

El cine se considera una herramienta preventiva eficaz frente a las conductas psicosociales de riesgo, como son las adicciones. Desde la UPCCA-VALÈNCIA/PMD en colaboración con el CENDOCBOGANI y la FAD se han elaborado las Guías "TOCA CINE", en las

que se plantean actividades para realizar en torno al visionado de una película. El DVD se podrá solicitar en préstamo en <a href="mailto:amquiles@valencia.es">amquiles@valencia.es</a>, tlf. 962 08 20 37

# **FICHA TÉCNICA**

**TÍTULO:** RANGO

**DIRECCIÓN:** Gore Verbinski.

**AÑO:** 2011.

**DURACIÓN:** 105 minutos. **GÉNERO:** Aventuras / Comedia.

CLASIFICACIÓN: Apta para todos los públicos.

RECOMENDADA PARA TRABAJAR: A partir de 6 años.

https://youtu.be/2TPsGtdxL8Q



#### **SINOPSIS**

La película cuenta la historia de Rango, un camaleón doméstico que vive en un terrario, Rango es un gran aficionado a la actuación y pasa sus solitarios días inventándose historias dónde su papel siempre es el de héroe.

De forma accidental, Rango termina perdido en medio del desierto de Mojave, con la ayuda de Habas consigue llegar al pueblo más cercano, una vez allí y haciendo gala de sus dotes interpretativas, Rango se presenta como una leyenda viva del "Salvaje Oeste", y se erige como una nueva esperanza para el pueblo frente a los duros tiempos que están atravesando. Pero enseguida se da cuenta de la gran diferencia que hay entre actuar y la vida real y se ve forzado a enfrentarse a algunos aspectos de su identidad y a aprender el significado de la amistad.

### **VALORES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

La autoestima y el autoconocimiento, la empatía, la honestidad, la honradez, la justicia, la valentía y la auto-confianza, el trabajo en equipo y el cuidado y protección de los recursos naturales.

#### **PERSONAJES**

#### Rango

Es un Camaleón, siempre ha vivido encerrado en un terrario y conoce poco de la vida real. Cuando aparece en el pueblo de "Polvo" hace uso de sus dotes interpretativas y se hace pasar por un valiente pistolero, él siempre ha querido ser un héroe. Finalmente se da cuenta de que es muy difícil aparentar lo que no se es.





#### Habas

Es una lagarta que fiel a su especie se queda paralizada instantáneamente en presencia de algún peligro, para ella es un "mecanismo de defensa". Habas es lista, valiente e independiente, vive sola y está intentando salvar su rancho y la memoria de su padre ya fallecido. Habas se enamora de Rango a pesar de haberse dado cuenta de que él no es el héroe que dice ser.

#### John

Es una Tortuga del Desierto, ya es mayor y va en silla de ruedas. John tiene todo el poder en sus manos ya que es el alcalde de "Polvo", su avaricia y su codicia le han llevado a controlar el agua y obligar a la gente del pueblo a malvender sus tierras y marcharse.





### Víbora Jake

Es una Serpiente de Cascabel, en la película interpreta el papel de un pistolero muy temido por el pueblo, actúa siempre con mucha seguridad, sabe que es temido y se aprovecha de ello. Su sola presencia inquieta y atemoriza.

### Espíritu del Oeste

Es la conciencia de cada persona. Cuando Rango se encuentra con él, éste le dice lo siguiente: "Si tus amigos necesitan un héroe, sé un héroe. Nadie puede escapar de su propia historia"



# **Propuesta de Actividades**

# Actividad previa a la proyección

## "Un desierto llamado Mojave"

### **Objetivos:**

- ✓ Fomentar el interés por la película.
- ✓ Despertar la curiosidad por los desiertos, sus características, la vegetación y los animales que viven en ellos.



#### Técnicas empleadas:

- ✓ Lluvia de ideas.
- ✓ Sopa de letras/Coloreado.
- ✓ Coloquio/Debate.

#### **Materiales:**

- ✓ Lámina I o ficha I, dependiendo de la edad del grupo con el que se trabaje.
- ✓ Lápices de colores.
- ✓ Lápiz o bolígrafo.
- ✓ Pizarra, tizas.
- ✓ Anexo I, documento de apoyo para la persona que dinamice la actividad.

#### **Desarrollo:**

**FASE 1** — La actividad dará comienzo con la exposición del argumento de la película, esta exposición debe de hacerse de forma que cree expectación, que despierte el interés y las ganas de ver la película, para ello, la persona que dinamice la actividad centrará la atención del grupo en dos aspectos; en el lugar en el que se desarrolla la película, un desierto, y en los animales que lo habitan.

En cuanto al lugar en el que desarrolla la película, utilizando la técnica de "lluvia de ideas", se le pedirá a cada miembro del grupo que responda a la pregunta: ¿qué es un desierto?

En cuanto a los animales protagonistas de la película, se preguntará en voz alta ¿y qué animales habitan en el desierto?

**FASE 2** — Tras dejar esta pregunta en el aire, el dinamizador o la dinamizadora de la actividad, repartirá a cada miembro del grupo la lámina I o la ficha I (dependiendo de la edad del grupo con el que se trabaje).

Lámina 1 - Colorear únicamente los animales que crean que pueden vivir en el desierto. Ficha 1 — Encontrar en la sopa de letra el nombre de ocho animales que viven en el desierto de Mojave y que aparecen en la película.

**FASE 3** – Si se ha trabajado con la <u>lámina 1</u>, la persona que dinamice la actividad irá nombrando los animales que aparecían en la lámina, cada vez que nombre uno, preguntará en voz alta si ese animal vive en el desierto o no y el porqué de la respuesta, esto puede dar pie a un coloquio/debate que enriquecerá el conocimiento de todo el grupo acerca del desierto y de los animales que habitan en él.

Si se ha trabajado con la <u>ficha 1</u>, la persona que dinamice la actividad irá nombrando los ocho animales que aparecían en la lámina, cada vez que nombre uno preguntará en voz alta si alguien sabría decir algo sobre él, en el caso de que no haya respuesta, leerá la descripción del animal recogida en el documento anexo I y en el caso de que alguien conozca al animal, si fuese necesario, se puede completar la respuesta con dicha información.

Tras finalizar la actividad se proyectará la película.



# Actividades posteriores a la proyección

## "¿Quién soy yo?"

## **Objetivo:**

✓ Potenciar la autoestima a través del autoconocimiento.



### Técnicas empleadas:

✓ Pasatiempos.

#### **Materiales:**

- ✓ Lámina 2.
- ✓ Lámina 3.
- ✓ Lápiz.

#### **Desarrollo:**

**FASE 1** - La actividad comenzará recordando la frase que repite constantemente Rango, "¿quién soy yo?", cuando intenta evadirse de su triste condición de preso en el terrario, representando como si fuera un actor diversos personajes y cuyo papel siempre es el de héroe.

Rango encuentra finalmente su razón de ser al llegar a un perdido pueblo del Oeste, allí se hace pasar por un héroe, inventando numerosas hazañas que acaban convirtiéndolo en el sheriff, y es entonces cuando tiene que demostrarse a sí mismo y al resto del pueblo quién es; Rango tiene que enfrentarse al alcalde y descubrir quién está haciendo desaparecer el agua y porqué motivo lo está haciendo... deshacerse de las personas más pobres del pueblo con el fin de construir una nueva y moderna ciudad.

**FASE 2** – En esta segunda fase de la actividad, la persona que dinamice la misma, explicará la importancia de conocerse a uno y a una misma, las cualidades y las capacidades que se poseen; las limitaciones personales, que es necesario reconocer y aceptar; los sueños o metas que se quieren alcanzar y el esfuerzo necesario para lograrlas.

Se repartirá la lámina 1 o la lámina 2, dependiendo de la edad del grupo y de su madurez cognitiva, y se explicará lo siguiente:

<u>Lámina 2</u>. Los puntos numerados tienen que unirse de forma correlativa, cada punto representa alguna cualidad personal que se va descubriendo cada día.

El punto nº 1 representa el comienzo de la vida de las personas, cuando todavía no se conocen a sí mismas, sus capacidades, sus limitaciones, lo que quieren ser, en definitiva, cuando está todo por descubrir, y el último punto, el nº 50, representa cuando las personas por fin descubren quienes son.

<u>Lámina 3</u>. Este laberinto representa la historia de Rango, el inicio del mismo coincide con su vida en el terrario, donde se preguntaba constantemente "¿quién soy yo? e imaginaba que era un héroe; el final del laberinto, la salida, representa el conocimiento de sí mismo, cuando por fin consigue ser lo que siempre había soñado. Hay que ayudar a Rango a salir del laberinto.

**FASE 3** — Para finalizar la actividad, el dinamizador o la dinamizadora de la misma, preguntará a cada miembro del grupo: ¿Y a ti, qué te gustaría ser?





# "Sin agua no hay vida"

### **Objetivos:**

- ✓ Trabajar la empatía, la honestidad, la honradez y la justicia.
- Reconocer la valentía y la autoconfianza como capacidades necesarias para poder afrontar los retos difíciles y superar las dificultades.



- ✓ Reconocer la importancia del trabajo en equipo para lograr los objetivos propuestos.
- ✓ Interiorizar la necesidad de cuidar y proteger el agua como uno de los recursos naturales más importantes para la vida.

#### Técnicas empleadas:

- ✓ Laberinto.
- ✓ Reflexión silenciosa.
- ✓ Puesta en común.

#### **Materiales:**

- ✓ Lámina 4 / Ficha 2.
- ✓ Lápiz o bolígrafo.

#### **Desarrollo:**

**FASE 1** - La actividad comenzará recordando el misterio de la desaparición del agua en el pueblo, el bien más preciado por la comunidad, gracias a la astucia y la valentía de Rango, de Habas y del resto, se descubre que los responsables de la desaparición del depósito principal han sido unos topos ladrones, pero el verdadero malvado se encuentra dentro del propio pueblo, nada más y nada menos que el alcalde John.

El alcalde quiere construir una nueva y moderna ciudad, para ello tiene que conseguir que la gente se marche del pueblo y que este quede abandonado, ¿y cuál es la mejor forma de hacerlo?, dejarles sin agua, sin agua no hay vida, su avaricia es tan grande que no le importa que familias enteras estén sufriendo y tengan que marcharse a vivir a otro lugar.

Rango tiene que impedir que esto suceda, así que se convierte en el héroe que siempre había querido ser y se enfrenta al alcalde y a su pistolero, Víbora Jake.

**FASE 2** – En esta segunda fase de la actividad, la persona que dinamice la misma preguntará en voz alta: ¿qué dos cosas son necesarias para que haya vida?, esperará unos segundos y si no hay respuesta dirá: el oxígeno y el agua, por eso hemos visto en la película como las familias abandonaban el pueblo porque no tenían agua. Tras esta explicación, pedirá al grupo que piense para qué cosas utilizan el agua, dejará un tiempo para que reflexionen en silencio y preguntará: ¿para qué cosas utilizáis el agua?

Seguidamente, repartirá la lámina 4 o la ficha 2, dependiendo de la edad del grupo y de su madurez cognitiva, y explicará el objetivo de cada actividad y cómo realizarlas:

<u>Lámina 4</u>. Este laberinto representa la lucha de Rango por desvelar el misterio de la desaparición del agua, en su lucha ha tenido que demostrar su valentía y la confianza en sí mismo para enfrentarse al alcalde John y a Víbora Jake, hay que ayudar a Rango a encontrar el camino correcto para llegar hasta el bidón de agua.

<u>Ficha 2</u>. La finalidad es hacer un retrato robot de la personalidad de Rango y del alcalde John, qué cualidades o defectos posee Rango versus las que posee el alcalde John. La persona encargada de dinamizar la actividad pondrá unos cuantos ejemplos:

Estafador/Honrado Mentiroso/Sincero Avaricioso/Humilde Cobarde/Valiente

**FASE 3 –** Para finalizar la actividad, el dinamizador o la dinamizadora de la misma, hará una puesta en común de los resultados, irá anotando las palabras resultantes en la pizarra hasta completar lo que sería la descripción de Rango y la de John.



Unidad de Prevención Comunitaria en Conductas Adictivas (UPCCA-VALÈNCIA/PMD)

Regidoria de Sanitat, Salut i Esports. Ajuntament de València

c/ d'Amadeu de Savoia, 11. Planta baixa, pati D.

46010 – València

Tel. 96 208 2029

Fax 963 98 18 08

www.valencia.es/pmd www.tutoriasenred.com











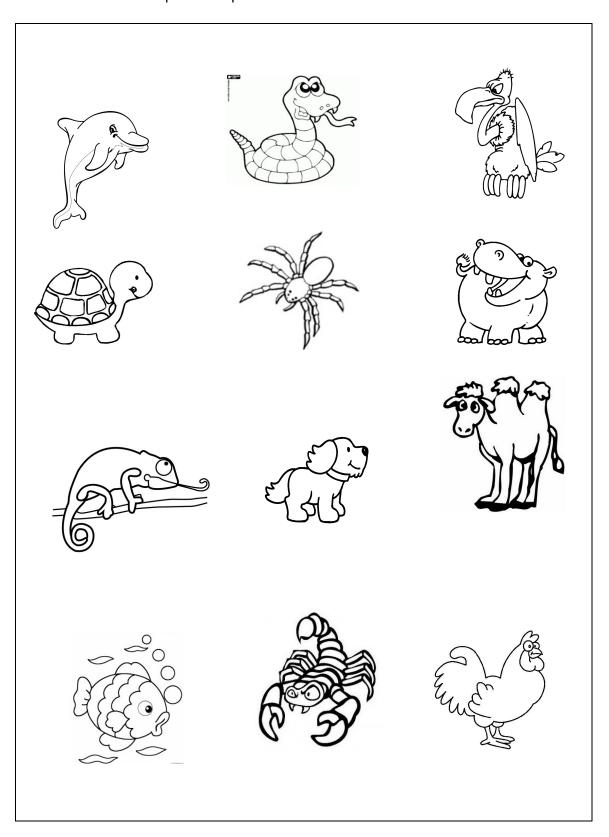




**LAMINA 1** 

# Actividad: "Un desierto llamado Mojave"

Colorea los animales que creas que viven en el desierto.



# LAMINA 2

# Actividad: "¿Quién soy yo?"

Une los puntos siguiendo el orden numérico para averiguar de qué personaje se trata.



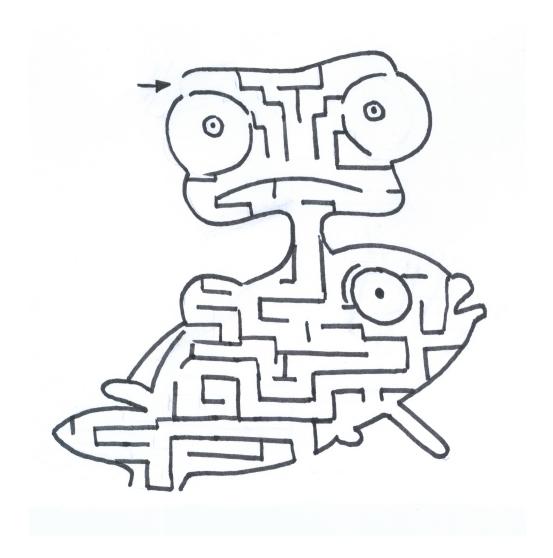
Nombre del personaje:



# LAMINA 3

Actividad: "¿Quién soy yo?"

Ayuda a Rango a encontrarse a sí mismo. Busca la salida.



# LAMINA 4

# Actividad: "Sin agua no hay vida"

Halla el camino para que Rango consiga el bidón de agua.





FICHA 1

# Actividad: "Un desierto llamado Mojave"

Busca en la sopa de letras 8 animales que habitan en el desierto de Mojave.

М	Α	I	С	D	N	В	S	Α	Ñ	L	S
U	N	R	Α	Α	G	U	Т	R	0	Т	Ε
S	Т	Р	М	С	С	Н	I	D	I	Ñ	R
Α	I	0	Е	Α	L	0	N	I	R	S	Р
R	L	J	L	R	D	G	0	L	Α	Α	I
Α	0	Е	L	N	С	I	С	L	D	Р	E
Ñ	Р	N	0	E	Е	L	L	Α	E	0	N
Α	Z	0	R	R	0	Α	Α	L	М	Р	Т
R	Т	С	М	0	Т	R	Н	D	0	0	Ε
D	Е	S	I	E	L	Α	G	Α	R	Т	0
E	Т	N	0	М	0	Т	А	G	D	0	U
R	I	G	U	Α	N	Α	М	0	N	S	Т

- Tortuga (del desierto)
- Armadillo
- Musaraña
- (Monstruo de) Gila
- Rata (del cactus)
- Lagarto (cornudo)
- Serpiente (cascabel)
- (Rata) top

### FICHA 2

# Actividad: "Sin agua no hay vida"

La finalidad es hacer un retrato robot de la personalidad de Rango y del alcalde John, qué cualidades o defectos posee Rango versus las que posee el alcalde John.

Cualidades/Defectos de Rango	Cualidades/Defectos del alcalde John

#### **ANEXO I**

## Actividad: "Un desierto llamado Mojave"

Un desierto es una zona de la tierra donde llueve muy poco y la temperatura es muy alta durante el día y muy baja durante la noche, como consecuencia de esto, hay muy poca vegetación y los animales que habitan en él tienen unas características especiales que les permiten vivir en esas condiciones tan duras.



La película se desarrolla en el desierto de Mojave, situado al suroeste de los Estados Unidos, allí se encuentra el conocido "Valle de la muerte", en el que se han llegado a alcanzar durante el día los 57º; convirtiéndose así en uno de los puntos más calurosos de la tierra; y los menos 18º durante la noche.

<u>Flora del desierto de Mojave</u>: Yuccas, pinos, nopales, arbustos y cactus.

<u>Fauna del desierto de Mojave</u>: coyotes, pumas, gatos monteses, zorros, tortugas, musarañas, ratas canguro, lagartos, conejos, ardilla antílope, murciélagos, halcón de cola roja, búhos, lechuzas y buitres.



#### Armadillo

Se caracteriza por tener un caparazón y cabeza formados por placas yuxtapuestas que sirven como protección, ya que pueden ovillarse sobre sí mismos frente al peligro, tiene unas extremidades cortas y cola muy larga. Éste animal es nocturno y cavador, se alimenta de insectos.

#### Monstruo de Gila

Es el lagarto venenoso más grande, aunque su naturaleza pasiva hace que no sea peligroso para los humanos. Es carnívoro y se desplaza con gran lentitud a causa de sus cortas patas. Está recubierto por escamas rugosas de color rosado.





#### Rata de cactus o Musaraña

Puede soportar altísimas temperaturas y su alimentación base son los cactus.

#### Lagarto cornudo

También son llamados "falsos camaleones", tienen una forma oval, aplanada, con cuernos en la cabeza y una hilera de espinas rodeando los costados, se alimentan de insectos, arañas, garrapatas y polillas.





#### Rata topo

Es una especie de roedor, el único que existe de su especie. Tienen un extraño aspecto al no tener pelo, son cavadores y se alimentan de tubérculos y raíces.

## Serpiente de Cascabel

Es la víbora más venenosa de Norteamérica. Al agitar el cascabel provocan un sonido amenazante como mecanismo de defensa para no ser pisado por los animales más grandes. Se alimentan sobretodo de animales vertebrados, dependiendo de la especie, pueden alimentarse desde lagartos e insectos hasta conejos.





#### Tortuga del desierto

Esta especie es herbívora, se alimenta de cactus, hierbas y flores, sobrevive en un clima inhóspito donde solo durante cortos periodos dispone alimentos y el agua está disponible solo ocasionalmente, por ello pasa la mayor parte de su tiempo escondida en galerías.