

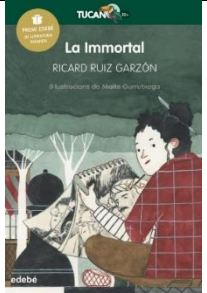
CICLE SUPERIOR

- La immortal
- Kafka i la nina viatgera
- La invenció d'Hugo Cabret
- El soldadito de plomo
- Clown



Imatge de: "LA INVENCIO D'HUGO CABRET"
Brian Selznick

La immortal

<i>Títol</i>	La immortal	
<i>Autor</i>	Ricard Ruiz Garzón	
<i>Il·lustrador</i>	Maite Gurrutxaga	
<i>Editorial</i>	Edebé	
<i>Ciutat</i>	Barcelona	
<i>Any d'edició</i>	2017	
<i>Pàgines</i>	200	

<i>Estat recomanada</i>	Cicle Superior
<i>Proposta de lectura</i>	El joc dels escacs
<i>Paraules TAG</i>	Escacs, família, refugiats

Resum

La Immortal descriu una història amb molts fils. Centrada en el joc dels escacs i en una partida que esdevé mítica, la narració ens porta pels camins de l'art, la història, les relacions personals entre la protagonista i el seu avi o els conflictes amb els refugiats representats pel gran mestre d'escacs Mister Aliyat, entre altres, tot explicat per un narrador misteriós.

La novel·la manté un ritme i una intriga que no es resol fins a les darreres pàgines. És interessant l'ús que en fa de l'apassionant món dels escacs (la seva història, els grans jugadors, els orígens, les anècdotes, les jugades bàsiques, els enrocaments, etc.)

En els escacs es donen les mateixes situacions que en la vida: Hi ha naixements, morts, atacs, guerres, alegries, sacrificis, imaginació, defenses, lleialtat, covardia, valor...

En una tauler s'hi pot dibuixar la vida.

Aquesta no és una partida normal, és la més important que ha jugat la Judit mai amb Mister Aliyat i quan acabi, el futur de tots dos podria canviar per sempre.

Objectius

1. Conèixer el joc dels escacs.
2. Aprendre a moure les fitxes i a jugar a escacs.
3. Gaudir de la narració.

Recursos emprats

- Llibre "la Immortal"
- Taulells i fitxes d'escacs.

Descripció de la proposta

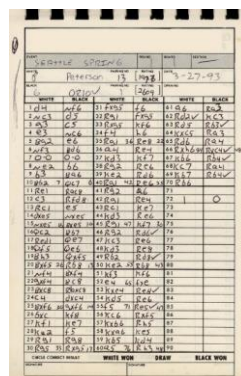
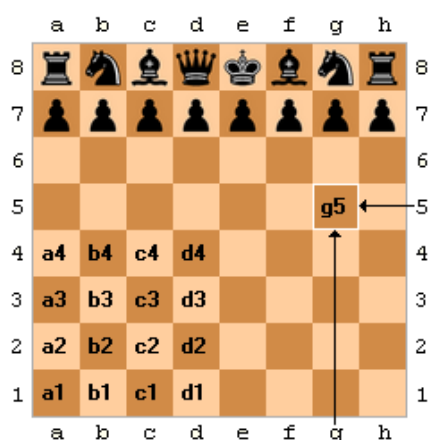
1. ABANS DE LA LECTURA

EL JOC DELS ESCACS

El mestre o algun alumne que en sàpiga, explica en què consisteix aquest joc: El nom de les peces, com es mouen, quin és l'objectiu, etc.

Es fa alguna partida a la vista de tothom i es van explicant els diferents moviments. Es poden explicar els mats més senzills: el del boig, i el del pastor.

També es pot explicar com s'anoten les jugades, la notació algebraica que es fa servir per transcriure les jugades de manera que puguin ser reproduïdes posteriorment.



A casa nostra, cada columna té una lletra que comença per la primera casella de l'esquerra del tauler (des del punt de vista de les blanques), que va de la a a la h, i cada fila es numera començant per la fila 1 i fins a la fila 8.

A cada jugada s'anota primer la inicial del nom de la peça que es mou i després la coordenada de la casella on va, primer la columna i després la fila. Les inicials de les peces són: C Cavall, A Alfíl, T Torre, D Dama, R Rei i P peó.

Es pot reproduir una partida llegint el full que queda en acabar. Si els infants estan interessats es pot reproduir sobre l'escaquer una partida, partint d'un full com aquest. O fer-ho a l'inrevés. Anar jugant i anar apuntant la jugada.

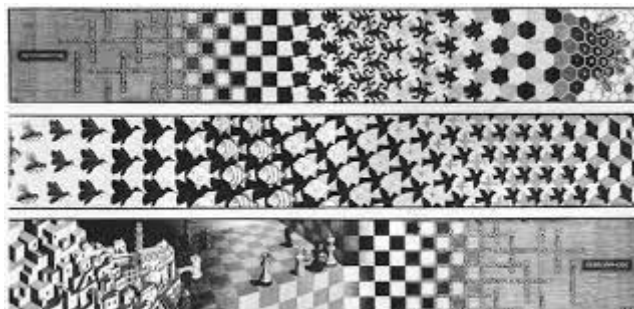
Quan hagin practicat algunes partides, la mestra proposa un treball d'investigació:

Assigna a cada grup d'alumnes un sobre on trobaran al seu interior una paraula relacionada amb el món dels escacs: Bobby, Fischer, Judit Polgár, Miyoko Watai, David Antón "el niño", Pistola de Alekhine, jugada d'escacs "El molí", Etc.

Són paraules que ens porten a noms i jugades rellevants en la lectura posterior.

UNA JUGADA MÍTICA

Abans de mostrar el llibre, podem analitzar l'obra d'Escher "Metamorfosi" que acaba amb una jugada d'escacs molt interessant:



LA COBERTA

Analitzem la il·lustració i fem algunes hipòtesis sobre el contingut de la novel·la. Que se'n adonin que hi ha una nena (la Judit que està dibuixant cares), Mr. Aliyat, l'avi Antoine, Mr. Martigny, el peó negre.

2. LA LECTURA

Es pot fer una lectura individual o una lectura col·lectiva on es vagin comentant els diferents moments del relat.

3. DESPRÉS DE LA LECTURA

En acabar, s'estableix un diàleg al voltant d'alguns temes que han aparegut com les relacions familiars, les persones refugiades, els escacs, etc.

Acabem recordant l'escena de la pel·lícula Blade Runner on es recrea la partida d'escacs més bonica de la història i que es va anomenar "la immortal" com el títol d'aquesta novel·la. L'any 1851, a Londres, dos mestres del moment, l'alemany Adolf Anderssen i l'estonià Lionel Kieseritzky la van jugar.

Kafka i la nina que se'n va anar de viatge

<i>Autor</i>	Jordi Sierra i Fabra	
<i>Il·lustrador</i>		
<i>Traductor</i>		
<i>Editorial</i>	Estrella Polar	
<i>Ciutat</i>	Barcelona	
<i>Any d'edició</i>	2009	
<i>Pàgines</i>	152	

<i>Edat recomanada</i>	Cicle Superior
<i>Proposta de lectura</i>	Anàlisi del relat, escriptura
<i>Paraules TAG</i>	Nina, cartes, viatges

Resum

Un any abans de la seva mort, Franz Kafka va viure una insòlita experiència. Al parc Steglitz de Berlín va trobar a una nena plorant perquè havia perdut la seva nina Brígida. Per calmar a la petita, li va dir que la nina se n'havia anat de viatge, i que ell, que era el carter de nines, tenia una carta que li portaria el dia següent al parc.

Durant tres setmanes, Kafka escriu aquestes cartes com si es tractés de qualsevol de les seves obres immortals aconseguint crear un autèntic món de fantasia. Aquestes cartes mai s'han trobat i només en queda el testimoni de la seva companya. En aquesta commovedora novel·la es relata de manera magistral un dels misteris més fabulosos de la narrativa del segle XX.

-La teva nina no s'ha perdut- va dir Franz Kafka alegrement-. Se n'ha anat de viatge!

La mirada va ser incrèdula. La sorpresa total. Però era una nena. Els petits volen creure. Necessiten creure. En el seu món no existeix, encara, la desconfiança humana. És un univers de sols i de llunes, dies encadenats, plens de pau, amor i carícies.

Objectius

1. Conversar sobre les joguines a partir del relat i d'unes preguntes donades.
2. Escriure una carta adreçada a un infant de l'escola o a la nina Brígida.
3. Localitzar en un mapa diferents punts d'interès i la seva ubicació.

Recursos emprats

- Llibre
- Ordinadors/tauletes

Descripció de la proposta

Anàlisi del relat

En acabar la lectura o presentació de llibre es poden formular les següents preguntes relacionades amb el joc i les joguines:

Recordeu haver tingut una joguina que estiméssiu molt?

Hi parlàveu?

A quins jocs jugàveu?

Creieu que són diferents les joguines de l'època del relat i les actuals?

Esriptura

1. *Cartes des de ...* : Cada infant escull una ciutat per escriure una carta, com si fos una joguina viatgera. Aquesta carta ha de tenir tres premisses:

- Va dirigida a un infant de CI, de l'escola (claredat, fer comparacions entre el lloc que es visita i la ciutat o poble que s'està, ha de tenir dibuixos, etc.)
- Ha de fer referència a un parell o tres d'elements propis o festes importants de la ciutat (Per exemple: A Venècia podrien parlar de canals, góndoles i carnaval).
- I ha de posar de manifest qualitats de l'infant a qui va adreçada (valents, segurs, alegres, cooperatius, xerraires, etc.) i signar com a la seva joguina preferida que no té perquè ser una nina. Per això, la tutora de CI farà un llistat amb els noms dels alumnes, els trets d'identitat més característics i la joguina preferida de cadascun d'ells.

Després, cada infant de CS llegirà la seva carta al nen/a de CI que li hagi tocat.

A l'aula, es localitzaran les ciutats en un mapa i es podran compartir algunes informacions que hagin après sobre la ciutat escollida.

2. *Carta de l'Elsi a la seva nina Brígida*: Una altra opció, és que l'alumnat escrigui una carta com si fossin la nena acomiadant-se de la nina, on podrien explicar-li:

- *Com s'imaginen la seva vida quan siguin més grans.*
- *Quins avantatges i quins inconvenients pensen que té fer-se gran.*
- *Si els agrada o no viatjar i quines ciutats els agradaria visitar.*

La invenció d'Hugo Cabret

<i>Títol</i>	La invenció d'Hugo Cabret
<i>Autor/a</i>	Brian Selznick
<i>Il·lustrador/a</i>	Brian Selznick
<i>Editorial</i>	Cruïlla
<i>Ciutat</i>	Barcelona
<i>Any d'edició</i>	2013
<i>Col·lecció</i>	--
<i>Pàgines</i>	533



<i>Edat recomanada</i>	Cicle superior i ESO
<i>TAG (paraules claus)</i>	Novel·la amb imatges, cinema, aventures, autòmats, invents.

Resum

La invenció d'Hugo Cabret és una història d'aventures ambientada al París de l'any 1931. A partir de la singular feina del petit Hugo com a encarregat de mantenir els rellotges de l'estació del tren, descobrirem la seva passió pels autòmats i altres mecanismes de rellotgeria. La seva trobada accidental amb la néta del venedor de joguines de l'estació, que porta una clau molt especial, propiciarà la descoberta d'un personatge amagat: el brillant i desconegut cineasta i creador Georges Méliès.

El llibre combina parts escrites i altres dibuixades, com si es tractés de la pantalla d'un antic cinema mut, en blanc i negre. A més, inclou imatges i dissenys de les pel·lícules del mateix Méliès, personatge real esdevingut llegenda, del qual es conserva només una petita part de la seva filmografia.

El llibre ha estat condecorat amb la medalla Caldecot en 2008 i portat al cinema per Martin Scorsese en 2011, utilitzant tècniques 3D.

Objectius

1. Fomentar la lectura per plaer.
2. Relacionar la lectura amb altres medis narratius: la il·lustració, el cinema, etc.
3. Conèixer la història del cinema a partir de la figura de George Méliès.
4. Elaborar un petit curtmetratge a partir de la filmografia de Méliès.

Recursos emprats

- Llibre *La invenció d'Hugo Cabret*.
- Cartolina, corda i colors.
- PDI/ projector amb connexió a Internet.
- Càmera de vídeo.

Descripció de la proposta

Es proposa accedir a la història del cinema a partir de la novel·la.

ABANS DE LLEGIR:

Per introduir el llibre a la classe es pot parlar del cinema i de la seva història, començant pels primers aparells que utilitzaven les il·lusions òptiques per aconseguir la sensació de moviment: des del taumatropo (<https://es.wikipedia.org/wiki/Taumatropo>), fins al praxinoscopio (<https://es.wikipedia.org/wiki/Praxinoscopio>), passant pel estroboscopio i el zoòtropo.

DESPRÉS DE LLEGIR:

El llibre ens dona l'oportunitat de parlar i explorar el món del cinema a voluntat, des d'una conversa literària d'una hora a classe a fer un projecte més complex en diverses sessions. Dependent del nivell d'aprofundiment desitjat hi ha diverses propostes:

- Fer un petit taumatrop, un dels aparells més senzills per fer il·lusions òptiques.
- Veure alguna de les pel·lícules de Méliès, la més coneguda de les quals és "Viatge a la lluna" ("Le Voyage Dans le Lun": <https://archive.org/details/LeVoyageDansLaLun>).
- Crear un petit curt-metratge similar als de Méliès, tant en el seu to fantàstic, com en la utilització d'efectes especials, com els que feia servir per als seus espectacles de il·lusionisme. Per això abans s'ha d'examinar la seva filmografia, extreure els trets fonamentals i agafar una mica de traça amb els programes d'edició de vídeo. Es pot realitzar en petits grups o en gran grup.

En qualsevol cas, el resultat de l'activitat es pot compartir amb la comunitat educativa a través del bloc/web de la biblioteca del centre.

Aspectes didàctics i metodològics

Fitxa de la pel·lícula: <http://www.filmaffinity.com/es/film504011.html>

Filmografia de Méliès, consulta oberta:

<https://archive.org/details/georgesmelies>

El soldadito de plomo

<i>Títol</i>	El soldadito de plomo	
<i>Autoria</i>	Jörg Müller	
<i>Il·lustrador</i>	Jörg Müller	
<i>Editorial</i>	Lóguez	
<i>Ciutat</i>	Salamanca	
<i>Any d'edició</i>	2006	
<i>ISBN</i>	9788489804920	
<i>Pàgines</i>	40	

<i>Estat recomanada</i>	A partir de 6 anys
<i>Proposta de lectura</i>	Lectura de la imatge, diàleg-reflexió, disseny de joguines
<i>Paraules TAG</i>	Joguines, desigualtats socials, vida de les joguines, sostenibilitat, imaginació-creativitat

Resum

Aquest àlbum il·lustrat sense paraules és una versió del relat de Hans Christian Andersen. La història ens situa en l'època actual. Amb un realisme gairebé fotogràfic, relata com una adolescent abandona les seves joguines de la infantesa al costat del contenidor de les escombraries a una gran ciutat. Acompanyem a dues d'aquestes joguines, un soldadet i una ballarina o Barbie, a bord d'un vaixell de paper. El viatge comença a les clavegueres fins arribar a mar obert. Allí un enorme peix engoleix tots dos. Alhora, el peix és capturat per uns pescadors, el condueixen a una llotja i allí l'esquarteren. El soldadet i la ballarina són apartats junt amb a les vísceres del peix i acaben en un gran abocador d'un país africà. Una de les treballadores els agafa i tornen a alegrar els jocs d'un nen. Casualment, un turista els compra i retornen a París al maleter d'un taxi. Sorprenentment, aquest llarg i perillós viatge acaba amb el soldadet i la nina convertits en peces exposades a les vitrines d'un museu etnogràfic com a objectes característics de cultures llunyanes.

Objectius

1. Gaudir de la lectura.
2. Lectura de la imatge.
3. Debatre-reflexionar sobre com volem que sigui el nostre món.
4. Dissenyar-crear joguines i jocs de taula.

Recursos emprats

- Àlbum il·lustrat sense paraules *El soldadito de plomo*.
- Material escolar: retoladors, colors, paper, paper de colors, cartolines...
- Accés a Internet: tablets, portàtils.
- Artefactes o ginys dels tallers de ciència, tecnologia i robòtica.

Descripció de la proposta

Aquesta proposta s'adreça a l'alumnat del **cicle superior de primària** o del **primer cicle de l'educació secundària**.

1.- Presentació-exposició de la coberta i contracoberta de l'àlbum

El docent desplega l'àlbum per tal de presentar la coberta i la contracoberta alhora, ja que formen una única seqüència. Des d'un pla contrapicat, arran de terra, observem el protagonista de la història que va a bord d'un vaixell de paper de diari. El soldadet va navegant pels carrers mullats d'una ciutat fins precipitar-se per la claveguera. Apareixen bosses de paper, burilles, factures i bitllets de metro (elements inservibles, objectes de rebuig) sobre l'asfalt. Uns cotxes aparcats i uns edificis elegants acaben de completar l'escena del carrer d'una ciutat europea.

Davant d'aquesta primera aproximació a la lectura de la imatge, sorgeixen **hipòtesis** sobre com ha arribat fins allí el soldadet, quin viatge l'espera, qui ha dissenyat el vaixell... Així mateix, s'activen els **coneixements previs** que ens fan recordar el conte homònim de Hans Christian Andersen.

2.- Escriptura de la història: de la lectura de la imatge al text

L'àlbum ens proporciona imatges hiperrealistes, properes a la fotografia, amb una gran càrrega narrativa i amb una enorme riquesa de missatges implícits que van marcant el ritme de la història. Per tant, l'autor-il·lustrador ens convida a l'observació atenta de tots els nombrosos detalls per interrelacionar-los amb el propòsit que cadascú de nosaltres faci la seva pròpia lectura.

Amb aquesta finalitat, el docent fa fotocòpies de les il·lustracions de l'àlbum, les penja de manera desordenada per les parets de l'aula i adjudica un número a cada una d'elles. S'indica tant la il·lustració inicial com la final. A continuació, cada parella o petit grup de treball les endreça i escriu el relat que ens suggereix cada una d'elles. Així doncs, cada grup elabora la seva pròpia història que després llegeix a la resta de la classe. Finalment, el docent mostra l'àlbum i es realitza la lectura visual en grup-classe. El docent, com a mediador, comenta com el canvi d'espais-escenaris i el pas del temps van marcant el ritme narratiu.

3.- Comparació entre la versió d'Andersen i la de Müller

En parelles o en petit grup, s'estableixen les **similituds i diferències** entre la història original de Hans Christian Andersen i la present versió de Jörg Müller per tal de submergir-nos en la **intertextualitat**.

Remarquem que les dues històries comparteixen dos ingredients: el viatge circular, d'anada i tornada, i el final agredolç.

4.- Reflexió, dissecció i crítica del nostre món globalitzat

L'àlbum de Müller ens ofereix una doble lectura. Per una banda, la història com a recreació moderna del conte d'Andersen. D'altra banda, una **visió crítica, realista e incòmoda de la nostra societat**. Es tracta d'una versió

aclaparadora que convida a reflexionar sobre quatre eixos que caracteritzen el nostre món:

a) Una societat de **consum ràpid**, amb deixalles constants, és a dir, una societat de malbaratament. Impera la novetat i en poc temps tot passa de moda. A més a més, la publicitat està pensada per mostrar-nos la necessitat de comprar productes que, precisament, no sempre necessitem.

b) Les relacions de **desigualtat i injustícies socials**, fruit de l'economia i l'intercanvi globals on contrasten els països rics envers les situacions de pobresa d'aquells altres que es troben en via de desenvolupament.

c) La nostra cultura material va deixant un impacte, una **petjada ambiental**. Es genera una gran quantitat de residus que el nostre planeta és incapaç de "digerir". A més a més, ens deixem influir per la compra impulsiva i compulsiva.

d) La ràpida substitució d'allò vell per elements nous ens condueix a repensar **l'ús que l'ésser humà fa dels objectes** amb què conviu.

El **diàleg-reflexió-debat-assemblea** sobre totes aquestes qüestions és crucial per repensar com volem viure, què és allò realment important per a nosaltres i de què podem prescindir. També és adient conversar sobre com han de ser les relacions entre les persones en el present i en el futur.

5.- Documentació, reportatge i activisme

5.1. Recopilem **notícies i fotografies** als mitjans de comunicació sobre els **reptes urgents**:

a) El consumisme excessiu, el malbaratament de residus, les deixalles electròniques, l'economia de decreixement per reconduir la sobreproducció.

b) El desigual repartiment de la riquesa, la distància abismal entre el primer i el tercer món: desigualtats socials, equitat, marginalitat, precarietat laboral.

c) La gestió dels residus, els recursos finits del nostre planeta, el turisme responsable i la sostenibilitat. Per exemple: imatges dels rius pestilents com el cas del riu Las vacas a Guatemala, el més contaminat del món.

5.2. Contactem amb ONGs o diferents associacions amb **projectes de cooperació o ajut a diferents països o al veïnat** per realitzar xerrades-col·loqui i donar a conèixer la seva tasca solidària. Així ens concienciem de la necessitat de gestos i accions per aconseguir un món més igualitari, per tant, d'**anar més enllà de les simples paraules i passar a l'acció**. També cal investigar sobre iniciatives sostenibles.

5.3 Elaborem una portada de diari i reportatges (**fotoperiodisme**) que presentin aquestes informacions relatives al barri, a la localitat. Preparem una exposició als passadissos amb tot els materials elaborats.

6.- Elaboració del decàleg del turisme sostenible

Arran de l'actitud del turista a l'àlbum il·lustrat, ens plantejem l'elaboració de decàlegs del turisme sostenible en grups fent servir infografies (Canva). Ha de

quedar ben clar que a l'hora de viatjar ens fascina conèixer cultures, aprendre, capgirar prejudicis, però no hem d'oblidar que un cop a la destinació hem de preservar l'entorn, respectar la població local i, per suposat, crear un impacte positiu.

7.- Vides i històries de joguines i objectes

La lectura de Müller ens mostra les peripècies de la joguina-objecte protagonista. Aquest personatge es desplaça per diversos escenaris. Durant la seva odissea, passa per diferents mans, amos i, per descomptat, per diversos estrats socials.

Així doncs, tenint present *Toy Story*, pel·lícula en què les joguines prenen vida, es proposa com a expressió escrita **imaginar i esbossar les vides de les nostres estimades joguines o bé d'objectes quotidians o de les nostres pertinences**. Ens trobem amb els **relats vitals** d'una guitarra, un regal d'amistat que per desavinences arriba a una botiga de segona mà; un ós de peluix que passa de germà/na a germà/na; un cotxe teledirigit que forma part d'un lot d'una campanya solidària de cap nen/a sense joguina; una pilota de bàsquet, signada pel jugador més important del moment, que alegra les estones d'esbarjo d'una colla de nens als suburbis d'una gran ciutat; un micròfon que amplifica les veus de joves aspirants a cantants d'un espectacle de televisió...

8.- Visita al museu etnogràfic

El soldadet i la ballarina són dipositats en un museu etnogràfic com a representants de cultures exòtiques. Planifiquem dues propostes:

1) Realitzar una **visita didàctica** al museu etnogràfic de la localitat on es troba el centre educatiu. Consultar la pàgina web del museu per tal de buscar informació sobre la seva organització, les col·leccions o les peces que atresora, les exposicions temporals i permanents que alberga, les activitats educatives, familiars o de lleure que ofereix. A continuació, s'escriu un mail per sol·licitar i planificar una visita guiada per al grup-classe.

2) Escriure una carta al director de l'hipotètic museu on estan custodiats el soldadet i la ballarina per relatar totes les seves peripècies fins arribar allí i elaborar un **rètol explicatiu** que acompanyi els dos protagonistes.

9.- Disseny de la joguina ideal

El pare del nen que viu al suburbi prepara un cotxe per al soldadet i la ballarina i, per tant, crea una nova joguina. Seguint aquest exemple, es proposa dissenyar una joguina ideal en petit grup. Podem fer servir els **artefactes o ginys de robòtica o elèctrics** (tecnologia) o d'impressora 3D si el centre educatiu en disposa per tal de dotar-la de moviment. Després es pot votar i establir diferents categories: la més creativa, la més inversemblant, la més pràctica.... A més a més, des del taller de ciència es pot **construir un vaixell** per treballar la flotabilitat i posar la joguina ideal com a tripulació de la nau creada.

10.- Creació d'un joc de taula

Tenint presents diferents jocs de taula a mode d'inspiració, es podria crear un joc de taula. Per exemple, tipus el joc de l'oca:

Entrebancs sense poder avançar i romandre en una casella concreta: les fustes de parquet sota les que es troba el soldadet al començament de la història, caure per la finestra a causa d'una ventada forta (com al conte d'Andersen), ser engolit pel peix, restar atrapat a l'abocador, caure al foc abrasador (com al conte original)...

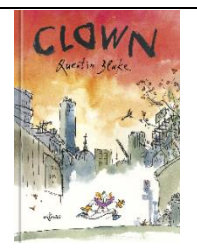
Elements que fan avançar: gaudir per jugar amb un nou amo, li dissenyen un cotxe... Els corrents d'aigua funcionarien com "d'oca a oca". De fet, caldria dissenyar el taulell, les fitxes i també redactar les instruccions del joc.

11.-El nostre museu de les joguines

Es podria muntar una exposició a la biblioteca o als passadissos de **les joguines preferides** de l'alumnat amb un rètol-llegenda explicant perquè són les que ens agraden més. També es podrien exhibir les joguines d'algun familiar com a mostra de la **història de les joguines**. En contraposició, podríem proposar també exposar **les més estrambòtiques**.

Clown

Autor: Quentin Blake
Il·lustrador: Quentin Blake
Traductor/a: sense mots
Editorial: Meraki
Any d'edició: 2021
Pàgines: 30
ISBN: 9788412421835



Edat recomanada	A partir de 9 anys
Proposta de lectura	Observació i lectura de les il·lustracions, analitzar l'estil de l'il·lustrador, comentar els personatges que hi surten, parlar d'altres àlbums sense mots
Paraules TAG	Amabilitat, família, joguines, fantasia, pallasso, tendresa, còmic, bafarada.

Resum

Un pallasso de joguina i altres animalets de peluix són llençats a les escombraries i el pallasso cobra vida per intentar evitar que els seus companys vagin a parar a l'abocador.

Objectius

1. Llegir les imatges
2. Analitzar els recursos narratius d'un àlbum sense mots
3. Jugar amb les bafarades i construir una pàgina de còmic

Recursos emprats

- Material proposta 1:
*Diversos llibres per poder fer la lectura atenta i tranquil·la del llibre de manera individual o per parelles.
- Material per la proposta 2:
*Exemples dels elements del còmic (annex 1)
- Material per la proposta 3:
*Grup de bafarades buides per omplir i un full amb les vinyetes dibuixades per construir una pàgina de còmic (annex 2)

Descripció de la proposta

Proposta 1

La lectura de les imatges

En aquest còmic sense mots hem de fer una lectura atenta de les imatges i observar les expressions dels personatges que hi van sortint.

Al principi hi veiem una senyora amb davantal que surt de casa a llençar tota una pila de joguines velles, fa cara seriosa, podem especular com se sent (enfadada, capficada, fastiguejada, cansada..) i que va perdent peces pel camí fins al cubell de les escombraries, que després descobrirem que són les sabates del pallasso.

Tot d'una, el pallasso cobra vida i quan intenta caminar se n'adona que no te peus o sabates, quan troba unes bambes, comença a córrer i veiem que busca algun infant per poder-li explicar que cal salvar als seus companys de peluix i joguina.

Podem començar a plantejar preguntes per veure si han seguit la història:

- El pallasso es viu sempre? Amb qui es comunica i amb qui no?
- Qui deu ser la senyora que va a buscar la nena vestida de fada? Ens recorda a algun altre personatge que hagi dibuixat el Quentin Blake?
- Per què creus que la mare de la nena fada, llença el pallasso per la finestra?
- Com se sent la nena vestida de fada quan el llença?
- En què pensa el pallasso quan s'aixeca de la caiguda? Creus que pensa en el cop que s'ha donat?
- Per què creus que el gos deixa de perseguir-lo?
- I el personatge rapat i amb botes, per què creus que el llença de nou?
- Al pis on va a parar després, què hi passa?
- Què fa el pallasso llavors?
- I quan la nena li explica que no pot anar a rescatar els seus amics, què fan?
- Quan aconseguixen anar a rescatar a les joguines, com ens sentim? I com se senten els personatges?
- Quan apareix la mare, com et sembla que es troba? I què li passa quan entra a casa?
- Què li diu a la seva filla?
- T'has fixat en la mirada de la nena cap al pallasso? Què et sembla que vol dir?

Proposta 2

El recursos narratius literaris d'aquest àlbum o còmic?

D'entrada analitzem si ens sembla que és un àlbum o un còmic. Té vinyetes? Es una narració seqüencial mitjançant imatges fixes?

A partir d'aquí, els podem repartir el dossier on es mostren els elements que defineixen el còmic que posem en l'adjunt i després de comentar-los, analitzar-lo i descriure quins elements hi trobem

Hi ha un aspecte que explica la Emma Bosch que són els globus imagoparlants, diu així:

Aquí els personatges parlen, però estan silenciats. Gràcies a la mímica facial i a l'expressió corporal, i gràcies a l'ús dels globus «imagoparlants» de parla i de pensament (a dins dels quals no hi ha text, sinó una escena dibuixada), el lector sap, sense cap mena de dubte, què estan sentint i de què estan parlant.

Podem buscar aquests elements i comentar què ens diuen.

El tema del còmic

Com passa en totes les bones històries, tenim un contingut amb moltes capes, i en aquesta hi trobem aventura, tensió, humor i emoció. Hi ha exalçament de

l'amistat i de la perseverança. Hi ha reflexió sobre el valor i l'ús dels objectes. Hi ha crítica social. Hi ha empoderament de l'infant. En podem parlar i buscar imatges que ho demostrin.

Els elements del còmic

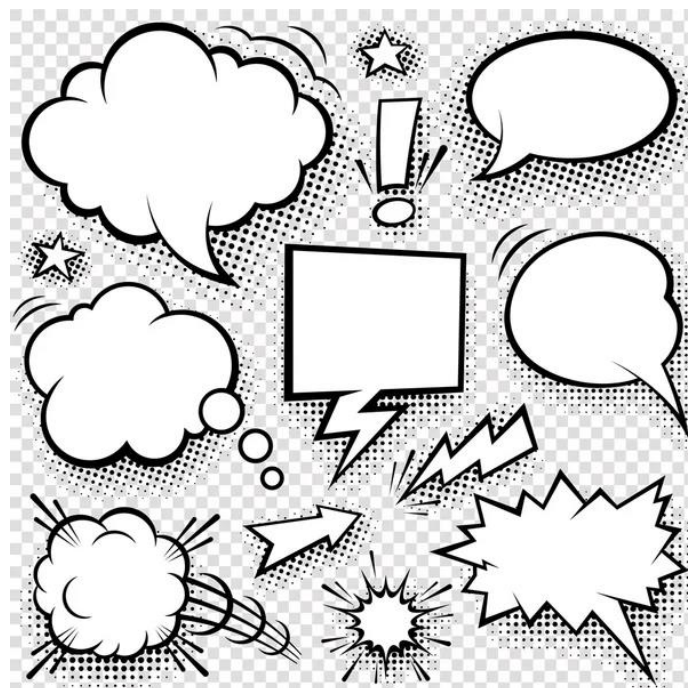
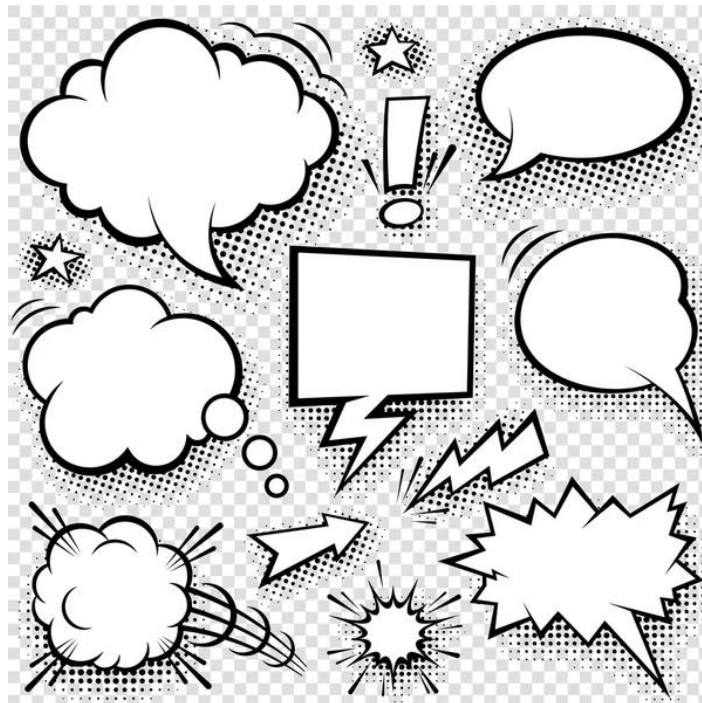
Podem agafar els diferents elements del còmic que tenim en el dossier i analitzar algun dels fragments intentant identificar-los.

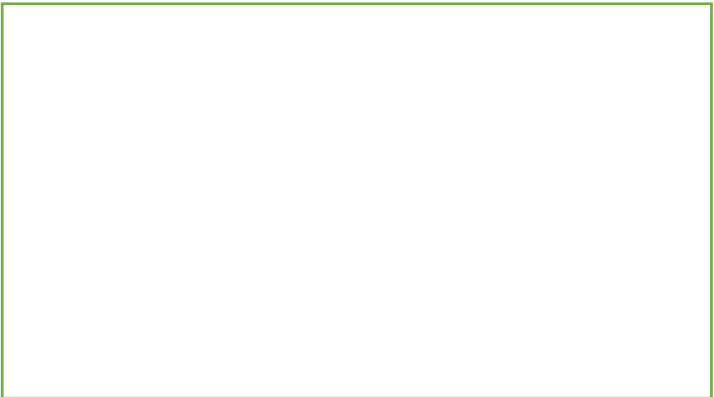
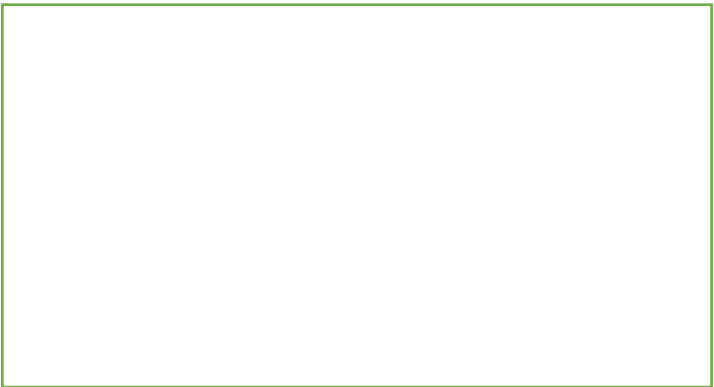
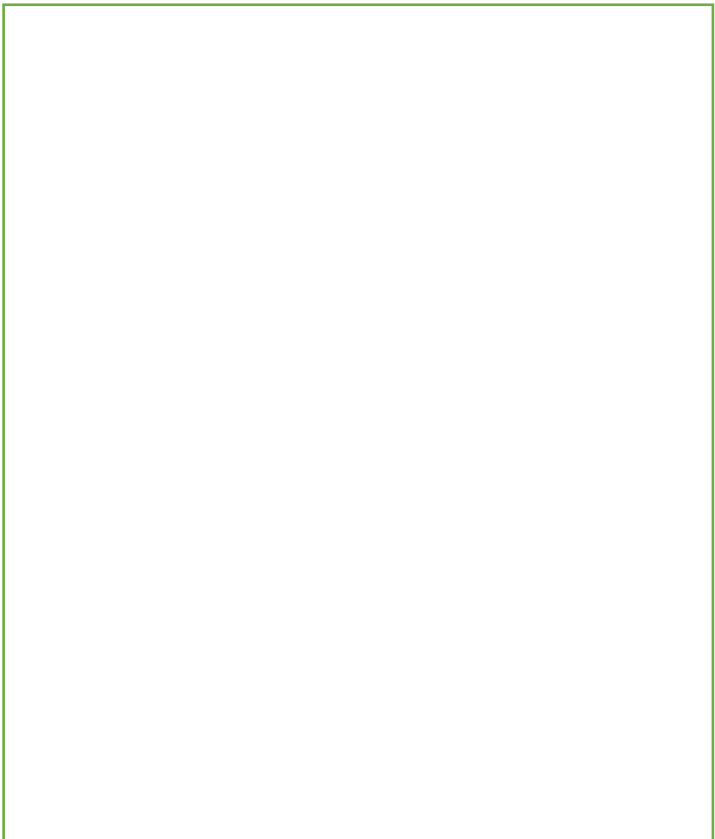
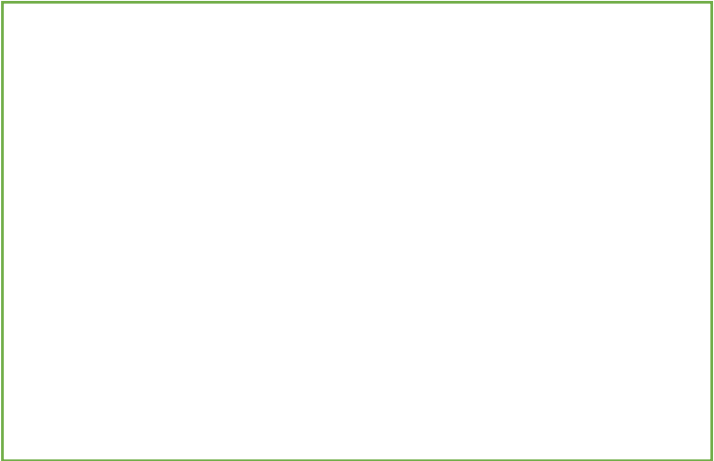
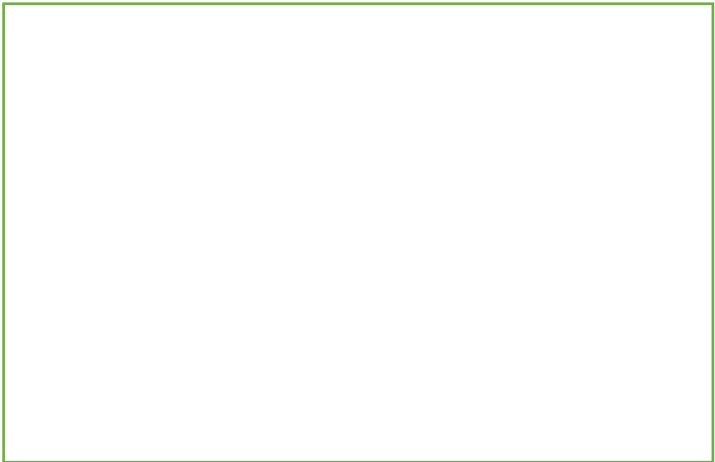
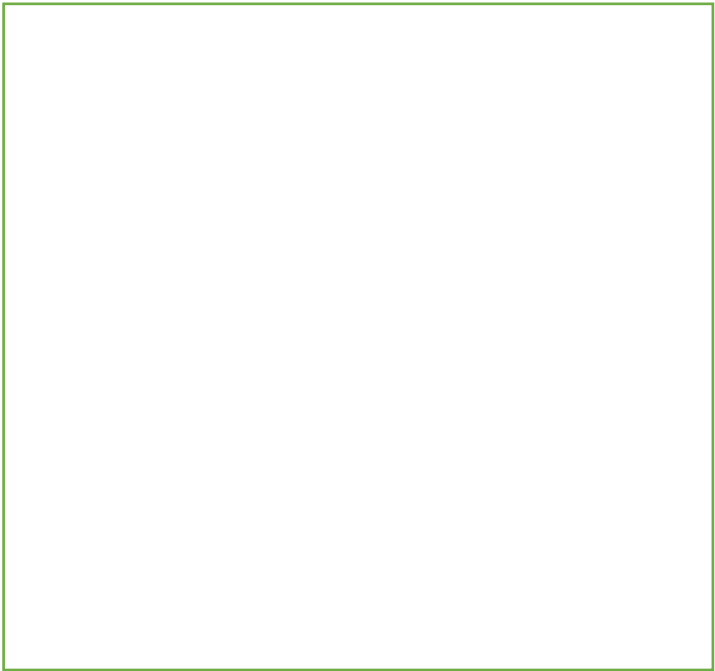
Proposta 3

Jugar amb les bafarades i construir una pàgina de còmic.

Amb les bafarades retallades buides i la pàgina amb les vinyetes, muntem una pàgina de còmic, hi podem afegir les imatges dibuixades, o no, només posar els diàlegs que tindrien els que hi hagueren de sortir.

Annex 2

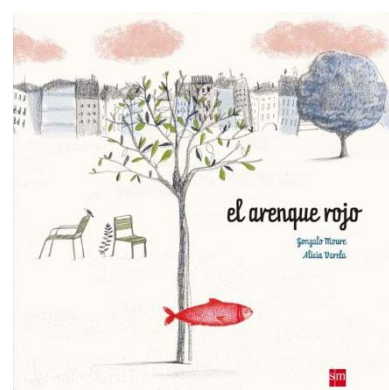
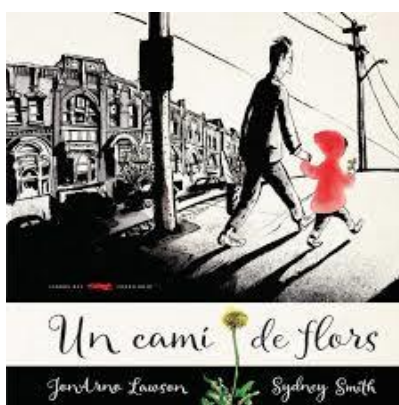
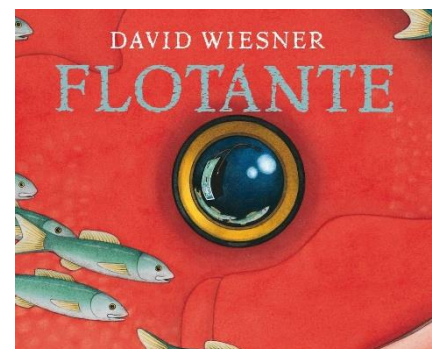
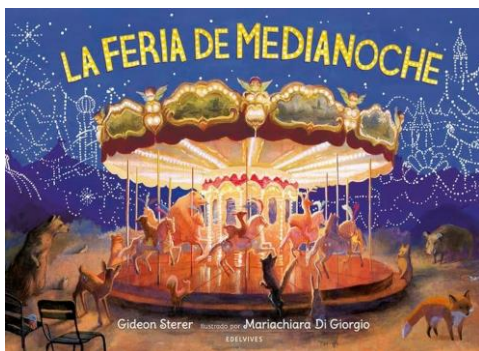
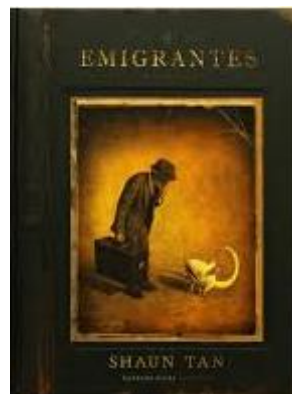
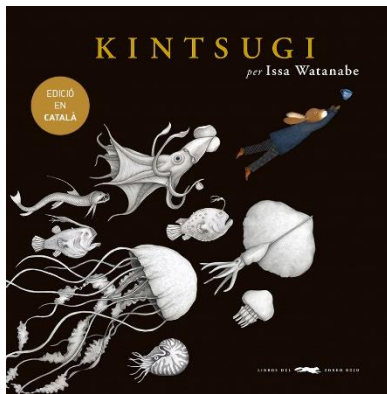




Com a última proposta, podem mostrar altres àlbums o còmics sense mots que tinguin una bona història, com per exemple:

- OFF, de Xavier salomó, Editat per Flamboyant.
- El arenque rojo. De Gonzalo Moure, Il·lustrat per Alicia Varela, Editat per SM
- La feria de medianoche, de Gideon Sterer, Il·lustrat per Mariachiara Di Giorgio. Editat per Edelvives
- Emigrantes de Shaun Tan, Editat per Bárbara Fiore
- Un camí de flors de Jonarno Lawson, Il·lustrat per Sydney Smith. Editat per Libros del Zorro Rojo
- Pájaro de Beatriz Martín Vidal. Editat per Thule
- Flotante de David Wiesner. Editat per Océano
- Kintsugi de Issa Watanabe. Editat per Libros del Zorro Rojo.

Tots aquests poden donar molt de si, i propiciar moltes converses i interpretacions amb els alumnes de Cicle Superior.



**Un còmic és una
narració seqüencial
mitjançant imatges fixes**

**És un relat explicat amb
vinyetes que tenen
il·lustracions**

Vinyeta:

**La unitat mínima de la
significació en el còmic.**

La vinyeta té un continent (línia que emmarca la vinyeta) i un contingut (il·lustracions i text que inclou la vinyeta)

**Quins son els
formats del
còmic?**

Els que **només tenen imatges i elements gràfics** i expliquen la història sense necessitat de paraules

Els que tenen
**imatges
i text**

Elements del còmic

1. Plans
2. Angulació
3. Representació del transcurs del temps
4. Representació del moviment
5. Bafarades
6. Onomatopeies
7. Recursos simbòlics

**El pla: és el
retall que es
fa del
personatge o
la situació.**

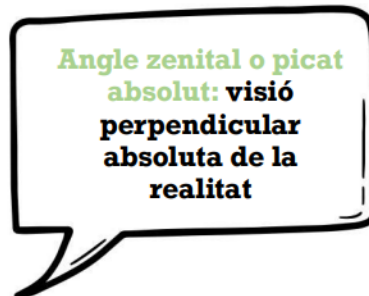
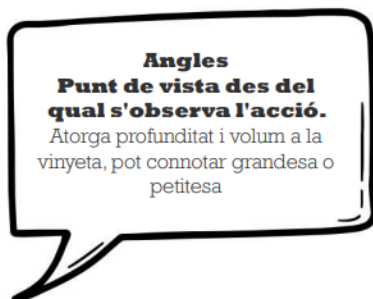
Gran Pla General (GPG) manifesta l'ambient on es desenvolupa l'acció. **Ens presenta el context** de la situació i no veiem gairebé als personatges. És el paisatge en general.

Pla General (PG) la seva grandària és semblant a la grandària del personatge. Presenta del cap als peus i **presenta informació del context en el qual està el personatge.** Aquestes referències a l'ambient són menors perquè es busca el protagonisme al personatge.

Pla Americà (PA) és la figura humana des dels genolls, mostra **la part física del personatge o accions detallades d'aquest.**

Pla Detall (PD) enquadra **una part de la figura humana de prop.** Fins i tot arriba a ocupar tota una vinyeta

Pla Mitjà (PM) enquadra des de la cintura i **destaca l'acció més que el context,** l'expressió del personatge és important per al pla mitjà



Podem retallar les bafarades i fer-ne targetes mes o menys grans i penjar-les o posar-les al costat de vinyetes que siguin un exemple del que s'explica.