

MINIMINCI

GUÍA DIDÁCTICA

POLLOLIEBRE Y EL SECRETO DE LA MARMOTA

70 SEMINCI. SEMANA INTERNACIONAL DE CINE DE VALLADOLID



SINOPSIS

Tras aceptar que lo que le hace diferente es también lo que le convierte en especial, ya nada puede impedir que Polloliebre se dedique a explorar el mundo con sus compañeros de aventuras: Meg, una mofeta experta en artes marciales, y Abe, una tortuga muy sarcástica. Un encuentro inesperado con Gina, su hermana, cambia radicalmente sus planes. ¡Polloliebre no es el único de su especie! Por ello acepta seguir a Gina en busca del único poder que, al parecer, puede salvar a sus congéneres. Un viaje épico lleno de peligros que nos transporta a mundos insólitos y fascinantes cuajados de secretos y dilemas.

DATOS TÉCNICOS

Título Polloliebre y el secreto de la marmota

Dirección Benjamin Mousquet

País Bélgica, Francia, Estados Unidos

Año 2025

Duración 88 minutos

Producción Matthieu Zeller, Matthieu Gondinet

Edad recomendada A partir de 5 años



Benjamin Mousquet

Benjamin Mousquet es un director de animación belga. Comenzó su carrera como animador en películas como *A Turtle's Tale* y *Bigfoot Family*. En 2022 debutó como director con *Hopper, el polloliebre*, que presentó al mundo al peculiar héroe mitad liebre y mitad pollo. Su secuela, *Polloliebre y el secreto de la marmota* (2025), confirma su estilo: aventuras dinámicas, mucho humor y un especial interés por personajes diferentes que buscan su lugar en el mundo.

Su cine combina acción y emoción con mundos visualmente ricos, y lo ha consolidado como una de las voces emergentes de la animación europea.



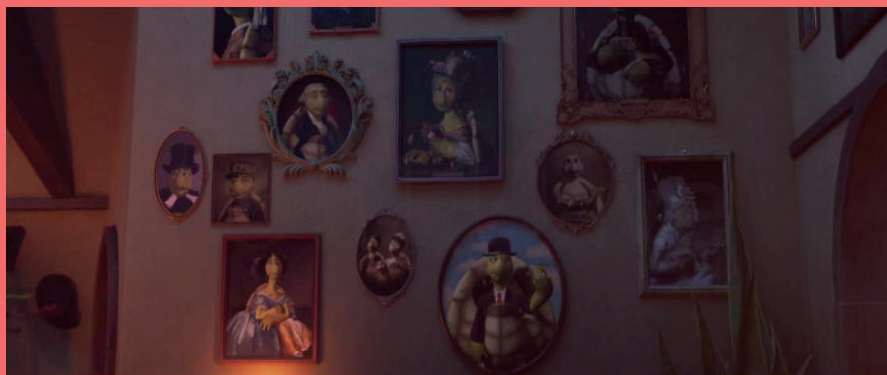
ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- **Identidad y aceptación de las diferencias**
- **El valor de la amistad y del trabajo en equipo**
- **Los lazos familiares y la memoria ancestral**
- **Reflexión sobre la naturaleza y la ecología**
- **El tiempo como metáfora** (las segundas oportunidades y cómo afrontar las pérdidas)
- **La superación de los miedos**
- **La aventura como aprendizaje**

CURIOSIDADES

1. **La marmota y el poder del tiempo.** En la película aparece una marmota legendaria capaz de hacer retroceder el tiempo. Esta idea no surge de la nada: en muchos mitos y tradiciones populares los animales son vistos como seres mágicos que pueden predecir el futuro o influir en la naturaleza. Un ejemplo cercano es el **Día de la Marmota**, que se celebra cada 2 de febrero en Estados Unidos y Canadá: según la tradición, el comportamiento de una marmota al salir de su madriguera anuncia si el invierno será largo o corto. En otras culturas, los animales también aparecen como guardianes del tiempo o del cambio de estaciones, porque están muy vinculados al ritmo de la naturaleza. En la película, la marmota no solo predice, sino que tiene el poder de **cambiar el curso del tiempo**, lo que convierte su búsqueda en una aventura mágica y llena de misterio. No es casual que exista otra película muy famosa con marmotas y relojes: *Atrapado en el tiempo*, donde el protagonista queda atrapado en un mismo día que se repite una y otra vez.
2. **El tiempo**, de hecho, ha sido muchas veces un auténtico **protagonista** en el cine: en *Regreso al futuro* viajar a distintas épocas se convierte en una comedia de enredos; en *El príncipe de Persia*, detener y retroceder el tiempo es un poder fantástico que puede cambiar la historia; y en otras películas el tiempo aparece como reto, como límite o como oportunidad para volver a empezar. Cada una lo utiliza de forma distinta, pero todas muestran lo mismo: que controlar el tiempo es uno de los sueños más poderosos y universales de la imaginación humana.

3. **Un personaje premiado en los cómics.** El héroe **Polloliebre** nació en 2006 en forma de novela gráfica creada por Chris Grine y publicada por la editorial Dark Horse Comics. Este cómic fue nominado al **Premio Eisner** en 2007, en la categoría de “Mejor publicación para jóvenes lectores”. Los Eisner son considerados los premios más importantes del mundo del cómic, igual que los Óscar lo son en el cine. Aunque los Eisner no premian adaptaciones al cine, sí han reconocido a muchas obras que después se convirtieron en películas de éxito. De hecho, Polloliebre siguió este camino: primero cómic, después animación, y ahora una **saga cinematográfica** que amplía su universo.
4. **El humor sarcástico de Abe.** En la película, Abe, la tortuga, acompaña a Polloliebre con comentarios ingeniosos y un punto de ironía. Este tipo de personaje no solo hace reír, también ayuda a rebajar la tensión en los momentos más difíciles. En el cine de animación encontramos muchos ejemplos parecidos: Iago, el loro de *Aladdín*; Mushu, el dragón de *Mulan*; o Burro, en *Shrek*, todos ellos con frases mordaces que equilibran la aventura con humor. En el caso de Abe, su estilo recuerda incluso al humor inglés, famoso por su ironía elegante y su sarcasmo sutil, que busca la risa a través de la inteligencia más que del chiste evidente. Por eso, su voz sarcástica funciona como el contrapunto perfecto a la energía desbordante de Polloliebre.
5. **Guiños al arte en casa de Abe.** En una de las escenas de la película, al entrar en la casa de Abe podemos ver que sus paredes están llenas de retratos... ¡pero no son retratos cualquiera! Los cuadros reproducen obras de arte famosas, como *La joven de la perla* de Vermeer o *Los hombres con bombín* de Magritte, pero sustituyendo a los protagonistas por tortugas. Puedes fijarte y después inventar tu propio cuadro “versión Polloliebre”. Estos guiños son un recurso habitual en el cine de animación: sirven para que los adultos reconozcan referencias culturales y, al mismo tiempo, acercan el mundo del arte a los más pequeños de forma divertida. ¿Recuerdas otras películas donde aparecen cuadros o esculturas reinterpretados en clave de humor?



6. **Los cerdos secuaces.** Tanto en la primera como en la segunda película de Polloliebre aparecen unos cerdos que siempre se mueven juntos, gruñen en lugar de hablar y parecen un poco despistados. Su humor torpe recuerda al de personajes como los Minions o los pingüinos de *Madagascar*: grupos que no necesitan palabras para arrancar la risa, porque funcionan como un equipo desordenado pero inseparable de “mascotas colectivas”. Puedes compararlos con otros grupos cómicos que conozcas y descubrir qué los hace tan divertidos.

ANTES DEL VISIONADO...

Aprendemos sobre cine

1. ¿Sabes lo que son las sagas en el cine?

Polloliebre y el secreto de la marmota es la segunda parte de una historia que comenzó con *Hopper, el polloliebre*. Cuando una película tiene éxito, sus personajes pueden regresar en nuevas aventuras formando lo que se llama una **saga**. Seguro que conoces otras: *Toy Story*, *Frozen* o *Cómo entrenar a tu dragón*. En todas ellas seguimos a los mismos protagonistas, pero en distintos momentos de su vida.

En el cine también hablamos de **sagas familiares**. A veces no solo continúan las historias, sino también las personas que trabajan en ellas: hay directores, actores o técnicos de cine que son hijos o nietos de otros profesionales del mismo mundo. Igual que pasa en algunas familias donde varias generaciones son músicos, deportistas o panaderos, también en el cine encontramos apellidos que se repiten. ¿Conoces alguna familia donde varias personas se dediquen a lo mismo?

Antes de ver la película, piensa: ¿qué cosas suelen repetirse en una saga (personajes, lugares, amistades) y qué suele cambiar (nuevos retos, enemigos, aventuras)? ¿Qué te gustaría descubrir en esta nueva parte de *Polloliebre*? Inventa títulos que pudieran continuar con la saga.

2. Explorando leyendas

En esta película, la gran aventura empieza con una **marmota mágica capaz de hacer retroceder el tiempo**. En muchos cuentos y leyendas, los animales tienen poderes especiales: dragones que vuelan y escupen fuego, cuervos que anuncian el futuro, tortugas que guardan secretos o lobos que se convierten en guías en los bosques. Estas historias muestran cómo los humanos hemos mirado siempre a los animales como símbolos de fuerza, sabiduría o misterio. *Polloliebre* y sus amigos buscan a un animal legendario, ¿cómo sería esa criatura si la inventaras tú?

Actividad 1: Bestiario en clase

Dibuja un animal inventado que tenga un poder especial (controlar el clima, viajar al pasado, dar suerte...). Después, colócalo junto con el de tus compañeros formando un mural o “libro de criaturas mágicas de la clase”.

Variante “híbrido”: igual que *Polloliebre* es mitad liebre y mitad pollo, puedes inventar también algún personaje combinando dos animales diferentes.

Actividad 2: Círculo de leyendas

En grupos pequeños, cada cual inventa un breve mito: “Había una vez un [animal] que podía [poder mágico] y ayudó a [quién/qué]”. Luego lo contamos en voz alta como si fuéramos narradores de un cuento tradicional.

DESPUÉS DEL VISIONADO...

1. Los ingredientes de una aventura

El cine de aventuras es uno de los géneros más antiguos y queridos. ¿Qué hace que una película pueda considerarse de aventuras? Normalmente reúne varios elementos clave:

- **Un héroe o heroína:** alguien que inicia un viaje, a menudo con dudas o miedos, y que debe transformarse durante la historia.
- **Un grupo de aliados:** amigos que acompañan al protagonista y que aportan humor, fuerza, ingenio o apoyo emocional.
- **Un lugar desconocido:** selvas, mares, montañas mágicas, ciudades perdidas... espacios que invitan a explorar lo desconocido.
- **Un objeto o meta valiosa:** un tesoro, un poder mágico, un secreto oculto o la salvación de una comunidad.
- **Un enemigo o fuerza contraria:** villanos, rivales o incluso la propia naturaleza, que ponen a prueba al héroe.
- **Pruebas y retos:** escenas de acción, acertijos, persecuciones o peligros que mantienen la emoción.
- **Un aprendizaje final:** al concluir el viaje, el héroe no solo alcanza la meta, también cambia por dentro: es más valiente, sabio o solidario.

En *Polloliebre y el secreto de la marmota* encontramos todos estos ingredientes: Polloliebre como héroe, Abe y Meg como aliados, la montaña secreta como lugar desconocido, la marmota como meta, Crolloq como enemiga y, sobre todo, el aprendizaje de que las diferencias nos hacen fuertes. Incluso hay escenas que rinden homenaje a grandes clásicos del género: por ejemplo, la persecución de la “rueda de cerdos” recuerda a la famosa roca gigante que persigue a Indiana Jones en *En busca del arca perdida*, ¿la has visto?

Actividad

Haced entre toda la clase una “receta de la aventura”. En la pizarra escribid dentro los ingredientes que habéis identificado en la película (héroe, amigos, enemigo, meta, retos...). Después, añadid otros ingredientes que os gustaría tener en una aventura inventada: un animal fantástico, un lugar increíble, un objeto curioso... Así tendréis vuestra propia receta para una nueva película de aventuras.

DESPUÉS DEL VISIONADO...

2. Un elemento mítico

En muchas películas clásicas de aventuras, el centro de la historia es un **objeto mítico**: el arca en *Indiana Jones*, el libro mágico en *La historia interminable*, el anillo en *El Señor de los Anillos*. Incluso en películas recientes como *Trolls World Tour* aparecen talismanes mágicos, cada uno con el poder de un estilo de música. Estos objetos se convierten en el motor de la acción: hay que encontrarlos, protegerlos o destruirlos, y en esa búsqueda los protagonistas cambian por dentro. vuestra propia receta para una nueva película de aventuras.

Actividad: En busca de un objeto perdido

Adivina qué objeto buscamos en la aventura de esta guía...

Te daré unas pistas:

1. "Soy redondo y elegante, me pongo en la cabeza pero no soy una corona."
2. "Me acompaña un caballero inglés en días de lluvia."
3. "En la casa de Abe, la tortuga, me verás retratado en los cuadros."

¿Lo has adivinado? La respuesta es... ¡el bombín de Abe!

Ahora te toca a ti: inventa un objeto mítico y escribe tres pistas para que tus compañeros puedan adivinarlo. Puede ser un libro mágico, una llave secreta, un collar, un instrumento musical... ¡tú decides! Cuando todos tengáis vuestras pistas, podréis jugar en clase a adivinar los objetos de las aventuras que habéis imaginado.





SEMINCI

Semana Internacional de Cine
Valladolid
International Film Festival

©Semana Internacional de Cine de Valladolid. 2025

Director Seminci José Luis Cienfuegos
Educación Seminci Laura Barciela
Eva Alcaide

Contacto Educación Seminci E-mail: educacion@seminci.com
T. 983 426 074 (de septiembre a octubre)
M. 680 601 635 (de septiembre a octubre)
T. 983 426 460 (centralita)
Horario telefónico: De 09h a 15h

Dossier para difusión exclusiva en centros educativos

EDUCACIÓN SEMINCI es posible gracias a la colaboración de: