GUÍA DIDÁCTICA

71 SEMINCI Semana Internacional de Cine Valladolid International Film Festival

MINIMINCI

PEQUEÑA CASBAH



SINOPSIS

Argelia, junio de 1955. Khadidja llega a Argel desde Cabilia para reunirse con su hermano mayor, Malek. Cuando este es detenido por la policía tras un altercado en el mercado, la niña se queda sola. Por suerte, Lyes, Ahmed y Philippe deciden ayudarla y, desde los tejados de la Casbah, los cuatro emprenden una investigación para encontrar a Malek.

DATOS TÉCNICOS

Título	Pequeña Casbah
Dirección	Antoine Colomb
País	Francia/Bélgica
Año	2026
Duración	84 minutos
Producción	Darjeeling, en coproducción con Panique! y Lunanime
Edad recomendada	A partir de 10 años



Antoine Colomb



Antoine Colomb es un **director y guionista francés** que ha desarrollado su carrera tanto en películas y series de animación como en proyectos de imagen real. Tras trabajar durante varios años en Disney, ha participado en la dirección de conocidas series infantiles como *Les Lapins Crétins*, *Yétili* y *Les Contes de Lupin*.

En *Pequeña Casbah* dirige una historia de animación que acerca al público infantil al Argel de 1955 a través de las aventuras de Khadidja, Lyes, Ahmed y Philippe. El proyecto combina la aventura con un contexto histórico real y cuenta los acontecimientos desde el punto de vista de los niños.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- La **amistad** y la **solidaridad** ante las dificultades.
- La **superación de prejuicios** y diferencias sociales, culturales y religiosas.
- La **convivencia** y el respeto entre personas de distintos orígenes.
- El valor del **trabajo en equipo** y la cooperación.
- La **memoria histórica** y el acercamiento al pasado a través de la ficción.
- La **curiosidad**, investigación y la resolución de enigmas como motor de la aventura.



CURIOSIDADES

1.- Una historia inventada en un momento real.

Los personajes de *Pequeña Casbah* son ficticios, pero la historia se sitúa en **Argel en 1955.** Argel es la capital de Argelia, un país del norte de África, a orillas del mar Mediterráneo. En aquella época, **Argelia estaba bajo dominio francés y había comenzado la lucha por su independencia,** un momento de muchos cambios y tensiones. Los creadores de la película quisieron acercarse a ese momento histórico a través de los ojos de los niños, mostrando cómo **personajes de distintos orígenes pueden conocerse, ayudarse y superar los prejuicios** adultos.

Aunque la aventura es inventada, también aparecen referencias a personas reales de aquella época como **Alphonse Halimi**, el boxeador al que admira Philippe y que pocos años después llegaría a convertirse en **campeón del mundo de peso gallo.** De hecho, sus guantes de boxeo tienen un papel importante en la historia... ¡estate atento cuando veas la película!



2.- Un escenario entre tejados.

Buena parte de la aventura se desarrolla en **los tejados de la Casbah** de Argel, que se convierten casi en un escenario secreto para los protagonistas. Desde allí se encuentran, se esconden, observan la ciudad y comienzan su investigación para encontrar a Malek. En la película, **la propia arquitectura ayuda así a construir la aventura.**



Y hay un personaje que se fija especialmente en todo esto: Ahmed, que siente fascinación por la arquitectura y aparece a menudo dibujando edificios mientras imagina cómo será la ciudad de Argel en el futuro. Cuando veas la película, observa sus dibujos y la manera en que mira la ciudad desde los tejados.

CURIOSIDADES

3.- Diferentes, pero juntos.
Los protagonistas vienen de familias, lugares y comunidades distintas, y también tienen formas diferentes de pensar y de ver el mundo. Sin embargo, la aventura hace que se conozcan, colaboren y descubran que, aunque no sean iguales, **pueden ayudarse y formar un gran equipo.**

4.- Mucho más que una película.
Muchas películas crean materiales para **explicar cómo se han hecho, ampliar su historia o seguir trabajando sus temas después del visionado.** De ello suelen ocuparse los **equipos de distribución, comunicación y educación** y su trabajo consiste en ayudar a que la película llegue al público y pueda entenderse y disfrutarse también fuera de la sala de cine. *Pequeña Casbah* cuenta con **numerosos recursos** (en francés): un **dossier pedagógico**, **actividades** y una **exposición** sobre la creación de la película, además de **seis vídeos educativos** disponibles en Lumni, la plataforma educativa gratuita del audiovisual público francés.

La historia también continúa en tres cómics —*Sur les toits d'Alger, La lettre mystère* y *Le carnet de Malek*— y en el libro documental *Petite Casbah*, *1955-1965: une histoire de l'Algérie vécue par deux enfants*, de **Sylvain Pattieu**, todo publicado por Bayard Jeunesse.

Estos materiales (*haz click en los enlaces) son una oportunidad estupenda para seguir explorando la película.



ANTES DEL VISIONADO...

Aprendemos sobre cine

1. ¿Sabes qué es una ficción histórica?

Hay películas que inventan sus personajes y sus aventuras, pero los sitúan en un lugar y un momento que existieron de verdad. A este tipo de historias podemos llamarlas **ficciones históricas** y con ellas el cine utiliza la imaginación para acercarnos al pasado.

Por ejemplo, en *Atrapa la bandera* (Enrique Gato, 2015) Mike y sus amigos viven una aventura inventada alrededor de un hecho real: la llegada del ser humano a la Luna. En *Ice Age* (Chris Wedge y Carlos Saldanha, 2002), en cambio, seguimos a Manny, Sid y Diego, personajes inventados que viven en plena Prehistoria. En los dos casos, una aventura imaginada nos lleva hasta un momento del pasado.

En *Pequeña Casbah* los protagonistas son inventados, pero la historia ocurre en Argel en 1955 y muchos de los lugares y situaciones están inspirados en cómo era la vida entonces. De esta manera, el cine nos ayuda a **imaginar cómo podía ser el día a día de las personas que vivieron en aquella época**, más allá de aprender solo fechas y acontecimientos.



ANTES DEL VISIONADO...

Actividad: Un objeto, una pista

Para crear una película ambientada en otra época necesitamos algunas pistas que nos indiquen que no estamos en el presente. Los objetos que aparecen en una escena pueden ayudarnos mucho: un teléfono, una radio, la ropa, un coche o los muebles pueden decirnos cuándo sucede una historia, aunque nadie nos lo explique.

En el cine, estos detalles se eligen con cuidado para que el mundo de la película resulte creíble y nos ayude a reconocer la época en la que sucede.

Observa estas dos imágenes. En cada una hay **un objeto que no encaja, ¡encuéntralo!**



TELÉFONO



ORDENADOR

Ahora piensa en **la época en la que vivimos nosotros**. Si alguien dentro de muchos años tuviera que hacer una película ambientada en nuestro tiempo, ¿qué objetos tendría que incluir para que reconociéramos enseguida nuestra época?

Piensa, por ejemplo:

- ¿Cómo nos comunicamos?
- ¿Qué medios de transporte utilizamos?
- ¿Cómo vestimos?
- ¿Qué objetos encontramos en nuestras casas o en el colegio?
- ¿Qué usamos para jugar, escuchar música o ver películas?

De los objetos que se te han ocurrido, ¿cuáles crees que seguirán existiendo dentro de muchos años? ¿y serán iguales o habrán cambiado por completo?

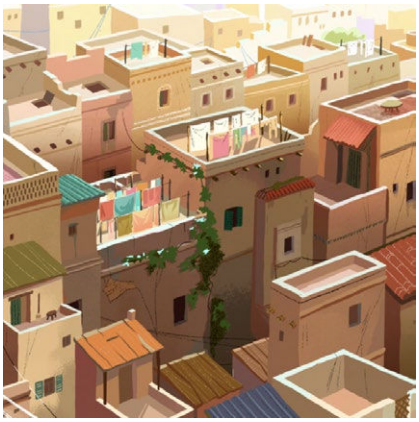
Cuando veas *Pequeña Casbah*, fíjate en los objetos que aparecen en la película y piensa **cuáles te ayudan a descubrir que la historia sucede en otra época**.

ANTES DEL VISIONADO...

2. Los escenarios también cuentan historias.

En una película, el lugar donde sucede la acción se elige por casualidad. Las calles, las casas, las habitaciones o los paisajes pueden ayudarnos a conocer a los personajes, crear misterio e incluso cambiar la manera en la que se desarrolla una aventura.

En *Pequeña Casbah*, uno de los espacios más importantes son los tejados de la Casbah de Argel. **Una casbah** es la parte antigua de algunas ciudades del norte de África, **formada por calles estrechas, casas muy juntas, patios y terrazas**. Allí Lyes ha construido su pequeño refugio y es también donde Khadidja conoce a Ahmed y Philippe. Desde esos tejados, los cuatro niños observan la ciudad y comienzan la investigación que los llevará por distintos rincones de Argel en busca de Malek.



En el cine, hay un **equipo artístico** que se encarga de imaginar y diseñar los lugares en los que ocurre la historia. Piensan cómo serán las calles, las casas, las habitaciones o cualquier otro espacio para que ayuden a contar mejor la película y a mostrar cómo es el mundo de sus personajes. ¡Averigua más sobre las cosas en las que se inspiró el equipo artístico en el **material** de la película!





ANTES DEL VISIONADO...

Actividad: Un escondite perfecto

Khadidja y sus nuevos amigos tienen un lugar especial desde el que comienza su aventura. Antes de conocerlo en la película, imagina cómo sería tu escondite perfecto para un grupo de pequeños detectives.

Dibuja un plano visto desde arriba e incluye:

- Una entrada secreta.
- Un lugar donde guardar pistas.
- Un punto desde el que observar sin ser visto.
- Un espacio para reuniros.
- Una ruta de escape por si aparece alguien.

Después, añade al mapa tres lugares de la ciudad a los que vuestro grupo tendría que acudir para resolver un misterio y marca el recorrido que seguiríais.

Cuando veas *Pequeña Casbah*, observa cómo los protagonistas se desplazan por tejados, calles y diferentes espacios de Argel y piensa si el escenario es simplemente el lugar donde ocurre la historia... o si también forma parte de la propia aventura.

DESPUÉS DEL VISIONADO...

1. En equipo

En muchas películas de aventuras, **los protagonistas no trabajan solos**: forman un grupo en el que cada personaje tiene una personalidad y unas habilidades diferentes. Eso hace que puedan ayudarse unos a otros y también que surjan discusiones, momentos divertidos o maneras distintas de resolver un problema.

En *Pequeña Casbah*, Khadidja, Lyes, Ahmed y Philippe proceden de familias y lugares diferentes y tampoco tienen el mismo carácter. Khadidja es decidida y valiente; Lyes es astuto y conoce muy bien las calles de Argel; Ahmed es soñador y suele intentar evitar los conflictos; y Philippe es apasionado y sueña con convertirse en boxeador. A pesar de sus diferencias, los cuatro aprenden a confiar unos en otros para intentar encontrar a Malek.

La película nos muestra así que **un buen equipo no necesita que todos sean iguales**: precisamente son sus diferencias las que permiten que cada uno pueda aportar algo distinto a la aventura.



DESPUÉS DEL VISIONADO...

Actividad: El equipo crece

Recueda alguna situación de la película en la que los cuatro amigos tengan que resolver un problema y piensa:

- ¿Quién tuvo una buena idea?
- ¿Quién fue más valiente?
- ¿Quién ayudó a evitar una discusión?
- ¿Quién conocía mejor la ciudad o sabía cómo conseguir información?

Después, imagina que tú también formas parte de la pandilla.

Dibuja tu personaje y escribe o representa **qué cualidad aportarías al grupo**: quizá sabes orientarte muy bien, nadie es más rápido que tú resolviendo acertijos, sabes escuchar, tienes buena memoria o consigues mantener la calma cuando los demás están nerviosos.

Juntad todos los dibujos y formad una nueva pandilla de aventureros de la clase.



DESPUÉS DEL VISIONADO...

2. Todos a investigar

Pequeña Casbah es también una historia de **investigación**. Cuando Malek es detenido, deja tras de sí un mensaje que los niños deben descifrar. A partir de ahí comienzan a buscar pistas, recorrer distintos lugares de Argel y seguir el rastro de una misteriosa mujer conocida como «la Oranesa», que podría ayudarles a encontrar una solución. Cuando la conocen se dan cuenta de que Reinette l'Oranaise es una cantante muy conocida en Argelia (¡y existió de verdad!, en la película aparece como un pequeño homenaje a una artista de aquella época).



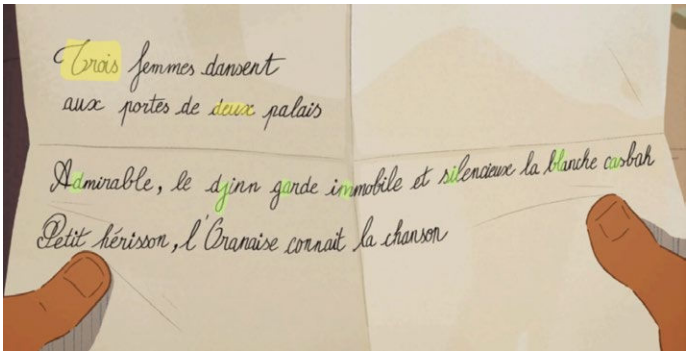
En este tipo de historias, el guion va ofreciendo información poco a poco. Cada pista lleva a otra y hace que el espectador se pregunte **qué ocurrirá después**. Es un recurso muy utilizado en las películas de detectives, misterio y aventuras para mantener nuestra atención.

DESPUÉS DEL VISIONADO...

Actividad: ¿Qué habría ocurrido si...?

Ahora que ya conocéis la historia, intentad recordar las pistas que siguieron Khadidja y sus amigos.

En grupos, dibujad en varias tarjetas algunos de los momentos importantes de la investigación. Después, mezcladlas y tratad de colocarlas en el orden correcto.



Cuando las tengáis ordenadas, elegid una de las pistas e inventad qué habría ocurrido si los protagonistas la hubieran interpretado de otra manera:

- ¿Habrían llegado a otro lugar?
- ¿Habrían conocido a otro personaje?
- ¿La aventura habría terminado igual?

Podéis dibujar esa nueva escena y añadirla a la historia como si fuera una secuencia alternativa de la película.

SEMINCI

Semana Internacional de Cine
Valladolid
International Film Festival

©Semana Internacional de Cine de Valladolid. 2026

Codirectores SEMINCI	Mariona Viader Javier Estrada
Educación SEMINCI	Laura Barciela Eva Alcaide
Contacto Educación SEMINCI	E-mail: educacion@seminci.com T. 983 426 074 (de septiembre a octubre) M. 618 150 982 (de septiembre a octubre) T. 983 426 460 (centralita) Horario telefónico: De 09h a 15h

Dosier para difusión exclusiva en centros educativos

EDUCACIÓN SEMINCI es posible gracias a:

ORGANIZA: Ayuntamiento de Valladolid

CON EL APOYO DE: Gobierno de España · Ministerio de Cultura · ICAA · Europa Creativa MEDIA · Diputación de Valladolid · Junta de Castilla y León · Young 4 Film Moving Cinema

CON EL PATROCINIO DE: Ribera del Duero · Nos Impulsa · Junta de Castilla y León · Renault Group · Unicaja · rtve · El Norte de Castilla · recoletas salud · FUNDOS · Universidad de Valladolid