

Bill y Janet

y otras crónicas marcianas

Un «Romeo y Julieta» moderno,
divertido y lleno de valores



PRESENTADO POR RITA & LUCA FILMS

Dossier

de actividades

ESTE DOSIER PERTENECE A:

.....

.....

Una producción de MAGIC LIGHT PICTURES
Basado en el libro THE SMEDS AND THE SMOOS
escrito por JULIA DONALDSON e ilustrado por AXEL SCHEFFLER

Adaptado por JULIA SMUTS LOUW Producción SIMON QUINN Productor ejecutivo MICHAEL ROSE
Dirección de casting KAREN LINDSAY-STEWART CDG Diseño de sonido ADRIAN RHODES
Edición ROBIN SALES Banda sonora RENÉ AUBRY Animación BLUE ZOO ANIMATION STUDIO
Producido por MARTIN POPE BARNEY GOODLAND Dirección SAMANTHA CUTLER DANIEL SNADDON

Historias de otros planetas!



En un lejano planeta viven dos familias de marcianos: los Smets y los Smoos. Los Smets tienen pies de pato, juegan en el agua y beben leche rosa, mientras que los Smoos duermen en agujeros, les gusta saltar todo el rato y beben té negro. Los Smets y los Smoos no se llevan bien; viven separados y nunca, nunca, nunca juegan juntos. ¡Está prohibido!

Un día, Bill, un Smoo, decide ir a explorar el Bosque Encantado. Allí se encuentra con Janet, que es una Smed, y se ponen a jugar juntos hasta que se enamoran. ¿Cómo reaccionarán sus familias? ¿Qué hará la pareja para defender su amor?

Bill y Janet (*The Smets and the Smoos*, 2022) es la décima adaptación de los cuentos de Julia Donaldson y Axel Scheffler producida por Magic Light Pictures. Después de obras inolvidables como *El Grúfalo*, *Zog*, *La rata pirata*, *El caracol* y *la ballena o Supergusano*, la escritora británica nos propone un viaje extraterrestre repleto de rimas y palabras inventadas para mostrar que siempre es mejor abrazar la diferencia. Porque en el fondo... ¡todos somos iguales!

● La historia de amor de la parejita alienígena inicia un programa en el que se suman otros personajes ¡fuera de este mundo!

● Una alienígena que vive sola en su asteriote hasta que se ve obligada a visitar el planeta de donde procede el ingrediente secreto de su sopa mágica. Una familia de muñecos de nieve que tendrá que buscar una alternativa a la típica nariz de zanahoria. Un monstruo que está a punto de perder su casa a causa de un volcán en erupción. Dos conejitos, Topitos y Manchitas, que encontrarán algo más que estrellas en el cielo. Y un astronauta que no tendrá más remedio que habituarse a las costumbres del planeta al que acaba de llegar.

¡Una aventura intergaláctica sobre marcianos y naves espaciales que nos enseñará a trabajar la tolerancia y la aceptación de la diversidad!



Lo que nos hace iguales

Generación tras generación, los Smeds y los Smoos no han tenido ninguna relación: no se hablan, nunca juegan juntos y no soportan las costumbres del otro. Pero ¿qué pasa cuando una joven Smed y un joven Smoo se enamoran y se van del planeta?

Resuelve este test espacial para deshacer tantos años de diferencias banales y descubrir ¡lo que nos hace iguales!



1 ¿Por qué no pueden jugar los Smeds con los Smoos?

- a. Porque son diferentes
- b. Porque lo tienen prohibido
- c. Porque hablan idiomas diferentes
- d. A y B son ciertas

2 ¿Por qué acuerdan fugarse Bill y Janet?

- a. Porque no los dejan casarse
- b. Porque están hartos de su planeta
- c. Porque tienen sed de aventuras
- d. Porque quieren escarmentar a sus familias



3 ¿Qué nave cogen Bill y Janet para irse?

- a. El cohete azulado de los Smoos
- b. El cohete rojo de los Smeds
- c. Ninguno, lo vuelven a pensar y al final deciden quedarse
- d. Piden una nave-taxi



4 ¿De qué se dan cuenta los Smeds y los Smoos tras convivir una temporada en el cohete de los Smoos?

- a. De que pueden entenderse
- b. De que no son tan diferentes
- c. De que las costumbres del otro son agradables
- d. Todas son ciertas

5 ¿Cuánto tiempo viajan los Smeds y los Smoos en busca de la pareja desaparecida?

- a. Un día
- b. Una semana
- c. Un mes
- d. Un año



6 ¿Dónde estaban Bill y Janet todo este tiempo?

- a. En su planeta
- b. Escondidos en el planeta Vamjam
- c. Escondidos en la nave de los Smoos
- d. En el planeta Klabú, donde van con zancas



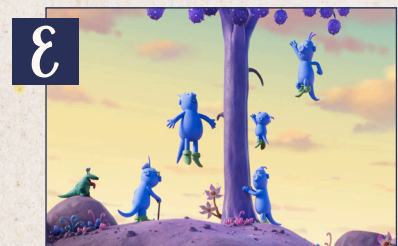
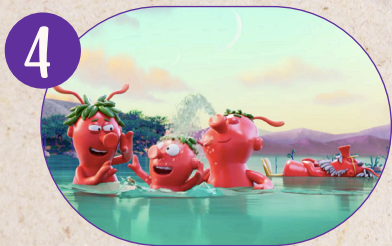
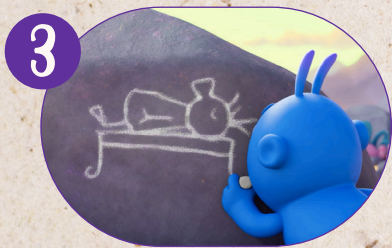
7 ¿De qué color es el bebé de Bill y Janet?

- a. Amarillo
- b. Verde
- c. Morado
- d. Naranja

Costumbres diversas

Los Smeds y los Smoos tienen costumbres diferentes, pero no se dan cuenta de que, en el fondo, responden a necesidades idénticas: **andar y desplazarse, dormir, beber, jugar o hacer música!**

Relaciona las costumbres de los Smeds y los Smoos y di a cuál de las necesidades citadas hacen referencia.



Soluciones: 1b, 2c, 3f, 4e, 5d, 6a

¿Sabías que...?

Las costumbres o la cultura son tradiciones que caracterizan a un pueblo o una época concreta de la historia. Las costumbres son muy diversas en todo el mundo. A veces, un mismo símbolo o gesto puede tener significados radicalmente diferentes entre culturas. ¿Por qué crees que el abuelo Smed ofende tanto a los Vam cuando les enseña el pulgar? ¿Qué significado tiene este símbolo para nosotros?

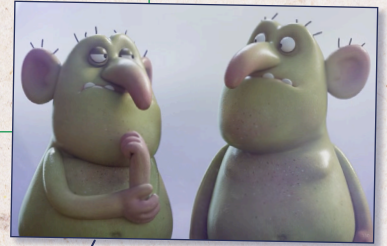


Pareja a la fuga

Ante la actitud de sus familias, Bill y Janet deciden huir de su planeta para poder casarse y vivir juntos.
¿Por cuántos planetas pasan los Smoos y los Smeds antes de encontrarlos?
¿Cuál de ellos elegirías tú para vivir? ¿Por qué?



¡Ayuda al abuelo Smed y a la abuela Smoo a elegir el camino correcto para llegar hasta Bill y Janet!



Solución: 5

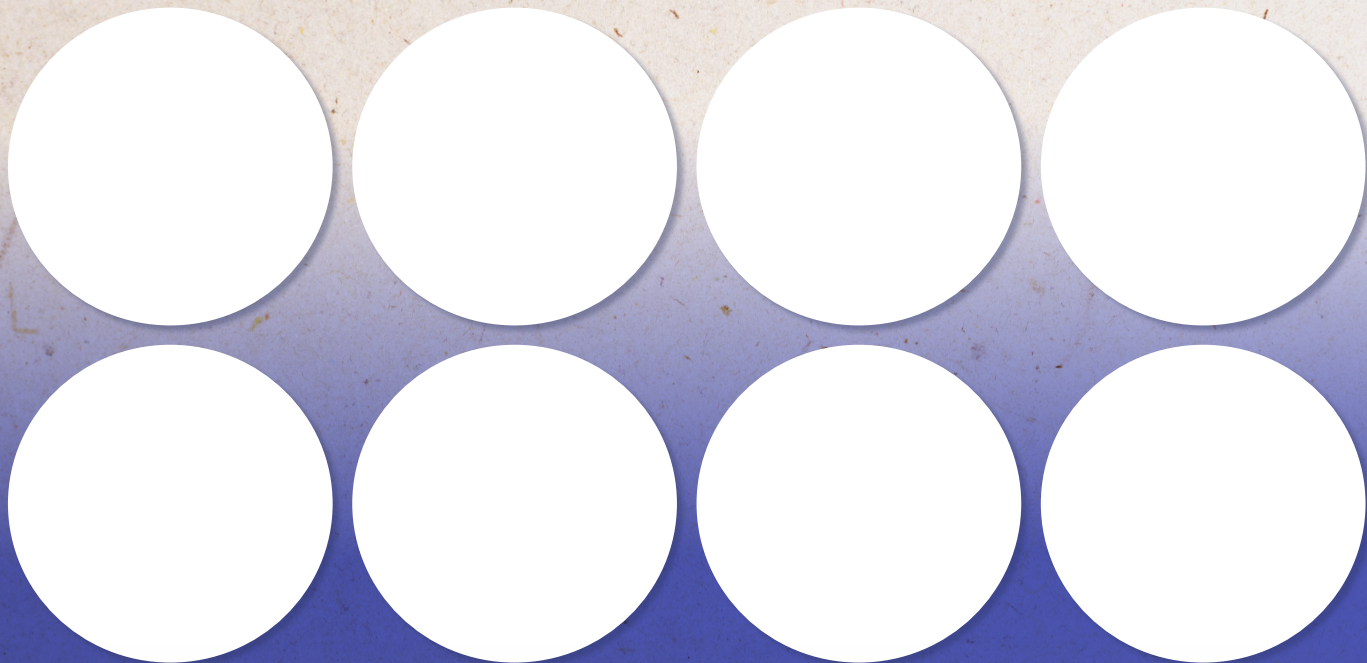
¿Sabías que...?

La palabra «marciano» hace referencia al ser que habita en el planeta Marte. Marte, también llamado planeta rojo, es el cuarto planeta del sistema solar más próximo al sol y el más estudiado por los humanos, aparte de la Tierra. Como no está demostrado que en Marte haya vida, el término marciano también se utiliza como sinónimo de alienígena o extraterrestre, es decir, cualquier ser vivo originario de otro planeta.

La magia de mezclar

Ha quedado claro que los Smeds y los Smoos tienen un aspecto diferente, casi opuesto, así como costumbres diferenciadas. Pero también hemos visto que ambas especies tienen los mismos deseos y necesidades, y, al fin y al cabo, forman parte del mismo planeta. Entonces, ¿por qué no tendrían que mezclarse?

Observa la imagen de la abuela Smoo tomando el té con Bill y colorea cada uno de los siguientes círculos con los colores que veas. Después, menciona en voz alta el nombre de los colores que hayas usado.



¿Sabías que...?

¡En el mundo hay tantas personas como colores! Esto es a lo que llamamos «diversidad». Esta palabra hace referencia a la gran variedad de seres humanos que habitan en la Tierra, cada cual con su cultura, aspecto, personalidad, lengua, raza o género. El término «diversidad» también sirve para referirse a la abundancia y diferenciación de los seres vivos del planeta: la biodiversidad. Al igual que los colores, todo es más interesante y bonito ¡si lo mezclamos!

¡Crea a tu marciano!

¡En la película vemos un buen puñado de extraterrestres! No solo los Smeds y los Smoos lo son, también los del planeta Vamjam, el planeta Esclup o el planeta Klabú. ¡Todos con sus particularidades, costumbres, colores y formas!

¡Ahora te toca a ti! Deja volar tu imaginación y ¡dibuja un ser de un planeta muy y muy lejano! Después píntalo de los colores que quieras e invéntate el nombre de su planeta de origen.

Piensa en el diseño de tu personaje de pies a cabeza:

¿tiene pelo? ¿cuernos? ¿antenas? ¿más de un ojo? ¿o solo uno? ¿nariz? ¿dientes? ¿trompa? ¿zarpas? ¿patas? ¿tentáculos? ¿cola?...

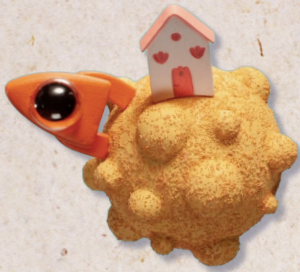
¡Atrévete con las combinaciones más extrañas que se te ocurran!



¿Sabías que...?

¡Dibujar un ser de otro planeta no es nada fácil! El mismo Axel Scheffler, ilustrador del cuento original de *Bill y Janet*, tuvo que hacer varios esbozos hasta llegar al diseño definitivo de los Smeds y los Smoos. ¡Incluso llegó a confundir los colores de Bill y Janet en una ocasión! Durante la película aparece un retrato de Bill con su abuela Smoo dibujado por Scheffler como pequeño homenaje al trabajo del ilustrador. ¡Scheffler da forma y color a la inagotable imaginación de Júlía Donaldson desde *El Grúfalo*, de 1999!





El restaurante de Franzy

Sola en su asteroide, Franzy lleva una vida feliz hasta que se queda sin la deliciosa sopa mágica, ¡con un ingrediente secreto que sirve para algo más que para dar buen sabor a los platos!

Mediante una sencilla suma, Franzy descubre que su sopa puede transformar a unos seres grises y hambrientos en personajes alados de color rosa. **¿Qué idea se le ocurre a continuación? ¿Por qué Franzy no volverá a cocinar sola nunca más?**

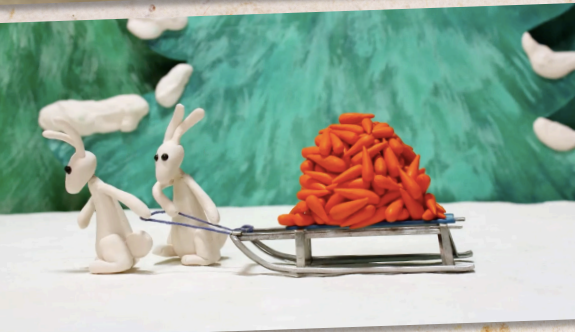
¡Encuentra el ingrediente secreto de Franzy entre los objetos de esta sopa! 



¿Sabrías que...?

Mientras cena, Franzy juega a ser la chef de un restaurante, ¡pero también hace el papel de la clientela! Para poder llevar a cabo su juego, llega a servir hasta cinco sopas e interpretar cinco personajes diferentes. Para hacerlo más divertido, Franzy se cambia de ropa cada vez. Cuando no tenemos compañía, la imaginación nos permite crear situaciones en las que podemos sentirnos acompañados y dinamizar nuestros juegos. **¿Alguna vez te has disfrazado para jugar o has interpretado varios personajes mientras jugabas?**



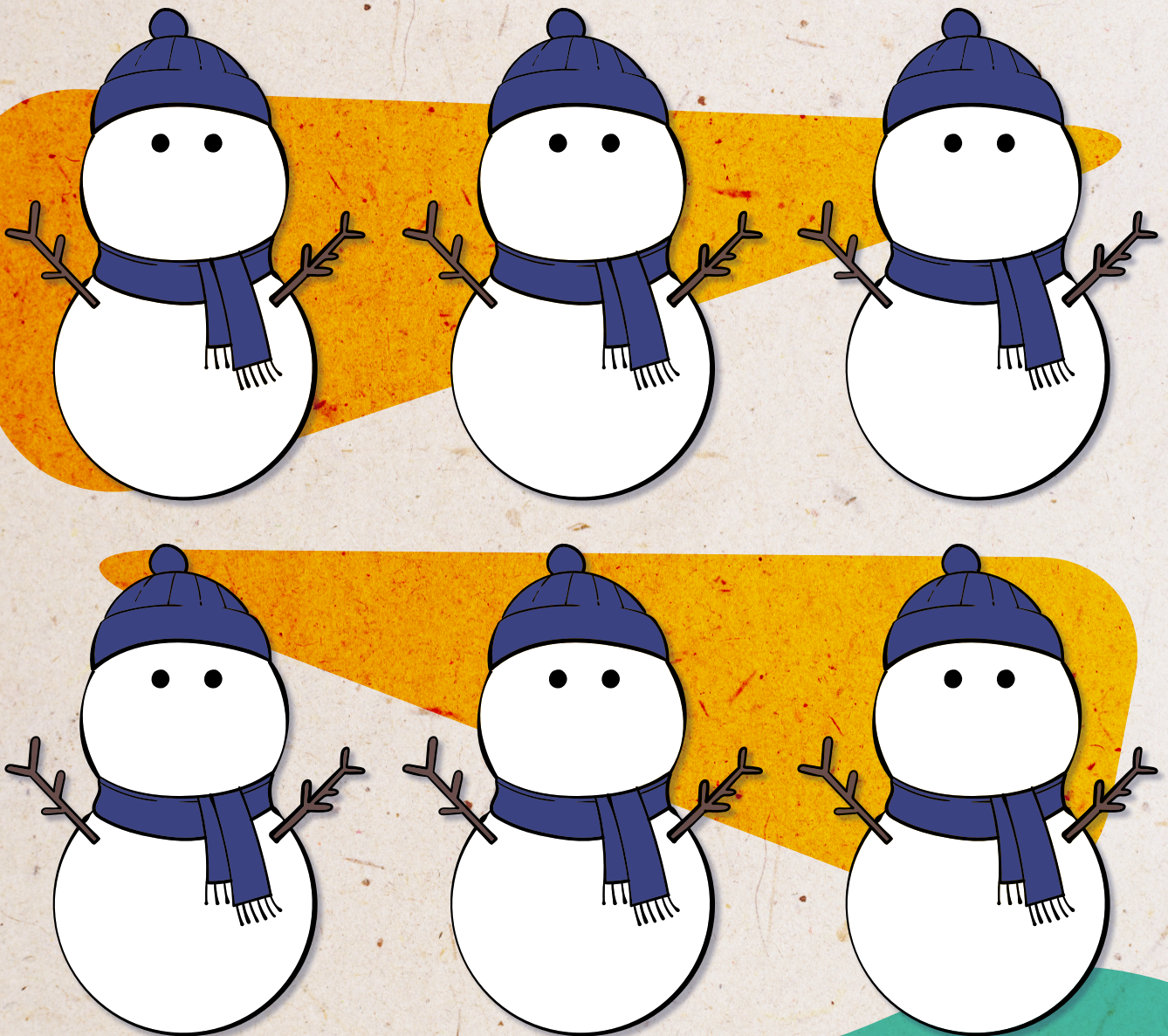


La diversión de cambiar

¿Por qué una zanahoria? Hay tradiciones tan antiguas que desconocemos la procedencia o el motivo, como la que dice que los muñecos de nieve tienen que llevar una nariz de zanahoria. Se nos hace raro ver un muñeco de nieve con una nariz diferente porque ya nos hemos acostumbrado, pero ¡cambiar de costumbres también puede ser divertido!

¿Qué más podría funcionar como nariz?

Piensa en seis objetos diferentes y dibújalos en cada muñeco.
¡Puedes inspirarte en lo que tengas a tu alrededor!



¿Sabías que...?

Aunque quedarse sin nariz podría parecer una tragedia, en realidad no supone ningún problema si eres un muñeco de nieve. El sentido del humor es una habilidad que tenemos las personas y que nos permite reír de situaciones que parecen preocupantes pero que en el fondo no lo son. El sentido del humor también nos ayuda a ver el lado positivo y encontrar soluciones divertidas, creativas y originales. ¿Has vivido alguna vez una situación desagradable que se ha acabado convirtiendo en un momento gracioso?

En el último momento

Ray es un pequeño monstruo que vive al borde de un volcán a punto de estallar. Un día, cansado de tantos terremotos, decide marcharse. Cargado con todas sus pertenencias se verá inmerso en una gran aventura en busca de un nuevo hogar.

1

¿Cómo describirías a Ray? Aunque el personaje no habla en ningún momento, con sus acciones y decisiones podemos deducir muchos aspectos de su personalidad.
¡Haz una cruz en aquellas etiquetas que creas que encajan mejor con él!

apañado

precabido

torpe

astuto

dormilón

débil

afortunado

aventurero

perezoso

fuerte

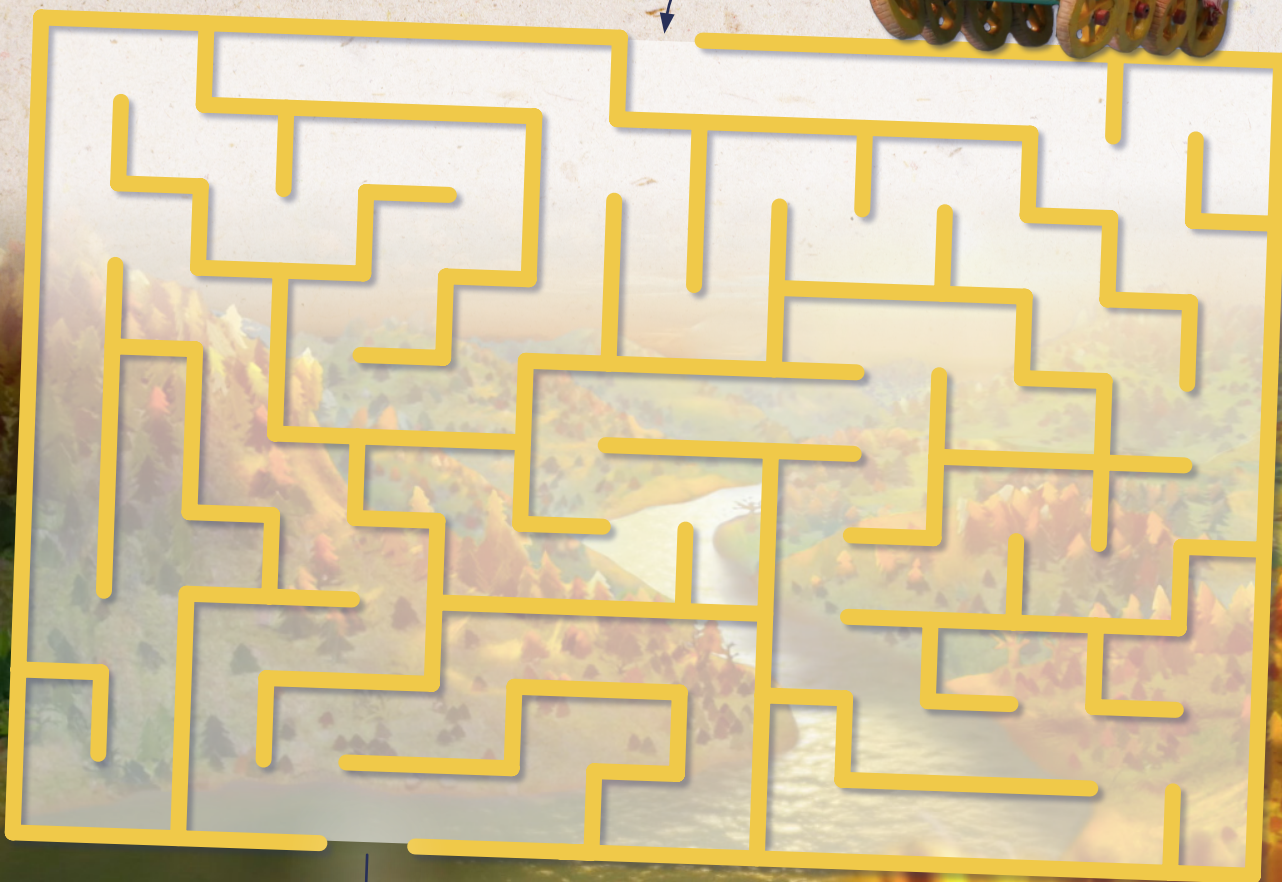
espabilado

ágil

2

Ayuda a Ray en su peligrosa travesía hasta el río.

¿Crees que ha hecho bien dejando su casa? ¿Por qué?





El cielo estrellado

¡Cuántas cosas se pueden ver en el cielo estrellado! Topitos y Manchitas observan las estrellas boquiabiertos hasta que se acaban dando un buen cabezazo. **¿Qué pasa a continuación?**
¿Es todo fruto de la contusión o aquello pasa sin razón?



¡Lo sueñan!

¡Pasa de verdad!

1

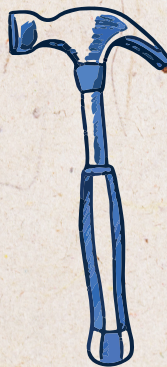
Cuando llega la noche, Topitos y Manchitas miran las estrellas y observan diferentes formas: unas orejas de conejo, una mariposa, una serpiente...
Observa con atención la siguiente imagen. ¿Qué animales ves tú?



Solución 1: una ardilla, un pájaro, un pez y una lagartija

2

¿Cuál de estas herramientas pide el alienígena a Topitos y Manchitas para arreglar su nave?
¡Rodea la opción correcta!



¿Sabías que...?
Topitos y Manchitas aprovechan para ver el cielo y se divierten descubriendo constelaciones, que son grupos de estrellas que toman una forma imaginaria, a menudo de animales o de personajes mitológicos.

Solución 2: el martillo

Hola, mundo

En este cortometraje, un astronauta llega a un planeta desconocido. Todo le es ajeno, extraño, hasta que poco a poco empieza a conocer mejor a sus habitantes y sus costumbres. ¿Por qué nada es lo que parece en esta historia? ¿Quién es el astronauta en realidad? ¿Y los alienígenas que lo capturan?

Recorta los siguientes fotogramas y engánchalos en los espacios en blanco, según lo que representa en realidad cada momento.

1.

Gestación dentro del
vientre de la madre

2.

Momento del nacimiento

3.

Primer contacto
con los padres

4.

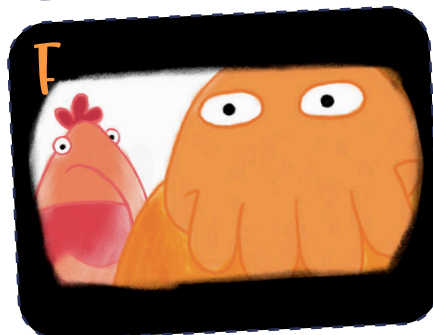
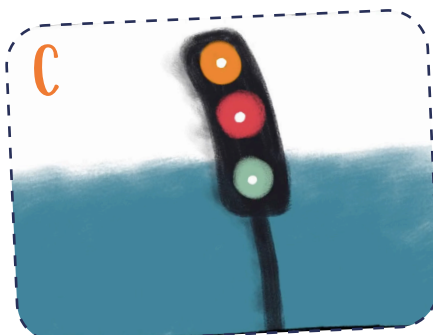
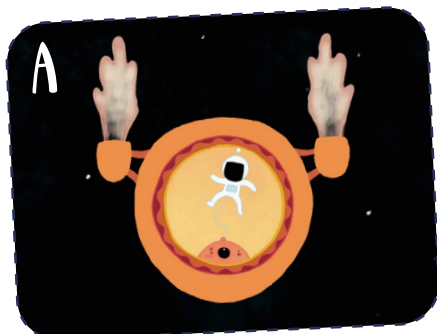
Primer trayecto
en coche

5.

Primer baño

6.

Primer contacto con
el perro de la familia



Soluciones: 1a, 2e, 3f 4c, 5d, 6b

¿Sabías que...?

Hola, desconocido es una metáfora de un momento muy concreto de nuestra existencia: el nacimiento. Una metáfora es un recurso estilístico que nos ayuda a comprender mejor una idea. En este caso, la metáfora es tanto conceptual como visual y nos muestra un paralelismo sorprendente entre la llegada de un astronauta a un planeta desconocido y el primer contacto de un recién nacido con sus padres y el mundo.



Un amor muy posible

Los amores imposibles son aquellos que no pueden vivirse con libertad porque alguien o algo lo impide. ¿Era posible o imposible el amor de Bill y Janet al principio de la película? ¿Qué tenía que pasar para que la pareja tuviera un final feliz?

¡Colorea con tus lápices favoritos la imagen de la bonita familia que han formado Bill y Janet! ¿Qué nombre le pondrías al pequeño?



¿Sabías que...?

La historia de amor de Bill y Janet está inspirada en la obra *Romeo y Julieta* (1597), de William Shakespeare. Romeo y Julieta eran dos jóvenes enamorados que querían casarse y vivir juntos pero que sus respectivas familias, las cuales eran rivales entre ellas, se oponían en rotundo. Finalmente la pareja murió por la pena de tener que estar separados y las familias acabaron reconciliándose por el sentimiento de tristeza y pérdida que compartían. ¿En qué se parecen la historia de *Romeo y Julieta* y la de *Bill y Janet*? ¿Por qué crees que emociones como la pena o la alegría pueden unir a las personas?



www.ritalucafirms.com

