



UNA HISTORIA DE ROALD DAHL

# FANTÁSTICO SR. FOX

---

**CUADERNO DE CAMPO**

PROPIEDAD DE:

---

CURSO:

---

# 1. EL ZORRO CABALLERO

---

El Sr. Fox solía robar gallinas, pero ahora es periodista y vive en un árbol. Es elegante, listo y viste trajes de pana. Pero echa de menos la aventura salvaje.



## SINOPSIS

Cansado de ser pobre, el Sr. Fox vuelve a robar a tres granjeros malvados: Boggis, Bunce y Bean. Ellos deciden cazarlo y destruir su hogar. Fox tendrá que usar su astucia para salvar a su familia y amigos animales.

## FICHA TÉCNICA

<b>DIRECTOR</b>	Wes Anderson
<b>AÑO</b>	2009
<b>TÉCNICA</b>	Stop-Motion (Muñecos)

## 2. LOS VILLANOS

---

Hay tres granjeros muy malos y diferentes. Lee la canción y dibújalos (o imagínalos).

★  
*"Boggis, Bunce y Bean  
Un gordo, un pequeño, un flaco.  
Qué horribles son los tres  
Igual de antipáticos."*

### PERFILES CRIMINALES

<b>BOGGIS</b>	<b>BUNCE</b>	<b>BEAN</b>
Gordo	Bajito	Flaco
Cría Pollos	Patos y Gansos	Pavos y Manzanas
Come Pollo	Come Dónuts	Bebe Sidra

### 3. ANIMALES SALVAJES

---

El Sr. Fox intenta vivir como un humano (trabaja, lleva ropa), pero en el fondo es un animal salvaje. Tiene instintos.



#### DEBATE: NATURALEZA VS. SOCIEDAD

Fox dice: *"Soy un animal salvaje"*.

¿Crees que los animales deberían llevar ropa y vivir en casas o deberían estar libres en el bosque?

-----  
-----

#### TU ANIMAL INTERIOR

Si fueras un animal del bosque (con ropa elegante), ¿cuál serías?

- Un Tejón fuerte.
- Un Zorro listo.
- Un Conejo rápido.
- Un Topo que ve en la oscuridad.

## 4. EL MUNDO SIMÉTRICO

---

Al director Wes Anderson le encanta la **SIMETRÍA**. Significa que el lado izquierdo de la imagen es igual al derecho, como en un espejo.

DIBUJA AQUÍ ALGO SIMÉTRICO  
(EJ: LA CARA DE UN ZORRO)

### **BUSCA LA SIMETRÍA**

Cuando veas la peli, fíjate: Los personajes casi siempre están en el centro exacto de la pantalla. ¿Por qué crees que lo hace? (Para que parezca un cuento ordenado).

## 5. SER DIFERENTE

---

Ash, el hijo del Sr. Fox, es pequeño, gruñón y lleva una capa. Se siente mal porque no es tan genial como su primo Kristofferson, que es perfecto en todo (kárate, saltos...).



### CELOS ENTRE HERMANOS

Ash intenta impresionar a su padre, pero siempre le sale mal. ¿Alguna vez has sentido celos de un hermano o amigo que hacía algo mejor que tú?

-----  
-----

**La Lección:** Al final, Ash es el héroe porque es pequeño y puede colarse por sitios donde los demás no caben. **Ser diferente es tu superpoder.**

## 6. LA VIDA BAJO TIERRA

---

Cuando los granjeros destruyen el árbol, los animales tienen que cavar y vivir bajo tierra. Crean una ciudad subterránea.

DISEÑA TU MADRIGUERA  
(HABITACIÓN, COCINA, ALMACÉN...)

**Inventario de Supervivencia:** Si tuvieras que vivir bajo tierra 1 mes, ¿qué 3 cosas te llevarías de tu habitación?

1.

2.

3.

## 7. EL GRAN ROBO

El Sr. Fox planea robar a los tres granjeros a la vez. Necesita un plan perfecto.

PASO	ACCIÓN
1	Cavar un túnel hasta la granja de Boggis.
2	Distraer a los perros con arándanos (les dan sueño).
3	Robar los pollos en silencio.
4	Escapar antes de que salga el sol.



### TU PLAN MAESTRO

Imagina que quieres coger una galleta de la cocina sin que te vean tus padres. Escribe los pasos:

1.

2.

## 8. EL LOBO MISTERIOSO

---

El Sr. Fox tiene miedo a los lobos. Pero al final de la película, ve uno a lo lejos. No hablan (porque los lobos son salvajes de verdad), solo se levantan el puño.



### SIGNIFICADO

El Lobo representa la **Naturaleza Salvaje** pura. El Sr. Fox le tiene respeto porque el Lobo es libre de verdad, no lleva ropa ni vive en casas.

**¿Qué le dirías tú al Lobo si pudieras hablar su idioma?**

---

## 9. ¿CÓMO SE HIZO?

---

Esta película no está hecha con ordenador (como Pixar). Está hecha con muñecos reales y fotos. Se llama **Stop Motion**.

### ★ DATO CURIOSO

Para hacer 1 segundo de película, tienen que mover el muñeco y hacer una foto **24 veces**. ¡Tardaron 2 años en rodarla!

### EXPERIMENTO: FLIPBOOK

Dibuja en la esquina de tu cuaderno un monigote. En la siguiente hoja, dibújalo un poco diferente. Si pasas las hojas rápido... ¡se mueve!

Eso es el cine: muchas fotos pasando rápido.

## 10. LA MARCA PERSONAL

---

El Sr. Fox tiene un gesto especial: chasquea los dedos y silba. Es su "firma".

★  
\*Click-Click\* (Silbido)

"¡Fantástico!"

### INVENTA TU SALUDO SECRETO

Describe o dibuja un saludo especial para hacer con tus amigos:

.....

.....

**Palabra Clave:** En la peli usan la palabra "Cuss" para sustituir palabrotas. Inventa una palabra graciosa que signifique "Genial":

.....

## 11. EL DISCURSO DEL LÍDER

---

Al final, el Sr. Fox da un discurso y brinda con zumo de manzana. Celebra que están vivos y juntos, aunque vivan en una alcantarilla (bueno, en un supermercado).



### TU BRINDIS

Imagina que es el último día de colegio. Escribe unas palabras para tus compañeros:

*"Amigos, ha sido un año..."*

-----

-----

-----

-----

## 12. TEST FANTÁSTICO

---

1. ¿Qué trabajo hace el Sr. Fox al principio?

- Granjero.
- Periodista (escritor).
- Astronauta.

2. ¿Por qué Ash (el hijo) lleva una capa?

---

3. ¿Qué pierden los animales al final?

- La cola del Sr. Fox (bueno, eso también).
- Sus casas en el bosque (el árbol).
- El hambre.

4. ¿Qué hemos aprendido sobre ser diferente?

---

## 13. DICCIONARIO ZORRUNO

---

**ASTUCIA:**

Habilidad para engañar o evitar un engaño. Ser listo para resolver problemas difíciles.

---

**STOP-MOTION:**

Técnica de animación foto a foto con muñecos. Parece que se mueven a saltitos.

---

**SIDRA:**

Bebida hecha de manzana que bebe el granjero Bean (¡y las ratas!).

---

**MIGRACIÓN:**

Viaje que hacen los animales para cambiar de lugar cuando cambia el tiempo.



# DIPLOMA

## MIEMBRO DEL CLUB FANTÁSTICO

Se concede a:

---

Por demostrar una astucia salvaje, un gran corazón y saber cavar túneles  
(metafóricamente).

**¡ERES FANTÁSTICO!**

-----  
Firma del Sr. Fox

-----  
Firma del Alumno