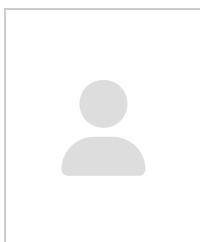




MONSTRUOS, S.A.

MANUAL DEL ASUSTADOR (JUNIOR)



CREDENCIAL DE EMPLEADO

NOMBRE:

PUESTO: APRENDIZ DE SUSTOS

MONSTRUO FAVORITO:

1. BIENVENIDOS A LA FÁBRICA

Monstruópolis es una ciudad habitada por monstruos de todo tipo. No tienen electricidad como nosotros. Su energía viene de una fuente muy especial: **LOS GRITOS DE LOS NIÑOS**.

- > **OBJETIVO: ASUSTAR NIÑOS**
- > **RIESGO: LOS NIÑOS SON TÓXICOS**
- > **REGLA N° 1: NO TOCAR AL NIÑO**

SINOPSIS

James P. Sullivan (Sulley) es el mejor asustador. Mike Wazowski es su ayudante y mejor amigo. Su vida es perfecta hasta que una niña humana (Boo) se cuela en la fábrica. ¡Pánico total! Creen que les va a contagiar.

FICHA TÉCNICA

| | |
|------------------------------|-----------------------------|
| Director: Pete Docter | Año: 2001 |
| Estudio: Pixar | Música: Randy Newman |

2. ¿DE QUÉ TIENES MIEDO?

Los monstruos trabajan asustando, pero... ¡ellos también tienen miedo! Tienen miedo de los niños. Creen que son peligrosos y tóxicos.

EL ARMARIO DE LOS MIEDOS

Abre la puerta de tu imaginación. ¿Qué cosas te dan miedo a ti?

La oscuridad

Las arañas

Estar solo

Los payasos

Dibuja aquí tu propio monstruo (¡Haz que sea divertido, no aterrador!):



3. "¡ES TÓXICA!"

Todos los monstruos corren cuando ven a Boo. Llevan trajes especiales y la limpian con desinfectante. Creen que es peligrosa solo porque **es diferente** y porque les han dicho que es mala.

ALERTA 23-19

Esto se llama **PREJUICIO**. Es opinar mal de alguien sin conocerlo.

Al final, Sulley descubre que Boo no es tóxica. Es una niña normal que se ríe y juega. **El miedo estaba equivocado.**

ACTIVIDAD: VERDAD O MENTIRA

Marca si es VERDAD (V) o MENTIRA (M) lo que piensan los monstruos:

Los niños son venenosos. (___)

Si tocas a un niño, explotas. (___)

A los niños les gusta jugar. (___)

4. ENERGÍA RENOVABLE

La fábrica necesita energía. Al principio usan **GRITOS** (Miedo). Pero al final descubren algo increíble: la **RISA** genera 10 veces más energía que los gritos.

```
> NIVEL DE ENERGÍA: GRITO  
[||||||| ] 50%  
  
> NIVEL DE ENERGÍA: RISA  
[|||||||||||||||||] 100% !!!
```

REFLEXIÓN

¿Qué te gusta más? ¿Que te asusten o que te hagan reír? Cuando te ríes, te sientes con más fuerza y energía. ¡Igual que Monstruópolis!

Escribe un chiste para hacer reír a Sulley:

5. EL EQUIPO MONSTRUO

SULLEY

Es grande y peludo. Parece fiero, pero tiene un corazón enorme. Es el "Papá" de Boo (Gatito).

MIKE

Es un ojo con patas. Es divertido, leal y muy optimista. Siempre ayuda a su amigo.

RANDALL (EL VILLANO)

Es un camaleón. Se vuelve invisible. Es tramposo y envidioso. Quiere ser el número 1 sin importar a quién haga daño.

¿Por qué es malo Randall? Porque hace trampas y secuestra a niños. No juega limpio.

6. ¡SALGO EN LA TELE!

Mike Wazowski tiene una autoestima de hierro. Cuando sale en el anuncio de TV, el logo de la empresa le tapa la cara.

¿Se enfada? ¡NO! Grita emocionado: "*¡Salgo en la tele!*". Cuando sale en la revista y el código de barras le tapa la cara, dice: "*¡Salgo en la portada!*".

LECCIÓN DE VIDA

Mike decide ser feliz pase lo que pase. No deja que los detalles feos le estropeen el momento.

Dibuja a Mike saliendo en una revista (¡tápale la cara con algo!):



7. EL ALMACÉN DE PUERTAS

La persecución final en las puertas es increíble. Hay millones de puertas que llevan a millones de habitaciones en todo el mundo.



Cada puerta es una aventura.

TU PUERTA IDEAL

Si tuvieras una puerta mágica que te llevara a cualquier sitio del mundo al abrirla...
¿Adónde irías?

8. MATEMÁTICAS MONSTRUOSAS

Sulley llena 5 tanques de gritos. Randall llena 3 tanques.
¿Cuántos tanques tienen entre los dos?

$$5 + 3 = \underline{\hspace{2cm}}$$

Mike tiene 10 puertas. Ya ha entrado en 4.
¿Cuántas le quedan?

$$10 - 4 = \underline{\hspace{2cm}}$$

GEOMETRÍA

Dibuja las formas:

- El ojo de Mike es un: **CÍRCULO**
- La puerta es un: **RECTÁNGULO**
- Los cuernos de Sulley son: **TRIÁNGULOS** (casi)

9. NOMBRES DIVERTIDOS

A la niña la llaman "Boo" porque es lo que dicen los fantasmas. A Sulley le llama "Gatito".

INVENTA NOMBRES

Ponle un nombre de monstruo a:

Tu mascota: _____

Tu mejor amigo: _____

Tu profe: _____

PALABRAS QUE RIMAN

Busca una rima para:

Mike: _____ (Ej: Spike, Like)

Susto: _____ (Ej: Busto, Justo)

10. CREA TU MONSTRUO

Los monstruos pueden tener: 3 ojos, 4 brazos, pelo azul, escamas, cuernos...

¡DIBUJA AQUÍ TU PROPIO MONSTRUO!
(Dale un nombre abajo)

NOMBRE: _____

PODER ESPECIAL: _____

11. ADIÓS, BOO

Al final, Sulley tiene que despedirse de Boo para que ella vuelva a casa. Es un momento triste, pero necesario.

QUERER ES DEJAR IR

A veces, si quieres a alguien, tienes que dejarle ir para que sea feliz. Sulley sabe que Boo debe estar con sus padres, no en una fábrica peligrosa.

¿Alguna vez te has despedido de un amigo que se mudaba? ¿Cómo te sentiste?

12. TEST DE RISA

1. ¿Qué es más fuerte, el grito o la risa?

2. ¿Por qué los monstruos tenían miedo de los niños?

3. ¿Qué hace Mike cuando le tapan la cara en la foto?

Se enfada.

Se pone triste.

Se alegra porque "sale en la foto".

4. ¿Cómo se llama la ciudad?

13. DICCIONARIO MOSTRUOSO

ENERGÍA:

Lo que hace que las luces se enciendan y los coches se muevan.

PREJUICIO:

Pensar mal de alguien antes de conocerlo (como pensaban que los niños eran tóxicos).

CAMUFLAJE:

Esconderse cambiando de color, como hace Randall.

ASISTENTE:

El que ayuda. Mike es el asistente de Sulley.



CERTIFICADO

DE ASUSTADOR JUNIOR (Y BROMISTA)

Se concede a:

Por haber demostrado que la risa es la energía más poderosa del mundo y por superar el miedo a los monstruos del armario.

.....
James P. Sullivan (CEO) Mike Wazowski

"LAS RISAS GENERAN 10 VECES MÁS ENERGÍA"