

# Bella 3 i Sebastian 3

© 2017 Radar Films – Epithète Films – Gaumont – M6 Films – Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma  
Film Clovisa Cornillaca na podstawie książki Cécile Aubry

MATERIAŁY  
POMOCNICZE  
DLA NAUCZYCIELI

BASED ON PHOTOS CHRISTOPHE BRACHET







# Bella 3 i Sebastian 3

© 2017 Radar Films – Epithète Films – Gaumont – M6 Films – Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma

Opracowanie: Marta Pawlak

**Temat:**

## ***Czasem trzeba się rozstać, czyli o dojrzałości i podejmowaniu trudnych decyzji***

**Etap kształcenia:**

Klasy IV–VII

**Czas trwania:**

1 godz. lekcyjna + 1 godz. uzupełniająca (z możliwością przedłużenia zajęć o dodatkowe działania ujęte w sekcji GRY KARCIANE).

**Podstawa programowa:**

### **Kształcenie ogólne oraz kształcenie z zakresu etyki w szkole podstawowej ma na celu:**

- kształtowanie zachowań i postaw moralnie wartościowych;
- rozwijanie wrażliwości aksjologicznej, refleksyjności i sprawczości uczniów;
- przygotowanie do rozpoznawania swoich obowiązków wobec najbliższego otoczenia, rodziny i szkoły;
- przygotowanie do rozpoznawania podstawowych wartości i dokonywania właściwej ich hierarchizacji;
- kształtowanie u uczniów postaw warunkujących sprawne i odpowiedzialne funkcjonowanie we współczesnym świecie;
- zdobycie przez uczniów umiejętności wykorzystywania posiadanych wiadomości podczas wykonywania zadań i rozwiązywania problemów.

### **Najważniejsze umiejętności rozwijane w ramach kształcenia ogólnego oraz z zakresu etyki w szkole podstawowej to:**

- posługiwanie się nazwami emocji i uczuć do opisywania przeżyć własnych i przeżyć innych osób w kontekście różnych doświadczeń moralnych; wykorzystywanie tych pojęć do charakteryzowania przeżyć, działań i postaw bohaterów powieści, opowiadań, filmów, spektakli teatralnych, gier komputerowych;
- zaznajomienie z podstawowymi pojęciami związanymi z oceną moralną: dobro, zło, wartość, kryterium, zasada (norma, reguła), postawa, cnota, wada, obowiązek, sankcja, sumienie, wzór, autorytet, odpowiedzialność, prawo naturalne, prawo stanowione, godność, prawa człowieka, natura ludzka, prawda, szczęście;

- rozwój emocjonalny, intelektualny i moralny oraz uczestnictwo w życiu społeczeństwa.<sup>1</sup>

### Cele ogólne:

Wzmacnianie odpowiedzialnej i moralnej postawy oraz umiejętności analizy sytuacji w obliczu trudnych decyzji.

### Cele szczegółowe:

- Uczeń potrafi zdefiniować, czym jest odpowiedzialność.
- Uczeń potrafi nazwać postawy moralnie wartościowe.
- Uczeń potrafi przeanalizować sytuację w celu podjęcia trudnej decyzji.
- Uczeń docenia metody pracy zespołowej w sytuacji wymagającej podjęcia trudnej decyzji.
- Uczeń rozumie, czym jest moralność.

### Metody:

Praca w grupie, praca indywidualna, praca z tablicą, gra decyzyjna, burza mózgów, dyskusja, metoda przypadków, gra karciana.

### Słowa kluczowe:

Trudne decyzje, odpowiedzialność, moralność, postawa etyczna, dojrzałość.

### Materiały pomocnicze:

Flamastry, kartki A4, piłki do tenisa z naklejonymi słowami (**załącznik 1**), tablica, arkusze papieru do flipcharta, nożyczki, taśma klejąca.

### Uwagi:

Warsztat składa się z części głównej, przewidzianej na 1 godz. lekcyjną, oraz z części dodatkowej, do przeprowadzenia z osobami chętnymi. Część główna nakierowana jest na odpowiedzialność i budowanie odpowiedzialnej, dojrzałej postawy. Druga część warsztatu skupia się przede wszystkim na moralności oraz podejmowaniu trudnych decyzji. Obydwie części mogą stanowić samodzielną jednostkę warsztatową i zostać wykorzystane oddzielnie w zależności od czasu przewidzianego na działania nauczyciela. Dodatkowo po obydwu częściach przewidziana jest praca domowa dla uczniów, którą mogą przeanalizować wspólnie z kolegami i nauczycielem w późniejszym terminie. Praca domowa stanowi samodzielną refleksję nad zdobytymi umiejętnościami i pełni funkcję porządkującą.

<sup>1</sup> ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI NARODOWEJ z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej.



# Bella 3 i Sebastian 3

© 2017 Radar Films – Epithète Films – Gaumont – M6 Films – Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma

## Warsztat o odpowiedzialności i dojrzałości

Warsztat może zostać przeprowadzony także jako oddzielny i niezależny od drugiej części.

### PRZEBIEG ZAJĘĆ

#### I. Wstęp

Dyskusja, burza mózgów, 15 min.

Na początku przywołaj postaci z filmu *Bella i Sebastian 3*. Możesz zadać pytania pomocnicze:

- Czy zauważyliście w filmie sytuację, w której bohater wykazał się odpowiedzialnością i dojrzałością?
- Czy któryś z bohaterów był nieodpowiedzialny? Który? Jak się to objawiało?
- Czy wy jesteście za coś odpowiedzialni w swoim życiu? Za co?

Zapytaj dzieci, czym jest dla nich **odpowiedzialność**. Rozdaj wszystkim małe kartki (ćwierć kartki A4 wystarczy), na które zapiszą swoją definicję odpowiedzialności. Jeśli dziecko nie potrafi stworzyć definicji, niech zapisze przykład odpowiedzialnej i dojrzałej postawy z filmu lub ze swojego doświadczenia.

Rozłóż zebrane kartki w widocznym miejscu. Niech wszystkie dzieci podejną i przyjrzą się stworzonym definicjom. Zapytaj, czy widzą podobieństwa i różnice w tych definicjach. Teraz razem z uczniami pogrupuj je na podobne do siebie. Gdy zostaną utworzone dwie–trzy grupy podobnych (może być więcej) definicji, poproś uczniów o stworzenie jednej kompleksowej definicji na podstawie powstałych wcześniej grup. Następnie zapisz ją na tablicy. Dzieci mogą zapisać ją w swoich notesach.

Przykład wypracowania definicji:

Piętnaście różnych definicji ułożono w trzy grupy podobnych do siebie:

- odpowiedzialność to podejmowanie decyzji zgodnie z kodeksem moralnym,
- odpowiedzialność to gotowość do poniesienia konsekwencji,
- odpowiedzialność to przyjęcie na siebie obowiązku dbania o kogoś lub coś.

Na podstawie tak sformułowanych trzech grup ułożono jedną definicję, zawierającą wszystkie komponenty, np.:

„Odpowiedzialność to bycie gotowym na podejmowanie decyzji w zgodzie ze swoimi przekonaniem, ze zwróceniem uwagi na osoby lub rzeczy, za które odpowiadamy, i przyjęcie na siebie konsekwencji płynących z podjętej decyzji”.

Dodatkowy atut tego ćwiczenia jest taki, że uczniowie zobaczą, że te same wartości można zdefiniować różnie, a wciąż będą oznaczały to samo.

## **II. Porządek musi być..., czyli jak planować swoje działania i stać się człowiekiem odpowiedzialnym i dojrzałym**

Dyskusja, gra dydaktyczna z elementami planowania, 20 min.

W ramach tego ćwiczenia uczniowie będą starać się wspólnie ułożyć dobry plan, umożliwiając udźwignięcie wszystkich obowiązków. Pozwala ono w zabawny i energiczny sposób wzmocnić w dzieciach konieczność planowania swoich działań, tak aby mogły wykazać się większą dojrzałością i odpowiedzialnością za powierzone im zadania.

Zacznij od zadania uczniom kilku pytań:

- Jak radzicie sobie ze swoimi obowiązkami?
- Czy macie plan na realizację zadań, czy działacie raczej spontanicznie?
- Czy zdarza wam się nie wykonać zadania? Jakie są tego konsekwencje?

Po takim wstępie możecie przejść do zadania głównego.

Przygotuj wcześniej ok. 10 piłek do tenisa lub woreczków gimnastycznych. Do każdej piłki/woreczka przyklej taśmą karteczkę z obowiązkiem/odpowiedzialnością, z jakim większość z nas się spotyka (obowiązki domowe, szkolne, społeczne itp.; **załącznik 1**). Włóż piłki do pudełka lub koszyka, żeby wygodnie ci było nimi rzucać podczas ćwiczenia. Następnie ustaw dzieci w kręgu i wyjaśnij zasady zabawy:

1. Piłkę możecie rzucić do dowolnej osoby poza osobą obok was.
2. Będę dokładać wam kolejne piłki na hasło „nowy obowiązek”.
3. Nie przerywajcie gry, gdy będę dorzucać kolejne piłki.
4. Starajcie się nie upuścić piłek.

Zabawa rozpoczyna się z jedną piłką. Dzieci rzucają ją do siebie przez chwilę. Następnie dokładasz kolejną piłkę, a potem następne. Piłki zaczynają spadać na podłogę. W tym momencie przerywasz grę.

Poproś, żeby dzieci usiadły w kręgu, i zapytaj, co się wydarzyło. Spytaj o przyczyny niemożności zapanowania nad wszystkimi piłkami-obowiązkami.

Przykładowe pytania:

- Jak myślicie: dlaczego piłki upadały?
- Czego wam zabrakło, żeby temu zapobiec?
- Co było najtrudniejsze w tym zadaniu?

Poproś uczniów, aby przez następne 5–7 min wymyślili wspólnie dobry plan na podanie temu zadaniu: udźwignięcie wszystkich obowiązków i przekazanych im odpowiedzialności – w tym wypadku w formie latających piłek. Wskaż jedną osobę, żeby zaprezentowała obmyślony przez grupę plan.

Po prezentacji planu spróbujcie zagrać ponownie.

Jeśli plan nadal się nie sprawdza, zaproponuj jego modyfikację. W ostateczności możesz pomóc uczniom, podpowiadając, że najlepiej będzie wymyślić kolejność, kto komu rzuca piłkę, aby opanować chaos.

Na zakończenie poproś dzieci o podzielenie się refleksjami, jakie mają po przeprowadzonej zabawie.

Zapytaj:

- Jak ułożenie planu zmieniło zabawę?
- W jaki sposób wnioski z tej zabawy można zastosować we własnym życiu?
- Jak plan może pomóc w byciu dojrzałym?

## PODSUMOWANIE I PRACA DOMOWA

### III. Podsumowanie

Dyskusja, 10 min.

Rozdaj uczniom kartki A4 i poproś, aby każdy zastanowił się nad swoimi obowiązkami oraz nad rzeczami, za które jest odpowiedzialny. Na podstawie wiedzy i doświadczeń z zabawy niech każdy spíše krótki kodeks, w którym zawrze plan na wywiązywanie się ze swoich obowiązków. Poproś każdego o odczytanie swojego kodeksu.

### IV. Praca domowa

Poproś, żeby każdy uczeń przez najbliższy tydzień postępował zgodnie z ułożonym przez siebie kodeksem i na kolejnej lekcji za tydzień podzielił się swoimi spostrzeżeniami.

# Warsztat dodatkowy dla osób chętnych

## PRZEBIEG ZAJĘĆ

### I. Dyskusja po obejrzeniu filmu oraz zbadanie nastrojów panujących w grupie (film dość mocno oddziałuje na emocje).

Dyskusja, praca z tablicą, 10 min.

Zajęcia zacznij od zapytania uczniów, co im się podobało. Nakieruj rozmowę na temat proponowanych zajęć, pytając uczniów, jakie postawy bohaterów uznają za słuszne i moralnie wartościowe, a jakie za moralnie nieakceptowalne.

Możesz pomóc uczniom w porządkowaniu lub definiowaniu zaobserwowanych przez nich postaw.

Przykłady postaw moralnie wartościowych:

- uczciwość,
- wrażliwość,
- opiekuńczość,
- odpowiedzialność za swoje czyny,
- niesienie pomocy słabszym i potrzebującym.

Przykłady postaw moralnie nieakceptowalnych:

- kłamanie,
- oszukiwanie,
- zabijanie,
- krzywdzenie innych,
- znęcanie się nad zwierzętami,
- kradzież.

Podziel tablicę na dwie części. Po jednej stronie zapisz wymienione przez dzieci postawy wartościowe, a po drugiej nieakceptowalne. Poproś uczniów o krótkie odniesienie się do konkretnych momentów obejrzanego wcześniej filmu.

Po zakończonej dyskusji przyjrzyjcie się wspólnie rezultatom pracy. Zapytaj dzieci, czy miały w swoim życiu do czynienia z sytuacją, gdy ktoś zachował się w sposób moralnie wartościowy lub nieakceptowalny. Jak wtedy zareagowały? Co czuły, gdy ktoś zachował się niemoralnie? Co czuły, gdy ktoś zachował się bohatercko lub moralnie wartościowo?

W trakcie tego ćwiczenia możesz zadać uczniom pytania pomocnicze:

- Jaka postawa w filmie was zbulwersowała i dlaczego? Co byście zrobili w takiej sytuacji?
- Postawa którego bohatera wywarła na was największe wrażenie i dlaczego?
- Który z bohaterów wykazał się odwagą i w jakim momencie?
- Co wpłynęło na decyzję Sebastiana o ucieczce i wyruszeniu w niebezpieczną podróż z Bellą i szczeniakami?
- Jaka była najtrudniejsza decyzja podjęta przez poszczególnych bohaterów w filmie?

## FAZA ZASADNICZA

### II. *Na afiszu, czyli co widać...*

Metoda przypadków, burza mózgów, 25 min.

Podczas tego ćwiczenia uczniowie będą mieli okazję nauczyć się, jak nasze postawy i moralność wpływają na nasze decyzje. Uczniowie będą mieli szansę uświadomić sobie, że trudne decyzje – często okupione ciężką pracą czy cierpieniem – wynikają z szeroko pojętej moralności, a droga na skróty często jest drogą po trupach, nieakceptowalną moralnie.

Przed przystąpieniem do zajęć na czterech dużych arkuszach papieru do flipcharta narysuj symboliczne postacie (Sebastian, dziadek Cezar, Joseph, Madleine) i przyklej je do tablicy lub ściany, ewentualnie rozłóż na podłodze, jeśli dzieci siedzą w kręgu. Postacie powinny być spore, ale zostaw trochę miejsca wokół nich, żeby uczniowie mogli wykonać poniższe ćwiczenie. Przygotuj paski z pociętych kartek A4 i rozdaj po kilka sztuk lub ułóż na środku tak, żeby były w zasięgu rąk dzieci. Każdy uczeń powinien mieć coś do pisania. Przygotuj też taśmę klejącą, której będziecie używać w tym ćwiczeniu.



Poproś dzieci, żeby na kartkach napisały, jakimi cechami charakteryzują się postacie rozwieszane na ścianach. Żeby uniknąć chaosu, możecie omawiać postaci po kolei. Każdy uczeń przykleja taśmą zapisane przez siebie karteczki wewnątrz narysowanych postaci. Gdy dzieci skończą tę część pracy, poproś, żeby wróciły na swoje miejsca.

Teraz rozpocznie się refleksyjna część ćwiczenia. Bądź uważny na to, w jakim kierunku będą zmierzać te refleksje. Jeśli pojawią się pomysły, że niemoralne postępowanie przynosi korzyści, zatrzymaj na chwilę ćwiczenie i pozwól grupie na skorygowanie takiego myślenia.

Zadaj dzieciom pytanie: Czy nasze postępowanie ma wpływ na to, jak i jakie decyzje podejmujemy? Lub inaczej: Czy nasza postawa ma wpływ na nasze decyzje? Jaki? Pozwól uczniom na przeprowadzenie własnej burzy mózgów. To ćwiczenie da ci także duży wgląd w grupę.

Poproś dzieci, żeby teraz skupiły się na każdej postaci oddzielnie. Niech podchodzą do każdego plakatu i obok postaci dopisują flamastrem swoje pomysły. Zaproponuj, żeby zapisywać pomysły w formie promieni odchodzących od centralnej postaci plakatu. Poglądowy rysunek pomocny przy tworzeniu plakatów znajduje się w [załączniku 2](#).

Przykładowo:

Sebastian może być: wrażliwy, samodzielny, troskliwy, uważny na innych, empatyczny, odważny (cechy zapisane wewnątrz postaci).

Decyzje Sebastiana mogą być: spontaniczne, trudne, wymagające poświęcenia, wymagające ciężkiej pracy, nieprzemyślane (zapisane promieniście wokół postaci).

### **Ważna informacja!!!**

Wszystkie zachowania, czy to moralnie wartościowe, czy nieakceptowalne, są wynikiem pewnego społecznego lub sytuacyjnego kontekstu. Ważne jest, żeby w trakcie zadania odwoływać się do tego kontekstu i nie wzmacniać w uczniach chęci stygmatyzowania. Warto zaznaczyć, że sytuacja często wymusza na ludziach różne działania.

## **PODSUMOWANIE I PRACA DOMOWA**

### **III. Podsumowanie będzie punktem wyjścia do pracy domowej, o której będziecie mogli porozmawiać na kolejnej lekcji.**

Dyskusja, 10 min.

Poproś uczniów, aby przyjrzeni się uważnie powstałym plakatom. Zachęć do dyskusji na temat wpływu moralności czy posiadania kręgosłupa moralnego na nasze życie oraz życie osób i rzeczy, za które odpowiadamy. Zwróć uwagę, że powstałe plakaty dobrze obrazują te zależności i że to, co mamy wewnątrz, przekłada się na to, co z siebie dajemy i jak postępujemy.

Żeby zachęcić dzieci do dalszej refleksji nad tematem, zaproponuj im pracę domową, którą mogą wykonać w dowolnej formie: opowiadania, komiksu, wykresu czy rysunku.

Przedstaw uczniom fikcyjną sytuację z życia szkolnego:

„Widzisz, jak twój przyjaciel usuwa z dziennika/e-dziennika kilka ocen, m.in. z ostatniego sprawdzianu, z którego dostał jedynkę. Usunął ocenę swoją i kilku innych osób, aby odwrócić od siebie uwagę. Gdy nauczyciel się orientuje, postanawia

ukarać wszystkie osoby, których oceny zniknęły. Zastanów się, co zrobiłby w takiej sytuacji Sebastian, a co Joseph. Na koniec napisz w domu krótkie opowiadanie o tym, co ty byś zrobił, gdybyś był świadkiem takiej sytuacji. Możesz wykonać pracę inną techniką”.

Dzieci zapisują w notesach swoje pomysły na to, jak z takiej sytuacji wybrnąłby Sebastian, a jak Joseph. Możesz przypomnieć historię z filmu, gdy koleżanka Sebastiana musiała podjąć trudną decyzję i zdradzić miejsce jego pobytu.





# Załączniki



# Bella 3 i Sebastian 3

© 2017 Radar Films – Epithète Films – Gaumont – M6 Films – Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma

## Załącznik 1

Karteczki do wycięcia

**ODRABIANIE LEKCJI**

**OPIEKA NAD ZWIERZĘCIEM**

**ROBIENIE ZAKUPÓW**

**ROZŁADOWYWANIE ZMYWARKI**

**ŚCIELENIE ŁÓŻKA**

**WYNOSENIE ŚMIECI**

**SPRZĄTANIE POKOJU**

**ROZWIESZANIE PRANIA**

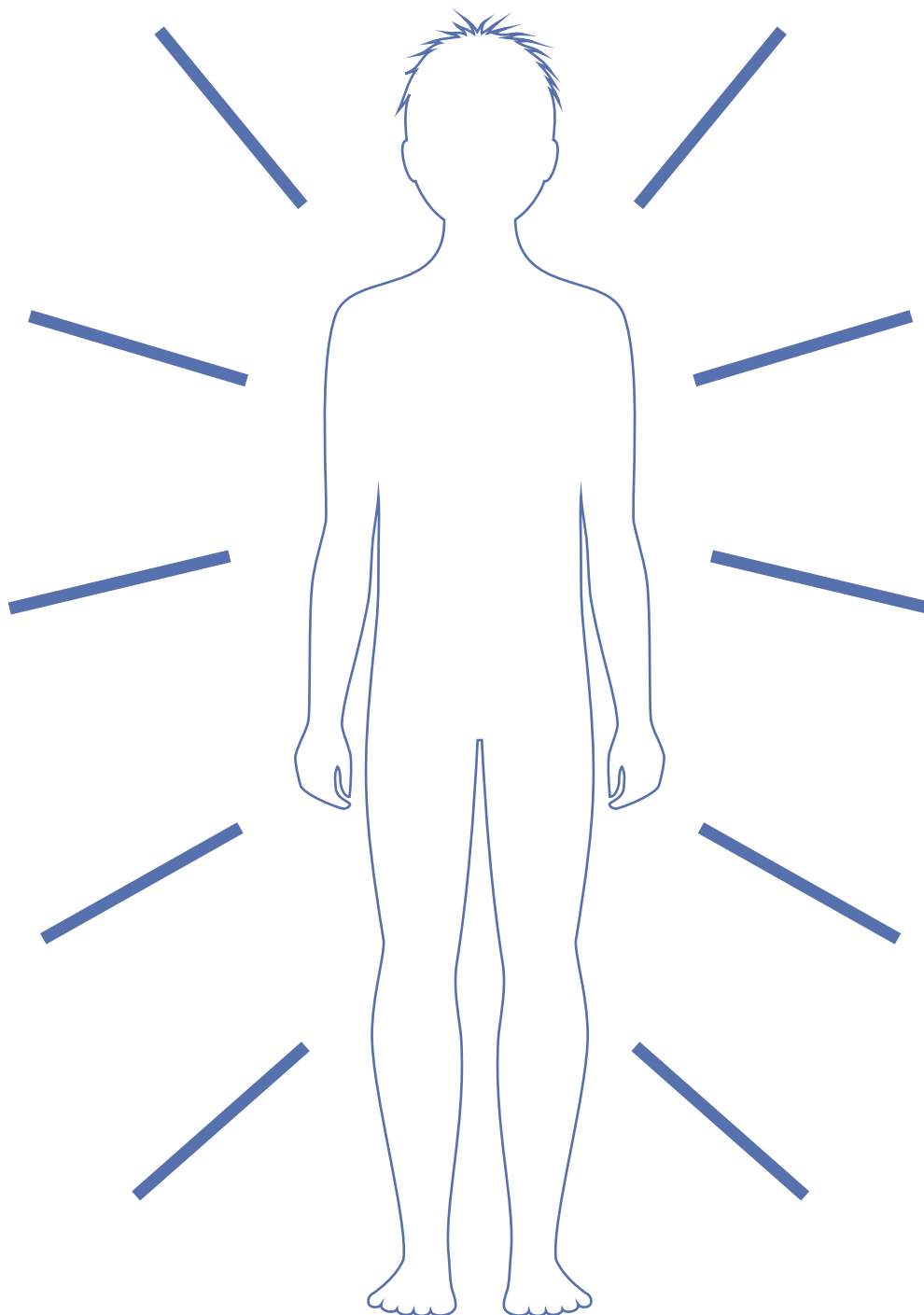
**PRZYCHODZENIE NA CZAS DO SZKOŁY**



## Załącznik 2

Przykładowa grafika, jak stworzyć plakat do ćwiczenia o moralności i jej wpływie na podejmowane decyzje. Ważne jest, żeby moralne/niemoralne reprezentacje znalazły się wewnątrz postaci, a decyzje, które są ich wynikiem – na zewnątrz.

### Sebastian





Roaring @  
Adino



# Bella 3 i Sebastian 3

© 2017 Radar Films – Epithète Films – Gaumont – M6 Films – Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma

Opracowanie: Karolina Giedrys-Majkut

**Temat:**

## Trochę nadziei, paru przyjaciół i dobry plan. Jak sobie radzić w mniejszych i większych kłopotach?

**Etap kształcenia:**

Klasy III–VII

**Czas trwania:**

1 godz. lekcyjna + praca domowa (z możliwością przedłużenia zajęć o dodatkowe działania ujęte w sekcji GRY KARCIANE).

**Podstawa programowa:**

**Nowa podstawa programowa kształcenia ogólnego w klasach I–III ośmioklasowej szkoły podstawowej:**

**Realizacja celów kształcenia w emocjonalnym obszarze rozwoju:**

- umiejętność rozpoznawania, rozumienia swoich emocji i uczuć oraz nazywania ich;
- umiejętność rozpoznawania, rozumienia i nazywania emocji oraz uczuć innych osób; kształtowanie potrzeby tworzenia relacji;
- umiejętność przedstawiania swoich emocji i uczuć za pomocą prostej wypowiedzi ustnej lub pisemnej oraz różnorodnych artystycznych form wyrazu;
- świadomość przeżywanych emocji i umiejętność panowania nad nimi oraz wyrażania ich w sposób umożliwiający współdziałanie w grupie oraz adaptację w nowej grupie.

**Nowa podstawa programowa z języka polskiego dla klas IV–VIII szkoły podstawowej:**

- odnoszenie treści tekstów kultury do własnego doświadczenia (...);
- świadomy i uważny odbiór filmów, koncertów, spektakli, programów radiowych i telewizyjnych, zwłaszcza adresowanych do dzieci i młodzieży.

## **Nowa podstawa programowa kształcenia ogólnego z etyki w klasach IV–VIII szkoły podstawowej:**

- posługiwanie się nazwami emocji i uczuć do opisywania przeżyć własnych oraz przeżyć innych osób w kontekście różnych doświadczeń moralnych; wykorzystywanie tych pojęć do charakteryzowania przeżyć, działań i postaw bohaterów powieści, opowiadań, filmów, spektakli teatralnych, gier komputerowych (...);
- rozwój emocjonalny, intelektualny i moralny oraz uczestnictwo w życiu społeczeństwa.<sup>1</sup>

### **Cele ogólne:**

Zapoznanie uczniów ze strategiami radzenia sobie w trudnych sytuacjach. Trening kompetencji miękkich, takich jak samoregulacja.

### **Cele szczegółowe:**

- Uczeń potrafi wymienić strategie radzenia sobie w trudnych sytuacjach.
- Uczeń potrafi lepiej dobrać strategię do sytuacji.
- Uczeń potrafi lepiej rozpoznawać emocje towarzyszące konfrontowaniu się z wyzwaniami i lepiej je regulować.
- Uczeń wzmacnia swoje poczucie kontroli i sprawczości.
- Uczeń wzmacnia poczucie empatii wobec osób znajdujących się w trudnej sytuacji.

### **Metody:**

Praca w grupie, praca w parach, praca z kartami pracy, gra dydaktyczna, dyskusja, metoda przypadków, burza mózgów.

### **Słowa klucze:**

Radzenie sobie, wyzwania, stres, wsparcie.

### **Materiały pomocnicze:**

Kredki, markery (czerwone i zielone × 10), klej, nożyczki, sznurek (ok. 1 m na osobę w klasie), tablica, arkusze papieru do flipcharta, taśma klejąca.

<sup>1</sup> ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI NARODOWEJ z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej.





# Bella 3 i Sebastian 3

© 2017 Radar Films – Epithète Films – Gaumont – M6 Films – Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma

## PRZEBIEG ZAJĘĆ

### I. Wentylacja emocji po filmie oraz zbadanie rozumienia fabuły przez widzów

Zadanie kreatywne, analiza emocji, praca w parach, 10 min.

Poproś uczniów o dobranie się w pary. Każdej parze rozdaj oś czasu (**załącznik 1**), na której zaznaczone są najważniejsze wydarzenia z filmu, oraz zestaw kredek (wystarczy pięć podstawowych kolorów). Następnie ustal na forum grupy, jakimi kolorami uczniowie w parach będą oznaczać poszczególne emocje. Dla ułatwienia można skorzystać z następującego zestawu: radość – żółty, smutek – niebieski, gniew – czerwony, strach – fioletowy, odraza – zielony. Dodatkowym kolorem może być szary – nuda, co pozwoli mniej przekonanym uczniom wyrazić swoją opinię na temat filmu. W parach uczniowie najpierw zaznaczają na osi czasu „kolory filmu”, mocniej podkreślając te momenty, w których emocje były najsilniejsze, a następnie dyskutują o swoim odbiorze filmu, skupiając się na podobieństwach i różnicach w tym, jak przeżyli poszczególne sceny.

Na tę pracę uczniowie przeznaczają 8 min, po czym chętne pary prezentują na forum wyniki swojej dyskusji, opowiadając o scenach, które dla obydwu osób z pary były szczególnie poruszające, ale także o tych, które wywołały różne emocje u każdej z osób.

### II. Interpretacja filmu, kształtowanie empatii

Metoda przypadku, burza mózgów, dyskusja, 25 min.

Podziel uczniów na pięć grup. Możesz w tym celu skorzystać z techniki odliczania do pięciu lub zaproponować uczniom losowanie kolorowych koralików. Rozdaj grupom duże kartki papieru z wizerunkami postaci (**załącznik 2**) przyklejonymi na każdej z nich (po jednej na grupę) oraz po zestawie czerwonych i zielonych markerów. Poproś uczniów, by w swoim gronie zastanowili się nad tym, przed jakimi wyzwaniem stoją ich bohaterowie/bohaterka, jakie trudności muszą pokonać. Następnie ich zadaniem będzie zapisanie trudności bohaterów/bohaterki czerwonymi markerami na otrzymanej kartce. Teraz poproś uczniów, by pomyśleli nad rozwiązaniami, jakie znajdują bohaterowie filmu dla swoich problemów. Rozwiązania należy

zapisać zielonym markerem tuż obok trudności wypisanych przez uczniów czerwonymi markerami.

Na kolejnym etapie każda grupa wyklada duże kartki z zapiskami na podłodze. Zaproś uczniów do spaceru po klasie i obejrzenia swoich plakatów.

Następnie poproś uczniów, by usiedli w kółku, i zachęć ich do dyskusji bazującej na poprzednim zadaniu. Wykorzystaj takie pytania jak:

- Jak bohaterowie filmu *Bella i Sebastian 3* podchodzą do problemów?
- Czy ich pomysły na rozwiązywanie trudności są skuteczne? Które są najskuteczniejsze i dlaczego?
- Które rozwiązania przynoszą długotrwałe efekty? Które działają tylko na pewien czas?
- Czy w filmie pojawiają się rozwiązania nieuczciwe? Jakie są skutki stosowania nieuczciwych rozwiązań przez bohaterów? Jaka kara ich spotyka?

Warto wykorzystać ten moment do podkreślenia najbardziej konstruktywnych strategii radzenia sobie z problemami, np. poprzez omówienie różnic w podejściu różnych bohaterów. Takie opozycje obejmują: samotna, spontaniczna i nieprzemyślana ucieczka Sebastiana vs. skoordynowane działanie grupy: Sebastian, Cezar, mer Urban oraz Madleine, działanie z poszanowaniem praw innych vs. samolubne postępowanie Josepha. Ten ostatni bohater to kłopotliwy przypadek i warto poświęcić mu nieco czasu. Jego bezwzględne działanie jest skuteczne przez większą część fabuły, kara spotyka go dopiero pod koniec filmu. Młodzi widzowie mogą więc uznać jego strategię za godną naśladowania. Jeśli takie głosy pojawią się w trakcie dyskusji, można podkreślić bardziej ogólne konsekwencje takiego postępowania – konsekwencje dla Belli, dla Sebastiana, dla życia społeczności.

Po tej fazie zapytaj uczniów, co pomaga bohaterom filmu w pokonywaniu trudności. Efekty burzy mózgów zapisuj na tablicy lub dużej kartce. Wśród propozycji mogą się pojawić:

- wsparcie przyjaciół;
- współpraca z innymi;
- spryt;
- dodatkowe informacje;
- plan;
- odwaga;
- oszukiwanie (jeśli pojawi się taka propozycja, warto podkreślić, że wprawdzie oszukiwanie krótkoterminowo przynosi korzyści, jednak w ostatecznym rozrachunku skutkuje brakiem sympatii ze strony innych albo nawet – co widać na filmie – surową karą).

Na kolejnym etapie zaprosz uczniów do uzupełnienia utworzonej listy poprzez dodanie własnych propozycji. Co im pomaga w pokonywaniu trudności? Po zebraniu propozycji od uczniów zaproponuj osobiście poniższe (o ile nie pojawią się wcześniej). Przy każdym z zasobów pytaj uczniów, w jaki sposób – ich zdaniem – dane zachowanie, cecha charakteru lub postawa pomagają konfrontować się z trudnościami:

- wytrwałość;
- nadzieja;
- optymizm;
- poczucie humoru;
- próba nadania sensu temu, co mi się przytrafia;
- próba zrozumienia sytuacji;
- mówienie o swoich emocjach;
- oderwanie myśli od trudnej sytuacji, zajęcie się czymś innym, np. aktywnością fizyczną.

### III. Sznurki

Gra dydaktyczna, dyskusja, 10 min.

Zaprosz uczniów do gry, która pozwoli im skorzystać z ww. zasobów. Poprosz ich, żeby dobrali się w pary. Każda para dostaje po dwa kawałki sznurka o długości ok. 1 m. Następnie uczniowie w parach mają zawiązać sznurki na przegubach, nie na tyle mocno, by było to niekomfortowe, ale tak, by nie dało się ich zdjąć. Sznurki powinny się o siebie zaczepiać, tak by ręce uczniów w parze były ze sobą połączone (patrz rysunek, [załącznik 3](#)).

W razie potrzeby pomóż uczniom zawiązać sznurki. Następnie przekaż im zadanie polegające na tym, by nie rozwiązując supełków na przegubach rąk ani nie rozcinając sznurka, wyplątać się i oddzielić od drugiej osoby.

Jeśli po 5 min zauważysz, że uczniowie nie radzą sobie z tym zadaniem, podpowiedz im, by wyobrazili sobie, że ich ręce i sznurki tworzą ogniwa łańcucha i że każde z tych ogniw jest niepełne i zawiera luki.

Po kolejnych 2 min przerwij zabawę i jeśli uczniom nie udało się rozwiązać tej zagadki, zaoferuj rozwiązanie. Polega ono na przełożeniu sznurka wokół dłoni partnera pod sznurkiem, który ma na swoim nadgarstku (patrz rysunek, [załącznik 3](#)).

Po skończonej zabawie poprosz uczniów o podzielenie się wrażeniami. Jeśli udało im się rozplątać sznurki, zapytaj o tajemnicę sukcesu. Jeśli nie, zapytaj, co mogłoby im pomóc w znalezieniu rozwiązania i co im w tym przeszkodziło. Dzięki temu małemu ćwiczeniu można pokazać uczniom, jak ważna jest wiara w sukces i nadzieja, że można sobie poradzić z wyzwaniem.

## PRACA DOMOWA

### IV. Praca domowa

Poproś uczniów o przygotowanie kolażu plastycznego pt. *Mój prywatny zestaw radzenia sobie z problemami*. Punktem wyjścia do pracy jest wybranie do zestawu zachowań, postaw i cech, które pomagają rozwiązywać problemy. Zachęć jednak uczniów do tego, by nie ograniczali swojej wyobraźni – w zestawie może znaleźć się i trąbka do pomniejszania zmartwień, i magiczny telefon zaufania, któremu można się wyzalić w przypadku, gdy czujemy się przytłoczeni trudnościami.





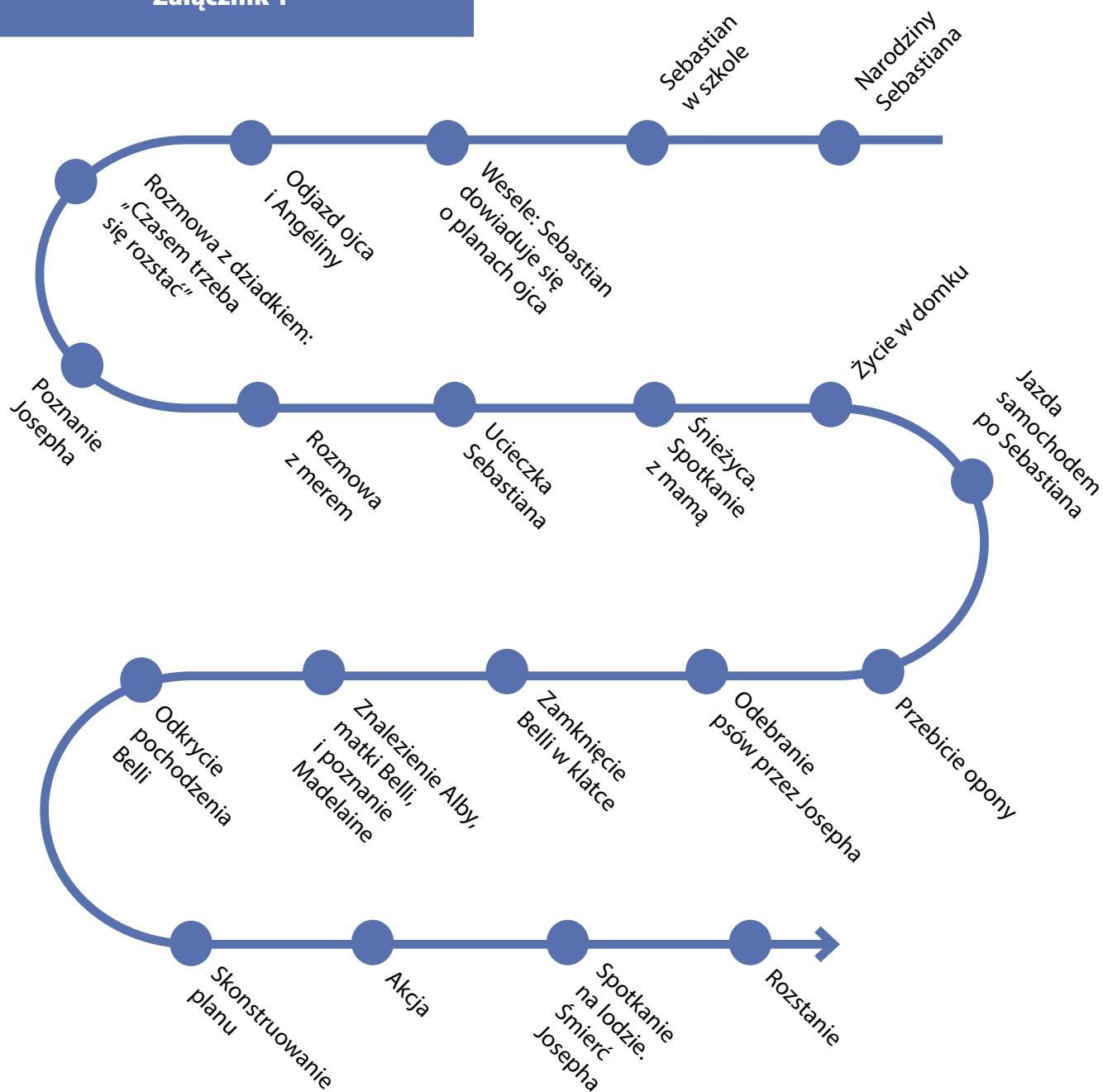
# Załączniki



# Bella 3 i Sebastian 3

© 2017 Radar Films – Epithète Films – Gaumont – M6 Films – Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma

## Załącznik 1



© 2017 Radar Films - Epithète Films - Gaumont - M6 Films - Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma

Postacie z filmu



**Sebastian**



**Cezar**



**Joseph**

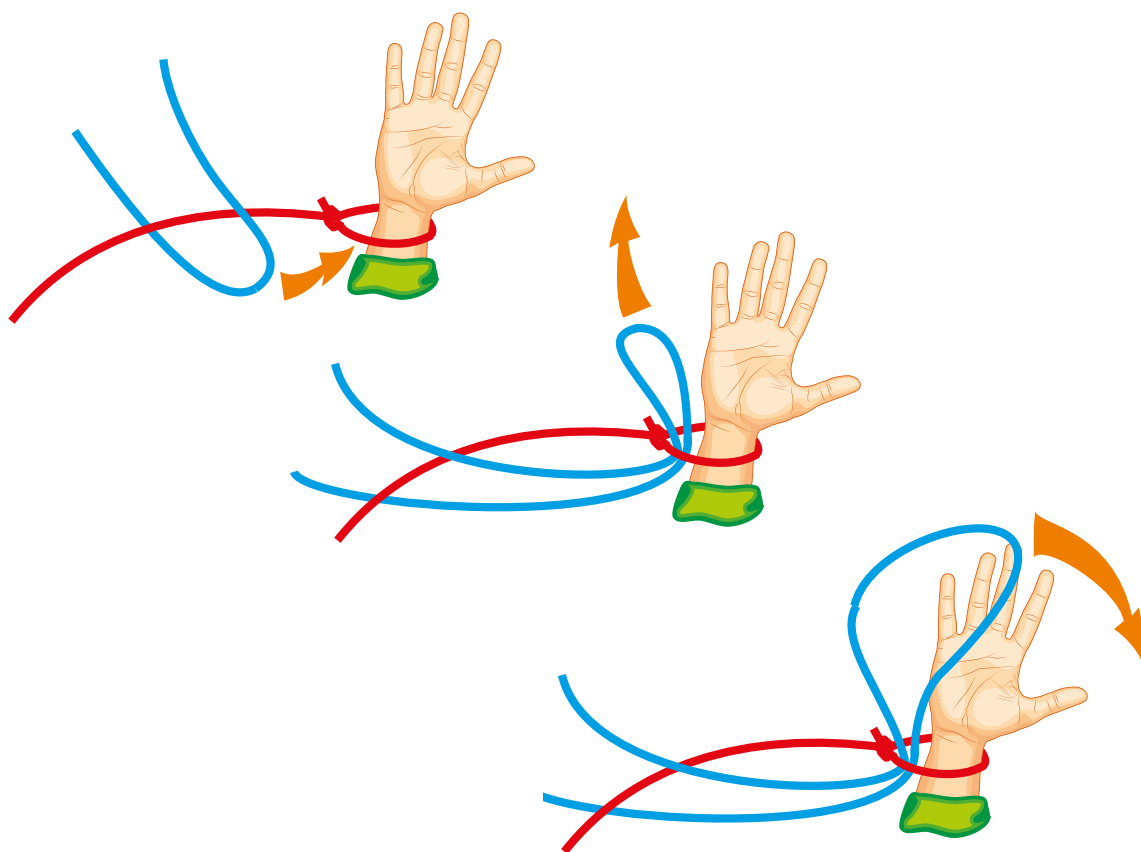
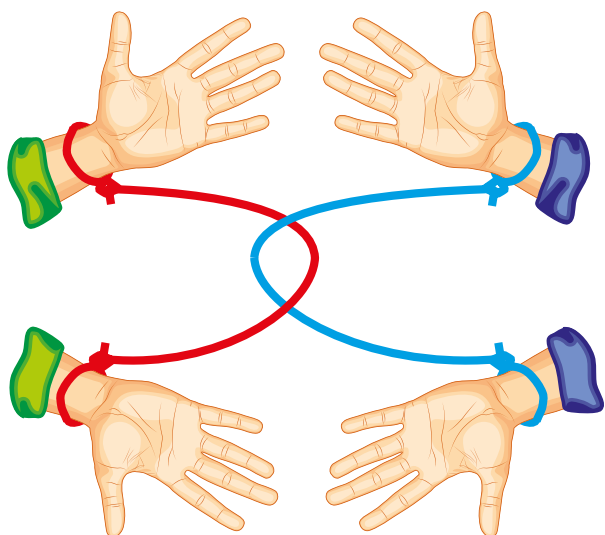


**Madleine**



**mer Urbain**

Sznurki – gra dydaktyczna





# Bella 3 i Sebastian 3

© 2017 Radar Films – Epithète Films – Gaumont – M6 Films – Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma



## Gry karciane

### CZĘŚĆ 1

#### Ćwiczenie dodatkowe do warsztatu o trudnych decyzjach i moralności

Alternatywę dla ćwiczenia z plakatami *Na afiszu*, czyli co widać stanowi ćwiczenie omówione poniżej. Jest to swego rodzaju gra karciana, do której szablon dostępny jest poniżej. Gra karciana składa się z dwóch części, z których każdą można rozegrać osobno, ale najwięcej refleksji budzi rozegranie obydwu. Gra w *Trudne wybory* ma na celu skonfrontowanie dzieci z hipotetycznymi sytuacjami, w których muszą podjąć trudną decyzję: trudną moralnie/społecznie/personalnie... Zadaniem gry jest pokazanie uczniom, jak wygląda proces podejmowania decyzji, co nimi kieruje, jakie są tego konsekwencje. Gra w *Konsekwencje* jest kontynuacją gry w *Trudne wybory*. W tym wypadku uczniowie zostają postawieni w sytuacji, w której wybór został już dokonany, i muszą podać jak najwięcej konsekwencji tego wyboru.

#### I. *Trudne wybory*, czyli jak z tego wybrnąć z twarzą i uczciwie

Gra karciana, 15 min.

Zorganizuj miejsce w sali tak, żeby uczniowie siedzieli w kręgu.

Na początek przywołaj bohaterów filmu i zapytaj dzieci, jakie wybory były według nich najtrudniejsze i dlaczego. Możesz przywoływać poszczególne postacie z filmu: Sebastiana, Cezara, ojca Sebastiana, koleżankę Sebastiana itd.

Po takim wstępie zaproponuj dzieciom grę w karty.

Do dyspozycji masz plik kart, na których przedstawione są hipotetyczne sytuacje, w jakich każdy z nas może się znaleźć.

Wyjaśnij uczniom zasady:

1. Osoby chętne będą losować karty z talii.
2. Na każdej karcie opisana jest sytuacja wymagająca podjęcia trudnej decyzji.
3. Osoba, która wylosuje kartę, odczytuje na głos jej treść.

4. Cała grupa stara się odpowiedzieć na dwa pytania:
  - Dlaczego jest to trudny wybór?
  - Co poradzilibyście osobie znajdującej się w takiej sytuacji?

### **Ważna informacja!!!**

Jeżeli w grupie jest problem, który chciałabyś/chciałbyś omówić, i dotyczy on podejmowania trudnych decyzji, masz do dyspozycji kilka pustych kart. Możesz zapisać na nich podobny problem i dołożyć do talii. Pamiętaj, że karty tu proponowane są tylko sugestią. Możesz stworzyć własną talię, zawierającą problemy, które chcesz poruszyć.

Po rozegraniu kilku kart i omówieniu problemu spróbujcie wspólnie ustalić, co łączy wszystkie trudne decyzje.

- Jakie emocje im towarzyszą?
- Co może czuć człowiek, który musi podjąć trudną decyzję?
- Co ty czujesz, gdy musisz podjąć trudną decyzję?
- Kiedy musiałeś/musiałaś podjąć trudną decyzję?

## **II. Konsekwencje, czyli jak poradzić sobie z efektami swoich decyzji**

Gra karciana, 15 min.

Druga gra, podobnie jak pierwsza, wymaga, żeby grupa siedziała w kręgu (na podłodze, materacach, w ławkach). Jeśli rozgrywacie tę grę jako kontynuację poprzedniej, przywołaj na początku wnioski, jakie uczniowie wyciągnęli po zagranii w *Trudne wybory*.

Jeśli gracze w tę grę niezależnie od pierwszej, zacznij od pytania, czym są konsekwencje i dlaczego ważne jest, żeby się z nimi mierzyć.

Żeby odróżnić tę grę od poprzedniej, rozłóż karty tekstem do dołu.

Wyjaśnij zasady:

1. Przed wami leżą karty, na których odwrotnie opisane są decyzje, jakie zostały podjęte przez fikcyjne osoby.
2. Osoby chętne losują karty z talii.
3. Osoba z kartą odczytuje jej treść.
4. Całą grupą spiszcie na tablicy albo na kartce, jakie mogą być konsekwencje takiej decyzji (możesz zachęcić dzieci do podania dwóch konsekwencji krótkoterminowych oraz dwóch długoterminowych).

Po zakończeniu gry zadaj uczniom pytania podsumowujące:

- Dlaczego czasami trudno jest ponieść konsekwencje swoich decyzji?
- Co to znaczy, że konsekwencje mogą być nagradzające?
- Co można zrobić, żeby nasze czyny świadczyły o nas najlepiej?
- Co oznaczają konsekwencje prawne?
- Co oznaczają konsekwencje moralne?

## Szablony kart do gry *Trudne wybory*

**PRZYJACIEL MÓWI CI W TAJEMNICY, ŻE PLANUJE UCIEC Z DOMU. CO ZROBISZ?**

**PO RAZ KOLEJNY NIE ODROBIŁEŚ/AŚ PRACY DOMOWEJ Z HISTORII, A WYKORZYSTAŁEŚ/AŚ JUŻ WSZYSTKIE NIEPRZYGOTOWANIA. CO ZROBISZ?**

**KOLEŻANKA PROSI CIĘ O POMOC W NAUCE, ALE TY WOLISZ IŚĆ DO KINA Z RODZICAMI. CO ZROBISZ?**

**ODKŁADASZ PIENIĄDZE NA NOWY MONITOR. MASZ JUŻ POŁOWĘ. W MIĘDZY CZASIE UKAZUJE SIĘ WYCZEKIWANA GRA, KTÓRĄ MOŻESZ KUPIĆ ZA SWOJE OSZCZĘDNOŚCI. CO ZROBISZ?**

**BABCIA PROSI CIĘ O POMOC W PRACY W OGRODZIE, ALE TY UMÓWIŁEŚ/AŚ SIĘ JUŻ Z KOLEŻANKĄ. CO ZROBISZ?**

**OTRZYMAŁEŚ/AŚ ZAPROSZENIE NA URODZINY NA TEN SAM DZIEŃ OD DWÓCH RÓŻNYCH OSÓB.**

**MASZ SPRAWDZIAN Z FIZYKI, DO KTÓREGO NIC NIE UMIESZ. CO ZROBISZ?**

**W TEN WEEKEND WYPADA TWOJA KOLEJ OPIEKI NAD KLASOWYM ZWIERZAKIEM, A PLANOWAŁEŚ/AŚ POJECHAĆ Z KOLEŻANKĄ NA WYCIECZKĘ. CO ZROBISZ?**

## Szablony kart do gry karcianej *Konsekwencje*

**POWIEDZIAŁEŚ/AŚ  
RODZICOM, ŻE  
ODROBIŁEŚ LEK-  
CJE, CHOĆ TEGO  
NIE ZROBIŁEŚ/AŚ**

**ZAMIAST IŚĆ  
Z KOLEGAMI NA  
BOISKO, POMA-  
GASZ DZIADKOWI  
NAPRAWIĆ  
MOTOCYKL**

**KOLEGA W TRAKCIE  
WIZYTY W TWOIM  
DOMU STŁUKŁ  
ULUBIONY KUBEK  
TWOJEGO TATY,  
ALE TEMU  
ZAPRZECZA**

**BEZ PYTANIA ZA-  
BIERASZ PSA, NAD  
KTÓRYM ZNĘCA  
SIĘ WŁAŚCICIEL,  
I UKRYWASZ GO  
W SWOJEJ  
PIWNICY**

**KOLEŻANKA MUSI  
WYKONAĆ PO  
SZKOLE SPORO  
PRAC DOMOWYCH,  
ALE JEJ SIĘ NIE  
CHCE I UDAJE, ŻE  
BOLI JĄ BRZUCH**

**CHŁOPIEC KRAD-  
NIE Z PORTFELA  
MAMY PIENIĄDZE  
NA GRĘ, KTÓREJ  
MAMA NIE CHCIA-  
ŁA MU KUPIĆ**

**ODDAJESZ SWO-  
JE ZABAWKI DO  
DOMU DZIECKA**

**DZIEWCZYNIKA  
Z TWOJEJ KLASY  
ZOSTAŁA WO-  
LONTARIUSZKĄ  
W SCHRONISKU  
I W WEEKENDY WY-  
PROWADZA TAM  
PSY NA SPACER**

**POSTANAWIASZ  
NIE IŚĆ DO SZKO-  
ŁY, PONIEWAŻ NIE  
NAUCZYŁEŚ/AŚ SIĘ  
DO SPRAWDZIANU**

**KOLEŻANKA POŻY-  
CZA CI DROBNE NA  
NAPÓJ W SKLEPIKU  
SZKOLNYM, A NA-  
STĘPNIE ŻĄDA  
ZWROTU KWOTY  
DWA RAZY  
WIĘKSZEJ OD  
POŻYCZONEJ**

**KOLEDZY W KLASIE  
ZAPRASZAJĄ  
NOWEGO KOLEGĘ,  
ŻEBY POSZEDŁ  
Z NIMI NA PIZZĘ  
PO LEKCJACH**

**NA ULICY ZNAJ-  
DUJESZ BEZ-  
PAŃSKIEGO  
PSA. DZWONISZ  
PO EKOPATROL  
I CZEKASZ NA JEGO  
PRZYJAZD PONAD  
2 GODZ, PRZEZ CO  
SPÓŹNIASZ SIĘ  
NA POŁOWĘ LEKCJI**

### Ćwiczenie dodatkowe do warsztatu o radzeniu sobie z trudnościami

Rozwinięciem działań zaprezentowanych w scenariuszu warsztatu jest gra karciana, do której szablon znajduje się poniżej. Gra karciana *Radzę sobie* ma na celu skonfrontowanie dzieci z hipotetycznymi trudnymi sytuacjami i utrwalenie ich wiedzy o potencjalnych sposobach radzenia sobie z wyzwaniami. Jej zadaniem jest pokazanie uczniom procesu mobilizowania optymizmu, wiedzy i kompetencji w trudnych sytuacjach, wzmocnienie w nich poczucia sprawczości, a także dosłowne wsparcie ich w trudnościach, jakich doświadczają.

#### 1. *Radzę sobie*

Gra karciana, 15 min.

Zorganizuj miejsce w sali tak, żeby uczniowie siedzieli w kręgu. Zaproponuj im grę w karty. Zanim zaczniecie, przypomnij uczniom zasoby, jakie wymieniliście w trakcie warsztatu jako przydatne w chwilach doświadczania trudności. Dobrym pomysłem jest zaprezentowanie efektów wcześniejszej burzy mózgów na ten temat w formie plakatu na dużej karcie/arkuszu z flipchartu.

Do dyspozycji masz plik kart, na których przedstawione są hipotetyczne sytuacje, w jakich każdy z nas może się znaleźć.

Wyjaśnij uczniom zasady:

1. Będziecie losować karty z talii.
2. Na każdej karcie opisana jest trudna sytuacja.
3. Osoba, która wylosuje kartę, odczytuje na głos jej treść.
4. Cała grupa stara się odpowiedzieć na trzy pytania:
  - Co jest największą trudnością w danej sytuacji?
  - Jak można próbować sobie poradzić w tej sytuacji?
  - Jakie pomocne zachowania, cechy i postawy mogą pomóc w rozwiązaniu tej trudności?

W trakcie dyskusji wejdź w rolę moderatora, który wspiera uczniów w dochodzeniu do najbardziej konstruktywnych wniosków. Istotną część tego zadania polega na tym, by zwracać uwagę uczniów na fakt, że strategia radzenia sobie z trudnościami powinna zostać dobrana do konkretnej sytuacji. Choć zwykliśmy cenić odważną konfrontację z problemami, czasem zajęcie się emocjami, jakich doświadczamy, sięgnięcie po zewnętrzne wsparcie albo uznanie porażki jest najbardziej efektywnym sposobem przejścia przez kryzys. Pomóż uczniom zauważyć tę różnicę.

#### **Ważna informacja!!!**

Trudności przedstawione na kartach nie obejmują sytuacji poważnego kryzysu, których omówienie mogłoby przekroczyć granice osoby doświadczającej tej sytuacji, np. żaloby, przemocy domowej, choroby. Niemniej jednak zasoby i rozwiązania dyskutowane podczas gry mają uniwersalną naturę i istnieje spora szansa, że osoby będące w kryzysowej sytuacji uzyskają wsparcie nawet dzięki takiej – powierzchownej z punktu widzenia ich przypadku – rozmowie. Jeżeli w grupie jest problem, który chciałabyś/chciałbyś omówić, wykorzystaj tę grę jako pretekst do jego rozwiązania. Użyj wolnych kart i opisz na nich problem, który was dotyczy.

Po rozegraniu kart i omówieniu problemów spróbujcie wspólnie ustalić, czy jest coś, o czym warto pamiętać w każdej trudnej sytuacji. W rozmowie z uczniami warto podkreślić, jak ważna jest konstruktywna interpretacja trudności. Zwróć ich uwagę na to, że wszyscy doświadczamy trudności i popełniamy błędy. W tym, jak sobie z nimi radzimy, niezwykle ważne jest traktowanie ich jako lekcji i doświadczeń życiowych, które mogą nas wiele nauczyć i wzmocnić.

### Szablony kart do gry karcianej *Radzę sobie*

**JESTEŚ NOWA/  
NOWY W KLASIE.  
NIE ZNASZ TU  
NIKOGO**

**KANDYDO-  
WAŁEŚ/AŚ  
DO SZKOLNEGO  
SAMORZĄDU  
I PRZEGRĄŁEŚ/AŚ**

**ZBLIŻA SIĘ WAŻNY  
TURNIEJ SPOR-  
TOWY, W KTÓRYM  
BIERZESZ UDZIAŁ.  
NIE CZUJESZ SIĘ  
PRZYGOTOWANY/A**

**MUSISZ STWORZYĆ  
PREZENTACJĘ  
NA PRZEDMIOT,  
KTÓRY SPRAWIA CI  
TRUDNOŚCI**

**ZAGINAŁ TWÓJ  
PIES**

**WYCHOWAWCA  
NIE CHCE SIĘ  
ZGODZIĆ NA  
UDZIAŁ WASZEJ  
KLASY W POKA-  
ZACH FILMOWYCH,  
NA KTÓRYCH BAR-  
DZO CI ZALEŻY**

**NA TWOIM KONCIE  
W INTERNECIE PO-  
JAWIŁY SIĘ NIEMI-  
ŁE KOMENTARZE**

**JESTEŚ NAJSŁAB-  
SZYM GRACZEM  
W GRZE, W KTÓRĄ  
GRAJĄ WSZYSCY  
TWOI KOLEDZY**

**WZIĄŁEŚ/AŚ BEZ  
PYTANIA  
TABLET TATY  
I NIECHĄCY GO  
ZNISZCZYŁEŚ/AŚ.**

**TWOJA NAJLEPSZA  
PRZYJACIÓŁKA  
PRZENIOSŁA SIĘ  
DO INNEJ SZKOŁY.  
OSTATNIO CORAZ  
RZADZIEJ DO CIE-  
BIE DZWONI  
I SMS-UJE.**

**ZBLIŻA SIĘ APEL,  
NA KTÓRYM  
MASZ WYSTĄPIĆ,  
I ZACZYNASZ SIĘ  
DENERWOWAĆ.**

**JESTEŚ ŚWIADKIEM  
SYTUACJI, JAK  
KOLEDZY  
Z TWOJEJ KLASY  
DOKUCZAJĄ MNIEJ  
POPULARNEMU  
CHŁOPCU.**



# Bella 3 i Sebastian 3

© 2017 Radar Films – Epithète Films – Gaumont – M6 Films – Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma

— CEO —  
CENTRUM EDUKACJI  
OBYWATELSKIEJ

Materiały pomocnicze dla nauczycieli  
przygotowane przez  
Centrum Edukacji Obywatelskiej

Warszawa 2018



więcej informacji na FB [Kino to bajka](#)



&  
tylko w  
empiku



## Bella i Sebastian + Bella i Sebastian 2

Ekranizacja bestsellerowej powieści. Ośmioletni Sebastian spotyka w górach bezpańskiego owczarka. Powoli udaje mu się zdobyć zaufanie zwierzęcia. To początek cudownej przyjaźni, która obfitować będzie we wzruszające, dramatyczne, ale i zabawne przygody. Pakiet z dwoma filmami o kolejnych perypetiach tej nierozdzielnej pary już dostępny na płytach DVD tylko w salonach Empik.