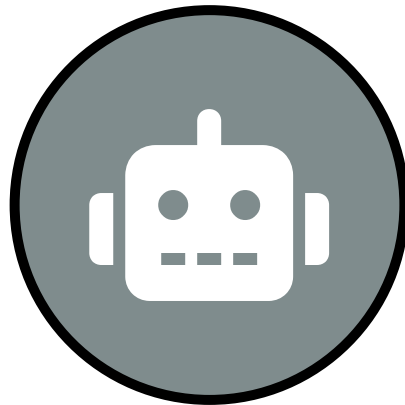


10 ¢

OCT 1957

LA LEYENDA DEL
**GIGANTE
DE HIERRO**



"¡NO SOY UN ARMA!"

● CUADERNO DE ACTIVIDADES ●

NOMBRE DEL HÉROE:

CLASE:

1. ¡VINO DEL ESPACIO!

Hogarth Hughes es un niño de 9 años que encuentra un robot gigante de metal en el bosque. El robot ha perdido la memoria (tiene un golpe en la cabeza) y es como un niño pequeño.

EL MUNDO EN 1957

La gente tenía miedo. Pensaban que los "aliens" o los rusos podían atacar en cualquier momento. A esto se le llama **PARANOIA**.

Por eso, cuando ven al Gigante, todos piensan que es un monstruo malo.

FICHA TÉCNICA

Director: Brad Bird **Año:** 1999

Estudio: Warner Bros **Estilo:** 2D Clásico

2. TÚ ELIGES QUIÉN ERES

El Gigante fue construido para ser un arma. Cuando se enfada, le salen cañones.
Pero él no quiere hacer daño.

"Tú eres lo que decides ser."
— Hogarth Hughes

ACTIVIDAD: ¿QUIÉN QUIERES SER?

A veces la gente espera cosas de nosotros (que seamos buenos en fútbol, que seamos tranquilos...). Pero tú decides.

Escribe 3 palabras que te definan a ti (Ej: Amable, Creativo, Valiente):

1.

2.

3.

3. NO SOY UN ARMA

El Gigante ve un ciervo muerto por unos cazadores y se pone muy triste. Entiende que las armas hacen daño y que la muerte es mala.

SUPERMAN VS. ATOMO

Hogarth le enseña cómics al Gigante:

- **SUPERMAN:** Héroe que salva a la gente.
- **ATOMO:** Villano robot gigante.

El Gigante quiere ser SUPERMAN.

Pregunta: Si alguien te empuja, ¿qué opciones tienes además de empujarle tú?

4. DISEÑA TU ROBOT

El Gigante está hecho de hierro viejo... ¡Come metal! Se come coches, tractores y vallas.

DIBUJA TU ROBOT AQUÍ (USA FORMAS GEOMÉTRICAS)

Menú para Robots: Escribe qué le darías de comer (cosas de metal de tu casa o calle).

5. IMANES Y METAL

El Gigante se rompe, pero sus piezas vuelven a juntarse solas. ¡Parece magia, pero es magnetismo!

EXPERIMENTO DE CLASE

Necesitas: Un imán.

Prueba qué cosas se pegan al imán y cuáles no:

- Clip de papel: Sí / No
- Goma de borrar: Sí / No
- Moneda: Sí / No
- Cuchara: Sí / No

¿Sabías que? El hierro es magnético, pero el aluminio (latas de refresco) no lo es tanto.

6. "ES UN MONSTRUO"

Kent Mansley (el agente del gobierno) quiere destruir al gigante porque le tiene miedo. No intenta hablar con él.

EL PREJUICIO

Juzgar a alguien antes de conocerlo.

La gente del pueblo cree que el Gigante es malo solo porque es grande y tiene ojos rojos.

REFLEXIÓN

¿Alguna vez te ha dado miedo alguien nuevo en clase y luego te has hecho su amigo?

7. HOGARTH Y DEAN

Hogarth esconde al gigante en la chatarrería de Dean (un artista beatnik). Dean al principio no quiere problemas, pero luego ayuda.

EL SECRETO

Guardar el secreto de un amigo es importante (siempre que no sea algo peligroso o malo). Hogarth protege al gigante porque sabe que es bueno.

Dibuja a Hogarth y al Gigante dándose la mano:

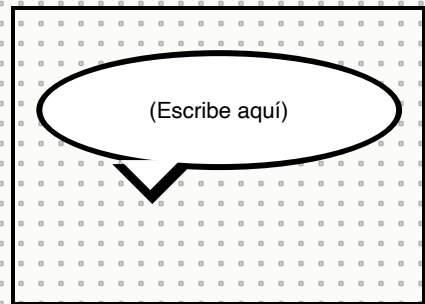
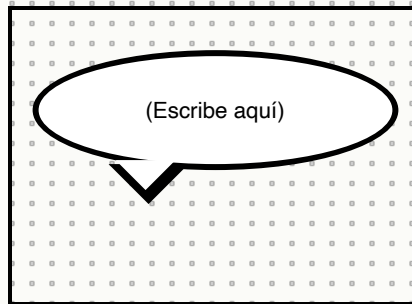


8. ¡HAGAMOS UN CÓMIC!

La película está llena de referencias a cómics antiguos (Superman, La Antorcha Humana...):

CREA TU TIRA CÓMICA

Rellena los bocadillos:



9. MIRANDO AL CIELO

En 1957, los rusos lanzaron el **Sputnik**, el primer satélite artificial. Era una bola de metal que hacía "Beep-Beep".



CARRERA ESPACIAL

Todo el mundo miraba al cielo buscando el satélite. Era el comienzo de los viajes espaciales.

¿Qué te gustaría ver en el espacio? (Planetas, estrellas, aliens...)

10. "SUPERMAN"

Al final, el ejército lanza un misil nuclear que va a destruir el pueblo. El Gigante decide volar hacia el misil para pararlo y salvar a sus amigos.

EL VERDADERO HÉROE

Un héroe no es el que pega más fuerte. Es el que se sacrifica para salvar a los demás.

El Gigante elige ser Superman en lugar de un arma.

¿Cómo te sentiste al ver el final?

11. COMER HIERRO

El Gigante come metal, pero nosotros no. Para estar fuertes como el hierro, necesitamos comer alimentos ricos en hierro.

BUSCA EL HIERRO

Marca los alimentos que nos dan fuerza (Hierro):

- Espinacas (Como Popeye)
- Lentejas
- Caramelos
- Carne roja

¡COME BIEN PARA CRECER FUERTE!

12. ¿QUÉ HAS APRENDIDO?

1. ¿Qué come el Gigante?

2. ¿Quién es Hogarth?

3. ¿Qué frase dice el Gigante al final?

- ¡Destruir!
- Superman...
- Tengo hambre.

4. ¿Por qué es importante elegir quién quieres ser?

13. PALABRAS DE ACERO

PACIFISMO:

Estar en contra de la guerra y la violencia. Preferir hablar a pelear.

CHATARRA:

Metal viejo que ya no sirve (coches rotos, neveras viejas). ¡La comida favorita del Gigante!

SATÉLITE:

Un objeto que da vueltas alrededor de la Tierra (como la Luna o el Sputnik).

IDENTIDAD:

Saber quién eres y cómo quieres comportarte.

¡HÉROE OFICIAL!

CERTIFICADO

DE AMIGO DE LOS ROBOTS

Otorgado a:

Por aprender que no importan las apariencias, defender la paz y elegir ser su propio héroe.

Hogarth Hughes

El Gigante de Hierro

"TÚ ERES LO QUE DECIDES SER"