

**PRINCIPALES ASPECTOS DE LA PELÍCULA:**

- El cuidado y buen uso de los elementos que están en la Naturaleza.
- El interés por conocer y respetar el mundo que nos rodea.
- La superación de las dificultades gracias al esfuerzo propio y la ayuda de los demás.
- La valentía y la auto-confianza para afrontar los retos difíciles.
- La precaución y la cautela ante las situaciones que encierran riesgos y peligros.
- La importancia de colocarse en la piel de los demás para comprender su forma de sentir y de pensar.
- El grupo de amigos que nos apoyan y que nos permiten conocer otras maneras de ver y hacer las cosas.
- La confianza en los amigos a la hora de trabajar juntos y compartir experiencias.
- La comprensión y el perdón para convivir en armonía.
- La imaginación para buscar nuevas soluciones a los problemas de cada día.
- La integración de todos sin que importen su procedencia ni sus características externas.

**F**élix es un lince ibérico que está convencido de que su mala suerte es la causa de que su especie esté en peligro de extinción. Ha estado varias veces en centros de recuperación de animales silvestres para curarse de sus accidentes y acaba en el de El Acebuche, en Doñana, donde están guardando muchos animales porque se están produciendo unas extrañas desapariciones. Un terrible cazador roba las jaulas de los animales allí recogidos por encargo de un millonario excéntrico, pero Félix logra escapar junto con un camaleón siempre desconfiado, una cabra algo loca y un halcón con un ala dañada. Tras múltiples aventuras Félix consigue llegar con la ayuda de sus amigos al barco donde están encerrados sus compañeros, y allí pondrán fin al misterio de las desapariciones...

**Félix y Lincesa**

Los lince ibéricos son animales silvestres, es decir, no domesticados, que corren el peligro de extinguirse. Quedan muy pocos ejemplares y en la película vemos que además suelen ir solos y a su aire, aumentando así el riesgo de que acaben heridos. El protagonista ya ha sufrido muchos percances y siempre lo recogen en un Centro que se dedica a curar a los animales heridos. Allí conoce a la Lincesa, que le dice que debe cuidarse. Los dos simpatizan mucho entre sí y cuando los cazadores tratan de llevárselos comenzará para Félix la gran aventura de su vida, la de liberar a su amiga y a los restantes animales que han sido robados. Félix cree que las cosas le salen mal por su mala suerte, pero gracias a que acepta la ayuda de otros compañeros animales se da cuenta de que si quiere que las cosas empiecen a cambiar para él tiene que confiar en los demás y luchar con inteligencia y tesón para conseguir sus objetivos. La Lincesa tiene muy claro que los animales de su especie necesitan la ayuda y el cuidado de los seres humanos, y por eso le dice a Noé que su idea de encerrarlos en una isla les privaría de lo más preciado que tienen para vivir según su naturaleza, que es la vida en libertad.

**Noé**

Desde pequeño descubrió que tenía el don de poder hablar con todos los animales, pero le tomaron por loco y lo encerraron. Cuando salió se hizo rico gracias a las informaciones que le daban los animales, y por eso quiere devolverles el favor llevándose en su barco una pareja de cada especie a una isla resguardada de la presencia de las personas. Lo que hace es muy parecido a lo que hizo Noé con su arca en la Biblia, sólo que allí era porque venía el diluvio universal que lo arrasaría todo y en este caso es porque este Noé tiene miedo de que los seres humanos les maltraten o no los cuiden y acaben con ellos para siempre. Su intención parece buena, pero en realidad los animales no necesitan estar aislados sino vivir en su ambiente y cerca de personas que sepan cuidarlos cuando lo necesiten.

**Los compañeros de Félix**

**Gus** es un camaleón cascarrabias que ve enemigos y conspiraciones por todos los lados. Además tiene algo estropeado el mecanismo natural que le permitiría mimetizarse con aquello a lo que toca, y la causa parece ser su tendencia a tener esas manías de persecución. No obstante se une a Félix y a los demás para rescatar a los animales que han sido robados y trabaja con ellos como un buen compañero.

**Astarté** es un halcón hembra que tiene lastimada un ala, y aunque todavía no está curado del todo se enfrenta en dos ocasiones al halcón que le mandan los cazadores y le vence, pero procura que no se mate al caer derrotado porque es uno de su especie y quiere preservar su vida, que es el bien más precioso. Le reprocha a Félix el haberles metido en el lio del rescate, pero luego le pide disculpas porque ha descubierto que tan importante como volar es tener amigos en los que confiar.

La cabra **Bee** es el único animal del grupo que vive despreocupada del todo, pero eso no le impide apuntarse a la aventura con sus compañeros del Centro de recogida. Es muy hábil saltando de Peña en Peña y eso le servirá para despistar a los cazadores que los persiguen mediante parapentes con motor.

**Rupert** es un topo bastante cegato que acaba de ser padre de cuatro topitos. Quiere trabajar todo lo que sea necesario para cuidarlos, pero es amenazado por Noé y traiciona a sus compañeros. Luego les pide perdón y se alía con ellos para luchar contra el malvado Newman.



**CUANDO UN BOSQUE SE QUEMA, ALGO TUYO SE QUEMA**

Los bosques son elementos muy importantes de la Naturaleza. Sirven para fijar el suelo, las hojas verdes de los árboles limpian el aire, los troncos proporcionan madera y en ellos hay además muchas otras plantas y animales que tienen allí su modo natural de vida. Su mayor enemigo es la tala excesiva de árboles y el fuego. El fuego se puede producir accidentalmente por un rayo o porque las personas lo inicien por descuido o a propósito. Apagar el fuego de los bosques es una operación muy arriesgada que a veces cuesta la vida de los bomberos, de los guardas o de los vecinos. Un bosque quemado es una gran desgracia para todos, porque aunque no vivamos cerca, todos los bosques de la Tierra nos

están ayudando a que el clima sea el adecuado, la atmósfera se purifique y las especies animales que allí viven sigan existiendo. Por eso cuando un bosque se quema, siempre se está quemando algo que es de cada uno de nosotros.

Lo que vais a hacer a continuación es escribir formas que se os ocurran de evitar que el fuego se produzca. Por ejemplo, si alguien hace una hoguera al lado de un bosque para preparar una paella o freír unas chuletillas, una chispa puede caer en el suelo, quemar la hierba y propagar el fuego al resto del bosque. Podéis decir y escribir todas las maneras que se os ocurran de impedir el nacimiento y la propagación del fuego:

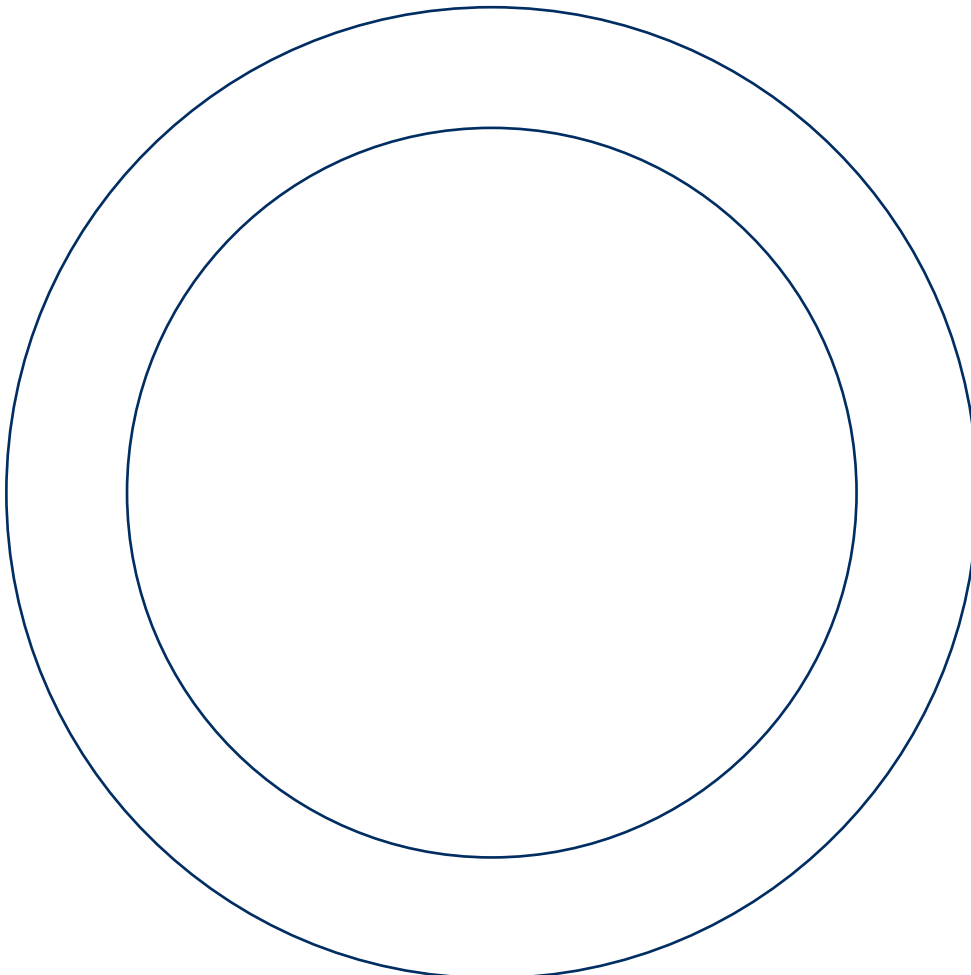
**FORMAS DE PREVENIR EL FUEGO DE UN BOSQUE**

- “Prohibir que se enciendan cerca de un bosque fuegos para cocinar”.
- 
- 
- 
- 

**LO QUE LOS ANIMALES NECESITAN**

Ahora vais a poneros en el lugar del animalito que os ha asignado el profesor. Para ello empezareis dibujando a ese animalito en el círculo del centro de la ficha. Este animal tiene unas características peculiares. Si quisiéramos

que viviese de acuerdo con su naturaleza tendría que tener lo que necesita, así que vais a pensar en todas las cosas que necesita y cuáles son las condiciones en las que tiene que vivir:



- Alimentos que consume y cómo los consigue.
- Lugar donde vive.
- Condiciones del terreno en el que vive.
- Tipo de clima en el que se encuentra bien.
- Animales de otras especies con los que comparte territorio.

- Qué le asusta.
- Cómo se protege.

Todas estas condiciones las tenéis que escribir o pintar a su alrededor, en el círculo grande.

### LO QUE SOMOS CAPACES DE INVENTAR

El problema que os están planteando es muy parecido al de la película. Ahora estáis en la isla de Noé y la mejor forma de salir de aquí es navegando. En esta isla hay un centro de recogida de muebles y objetos viejos en el que podéis encontrar de todo. Se trata de construir un pequeño barco, en el que quepáis los cuatro, utilizando todas las piezas que se os ocurran a partir de materiales reciclados. En el almacén puede haber muchísimas cosas. Elegir las que se os ocurran. En la pizarra tenéis una lista pero puede haber muchas más.

Pensad bien cómo vais a hacerlo y preparad un buen diseño. Pedidle al profesor una hoja de tamaño DIN – A3 para dibujar y pintar vuestro artílicio con un tamaño que luego se vea bien al enseñárselo a los demás compañeros.

Una vez terminado el diseño, anotad en un recuadro la lista de materiales reciclados que pensáis emplear.

Ejemplo:

<div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"><b>Nombre de la nave:</b></div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 10px; min-height: 400px;"> <p><b>Diseño:</b></p> <p style="text-align: center; margin-top: 100px;">(dibujo de la nave)</p> </div>	<div style="border: 1px solid blue; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p><b>Inventores:</b></p> <hr/><hr/><hr/><hr/><hr/><hr/> </div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 10px;"> <p><b>Materiales y piezas:</b></p> <hr/><hr/><hr/><hr/><hr/><hr/> </div>
--	---

ÉSTOS SON MIS AMIGOS

Ya sabéis cuál es el personaje que el profesor os ha asignado, así que todo lo que penséis y decidáis lo haréis como si fuerais ese personaje, metiéndoos en su papel. Lo primero que tenéis que hacer es poner el nombre de vuestro personaje en el marco donde dice “Yo soy”.

A continuación vais a pensar en cada uno de los demás personajes y amigos del grupo: se trata de ver todo lo que

os parece bueno, lo que os gusta, lo que hacen bien, su forma de hablar a los demás, etc., y lo escribís en el recuadro correspondiente a cada amigo. También podéis dibujar lo que os gusta de cada amigo (por ejemplo, si os gusta su alegría, podéis pintarle sonriendo). Solamente no hay que poner nada ni dibujar nada en el recuadro que corresponde a vuestro propio personaje:

YO SOY

**Pienso que Félix es un buen amigo porque:**

- 
- 
- 

**Pienso que Beea es una buena amiga porque:**

- 
- 
- 

**Pienso que Gus es un buen amigo porque:**

- 
- 
- 

**Pienso que Astarté es una buena amiga porque:**

- 
- 
- 

**Pienso que Rupert es un buen amigo porque:**

- 
- 
- 

**Nombre:** ..... **Apellidos:** .....

**Curso:** ..... **Centro:** .....

**Población:** .....