

EL RESPETO A LAS DIFERENCIAS

EQUIPO DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA DE NÍJAR



VISIONADO Y ANÁLISIS DE PELÍCULAS EN FAMILIA

BRAVE

2º CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Respetar es darnos cuenta de que cada persona tiene derecho a elegir ser quien realmente es, en su forma de pensar, de opinar, de sentir, de actuar e incluso en sus gustos y preferencias en la vida.

Las personas pensamos y actuamos de forma diferente, pero siempre que exista armonía, dentro de la diferencia, existirá respeto y de esta forma las relaciones personales fluirán de forma adecuada.

Saber respetar a los demás es esencial, puesto que representa valorar y tolerar las diferencias y comprender que ellas nos hacen crecer.

"Respétate a ti mismo y otros te respetarán". Confucio

ACTIVIDADES ANTES DE VER LA PELÍCULA

1. Leer o recordar cuentos tradicionales en familia como: la Cenicienta, La Bella Durmiente, Blancanieves o La Sirenita.
2. Establecer un debate familiar y concluir que la mayoría de estas princesas necesitan cambiar su vida y lo hacen a través de un príncipe.
3. Comentar que hay princesas que tienen otras inquietudes y que tienen una personalidad muy diferente, como la princesa Mérida.
4. Buscamos un momento en familia para a ver la película, que después comentaremos todos juntos.



ACTIVIDADES DESPUÉS DE VER LA PELÍCULA

1. **PROFUNDIZO EN EL CONTENIDO**
Leer la síntesis de la película y formular posibles preguntas:
 - ¿Qué cosas le gustan hacer a Mérida?
 - ¿Qué cosas no le gustan hacer a Mérida?
 - ¿Qué es lo que más te ha llamado la atención de la película?
2. **ADAPTACIÓN A LOS CAMBIOS**
Comparar en familia el papel de la princesa de alguno de los cuentos tradicionales con el de la princesa Mérida.
3. **DISTINTAS PERSONALIDADES**
 - Leer detenidamente la descripción de cada uno de los personajes.
 - El alumno realizará la ficha de trabajo: **"CÓMO SON CADA UNO DE LOS PERSONAJES"**.
4. **AUTOCONOCIMIENTO Y RESPETO**
Cada miembro de la familia podrá identificarse con uno de estos personajes y comentar por qué.

SÍNTESIS DE LA PELÍCULA

En la Antigua Escocia, los Reyes Fergus y Elinor celebran el cumpleaños de su pequeña hija Mérida. Fergus, su padre, le regala un arco y le enseña a disparar una flecha; sin embargo, ésta se desvía hacia el bosque. Mérida se adentra a buscarla y haya una luz mágica. Al volver, su madre le explica que estas luces guían a uno a su destino. Cuando se disponen a regresar al castillo, Mor'du, un oso demonio gigante, ataca a la familia. Mérida se escapa junto con su madre, mientras que su padre ataca al oso junto con otros hombres y pierde su pierna izquierda.

Los años pasan y Mérida, ahora una enérgica y aventurera adolescente, tiene tres hermanos trillizos. Su vida es ahora controlada por su madre, quien trata en vano de convertirla en una princesa modelo y por lo que la relación entre ambas es difícil. La situación empeora cuando Elinor la presiona para que se case con alguno de los progenitores de los líderes de los clanes vecinos y para ello organizaron “los juegos de las tierras altas”, para competir por su mano.

Según la tradición es la propia princesa la que debe de elegir el evento principal de la competición, así que Mérida elige el tiro al arco. Durante la competición el hijo de Lor Dingwal gana por accidente. En ese momento, Mérida se mete en el torneo recordando la regla principal: que los primogénitos de los líderes de los clanes lucharán por la mano de la princesa en la competencia que ella elija, así que ella siendo la primogénita de uno de los clanes puede luchar por su propia mano. De este modo, ante la sorpresa de todos, compite y gana humillando a los clanes.

Elinor regaña a su hija diciéndole que ha puesto en peligro al reino con su imprudencia, a lo que Mérida responde rompiendo un tapiz que hizo su madre en el que salían ella y sus padres juntos. Elinor, enfurecida, le recuerda a su hija que es una princesa y le quita su arco arrojándolo al fuego ante el horror de Mérida que huye al bosque.

Allí, en el bosque, Mérida se vuelve a encontrar con las luces mágicas, decide seguirlas (porque su madre le contó cuando era pequeña que esas luces, si las sigues te guían a tu destino) y llega a la cabaña de una bruja. Mérida le pide a la bruja “un encantamiento” para cambiar a su madre y que no la obligue a casarse. La bruja le entrega un pastelillo mágico y le cuenta que un príncipe hace años le pidió un encantamiento para ser tan fuerte como diez hombres.

La princesa vuelve al castillo y le da el pastel a su madre. Cuando su madre lo prueba, se convierte en un oso y Mérida supone que la bruja le dio un hechizo equivocado. Con la ayuda de sus hermanos, Mérida huye con su madre transformada en oso al bosque y vuelven a la cabaña de la bruja pero ésta se ha ido. A través de un mensaje automático, controlado por porciones, Mérida descubre que el hechizo será permanente al segundo amanecer a menos que “restaure el vínculo que el orgullo rompió”.

En el bosque Mérida y su madre empiezan a llevarse mejor. Sin embargo, Mérida observa que el hechizo se está convirtiendo lentamente en algo permanente y está haciendo que su madre se comporte como un oso salvaje. Mas tarde, madre e hija se vuelven a encontrar con las luces mágicas y las siguen hasta llegar a unas antiguas ruinas. Allí descubren que Mor'du (el gran oso) fue el príncipe de la leyenda de Elinor que recibió el mismo hechizo de la bruja, volviéndolo un oso tan fuerte como diez hombres. Después de huir de un ataque del mismo Mor'du, Mérida descubre que la reparación del tapiz de la familia romperá el hechizo y evitará que su madre se vuelva como Mor'du.

Vuelven al castillo donde los clanes se encuentran al borde de la guerra debido a las acciones de Mérida, la madre ha de pasar por la sala sin ser vista. Mérida entra en la gran sala y trata de conciliar a los clanes para distraerlos, mientras que su madre llega a las habitaciones del piso superior. Mérida se reúne con ella en la sala de los tapices, en ese momento la madre pierde toda su humanidad por unos minutos. Fergus llega a sus aposentos para buscar a Elinor, pero la encuentra convertida en un oso y la confunde con Mor'du. Elinor vuelve a caer en estado salvaje y ataca a Mérida y Fergus, hiriendo levemente a la primera. Esto la hace

recuperar la conciencia humana y corre fuera del castillo desesperadamente. Pensando que Elinor es Mor'du, Fergus encierra a Mérida para protegerla y sigue a Elinor junto con los clanes adentrándose todos en el bosque.

Con la ayuda de sus hermanos que se han convertido en oseznos, después de comer el pastel que su hermana dejó en la cocina, Mérida escapa y en el camino repara el tapiz. Los miembros del clan y Fergus capturan a Elinor, pero Mérida logra llegar a tiempo para evitar que su padre mate a Elinor.

De pronto Mor'du aparece y reduce rápidamente a los clanes. El oso se abalanza sobre Mérida dispuesto a acabar con ella, pero entonces Elinor se libera de sus ataduras y lucha ferozmente contra Mor'du. Finalmente, logra matarlo liberando al espíritu del príncipe.

Mérida cubre a su madre con el tapiz ya reparado, con la esperanza de que Elinor se vuelva humana. Sin embargo, no pasa nada. Mérida, la abraza y se arrepiente de todo lo que le dijo y profesa todo su amor a su madre, reconciliándose. Al brillo del amanecer, Elinor se transforma de nuevo en humana junto con los trillizos y la familia se reúne una vez más.

Unos días más tarde, los clanes se vuelven a sus perspectivas tierras y Mérida y Elinor montan a caballo juntas por el bosque.

DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES



MÉRIDA

Apasionada y decidida, Mérida es una adolescente testaruda de sangre real. Le encanta estar al aire libre perfeccionando el tiro al arco, la espada y cabalgar a lomos de su fiel caballo Argus.



FERGUS

El rey Fergus, protector de su familia. Es un guerrero heroico con una majestuosa capa de pelo de oso, una gran espada y una pata de palo, resultado de sus peleas con Mor'du, el denominado oso.



ELINOR

La reina Elinor es un ejemplo de elegancia, sabiduría y fortaleza y está dedicada en cuerpo y alma al bienestar de su familia y del reino. Representa el contrapunto equilibrado y diplomático de su marido, el rey Fergus, mucho más impulsivo. La reina Elinor lleva sobre sus hombros el peso del reino.



LOS TRILLIZOS

Harris, Hubert y Hamish, son trillizos idénticos. Son unos pelirrojos adorables y siempre dispuestos a hacer trastadas, sobre todo si hay dulces en juego.



LORD MACGUFFIN

Es todo músculos y dignidad. Es un hombre de pocas palabras, pero su profunda voz resuena por todo el país exigiendo respeto como señor imparcial y razonable. Siempre dispuesto a pelear y a echarse unas carcajadas.



JOVEN MACGUFFIN

Es un chico tímido y gigantesco. Ser el centro de atención no es su punto fuerte; pero si surge la ocasión, no dudará en lanzarse al centro de una batalla junto a su padre y su clan.



LORD DINGWALL

Es un hombre cascarrabias que, a pesar de su escasa estatura, tiende a resolver los problemas a puñetazos. Le gusta participar en peleas y no tiene miedo de enfrentarse al más fornido de los adversarios para reafirmar su posición en el reino.



JOVEN DINGWALL

Es un chico desgarbado, torpe, patoso y despistado hasta la saciedad.



LORD MACINTOSH

Es un hombre fuerte y excéntrico y siempre está al borde de la histeria. Su sonrisa salvaje y su aspecto feroz, nos dice que está preparado para la batalla.



JOVEN MACINTOSH

Sabe que lo tiene todo: un físico atlético, un encanto innegable y una cabellera larga y lustrosa que deja a las jovencitas boquiabiertas.

FICHA DE TRABAJO: ¿CÓMO SON CADA UNO DE LOS PERSONAJES?

Escribe, al lado de cada personaje, dos o tres palabras que lo definan.



