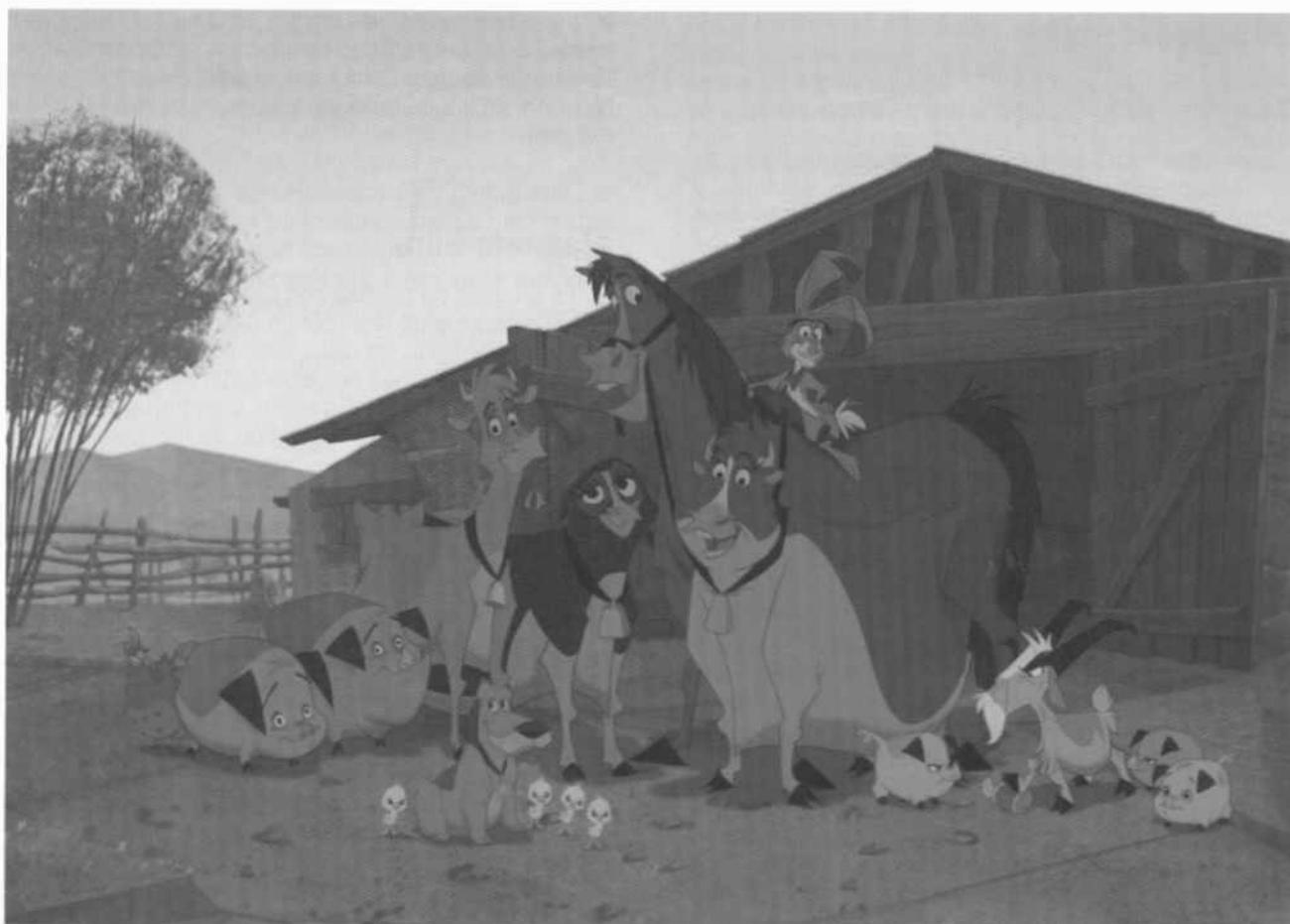
che de Alameda: es el que cubre sus huellas. Los más pequeños disfrutarán descubriendo cómo se puede hacer frente a los cantos de sirena, los colorines y la tramposa felicidad que sabe inyectar Alameda en las mentes algo despistadas de las vacas que roba. Las vacas saben aprovechar muy bien la inspiración de Ulises cuando protegió a su tripulación del canto de las sirenas, y mediante ese viejo truco podrán vencerle.

Buck

El caballo Buck no es *Spirit*, el corcel indomable, sino un animal con la ambición de ser un héroe entre los hombres que montan a su lado. Rico, el sombrío cazarecompensas, es su modelo y daría lo que fuese para que le eligiera como montura y le dejase vivir sus aventuras, porque así él alcanzaría la fama de su jinete. Se prepara concienzudamente para ese papel: hace kárate y se pone en forma constantemente, haciendo gala de su energía y de su agilidad, pero resulta que el oropel de su héroe es más frágil que un muñeco de papel y en ese momento se da cuenta de que su verdadera misión, en la que puede demostrar todo su coraje heroico, es la de salvar a las vacas de su encierro y ayudar a atrapar a Alameda. Al fin y al cabo, son las únicas que en el fondo se dan cuenta de sus cualidades y de qué buena gente son los animales de la granja. Cuando colabora con las intrépidas vacas en la captura de Alameda es cuando por fin se convierte en un verdadero héroe. El conejo Lucky Jack les guía hasta el escondrijo secreto de



Alameda, el plan de abordaje toma forma y todos hacen su parte en la liberación de las reses y en el abatimiento de los malvados: Buck se encabrita y tira al suelo al mismísimo Rico, consiguiendo así que sus amigos puedan soltar al ganado atrapado. El grito de "¡vacas al poder!" es la señal de la victoria. Buck trabaja con todas sus fuerzas para que la locomotora llegue a tiempo hasta la subasta del rancho de la dulce Perla, y sabe que en su generosidad con los animales que antes desdeñaba reside el secreto de los auténticos valientes.



Propuesta de trabajo con valores

- El respeto por la vida como valor básico del que parten todos los demás valores.
- El esfuerzo y la cooperación para lograr los objetivos difíciles.
- La búsqueda de la verdad a través del conocimiento y de la experimentación.
- La trascendencia de la propia conducta para el crecimiento personal y la consecución de la felicidad ajena.
- La consideración de los fracasos como experiencias para alcanzar un conocimiento más atinado de uno mismo y de la realidad.
- El conocimiento y aprecio de las cualidades y valores personales.
- La convivencia basada en la atención a las necesidades de los demás.
- La autoestima como el resultado de la determinación y las acciones propias.
- La ayuda y la entrega a los demás como una forma de realización personal.
- La solidaridad, la cooperación y la ayuda para solventar los problemas de la vida.
- La valentía y la autoconfianza para afrontar retos difíciles.
- El interés por conocer el mundo que nos rodea.
- La valoración y el respeto hacia otras formas de vida.
- La importancia de la aceptación social: aceptar y sentirse aceptado.
- La sabiduría que resulta de la experiencia.
- La atención a las necesidades de cuidado del propio cuerpo.
- La aceptación de la propia condición personal como base de la autoestima.
- La sinceridad como un valor esencial para la convivencia.
- La responsabilidad ante los propios errores a actos que perjudiquen a los demás.
- El dinero como un instrumento para generar bienestar y no como un fin en sí mismo.
- La generosidad y la ayuda mutua en las relaciones familiares.
- El concepto de héroe como alguien capaz de sacrificarse por los demás.
- La perseverancia en la consecución de los propios ideales.
- La familia como un conjunto de relaciones basadas en el respeto y el amor.

Metodología de la Educación en Valores

Los valores son las creencias que llevan a las personas a actuar de una manera determinada, ya que ellas estiman que una forma de comportarse es preferible a otra. Gracias a los valores podemos evaluar algo como bueno o malo, y tendemos a sentirnos obligados a hacer las cosas en coherencia o conexión con lo que vamos estableciendo como formas de comportamiento más deseables.

Los valores tienen una naturaleza social y se configuran en el seno de la sociedad, y a partir de ellos se conforman los estilos de comportamiento de las personas. Sin embargo, en la sociedad conviven valores contradictorios (por ej., la solidaridad y la competitividad) que, en ocasiones, dificultan la asunción e interiorización coherente de los mismos. La presión del entorno inmediato es también una variable que incide directamente en la construcción de los valores, y así sucede que los miembros más vulnerables y menos formados son los más susceptibles si dicha presión es negativa o poco saludable.

Es muy importante que los alumnos tengan referentes internos de conducta, y que sepan razonar, de acuerdo con su nivel y de un modo individual, el porqué de ciertas conductas que deben hacer. En concreto, han de conocer qué valores son los que sustentan y acompañan las conductas saludables. La metodología para que los alumnos aclaren sus valores debe ser variada, puesto que no cabe olvidar que los valores, tal como se aprenden, se desaprenden. Por este motivo es necesaria la referencia de un mediador social (el profesor) para que les acompañe de forma activa en esta labor de aclaración de lo que tiene validez y otorga sentido a su existencia.

Así pues, es necesario dar pistas sólidas para que los alumnos elaboren un mapa resistente sobre lo que consideran justo, apropiado, conveniente, saludable, etc., utilizando opciones metodológicas que produzcan un impacto genuino en ellos. La estrategia más importante es la de aclaración de valores, que consiste en un método inductivo que parte de la experiencia y lleva a los alumnos a ideas más generales. Las técnicas que vamos a usar combinan reflexión, investigación, estudio de casos, ensayos, etc.. Las principales que se incluyen en esta Guía Didáctica son:

- Reflexión silenciosa.
- Cuchicheo.
- Trabajo en grupos pequeños.
- Búsqueda de soluciones (investigar características discriminatorias entre familias de conductas, actitudes, etc.) y análisis comparativo de variables (ventajas, preferencias, soluciones, etc.)
- Discusión en grupo.
- Representación dramática.
- Elaboración de producciones a partir de materiales que deben ser manipulados.

Dentro de cada actividad se darán pistas suficientes para combinar las diversas modalidades de desarrollo de valores que se van a utilizar, facilitando una secuencia fluida y fácil de ser llevada a cabo.

Cuadro de variables que se pretenden trabajar

- Utilización del lenguaje oral para intercambiar ideas, experiencias y sentimientos.
- Realización de producciones artísticas de forma cooperativa.
- Establecimiento de una estructura de entendimiento y relaciones en el seno del grupo con el fin de resolver problemas y alcanzar metas comunes.
- La superación de lo adverso contando con el esfuerzo propio y la ayuda de los demás.
- La lealtad como elemento esencial de la confianza y seguridad en las relaciones.
- El interés por el conocimiento de la verdad para construir la propia identidad y convivir armónicamente con los demás.
- El uso del pensamiento creativo para buscar soluciones a las dificultades que surgen en la vida.
- El rechazo de la violencia y de la opresión entre las personas.
- El valor del lenguaje positivo y el afecto para ayudar a las personas a conseguir sus metas.
- La sinceridad como marco básico de relación entre las personas.



- El ingenio y la planificación en el abordaje de las tareas de la vida.
- El reconocimiento de la propia responsabilidad para con las personas con quienes se convive.
- El trabajo cooperativo entre alumnos para realizar producciones artísticas.
- El diálogo y trabajo con los padres para resolver tareas.
- El respeto a la naturaleza como condición para mantener nuestra propia existencia.
- La autonomía en el cuidado y la higiene personal.
- La importancia de los demás en nuestra vida en sus manifestaciones de ayuda y de afecto.
- La actitud de precaución ante lo que no se conoce.

MAPA CONCEPTUAL



Actividades previas al visionado de la película

¿Por qué reñimos?

Objetivos

- Que los alumnos reflexionen acerca de qué cosas provocan su enfado.
- Que los alumnos indaguen sobre cómo se sienten en cada caso.
- Que los alumnos observen en qué aspectos ellos provocan esas reacciones.

Material

- Pizarra, tizas, cartulinas de color verde, amarillo y rojo, papel y bolígrafos.

Duración

- Una sesión de 50 minutos.

Desarrollo

- El profesor presenta la actividad a los alumnos:

"Dentro de poco vamos a ir a ver juntos una película estupenda en la que algunos de sus personajes acostumbra a enfadarse, e incluso a pegarse un poco, cuando discuten por alguna cosa. Muchas veces ocurre que algún hermano o compañero nos hace una trastada, o pretende hacer algo que no nos gusta, y entonces nos enfadamos y por eso reaccionamos insultando, o empujando... Cuando lo hacemos, estamos convencidos de que es la única manera de conseguir que nos deje de fastidiar, y hasta nos imaginamos que así nos tomarán por alguien con quien "no valen las bromas."

- Para despertar la implicación de los alumnos, el profesor les lanza unas cuantas preguntas generales, procurando que respondan la mayor parte posible de ellos:

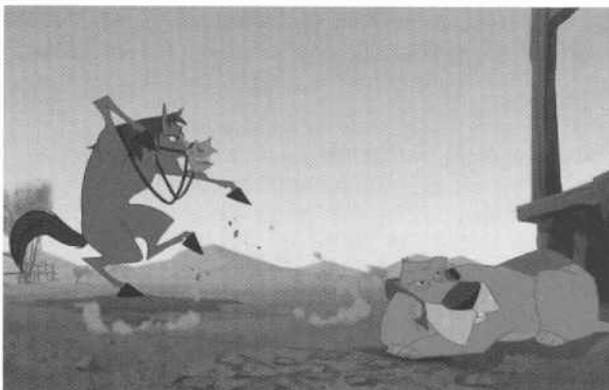
– A veces, cuando os llevan la contraria u os cogen una cosa sin vuestro permiso, ¿os dan ganas de llamar de todo a quien os lo hace?

– ¿Cuándo os da más rabia que un compañero os haga burla?, ¿cuándo está a solas con vosotros o cuando hay más gente delante?

– Cuando tenéis una discusión fuerte o una pelea con uno de vuestros hermanos o compañeros, ¿os sentís luego bien y contentos, como si no hubiera pasado nada?

- A continuación les indica que cada uno, de forma individual y en silencio, escriba en un papel las cosas o asuntos que más le irritan y le molestan que le hagan los demás (por ejemplo, que le cojan sus cosas sin permiso, que se rían de él, que le pongan motes, que no hagan caso a lo que dice, que no le dejen jugar, etc.). Detrás de cada cosa hay que añadir una de estas tres palabras para valorar el grado de enfado o molestia que les produce: Mucho, bastante o poco. (Por ejemplo, "que se rían de mí: mucho; que me empujen en el patio: poco; etc.")

- El profesor distribuye a los alumnos en grupos de cuatro, y les indica que uno de ellos debe hacer de secretario-coordinador ("el que tenga un nombre que esté más cerca de la letra A del abecedario"). La tarea que deben realizar es la de poner en común las listas que han elaborado cada uno de ellos, explicando a sus compañeros de equipo por qué para ellos cada cosa les produce mucho, bastante o poco enfado. Luego deben tratar de ponerse de acuerdo en lo posible para hacer una lista conjunta, pero en esta ocasión la calificación será por colores: rojo = mucho, amarillo = bastante, verde = poco.



Puesta en común

- El profesor divide la pizarra en tres grandes apartados, correspondientes a los tres colores, y va anotando las intervenciones de los secretarios de cada equipo, a quienes les deja para la exposición las tres cartulinas de colores. Así pues, sale el primer secretario ante la clase y enuncia una conducta que produce enfado, explica muy brevemente por qué lo produce y luego por último, creando un poco de suspense, levanta la cartulina con el color que en su grupo le han asignado a esa circunstancia. El profesor va incluyendo en cada apartado correspondiente esa conducta, y se procede sucesivamente de igual modo con el resto de las que enuncie y con todos los grupos. En el caso de conductas que se vayan repitiendo, pide a los secretarios que digan si es por los mismos motivos, para no tener que repetirlos enteros, y en su caso que añadan matices si así lo desean.

- Concluidas todas las intervenciones, el profesor analiza con los alumnos todo lo anotado en la pizarra, en especial las discrepancias cuando una misma conducta unos grupos la han incluido en el apartado rojo, amarillo o verde. Para ello establece un diálogo abierto con todo el aula para que salgan a la luz todas las variables que pueden influir para tener esa distinta perspectiva. Por ejemplo: "¿suele pasar que cuando a uno le han hecho una misma cosa que sólo le produce un enfado "verde=poco, cuando se lo hacen muchas veces, el enfado suele convertirse en "amarillo" o "rojo"?"

- La actividad concluye resaltando el profesor que una vez que todos han expresado las cosas que les molestan mucho, bastante o poco, y lo que les sucede a los compañeros, también han podido darse cuenta de lo importante que es que cada uno haga un esfuerzo para no hacer esas cosas a los demás, porque también lo pasan igual de mal. Esto se resume en la frase "trata a los otros como quieres que te traten a ti".

¡Qué bien lo resuelvo!

Objetivos

- Que los alumnos analicen con mayor rapidez cómo se originan sus emociones negativas.
- Que los alumnos aprendan cómo dialogar con uno mismo para tranquilizarse.
- Que los alumnos practiquen fórmulas alternativas para expresar su enfado.

Material

- Ejemplares de la Ficha nº 1 para todos los alumnos, pizarra, tizas, papel y bolígrafos.

Duración

- Una sesión de 50 minutos.

Desarrollo

- El profesor inicia la actividad recordándoles que en la película *Zafarrancho en el Rancho* que van a ver, las relaciones entre los personajes no son siempre pacíficas:

"En nuestra vida de todos los días también sucede que cada uno tiene una manera de ser y ve las cosas de una manera particular. Por ejemplo, lo que para uno es algo gracioso y divertido, para otro resulta inoportuno, de mal gusto o una broma pesada. Y también ocurre que lo que yo digo y hago que me parece muy ocurrente, resulta que no me gusta nada cuando eso mismo me lo dicen o hacen a mí. Es muy importante saber cómo nos afectan las cosas, sobre todo las más molestas y desagradables, porque de esa forma, si nos damos cuenta de cómo nos enfadamos o nos sentimos mal, es posible hacer algo para que a continuación no nos pongamos a hacer también nosotros cosas desagradables."

- A continuación el profesor les explica de un modo sencillo, anotándolo en la pizarra de forma resumida, cómo funciona por dentro el "Mecanismo del enfado".

1ª Fase: Ocurre algo a nuestro alrededor, es decir, algo que vemos, que oímos o que hacen, que uno entiende como molesto y fastidioso (el profesor les remite a lo que hicieron en la actividad anterior, *¿Por qué reímos?*, a propósito de las cosas que les producían malestar.)

2ª Fase: Se dispara un mecanismo interior de disgusto, dolor, rabia o rechazo, que va acompañado de frases que cada uno se dice y que aumentan esa sensación (por ej., "¡cómo me fastidia que mi hermano hurgue entre mis cosas!", "¡me hace burla para hacerme daño porque piensa que soy un idiota!", etc.)

3ª Fase: Se produce una activación que se manifiesta de muchas formas: ponerse colorado, gritar, insultar, pegar, llorar, dar un portazo, romper cosas, dar patadas...

Para que los alumnos asimilen mejor esta explicación, les pide que cada uno de ellos, de forma particular, recuerde y escriba una situación que les moleste bastante, rellenando a partir de ella las distintas fases del "mecanismo del enfado". Por ejemplo:

– Un compañero me dice que no tengo ni idea de jugar al fútbol y que no me van a poner a jugar más en el equipo.

– Me doy cuenta de que han hablado mal de mí a mis espaldas y noto cómo me voy enfadando, porque me digo "¡esta gente se cree muy chula y eso me parece injusto, porque

puedo tener algún fallo como todos, pero yo siempre juego a tope!"

– Activación: "¡tú lo que pasa es que eres un envidioso y te crees mejor que nadie, pero eres un pingaio del fútbol!"

• Una vez que han terminado, el profesor invita a que, quien lo desee, puede leer ante los demás lo que ha escrito, procurando que siga las tres fases y recalando cómo la forma en que nos hablamos a nosotros mismos mientras nos vamos enfadando, aumenta siempre la sensación de malestar. Es importante aportar un aire de humor para que las intervenciones discurran de forma fluida y desinhibida.

• Concluidas las exposiciones que libremente aparezcan, el profesor sitúa a los niños en grupos de cuatro, y les pide que elijan uno de los trabajos individuales hecho por uno del equipo; la tarea que deben realizar es la de cambiar las expresiones que aparecen en la segunda fase del "Mecanismo del enfado" por otras en las que se deje claro dos cosas: Por un lado que a uno no le gusta lo que está sucediendo, y en segundo lugar lo que uno va a hacer para tratar de cambiar la situación. En definitiva, en lugar de decirse frases que nos enfaden aún más las van a cambiar por otras que les van a tranquilizar.

El profesor les entrega a cada uno un ejemplar de la ficha nº 1, en la que aparecen opciones para que se inspiren en ellas a la hora de hacer esta parte de la tarea (pueden copiar estas frases o crear otras más a su gusto), y se va pasando por los distintos grupos para aleccionarles y resolver sus dudas:

Ficha nº 1

FRASES PARA RECONOCER LO QUE ME PASA	FRASES PARA TRANQUILIZARME
"Me ha dolido lo que ha dicho / hecho..."	"...pero le voy a decir que no me gusta eso que ha pasado y que no quiero que lo vuelva a hacer"
"cómo me joroba que me hagan este tipo de bromas, no las aguanto..."	"...así que les diré que conmigo no valen las bromas, que ya vale de tanta guasa"
"ya está otra vez riéndose de mí, me hace sentir como si yo fuera tonto..."	"...lo mejor será poner cara de que me da igual y reirme yo también, para que vea que me importa un bledo"
"Qué poco me gusta cómo me mira esa gente, me asustan..."	"...pero voy a hacer como si nada, porque si no hago caso seguro que me sentiré mejor"

(Añade tus frases para un caso y otro en un folio aparte.)

• Puesta en común: un portavoz de cada grupo va leyendo el trabajo comenzando por exponer la 1ª fase (lo que provoca la reacción), y luego la 2ª fase, diciendo primero las frases que contribuían a hacer mayor ese enfado y añadiendo a continuación las alternativas que han puesto, explicando brevemente por qué les sirven para tranquilizarse. Los demás van dando su opinión y el profesor modera las intervenciones de todos explicando que cada uno debe buscar su propia manera de hablarse a sí mismo, porque sólo así poco a poco hallará la manera de poder enfrentarse mejor, sin sentirse tan mal, a las cosas molestas y difíciles de todos los días.

• Se cierra la actividad agradeciendo la participación de todos, e invitándoles a que se lleven la ficha como recordatorio de las frases que pueden tranquilizarles, para que escriban ahí si quieren nuevas ideas que les sean útiles.

Actividades posteriores al visionado de la película

Mentiras, trampas y engaños

Objetivos

- Que los alumnos reflexionen sobre la mentira como una acción perjudicial para las relaciones interpersonales.
- Que los alumnos aprendan a responsabilizarse de sus propios comportamientos.
- Fomentar la sinceridad en el alumnado como un valor humano importante.

Duración

- Dos sesiones de 50 minutos.

Material

- Pizarra y tizas. Material de escritura.



Desarrollo

- El profesor recuerda a los alumnos que en la película *Zafarrancho en el Rancho* hay un personaje –*Alameda Slim*– caracterizado por su capacidad para mentir a todos en su propio beneficio. Se trata de un cuatrero que pretende pasar por honesto comprador de terrenos para conseguir ser aún más rico de lo que ya es. Se hará referencia a la escena en la que *Slim* intenta convencer a sus secuaces para que mientan respecto a su identidad, y cómo le cuesta conseguir que sus compañeros de fechorías se vuelvan tan tramposos como su jefe.
- A continuación se propone a los alumnos una actividad referida al tema comentado: por qué se miente, qué ventajas tiene engañar a otros y qué alternativas existen

ante la mentira. En esta fase, el profesor organiza el grupo en equipos de tres alumnos, solicitando de ellos que anoten en un papel en qué aspectos de la vida suele mentir un niño de su edad. Para facilitar la tarea, el docente escribirá en la pizarra ámbitos genéricos de la vida de un chaval de su edad: escuela, deberes escolares, tareas familiares, relaciones entre hermanos, “accidentes” (rotura involuntaria de objetos o materiales), olvidos, etc.

Se demandará a los alumnos que pongan ejemplos concretos, como por ejemplo: “*mentir a los padres diciendo que no tienes deberes para poder ver la televisión*”, o “*afirmar que ya se ha merendado cuando no es cierto*”. El nivel de concreción es importante para que el niño no se limite a enunciar genéricamente entornos en los que se suele mentir, sino situaciones concretas en las que de hecho se hace.

Se hace una puesta en común, y se anotarán en la pizarra las aportaciones de los equipos. Una vez se hayan expresado los portavoces de los subgrupos, el profesor pedirá que cada alumno indique las tres situaciones más comunes (de entre las escritas en la pizarra) en las que, desde su punto de vista, se suele mentir. Mediante un sistema de marcas (un palote por cada propuesta votada), se configurará un listado jerarquizado de escenarios y situaciones más comunes en los que el niño miente con más frecuencia.

Un ejemplo de listado resultante sería:

- Tareas escolares: 18 votos.
 - Problemas entre hermanos (discusiones, peleas): 12 votos.
 - Higiene personal: 9 votos.
 - Obligaciones y tareas en el hogar: 7 votos.
 - Descuidos, “accidentes”, olvidos: 6 votos.
- El profesor pide a los alumnos que expresen por qué razones se suele mentir. Se procurará un esfuerzo de reflexión en este apartado de la actividad. Si fuera necesario, el docente sugerirá algunas ideas, por ejemplo: “para que no te regañen”, “para que te admiren”, “para no tener problemas”, “por costumbre”... Es importante que los niños se muestren sinceros, y para ello el profesor se mostrará empático y comprensivo, de forma que nadie se sienta censurado.
- La actividad se completa con una elaboración de problemas posibles que pueden acarrear mentiras y engaños. Se divide el gran grupo en equipos de cuatro alumnos, que deberán enumerar los muy diversos problemas y conflictos que se pueden derivar de una mentira. Por ejemplo:

- Que se descubra y te pongan “la etiqueta” de mentiroso.
 - Que la persona engañada se sienta mal.
 - Que una tercera persona cargue con culpas que no le corresponden.
 - Que te sientas mal contigo mismo.
- A modo de cierre, el profesor hará un breve resumen sobre las distintas reflexiones realizadas a lo largo de la actividad, y concluirá comentando que mentir es una posibilidad siempre tentadora, pero que, sin duda, ocasiona más problemas que ser sincero, aunque de ello se pueda derivar un reproche o un castigo.

Dinero, dinero, dinero

Objetivos

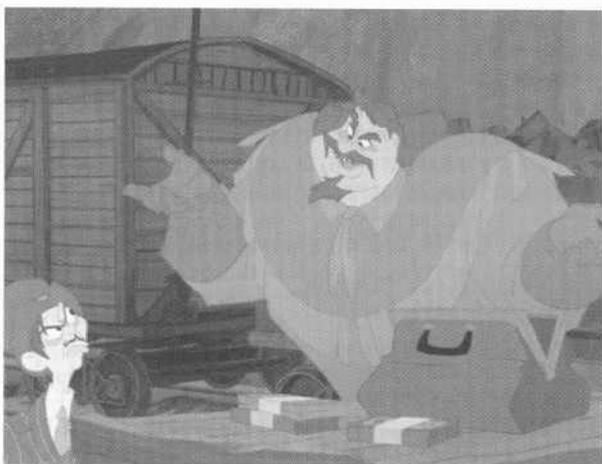
- Que los alumnos aprendan a entender el dinero como un medio para conseguir el bienestar personal y el de los demás, y no como una finalidad en sí misma.
- Que los alumnos discriminen entre formas adecuadas e inadecuadas de obtener dinero.
- Que los alumnos relativicen el poder del dinero como generador de felicidad.

Material

- Pizarra y tizas; material de escritura.

Duración

- Una sesión de 50 minutos.



Desarrollo

- El profesor introduce la actividad haciendo alusión a las escenas de la película en las que el dinero ocupa un lugar importante. Por ejemplo:

– El granjero que al principio de la historia, y acosado por las deudas después de que le hayan robado el ganado, no tiene otro remedio que abandonar su rancho y sus enseres.

– La granjera *Perla* que, para mantener su propiedad, debe conseguir dinero incluso subastando a unos animales que para ella han llegado a convertirse en amigos.

– El cazarecompensas *Rico*, capaz de cualquier “hazaña” siempre que se le pague una numerosa cantidad de dinero.

– El cuatrero *Alameda Slim* que no duda en robar, engañar o dañar a personas y animales con tal de aumentar su riqueza.

- Se inicia la actividad escribiendo en la pizarra con letras de gran tamaño las palabras **“Dinero: ¿qué puedo comprar?”**. El profesor pide al grupo de alumnos que indique qué puede adquirirse con dinero. Las respuestas se anotarán en la pizarra. Se procurará que surjan ideas variadas y originales. Por ejemplo: Una casa, un avión particular, un crucero, un coche, joyas, juegos electrónicos, un yate, ropa, caprichos...

- A continuación, el profesor escribe en la pizarra las siguientes palabras: **“¿qué no se puede conseguir con dinero?”**. Bajo este epígrafe se anotarán las ideas de los alumnos. Se pueden sugerir posibilidades como las siguientes: amistad, cariño, inteligencia, bondad, un amanecer, una sonrisa, un abrazo, un recuerdo, el amor de tu familia...

El profesor explicará que son muchas las cosas que nos hacen ser felices, pero no todas dependen de la cantidad de euros que se tengan en el banco. Querer tener dinero no es malo, pero convertirlo en una obsesión sí lo es. Para ilustrarlo, solicitará de los alumnos que señalen adjetivos que se ponen a personas que sólo desean ser más ricos (por ejemplo: *avaros, codiciosos, egoístas, “cuervos”, etc.*).

- Una vez concluida la reflexión, se invita a los alumnos a que, en equipos de tres compañeros, inventen formas de solucionar el siguiente caso práctico:

“Imagina que, durante unas vacaciones en un país remoto, te pierdes en medio de una ciudad desconocida. No conoces el idioma ni tienes dinero. Acudes a la Policía, pero en vez de ayudarte, te encierran pensando que eres un niño vagabundo. Finalmente decides escapar y volver por tu cuenta. ¿Cómo conseguirías llegar a tu casa?”

Los equipos intentarán ser lo más realistas posible, y ser creativos a la hora de solucionar cuestiones como:

- A quién pedir ayuda.
- Cómo obtener el mínimo de dinero imprescindible, y para qué se utilizaría.
- Cómo conseguir alimentos.
- Cómo viajar.
- Dónde dormir.
- Cómo hacerse entender.

Se concederán unos minutos para la discusión y anotación de las historias, y se procederá a una puesta en común. El profesor pedirá que se valore por el gran grupo la propuesta más original, creativa y viable. Para ello, organizará una votación a mano alzada en la que se decidirá la historia más valorada por el grupo.

- La actividad finaliza con una reflexión del profesor en la que queden reflejadas algunas de las siguientes ideas:

– Lo más importante de la vida es intentar ser lo más felices posible, haciendo felices a los demás.
– El dinero es importante, pero no “lo más importante”.
– No eres mejor por “tener” más, sino por “ser” más (simpatío, generoso, idealista, amigable, desprendido, compasivo, etc.)





Familia y hogar

Objetivos

- Que los alumnos valoren la familia como un conjunto de personas que se relacionan desde el amor mutuo.
- Que los alumnos entiendan el hogar no sólo como un espacio físico, sino también como un entorno en el que se brinda comprensión y ayuda, un lugar en el que se es valorado y querido sin pedir nada a cambio.
- Que los alumnos incorporen a su experiencia familiar actitudes de respeto, generosidad, responsabilidad, cariño y apoyo emocional.

Material

- Pizarra y tizas; material de escritura.

Duración

- Una sesión de 50 minutos.

Desarrollo

- Se inicia la actividad reflexionando con el conjunto de alumnos acerca de las continuas alusiones a la familia en la película *Zafarrancho en el Rancho*. Entre otras, las siguientes:

– Al inicio de la película, la vaca *Maggie* se expresa tristemente: "...era el lugar donde yo vivía. Ya no. Los cuatros robaron en el rancho. El viejo no pudo mantenerlo. A mí tampoco".

– Los miembros del nuevo rancho se ayudan entre ellos. La vaca *Grace* media en una discusión entre la cabra y los cerditos: "Veamos... éste es un problema orgánico. Hay una solución positiva".

– Cuando a la granjera *Perla* se le anuncia que la finca se va a vender, se indigna, y le dice al sheriff: "No te das cuenta, Sam. Éste es mi hogar".

– Todos tienen ánimo de solucionar sus problemas. Así, la vaca *Grace* evita un conflicto sugiriendo a los contrincantes: "Chicos, chicas...la violencia no conduce a nada. ¿Por qué no contáis hasta diez y luego habláis?"

- El profesor distribuye el grupo-clase en equipos de tres alumnos, pidiéndoles que dialoguen entre sí y anoten a continuación en un papel qué tres cosas de su familia encuentran agradables. Se puede orientar al alumnado proponiendo ideas como: momentos diverti-

dos, planes conjuntos, relaciones con algún hermano, gestos de cariño, etc.

Se ponen en común las conclusiones de los equipos, y se anotan en la pizarra. Al finalizar, el profesor señala a los niños que no deben olvidar que, aunque en la familia hay problemas, normas, enfrentamientos y castigos, la familia también es todo lo positivo que han señalado. Se les invita a que no olviden esta reflexión, y que, a ser posible, lo comenten un día en su propia familia en un momento en el que estén presentes todos sus miembros.

- La actividad continúa diciéndoles que en ocasiones la familia puede pasar por un momento malo en el que todos sufran. Se pregunta a los alumnos qué situaciones pueden ser éstas. Por ejemplo: una inundación, incendio o catástrofe natural que derrumbe la casa; que los padres pierdan el empleo, que tengan que trasladarse todos (o algunos de sus miembros) a un lugar muy lejano, etc. El profesor profundiza en el tema planteado y para ayudarse se apoya en la escena de la película en la que la granjera *Perla* cae abatida ante la posibilidad de perder la granja, y todos los animales se reúnen con la intención de aportar ideas para salir juntos del embrollo.

A semejanza de la escena narrada, se plantea a los alumnos que imaginen que forman parte de una familia numerosa (padres y seis hijos): por problemas laborales, ambos padres deben irse durante seis meses fuera del país, teniendo que valerse los hermanos por sí mismos; el mayor tiene 18 años y el resto entre dos y trece años.

Los alumnos se vuelven a reunir en los mismos equipos de la fase anterior y tratan de dar respuesta a las siguientes cuestiones:

– ¿Qué podrías aportar tú en concreto? (*hacerte cargo de los más pequeños, ayudar en tareas domésticas, etc.*)

– ¿Qué turnos haríais de limpieza, compra, comida?

– ¿Quién o quiénes vigilaríais y entretendríais a los más chiquitines?

– ¿Cómo resolveríais los posibles problemas entre hermanos? (*¿decidiría el mayor?, ¿habría votación?*)

– ¿Quién administraría el dinero que los padres hubiesen dejado o fueran mandando?

Esta dinámica debe incluir un tiempo de diálogo entre los equipos suficientemente amplio para que puedan dar respuesta a todas las cuestiones. El profesor debe acercarse por los subgrupos para resolver las posibles dudas y aportar ideas.

- Se ponen en común las conclusiones y se tratará de llegar a un acuerdo conjunto, cuyo contenido estará constituido por las ideas más aceptadas por la mayoría del grupo-clase. El profesor se ocupará de resumir, agrupar, descartar y ligar las distintas propuestas. Una vez concluida la dinámica, se leerá el resultado al grupo.

• **Cierre:** la actividad termina con un comentario breve a cargo de quienes deseen intervenir, en el que comentarán qué es lo más interesante que han descubierto y cómo se han sentido a lo largo de las distintas fases.



Sugerencias para una actuación transversal

La propuesta de trabajo de las distintas actividades puede completarse con una actuación transversal que tenga en cuenta una serie de objetivos de las áreas de conocimiento, de tal modo que los profesores puedan incrementar el logro a través de todas las vías que se hallen a su alcance en el despliegue docente de dichas metas:

Área de Educación Física

- Participar en juegos y actividades estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás.

Área de Lengua y Literatura

- Comprender discursos orales y escritos, interpretándolos con una actitud crítica y aplicar la comprensión de los mismos a nuevas situaciones de aprendizaje.
- Utilizar la lengua oral para intercambiar ideas, experiencias y sentimientos, adoptando una actitud respetuosa ante las aportaciones de los otros y atendiendo a las reglas propias del intercambio comunicativo.

Área de Educación Artística

- Realizar producciones artísticas de forma cooperativa que supongan papeles diferenciados y complementarios en la elaboración del producto final.
- Tener confianza en las elaboraciones artísticas propias, disfrutar con su realización y apreciar su contribución al goce y bienestar personal.

Área de Conocimiento del Medio

- Participar en actividades grupales adoptando un comportamiento constructivo, responsable y solidario, valorando las aportaciones propias y ajenas en función de objetivos comunes y respetando los principios básicos del funcionamiento democrático.

Tales objetivos pueden ser trabajados a partir de las distintas actividades:

– *¿Por qué reñimos?*: Intercambio de ideas y experiencias, participar en actividad grupal con una conducta constructiva.

– *¡Qué bien lo resuelvo!*: Intercambio de ideas y experiencias, participar en juegos y actividades mediante relaciones equilibradas y constructivas.

– *Mentiras, trampas y engaños*: Participar en actividades grupales, valorar las aportaciones propias y ajenas.

– *Dinero, dinero, dinero*: comprender discursos orales y escritos, interpretándolos con una actitud crítica y aplicar la comprensión de los mismos a nuevas situaciones de aprendizaje.

– *Familia y hogar*: Utilizar la lengua oral para intercambiar ideas, experiencias y sentimientos, adoptando una actitud respetuosa ante las aportaciones de los otros y atendiendo a las reglas propias del intercambio comunicativo.

PROGRAMA DE CINE Y EDUCACIÓN EN VALORES

Maggie, Mrs. Caloway y Grace son tres vacas decididas a salvar la granja *Paraíso* en la que viven, allá en el lejano Oeste, junto a otros simpáticos animalitos a cargo de la bondadosa Perla. Para ello deciden ir detrás del malvado cuatrero Alameda Slim, que tiene un método infalible para robar todo el ganado del contorno.

Pero la cosa no va a ser nada fácil y para lograrlo recibirán la ayuda de un caballo que sabe artes marciales llamado Buck, y de Lucky Jack, un conejo con muy buena vista para encontrar la guarida del cuatrero. Pero cuando están a punto de conseguirlo, de repente, sus planes se complican...

ZAFARRANCHO En El RANCHO



IN MUNICIPAL DE
CODEPENDENCIAS

CINE
155

CENTRO DE
DOCUMENTACIÓN

FOUNDACIÓN DE AYUDA
CONTRA LA DROGADICCIÓN

CC&P
CENTRO
DE COMUNICACIÓN
Y PEDAGOGÍA

 MINISTERIO
DE TRABAJO
Y ASUNTOS SOCIALES

Las tareas propuestas en el Cuaderno del Alumno persiguen la ampliación del trabajo realizado en las actividades anteriores. El profesor o el monitor pueden ejercer de elemento de orientación y de consulta, animando a los alumnos a que las realicen como un medio para ensanchar sus conocimientos y de dirigir su mirada hacia ámbitos nuevos pero conexos, en gran medida, con lo que ha sido el grueso de las actividades. Sirven, además, para establecer diálogos en el grupo que enriquecen la perspectiva de los alumnos, porque salen a colación vertientes y vías diferentes para la contemplación de los valores básicos que han sido tratados.

Coleccionismo

Al principio de la película, la cabra del rancho *Paraíso* tiene un enfrentamiento con tres cerditos de la granja a causa de una lata vacía que ella quiere para su colección. Coleccionar cosas es una afición que tienen muchas personas y que les proporciona una gran satisfacción, porque les permite profundizar en algún aspecto que encuentran atractivo y apasionante (sellos, discos, minerales, libros, carteles, etc.).

• Imagina que te dan la oportunidad de hacer tres colecciones de tres tipos de objetos, teniendo en cuenta que deben ser muy baratos o, en todo caso, al alcance de tu bolsillo (aunque tuvieras que sacrificar algo de tus gastos en otras cosas...). Indica en qué consistiría cada una de ellas y qué tiene de interesante:

1ª Colección:

Aspectos interesantes:

2ª Colección:

Aspectos interesantes:

3ª Colección:

Aspectos interesantes:

Vacas lecheras

Las protagonistas de *Zafarrancho en el rancho* son tres vacas, y Maggie es la vaca que ha obtenido en varias ocasiones premios por ser una buena vaca lechera. Para una alimentación sana la leche es un producto fundamental.

• Enumera todos los productos derivados de la leche que conozcas y escribe a continuación, de forma breve, cómo se elaboran y cuáles son sus cualidades y ventajas para la salud:

1.- Queso: _____

2.- _____

3.- _____

4.- _____

5.- _____

6.- _____

Regalos

• Al principio de la película la vaca Maggie consigue la simpatía de los más pequeños de la granja haciendo "aparecer" de la nada diversos objetos, como hacen los prestidigitadores. Regalar cosas es una forma de demostrar nuestra generosidad y cariño hacia las personas, pero conviene hacerlo de una forma natural y no para pedirles luego algo a cambio, porque entonces el regalo se convertiría en una especie de "pago adelantado". Los mejores regalos son los que le demuestran al otro que hemos pensado en ellos y que sabemos lo que le gusta recibir; pueden consistir en cualquier cosa, desde lo más sencillo (por ejemplo, decir un cumplido para reconocerle algo bueno) hasta algo que hemos hecho con nuestras propias manos. Piensa en cuáles serían los regalos más adecuados que estén al alcance de tu mano, para hacérselos a las siguientes personas. Atención, tienen que ser lo más distintos posibles a todos los que tú hayas podido hacer hasta ahora...:

Uno de tus abuelos: _____

Uno/a de tus profesores/as: _____

Un/a compañero/a de clase: _____

Un/a vecino/a que sea muy mayor: _____

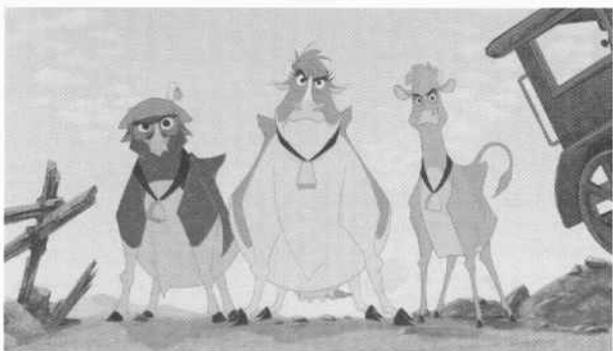
Tus padres: _____

Mercado

Casi al final de la película, están a punto de subastar el rancho *Paraíso*, y en una cajita han puesto a los cuatro pollitos para venderlos al precio de un dólar. El precio de las cosas depende de muchos factores, como puede ser el que haya mucha o poca cantidad para vender (oferta), si hay mucha o poca gente dispuesta a comprar (demanda), si el producto se compra siempre de una manera habitual (por ej., el pan, la leche, los huevos, el azúcar...) por casi todo el mundo o si, por el contrario, es algo excepcional e infrecuente (por ej., un castillo antiguo).

• Si tú fueras el dueño de una tienda, anota qué productos te gustaría vender para chavales de tu edad procurando que les guste, explicando además en qué les serían útiles y cuál sería el precio razonable para que los pudieran comprar el máximo posible de personas:

Producto	Utilidades	Precio razonable
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____



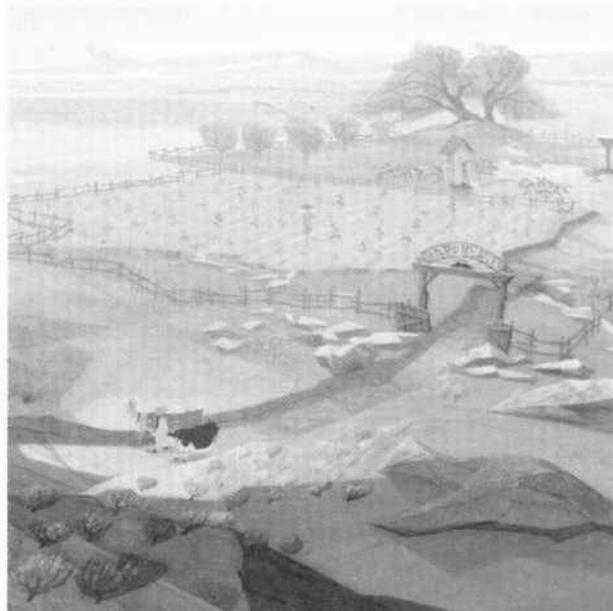
Educación vial

• En la película dos trenes están a punto de chocar de frente. A menudo los accidentes pueden tener su origen en causas externas o ajenas a la persona (una lluvia torrencial que inunde una carretera o desvíe los railes de un tren, por ejemplo). Sin embargo, muy a menudo la causa de los accidentes está en el descuido o distracción del propio accidentado. Expón tres hábitos que un niño de tu edad debe adoptar para evitar sufrir un accidente en la calle:

- 1.- _____

- 2.- _____

- 3.- _____



Naturaleza

• En la película un animal critica a otro diciendo: "¿Qué da esta vaca... ¿cuajada?" A continuación debes leer las dos columnas. En la de la izquierda figuran animales. En la de la derecha productos que se obtienen de los mismos. Mediante flechas, une los que se correspondan, teniendo en cuenta que un producto puede proceder de varios animales, o de un animal obtenerse dos o más productos:

Vaca	Plumas
Cerdo	Queso
Cabra	Huevos
Cordero	Leche
Gallina	Carne
Pavo	Lana
Oveja	Grasa

Héroes de verdad y héroes de pacotilla

• En la película el caballo *Buck* admira a *Rico*, el cazarecompensas. Sin embargo, éste no es más que un individuo violento y avaricioso sin ningún mérito. También los secuaces de *Alameda Slim* admiran a su jefe como un héroe, cuando en realidad se trata de un mentiroso y egoísta personaje, una persona sin escrúpulos. En cambio, distintos animales del rancho ponen en riesgo sus vidas para salvar a los demás. Éstos son auténticos héroes. A continuación aparecen escritas algunas características. Rodea con un círculo azul las que consideres propias de un héroe auténtico y con un círculo rojo las de un héroe falso:

Guapo	Generoso	Agresivo
Poderoso	Valiente	Presumido
Amistoso	Chulo	Atrevido

Mercado

Casi al final de la película, están a punto de subastar el rancho *Paraíso*, y en una cajita han puesto a los cuatro pollitos para venderlos al precio de un dólar. El precio de las cosas depende de muchos factores, como puede ser el que haya mucha o poca cantidad para vender (oferta), si hay mucha o poca gente dispuesta a comprar (demanda), si el producto se compra siempre de una manera habitual (por ej., el pan, la leche, los huevos, el azúcar...) por casi todo el mundo o si, por el contrario, es algo excepcional e infrecuente (por ej., un castillo antiguo).

• Si tú fueras el dueño de una tienda, anota qué productos te gustaría vender para chavales de tu edad procurando que les guste, explicando además en qué les serían útiles y cuál sería el precio razonable para que los pudieran comprar el máximo posible de personas:

Producto	Utilidades	Precio razonable
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____



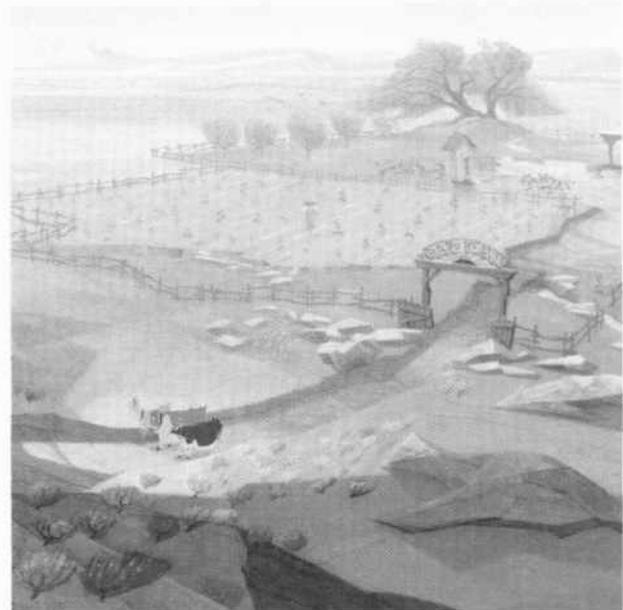
Educación vial

• En la película dos trenes están a punto de chocar de frente. A menudo los accidentes pueden tener su origen en causas externas o ajenas a la persona (una lluvia torrencial que inunde una carretera o desvíe los railes de un tren, por ejemplo). Sin embargo, muy a menudo la causa de los accidentes está en el descuido o distracción del propio accidentado. Expón tres hábitos que un niño de tu edad debe adoptar para evitar sufrir un accidente en la calle:

- 1.- _____

- 2.- _____

- 3.- _____



Naturaleza

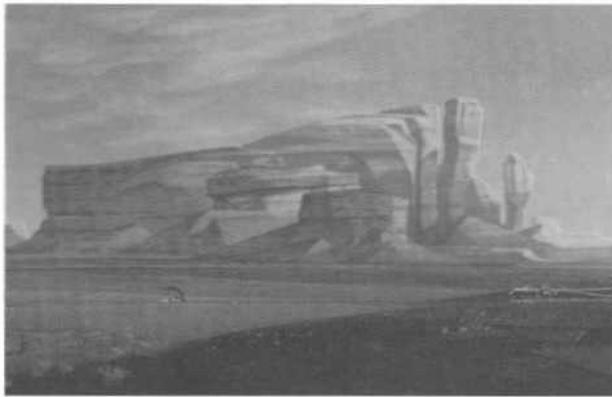
• En la película un animal critica a otro diciendo: "Qué da esta vaca... ¿cuajada?" A continuación debes leer las dos columnas. En la de la izquierda figuran animales. En la de la derecha productos que se obtienen de los mismos. Mediante flechas, une los que se correspondan, teniendo en cuenta que un producto puede proceder de varios animales, o de un animal obtenerse dos o más productos:

Vaca	Plumas
Cerdo	Queso
Cabra	Huevos
Cordero	Leche
Gallina	Carne
Pavo	Lana
Oveja	Grasa

Héroes de verdad y héroes de pacotilla

• En la película el caballo *Buck* admira a *Rico*, el cazarecompensas. Sin embargo, éste no es más que un individuo violento y avaricioso sin ningún mérito. También los secuaces de *Alameda Slim* admiran a su jefe como un héroe, cuando en realidad se trata de un mentiroso y egoísta personaje, una persona sin escrúpulos. En cambio, distintos animales del rancho ponen en riesgo sus vidas para salvar a los demás. Éstos son auténticos héroes. A continuación aparecen escritas algunas características. Rodea con un círculo azul las que consideres propias de un héroe auténtico y con un círculo rojo las de un héroe falso:

Guapo	Generoso	Agresivo
Poderoso	Valiente	Presumido
Amistoso	Chulo	Atrevido



Naturaleza desatada

• Has visto cómo en la película las vacas se ven sorprendidas por una riada. Escribe al menos diez catástrofes naturales de todo tipo que provoquen desastres en la población humana, ordenándolas de más grave a menos grave según tu opinión:

- | | |
|-----------|------------|
| 1.- _____ | 6.- _____ |
| 2.- _____ | 7.- _____ |
| 3.- _____ | 8.- _____ |
| 4.- _____ | 9.- _____ |
| 5.- _____ | 10.- _____ |



Magia potagia

• El conejo que ayuda a hallar la guarida de *Alameda Slim* es una especie de mago o *chamán*. Imagina que tú también lo fueras, y escribe qué tres poderes te gustaría tener, con la condición de que no sirvan sólo para hacerte más feliz a ti mismo, sino fundamentalmente para ayudar en todo lo posible a los demás:

- | | |
|-----------|-------|
| 1.- _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| 2.- _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| 3.- _____ | _____ |
| _____ | _____ |

Test

Hemos elaborado un minitest con el fin de que puedas comprobar tu capacidad de observación, tanto de la película como del contenido de la Guía Didáctica.

- ¿Qué frase dice Maggie cuando se acerca al principio a la granja Paraíso?
 - "Es inútil llorar por la leche derramada".
 - "Menos mal que voy a encontrar una nueva familia".
 - "Echaré de menos este bonito rancho que he dejado".
- ¿Cómo se llama el rancho de Maggie del que se llevan la manada?
 - Chisum Ranch.
 - Dixon Ranch.
 - Bonanza Ranch.
- ¿Qué sistema tiene Perla para vendimiar las manzanas?
 - Cogérlas con la mano del árbol.
 - Una vaca mueve el árbol y ella recoge las manzanas que caen con una cesta.
 - Una vaca arranca las manzanas con la cola y Perla las coge en la cesta.
- ¿Cómo se llama el premio que ha ganado Maggie tres veces?
 - Vaca de oro.
 - Leche de oro.
 - Ubre de oro.
- ¿Qué animal disecado le cae a Maggie en la cabeza en la pelea del salón?
 - Un ciervo.
 - Un alce.
 - Un jabalí.
- ¿Cómo calcula el perro la cantidad que pagan por la recompensa de Alameda Slim?
 - Oliendo el papel.
 - Leyendo el papel.
 - Preguntando a Buck el caballo.
- ¿Con qué frase explica Alameda Slim su forma de cantar?
 - "Yo no canto, yo soy un creador".
 - "Mi música es celestial".
 - "Yo no canto, lo que hago es arte".
- ¿Cuántos cabezas de ganado le vende Alameda Slim al traficante?
 - 5.000 cabezas, libres de impuestos.
 - 4.000 cabezas, libres de impuestos.
 - 3.000 cabezas, libres de impuestos.
- ¿Cómo logra Buck que el caballo blanco de Ringo salga huyendo?
 - Le asusta al decirle que Ringo le venderá con las vacas.
 - Le dice que Ringo le golpeará con la fusta.
 - Le dice que harán filetes con él.
- ¿Con qué grito liberan a las vacas del tren?
 - "Vacas al poder!"
 - "¡A las vacas no nos moverán!"
 - "¡Las vacas somos las mejores!"

9.- La frase que Ringo le golpeará con la fusta. 10.- "Vacas al poder!"
 8.- 5.000 cabezas, libres de impuestos.
 7.- "Yo no canto, yo soy un creador".
 6.- Oliendo el papel.
 5.- "Mi música es celestial".
 4.- "Yo no canto, lo que hago es arte".
 3.- "Echaré de menos este bonito rancho que he dejado".
 2.- Dixon Ranch.
 1.- "Es inútil llorar por la leche derramada".

Nombre: _____

Apellidos: _____

Curso: _____

Centro: _____

Población: _____