

EL LABERINTO DEL FAUNO

Director: Guillermo del Toro

Países: México y España

Año: 2006

Guionista: Guillermo del Toro

Intérpretes: Sergi López (Vidal), Maribel Verdú (Mercedes), Ivana Baquero (Ofelia), Ariadna Gil (Carmen), Álex Angulo (el doctor)

Duración: 112 minutos

Sinopsis: En 1944, cinco años después de la Guerra Civil española, comienza el apasionante viaje de Ofelia, que se traslada con Carmen, su madre, hasta un pequeño pueblo del noroeste de España. Allí se encuentra con Vidal, un cruel capitán del ejército franquista, nuevo marido de Carmen y por el que Ofelia no siente ningún afecto. La misión de Vidal es acabar con la resistencia republicana, escondida en los montes de la zona. Una noche, Ofelia descubre las ruinas de un laberinto donde se encuentra con un fauno, una extraña criatura que le hace una increíble revelación: Ofelia es en realidad una princesa a la que los suyos llevan mucho tiempo esperando. Para poder regresar a su mágico reino, la niña deberá enfrentarse a tres pruebas antes de la luna llena.



ANTES DE LA PELÍCULA

1 Vamos a descubrir algunos aspectos de la biografía del director de la película, Guillermo del Toro. Para ello, busca en Internet información sobre su vida y marca si las siguientes afirmaciones son verdaderas (V) o falsas (F). Hay cuatro datos que no son correctos. Corrígelos en los espacios de abajo.

	V	F
a. Dirigió y produjo su primer cortometraje cuando tenía 23 años. _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. Trabajó durante 2 años como diseñador de maquillaje de efectos especiales. _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. Su padre fue secuestrado en México y por eso se mudó a Estados Unidos. _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d. Le gustan mucho los cómics, los cuentos de hadas y las historias llenas de monstruos y fantasía. _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e. Su primer largometraje, <i>Cronos</i> , le llevó al éxito en 1993. _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f. Ha dirigido <i>Hellboy</i> , <i>El espinazo del diablo</i> y <i>El orfanato</i> . _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g. Con <i>El laberinto del fauno</i> ha ganado 5 premios Oscar (EE.UU.), 7 premios Goya (España) y 9 premios Ariel (México). _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2 En la película se desarrollan dos historias paralelas: una real, que cuenta la vida de Ofelia, su madre y el capitán Vidal, y otra fantástica, que narra el cuento de la princesa Moana. Para entender el contexto en el que se desarrolla la historia real, busca la siguiente información sobre la Guerra Civil española y la posguerra.

a. ¿Cuándo empezó y cuándo acabó la Guerra Civil española?

.....

b. ¿Qué dos bandos lucharon en esta guerra? ¿Cuáles eran sus ideas políticas?

.....

c. ¿Cómo se llamaba el dictador que gobernó España desde el fin de la guerra hasta 1975?

.....

d. El fin de la Guerra Civil no significó la inmediata estabilidad de la dictadura ya que había grupos que actuaban en la clandestinidad. Averigua quiénes eran los maquis y hasta cuándo actuaron en España.

.....

3 Ofelia, la protagonista de la historia, es muy aficionada a los cuentos de hadas. ¿Sabes cuáles son los personajes más comunes que se pueden encontrar en ellos? ¿Qué historias cuentan? ¿Cómo suelen acabar? Da ejemplos que conozcas para ilustrar tus ideas.

PERSONAJES MÁS COMUNES	
TEMAS O HISTORIAS	
TIPO DE FINAL	

DVD

4 Mira y escucha el siguiente fragmento que se narra al principio de la película.

“Cuentan que hace mucho, mucho tiempo, en el reino subterráneo, donde no existe la mentira ni el dolor, vivía una princesa que soñaba con el mundo de los humanos. Soñaba con el cielo azul, la brisa suave y el brillante sol.

Un día, burlando toda vigilancia, la princesa escapó. Una vez en el exterior, la luz del sol la cegó y borró de su memoria cualquier indicio del pasado. La princesa olvidó quién era, de dónde venía... Su cuerpo sufrió frío, enfermedad y dolor. Y al correr de los años... murió.

Sin embargo su padre, el Rey, sabía que el alma de la princesa regresaría, quizá en otro cuerpo, en otro tiempo y en otro lugar. Y él la esperaba hasta su último aliento, hasta que el mundo dejara de girar...”

Como ves, es un pequeño cuento sin final. ¿Cómo crees que acabará la historia? Con dos compañeros, escribid un pequeño párrafo para terminarla.

Nuestro final:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

DURANTE LA PELÍCULA

1 Para demostrar que es la princesa Moana, Ofelia tiene que superar tres pruebas que le da el fauno. Responde a las siguientes preguntas relacionadas con esta parte de la historia.



a. ¿Qué es el *Libro de las encrucijadas*? ¿Para qué sirve?

.....
.....
.....

b. ¿En qué consiste la primera prueba que tiene que superar Ofelia?

.....
.....
.....

c. ¿Qué es una mandrágora? ¿Para qué se la da el fauno a Ofelia y qué tiene que hacer?

.....
.....
.....

d. ¿En qué consiste la segunda prueba? ¿Qué le prohíbe hacer el fauno?

.....
.....
.....

e. Carmen, la madre de Ofelia, se encuentra muy mal a causa de su embarazo. Por eso, Ofelia decide pedirle a su hermano que no le haga daño a su madre, a cambio de algo. ¿Qué le promete?

.....
.....
.....

f. El fauno le da una última oportunidad a Ofelia de volver a ser la princesa Moana. ¿En qué consiste la tercera prueba que le propone? ¿Consigue superarla? ¿Cómo?

.....
.....
.....
.....

2 Las siguientes frases forman la secuencia de acciones que ocurren en la historia real de *El laberinto del fauno*, pero no están en el orden correcto. De acuerdo con lo que recuerdas de la historia, ordénalas cronológicamente.

- a. El capitán descubre que el doctor y Mercedes han estado ayudando a los hombres del monte.
- b. Los hombres del monte asaltan la bodega, pero uno de ellos es capturado.
- c. El capitán riñe a Carmen por dejar que Ofelia lea cuentos de hadas.
- d. El capitán asesina a un padre y a su hijo durante un interrogatorio.
- e. El capitán le pide al médico que, si tiene que escoger, salve a su hijo y no a Carmen.
- f. El capitán ofrece un banquete a personalidades influyentes del pueblo.
- g. ¹ Mercedes le dice a Ofelia que el laberinto es muy viejo y que puede perderse allí.

3 ¿Recuerdas el final del cuento que escribiste con dos compañeros en la actividad 4 de ANTES DE LA PELÍCULA? Comparadlo con el verdadero final y decidid qué grupo de la clase ha escrito la versión más parecida al original.

Final verdadero:

*“Y se dice que la princesa descendió al reino de su padre.
Y que ahí reinó con justicia y bondad por muchos siglos.
Que fue amada por sus súbditos y que dejó tras de sí pequeñas huellas
de su paso por el mundo, visibles solo para aquel que sepa dónde mirar.”*

Grupo ganador:

.....

Motivos:

.....

DESPUÉS DE LA PELÍCULA

1 Como sabes, en la película se desarrollan dos historias paralelas: una real y otra fantástica. Si te pidieran escribir la sinopsis de las dos por separado, ¿cómo las escribirías? Cuenta cada historia en un texto de 100 palabras máximo.

LA HISTORIA REAL DE OFELIA, SU MADRE Y EL CAPITÁN

EL CUENTO DE HADAS DE LA PRINCESA

2 ¿Cómo crees que se relacionan estas dos historias? ¿Qué aspectos ves en común?



.....

.....

.....

.....

3 Y ahora... ¡vamos a jugar! Vuestro profesor os entregará un tablero, unas cartas, fichas y dados para que os divirtáis con el juego de “EL LABERINTO DEL FAUNO”. Preparaos para superar pruebas, castigos y responder correctamente a preguntas sobre la película. Prestad atención a las instrucciones que os dará vuestro profesor. ¿Estáis listos? ¡Buena suerte!

Vuelve a lanzar el dado			Coge una carta	Avanza dos espacios		¿De quién era el reloj del capitán Vidal?				Coge una carta	Retrocede dos espacios	
Coge una carta											Vuelve a lanzar el dado	
	Coge una carta		El capitán le pide al médico salvar a...	Vuelve a lanzar el dado		ESTÁS PERDIDO/A	¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?	Coge una carta				
¿Cómo se llama la madre de Ofelia?											ESTÁS PERDIDO/A	
ESTÁS PERDIDO/A		Coge una carta	Vuelve a lanzar el dado					Retrocede dos espacios			Coge una carta	
Coge una carta	Avanza tres espacios						¿Qué pone Ofelia en la bebida del capitán?			¿Qué regalo le hace su madre a Ofelia?		
		Retrocede un espacio	Coge una carta			¡Oh! Vuelve a empezar	Avanza tres espacios					
¿En qué año ocurre la historia?	Coge una carta											Avanza tres espacios
Avanza dos espacios	¿Qué relación tienen Mercedes y Pedro?			ESTÁS PERDIDO/A	Coge una carta		Vuelve a lanzar el dado		Coge una carta			
	←											ENTRADA

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

TIPOS DE CARTAS

- **La tiza:** Sirve para escapar del monstruo.
- **Las piedras mágicas:** Sirve para escapar del sapo.
- **Las hadas:** Úsala cuando estás perdido.
- **El comodín:** Sirve para escapar de cualquiera de los peligros anteriores.

DIFERENTES CASILLAS DEL TABLERO

Hay casillas con instrucciones concretas, por ejemplo: **Vuelve a lanzar el dado** o **Avanza tres espacios**.

En la casilla **Coge una carta**, coges una carta, pero no avanzas ni vuelves a lanzar el dado.

Hay otras casillas con preguntas sobre la película. Si contestas correctamente, vuelves a lanzar el dado. Si no, permaneces en la casilla.

Si aparece el **sapo** vuelves a la casilla anterior si no tienes la carta de las **piedras mágicas** o el **comodín**.

Si caes en la casilla con el **monstruo** vuelves a la casilla anterior si no tienes la carta de la **tiza** o el **comodín**.

En la casilla **ESTÁS PERDIDO** pierdes el turno si no tienes la carta de las **hadas** o el **comodín**.

Si estás en una casilla con el **fauno** coge una tarjeta del mazo de las **PRUEBAS**. Vuelve a lanzar el dado si superas la prueba. Si no lo consigues, permanece en la casilla hasta el turno siguiente. (Las **PRUEBAS** son preguntas y actividades de lengua.)

En la casilla con el **capitán Vidal**, coge una tarjeta del mazo de los **CASTIGOS**. Si superas el castigo, vuelves a lanzar el dado. Si no, permanece en la casilla. (Los **CASTIGOS** son actividades divertidas.)

Si llegas a la **Corona** con el número exacto en el dado, ¡has ganado! y acaba el juego.

LAS CARTAS:

La tiza



(5 cartas por grupo)

Las piedras mágicas



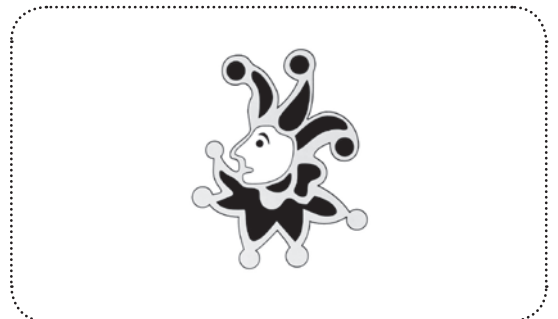
(5 cartas por grupo)

Las hadas



(5 cartas por grupo)

El comodín



(5 cartas por grupo)

LAS PRUEBAS:

Di 10 cosas
que puedes encontrar
en una cocina.

Di 5 adjetivos
en español que empiecen
con la letra "A".

Cuenta un chiste
en español.

Te has encontrado una
lámpara mágica en la calle.
Pide 3 deseos, pero 2
en Subjuntivo.

Completa la frase:
*Si me encuentro a mi cantante
favorito en la calle...*

Describe un día típico cuando
estabas en el colegio.
¿Qué hacías?
¿A qué jugabas?

Deletrea en voz alta:

MURCIÉLAGO

Da 3 consejos a este problema
(usa diferentes estructuras):
*Me gustan dos personas que son
amigas y no sé qué hacer.*

Completa la frase:
*El otro día iba caminando por
la calle cuando de repente...*

Completa la definición:
Un horno microondas es...

Completa la frase:
*Daré la vuelta
al mundo cuando...*

**¿Qué opinas de llevar unifor-
me en los colegios?
(Habla 1 minuto y explica
tus argumentos).**

Haz una hipótesis:
*Tú profesor llega tarde a clase
y con la ropa sucia y rota.*

**Di el nombre
de 5 complementos
de ropa.**

**Cuenta a tus compañeros
el argumento de la mejor
película que has visto
en tu vida.**

LOS CASTIGOS:

Súbete a una silla y di en voz alta este trabalenguas:
*El perro de San Roque
no tiene rabo,
porque Ramón Ramírez
se lo ha cortado.*

Ponte de pie
y baila una sevillana
delante de tu grupo.

Representa con mímica
una escena de la película
El laberinto del fauno
para que tus compañeros
adivinen cuál es.

Busca en la clase una cosa
que sirva para ponerse
en la cabeza y dásela a tu
profesor.

Tararea el himno nacional
de tu país.




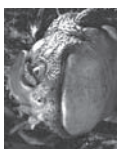


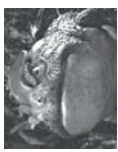


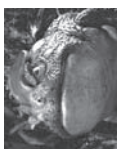








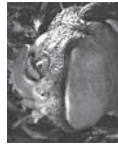





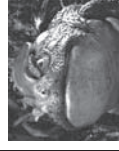



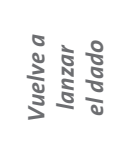



Canta la canción
Cumpleaños feliz
en español.

Imita a tu personaje
favorito de la película y deja
que tus compañeros adivinen
de quién se trata.

Imagina que tienes que declara-
rar tu amor a una persona.
Represéntalo delante
de tu grupo.

Repite 5 veces
y muy rápido la palabra
"EUROPEO".

Di un piropo a alguien
de tu grupo.

			<i>Coge una carta</i>	<i>Avanza dos espacios</i>		<i>¿De quién era el reloj del capitán Vidal?</i>				<i>Coge una carta</i>	<i>Retrocede dos espacios</i>
<i>Vuelve a lanzar el dado</i>	<i>Coge una carta</i>	<i>Avanza dos espacios</i>	<i>Coge una carta</i>	<i>Avanza dos espacios</i>		<i>¿De quién era el reloj del capitán Vidal?</i>				<i>Coge una carta</i>	<i>Retrocede dos espacios</i>
<i>Vuelve a lanzar el dado</i>	<i>Coge una carta</i>	<i>Avanza dos espacios</i>	<i>Coge una carta</i>	<i>Avanza dos espacios</i>		<i>¿De quién era el reloj del capitán Vidal?</i>				<i>Coge una carta</i>	<i>Retrocede dos espacios</i>
<i>¿Cómo se llama la madre de Ofelia?</i>		<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>		<i>¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?</i>	<i>Coge una carta</i>		<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>
<i>Coge una carta</i>	<i>Coge una carta</i>	<i>Avanza tres espacios</i>	<i>Avanza tres espacios</i>	<i>Avanza tres espacios</i>		<i>¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?</i>			<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>
<i>¿En qué año ocurre la historia?</i>		<i>Avanza tres espacios</i>	<i>Avanza tres espacios</i>	<i>Avanza tres espacios</i>		<i>¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?</i>			<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>
<i>Avanza dos espacios</i>	<i>¿Qué relación tienen Mercedes y Pedro?</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>		<i>¿Qué relación tienen Mercedes y Pedro?</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>
	<i>Avanza dos espacios</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>		<i>¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>
	<i>Avanza dos espacios</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>		<i>¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>
	<i>Avanza dos espacios</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>		<i>¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>
	<i>Avanza dos espacios</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>		<i>¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>
	<i>Avanza dos espacios</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>		<i>¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>
	<i>Avanza dos espacios</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>		<i>¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>
	<i>Avanza dos espacios</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>		<i>¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>
	<i>Avanza dos espacios</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>		<i>¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>	<i>ESTÁS PERDIDO/A</i>



ENTRADA