

GRUP DE TREBALL: PASSIÓ PER LA LECTURA

El joc i les joguines a la LIJ



2023-2024

Imatge de: "EL SOT"
Emma AdBåge

EDUCACIÓ INFANTIL

- **¡Escóndete que voy!**
- **Cesc i Alabert**
- **Ser quinto**
- **Pintors**
- **La ola**



Imatge de: "EL SOT"
Emma AdBåge

iEscóndete que voy!

<i>Títol</i>	iEscóndete que voy!	
<i>Autora</i>	Lolita Séchan	
<i>Il·lustradora</i>	Camille Jourdy- Lolita Séchan	
<i>Traductora</i>	Alba Pagán	
<i>Editorial</i>	Astronave	
<i>Ciutat</i>	Barcelona	
<i>Any d'edició</i>	2021	
<i>Pàgines</i>	32	

<i>Edat recomanada</i>	Infantil
<i>Proposta de lectura</i>	Lectura de les imatges
<i>Paraules TAG</i>	Joc, joguines, aventura, contes

Resum

Dos personatges d'altres contes es reuneixen en aquest còmic i ens endinsen al món del joc i de les joguines.

A petició de l'editorial francesa *Actes Sud*, la Lolita Séchan i la Camille Jourdy fusionen els seus universos pictòrics per crear una nova història. Treballen plegades els diferents escenaris i es reparteixen la feina. La primera s'ocupa dels protagonistes i la segona dels decorats.

La Lolita hi aporta en Bartok, aparegut a *Tout le monde devrait rester tranquille près d'un petit ruisseau et écouter* i a *Une échappée belle de Bartok Biloba*. La Camille repesca de *Las Varamillas* la Nouk.

Aquí, en Bartok convida la Nouk a jugar a casa seva. Juguen a fet i amagar, però, aquesta vegada, el joc no acaba com de costum...

Un fragment:

*Querida Nouk,
te invito a mi casa a jugar el miércoles,
tu amigo,
Bartok.*

Objectius

- 1-Descobrir el llibre, el joc al que juguen, els personatges, on s'amaguen.
- 2-Abans i després. Com canvien els escenaris per on passen els protagonistes.
- 3-Buscar referències a d'altres contes i faules en aquesta història.
- 4-Pensar en altres amagatalls per a la Nouk.

Recursos emprats

- L'àlbum

Descripció de la proposta

1-En un primer moment, observarem la coberta, la contracoberta, la portada i les guardes? Veurem que en Bartok convida la Nouk a jugar a fet i amagar.

Anomenarem les joguines que surten a les guardes: bitlles, caniques, cartes. Les coneixem?

Descriurem què fa l'eriç: salta a la corda, infla un globus, menja caramels...

Llegirem el conte. Convé que l'alumnat pugui veure les imatges.

La història s'estructura en tres parts. La primera, quan en Bartok compta i la Nouk busca un amagatall, la segona, quan en Bartok busca la Nouk i la tercera quan es troben al bosc.

Per facilitar la lectura de les imatges podem fer petites fitxes d'alguns detalls de les il·lustracions i demanar a l'alumnat que els busqui al llibre: poma, sofà, nina, làmpada, llibres, tortuga, cartes, etc.

Formularem una sèrie de preguntes i buscarem les respostes:

-Com son els protagonistes? Animals? Quins? Mig persones mig animals?

-Què signifiquen les dues ratlles negres que hi damunt les pàgines a la primera part de la història?

-Tots els personatges estanicolorits? Per què?

-Juguem a fet i amagar? On, a dins de casa o a l'exterior?

2-Després, buscarem els canvis que hi ha hagut als diferents escenaris de la història quan hi passa la Nouk i quan hi passa en Bartok.

Descriurem les diferències.

Reaccionen igual en Bartok i la Nouk quan passen pel bosc?

Quan troben al llop canten una cançó. La coneixem?

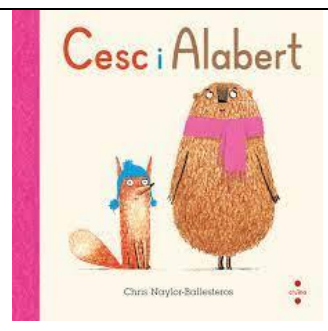
Aconseguiran amagar-se? Què pensem que passarà?

3-Entre tots els personatges que formen part de la història, s'hi amaguen alguns que son els protagonistes d'altres contes. Els busquem: L'aneguet lleig, La princesa i el gripau, L'homenet de massapà, les faules: El corb i la guineu i La cigala i la formiga. Coneixem els contes i les faules? Podem aprofitar per explicar-los.

4-Finalment, pensarem en altres possibles indrets on la Nouk s'hagués pogut amagar: darrere el sofà, dins la banyera, dins el cubell de roba bruta...

Cesc i Alabert

<i>Títol</i>	Cesc i Alabert
<i>Autor</i>	Chris Naylor-Ballesteros
<i>Il·lustrador</i>	Chris Naylor-Ballesteros
<i>Traducció</i>	Maria Bertran Beascoa
<i>Editorial</i>	Cruïlla
<i>Ciutat</i>	Barcelona
<i>Any d'edició</i>	2023
<i>Pàgines</i>	29



<i>Edat recomanada</i>	Infantil i Cicle Inicial
<i>Proposta de lectura</i>	Adonar-se de les emocions en el joc
<i>Paraules TAG</i>	amics i jocs, emocions en el joc, guanyar i/o perdre, comptar

Resum

En Cesc i l'Alabert són amics i els agrada jugar a fet i amagar. Sembla que el guanyador sovint és el Cesc, i valorant els sentiments i ganes que té de guanyar l'Alabert, en Cesc li dona una oportunitat, i... que content està l'Alabert quan el Cesc es rendeix!! Toca canviar els papers i és l'Alabert que ha de trobar en Cesc, queda la incògnita de qui guanyarà, la imatge ens revela un detall que ho complicarà tot?

*Si torna a perdre, l'Alabert estarà molt trist.
I per més que m'agradi guanyar, m'estimo molt el meu amic!
O sigui que...
Respiro profundament i crido...
ALABERT... EM RENDEIXO!*

En Chris Naylor-Ballesteros ha fet un àlbum il·lustrat on es planteja una situació de joc propera a l'edat dels infants als que va dirigit el llibre, la imatge acompanya bé el text. Tracta de l'amistat, les emocions que acompanyen el guanyar i el perdre, introduint una cantarella que es pot fer amb melodia.

Objectius

1. Escoltar la narració, relacionant-la amb el joc dels infants.
2. Parlar de les emocions que acompanyen el joc.
3. Acceptar el fet de guanyar i el perdre en el joc.
4. Jugar al joc que proposen altres infants o adults.

Recursos emprats

- Llibre "Cesc i Alabert"
- Relacionar-se amb companys d'altres edats i nivells per compartir estones de joc
- Convidar i acollir les famílies a l'escola a través del joc dels infants

Descripció de la proposta

1. Abans de començar la narració ens fixarem en la coberta del llibre i presentem als alumnes el Cesc i l'Alabert, els protagonistes de la història.
2. Després farem la narració de l'àlbum il·lustrat, intentant parlar dels sentiments que provoca el guanyar i el perdre en el joc, mirarem d'arribar a les qüestions:
 - ✓ *Què passa quan guanyes? I quan perds?*
 - ✓ *Què faries si tu fossis el Cesc?*
 - ✓ *I si fossis l'Alabert?*
 - ✓ *Parlar de jocs que no es guanya ni es perd.*
3. Proposar als infants més grans de l'escola del nivell que es consideri oportú, que organitzin una sessió de jocs per grups dirigits als petits del centre.
4. Convocar i acollir les famílies que els vingui bé, per fer una sessió de jocs amb els infants del grup del seu fill o filla.

Material complementari

Explicació del conte per la Maria de la llibreria la Gralla

<https://www.youtube.com/watch?v=E8yM4UU364s>

Per escoltar el conte en anglès: Storytime with Anusha

<https://www.youtube.com/watch?v=WeAOt7ybfuE&t=184s>

Ser quinto

<i>Autor</i>	Ernst Jandl	
<i>Il·lustrador</i>	Norman Junge	
<i>Traductor</i>	Eduardo Martínez	
<i>Editorial</i>	Lóguez Ediciones	
<i>Ciutat</i>	Salamanca	
<i>Any d'edició</i>	2017	
<i>Pàgines</i>	36	

<i>Edat recomanada</i>	Educació Infantil
<i>Proposta de lectura</i>	Jocs
<i>Paraules TAG</i>	Joguines, metge, por

Resum

Ser quinto és un àlbum il·lustrat amb un breu text narrat per en Pinotxo. La història es desenvolupa en una sala d'espera fosca, il·luminada únicament per un llum al sostre i per l'obrir i tancar d'una porta a la qual tots miren. Recorda a una sala d'interrogatoris. Hi ha cinc joguines assegudes en cadires, cadascuna de les quals amb una dolència diferent: el pingüí de corda li falten les aletes, a l'ànec una roda, l'os té un braç embenat i li falta un ull, la granota té una tireta i en Pinotxo el nas trencat.

L'objectiu del relat és perdre la por a les visites al centre de salut.

Puerta abierta. Uno fuera. Uno dentro.

Objectius

1. Dramatitzar, a través del joc simbòlic, situacions viscudes a un centre de salut: pediatres, infermers, pacients, farmacèutics.
2. Iniciar el coneixement dels nombres ordinals (segon l'edat podrien ser els cardinals): primer, segon, tercer, quart, cinquè.
3. Participar d'un joc psicomotriu.

Recursos emprats

- Material per al joc simbòlic (venes, guants, xeringues de plàstics, caixes buides de medicament, gorros, etc)
- Gots de cartró i un nino
- Targetes per al joc psicomotriu i la proposta d'escriptura (material adjunt)

Descripció de la proposta

Conversa i joc simbòlic

Els infants experimenten una sèrie de sensacions i sentiments quan han d'anar al metge que van des de la por fins a la impaciència, l'avorriment, l'expectació,

etc. Amb aquesta història, els infants poden reconèixer què senten els personatges i compartir amb els altres les seves vivències personals.

Una proposta que permet dramatitzar situacions viscudes al centre de salut, és el joc simbòlic. Es pot crear un espai de joc, amb material relacionat.



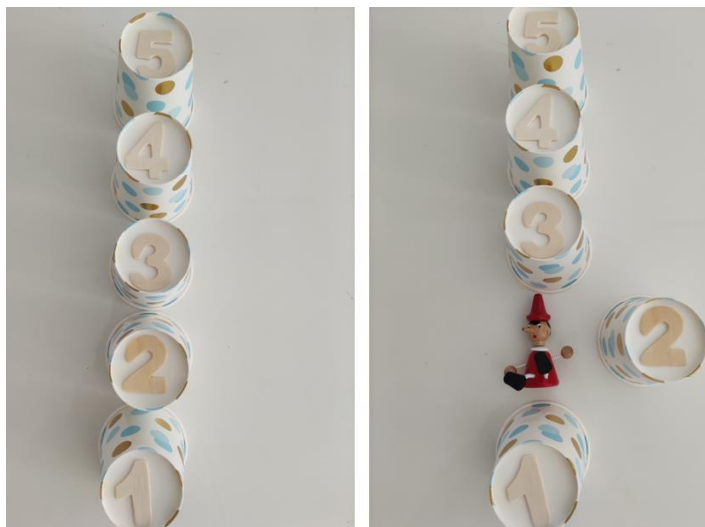
Joc: On és en Pinotxo?

Preparació: Es posen cinc gots de cartró a l'inrevés. Cada got té un número a la base (de l'1 al 5) i es col·loquen ordenats, en filera.

Desenvolupament: Asseguts en rotllana la mestra amaga un petita joguina a sota d'un dels gots. L'infant escollit s'ha de col·locar davant del primer got perquè quan anomeni el "número sospitós" l'ordenació es correspongui amb la col·locació dels gots.

El nen/a té dues oportunitats per endevinar on es troba la joguina fent preguntes del tipus: *El ninot està sota el segon got?* I la resposta serà del tipus: *No, el ninot està més lluny o més a prop.* I es procedirà a retirar el got.

En funció del nivell dels infants es pot fer amb més o menys gots i números cardinals o ordinals.



Joc psicomotriu

Preparació: Es preparen les targetes boca avall i es marca una línia al terra que serà el punt de sortida.

Les targetes i les consignes són:

- ✓ Joguines malaltes (de fons vermell): S'ha de retrocedir un pas
- ✓ Joguines curades (de fons groc): S'avança un pas
- ✓ Doctor: S'avancen cinc passes

Desenvolupament:

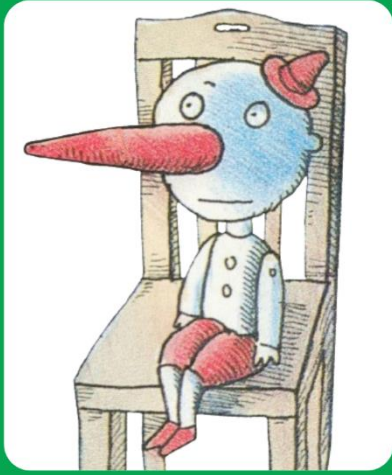
En funció del número d'infants es pot jugar per equips o individualment.

Els jugadors es posen en filera, un al costat de l'altre. Per torns, agafen una carta i segueixen la consigna. Si es disposa de cercles suficients o peces de construcció, es pot marcar el recorregut amb aquests, de manera que les passes siguin iguals per a tothom.

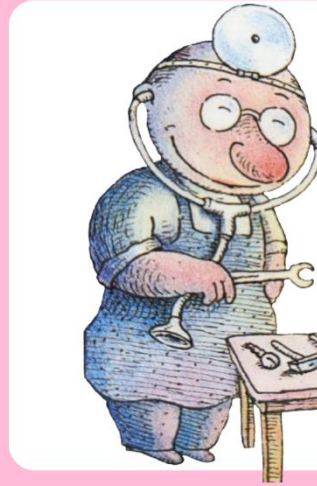
Llenguatge escrit

Els infants poden iniciar-se en l'escriptura del nom dels personatges. Escriptura lliure o bé seguint un model amb les targetes del diccionari d'aula.





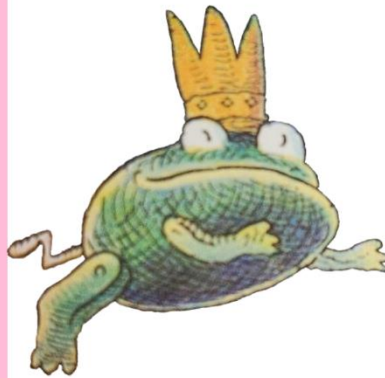
NINO



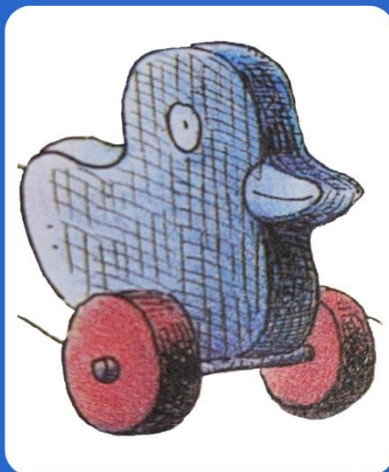
DOCTOR



OS



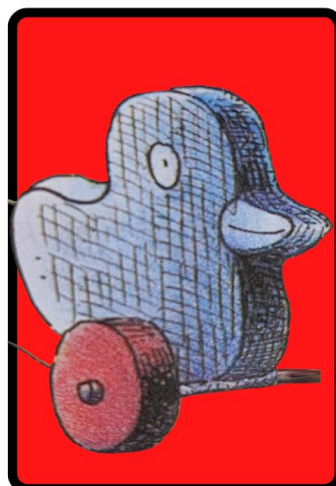
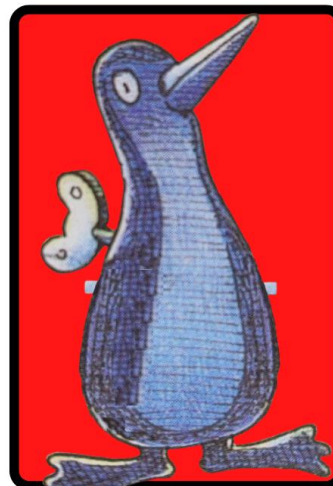
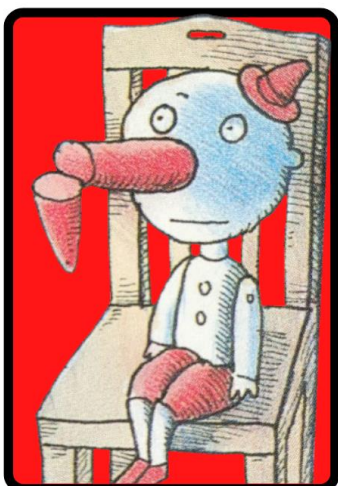
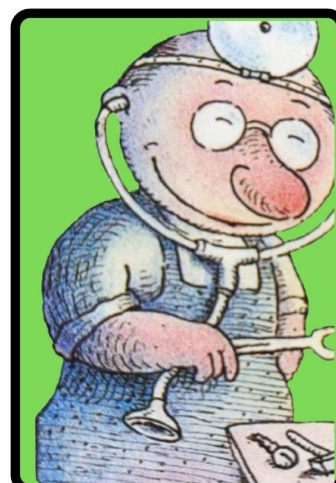
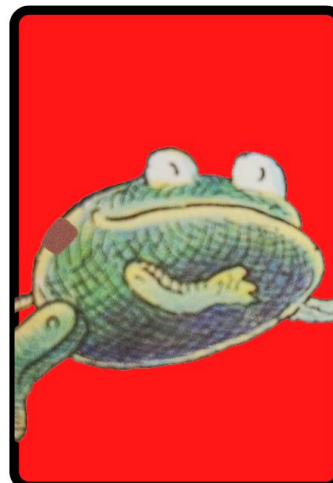
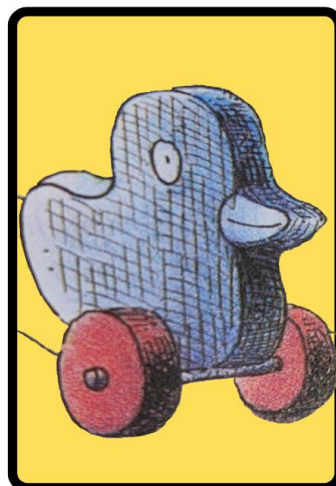
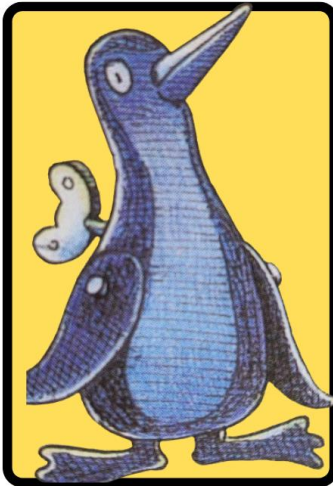
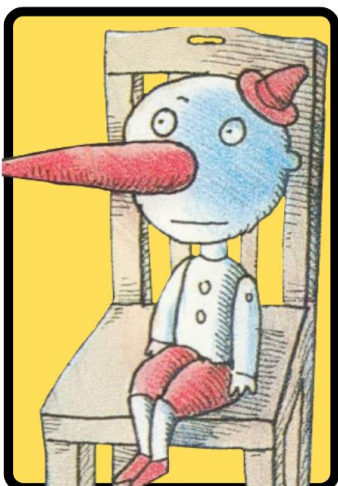
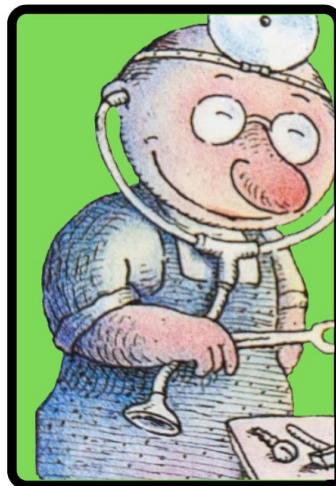
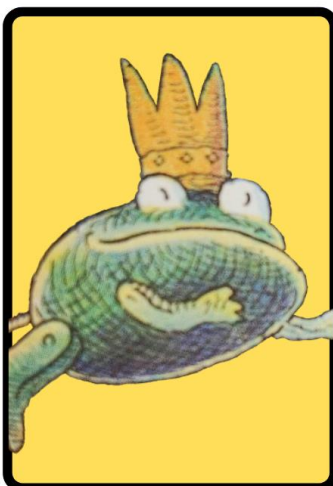
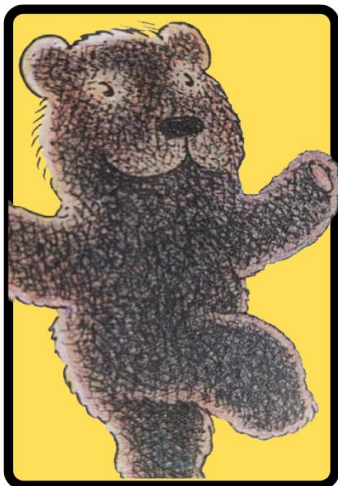
GRANOTA



ÀNEC



PINGÜÍ



Pintors

<i>Títol</i>	Pintors	
<i>Autora</i>	Seung-yeoun Moon	
<i>Il·lustradora</i>	Suzy Lee	
<i>Traductora</i>	Neus Aymerich	
<i>Editorial</i>	Libros del zorro rojo	
<i>Ciutat</i>	Barcelona	
<i>Any d'edició</i>	2011	
<i>Pàgines</i>	32	

<i>Estat recomanada</i>	Cicle infantil i cicle inicial
<i>Proposta de lectura</i>	Activitat plàstica
<i>Paraules TAG</i>	Pintura, joc, aigua.

Resum

És l'hora del bany. Però la Chin i en Jun estan massa ocupats jugant a la seva habitació. Acaben de trobar pots d'aquarel·les i es pinten: Una cara de gat per a la noia i cara d'indi per al seu germà... El joc no s'atura aquí perquè es treuen la roba, es pinten el cos i s'imaginen un viatge en vaixell a una illa. La mare, enfadada, els crida amb insistència i acaben tots tres a la banyera.

Les autores, coreanes, s'atreveixen a mostrar cossos nus en una història alegre, una mica esbojarrada. Les il·lustracions de la Suzy Lee presenten expressions molt animades. Destaca l'ús del color, en un in crescendo que acaba emplenat la doble pàgina.

En aquell moment, el nen va preguntar a la seva germana:

—Chin, que et sembla si ens pintem el cos?

Es van mirar i tots dos es van entusiasmar.

«Pintar-se? Quina bona idea!»

En un tres i no res, van deixar les samarretes i els pantalons a terra.

Objectius

1. Comprendre el relat.
2. Conèixer l'obra de Jackson Pollock.
3. Fer una acció plàstica seguint la tècnica de l'splashing.
4. Gaudir de la narració.

Recursos emprats

- Llibre "Pintors"
- Pintures, ous, pinzells, paper continu.
- Llibres i vídeos d'art sobre l'artista Jackson Pollock

Descripció de la proposta

El llibre *Pintors* obre diversos camins de treball relacionats amb el poder la imaginació, la higiene personal, l'amistat, el joc, etc.

En aquesta proposta ens centrem la pintura que resulta del joc dels dos germans.

Després de llegir l'àlbum i gaudir de les il·lustracions expressives de la Suzy Lee, comprendre el relat, convidem als infants a conèixer un artista que emprava una tècnica similar.

A partir de llibres d'art o a la pantalla digital observem els quadres d'en Jackson Pollock. Es pot veure algun reportatge d'aquest artista impulsor de l'expressionisme abstracte i la pintura d'acció, o algun petit vídeo on se'l vegi pintant. A youtube n'hi ha molts.

Seguidament, ens inspirarem amb el seu mètode per crear una obra d'art col·lectiva, usant una de les seves tècniques anomenada "splashing" que consisteix a llançar pintura directament sobre una tela.

Prèviament, cal preparar el material.

Es necessita un ou o més per a cada alumne.

Es buiden procurant no trencar en excés la closca. Es renten i es deixen assecar. A continuació, es tornen a omplir amb pintura tèmpera —aproximadament per la meitat— i es tornen a tancar amb paper de seda enganxat suaument amb cola a la closca.

Amb els ous preparats, al pati, es prepara la base de paper continu, enganxat a la paret o directament a terra. Es pot protegir el voltant amb plàstic per si de cas.

Després, ordenadament, el primer nen agafa un ou, se situa davant del paper, a mig metre de distància, i el llança amb força. L'ou, en colpejar es trenca i la pintura que hi ha a l'interior s'escamparà creant un efecte extraordinari. Un segon nen llança un altre ou de diferent color i així successivament. El resultat és espectacular.

Alguns ous podran ser llançats diverses vegades, si es trenquen del tot. També es poden aixafar directament sobre el paper.

Quan la pintura estigui eixugada el quadre es pot fixar a alguna paret de l'escola (signat, això sí)

La ola

<i>Títol</i>	La Ola	
<i>Autora</i>	Suzy Lee	
<i>Il·lustradora</i>	Suzy Lee	
<i>Editorial</i>	Barbara Fiore	
<i>Ciutat</i>	Barcelona	
<i>Any d'edició</i>	2008	
<i>Pàgines</i>	40	

<i>Edat recomanada</i>	Educació Infantil
<i>Proposta de lectura</i>	Lectura d'imatges, joc del plec de l'àlbum
<i>Paraules TAG</i>	Platja, mar, ones i joc

Resum

"La Ola" és un àlbum il·lustrat sense text. Forma part amb "Espejo" i "Sombra" de la trilogia creada per Suzy Lee. El format d'aquest àlbum ens mostra el plec com a element de joc i relació important entre els personatges principals d'aquesta història: la nena i el mar amb les onades.

La història comença amb una nena que en companyia de la seva mare, descobreix la platja i el mar per primera vegada. El respecte que mostra en un principi quan s'acosten les onades va canviant quan comprova que no traspassen el plec. Es desperta la curiositat d'anar a l'altra pàgina. I en contacte directe amb el mar comença la diversió, xapotejar i mullar-se, fins que una ona gegant s'acosta, l'espanta i pensant que estarà segura, torna a la pàgina de l'esquerra, la platja. Una sorpresa l'espera. Descobrirà, d'altra banda, molt contenta, les petxines que hi ha a la sorra i que recollirà algunes com record d'una jornada plena de joia.

Acompanyant les il·lustracions surten unes gavines que van imitant les accions de la nena. L'ús del carbonet de les figures ressalten amb els colors blaus i blancs d'aquarel·les del mar i en una segona part de l'àlbum del cel.

Objectius

1. Llegir les imatges que van apareixent en les pàgines de l'àlbum i comentar el joc del plec.
2. Fer hipòtesis, predir que pot passar abans de passar pàgina.
3. Observar el mar i diferents tipus d'onades a través de vídeos, millor si es pot fer presencial.
4. Dramatitzar i gaudir el joc de les onades.

Recursos emprats

- Àlbums *La Ola* i *Sota les onades* de Meritxell Martí-Xavier Salomó
- Vídeos, fotografies, pintures i música del mar.
- Llençols, petxines i material escolar.

Descripció de la proposta

Lectura visual de les il·lustracions

Iniciem la sessió observant la coberta de l'àlbum i fem algunes preguntes sobre on pensen que passarà la història i després sobre la seva experiència amb la platja, la sorra i el mar.

A continuació fem una lectura visual de les imatges que van succeint al relat. Fem aturades en algunes pàgines per mostrar i comentar la divisió que sembla infranquejable entre les pàgines, a través del plec. Interactuem amb la història que viu la protagonista amb les experiències viscudes amb els alumnes, com per exemple les primeres sensacions quan ens fiquem al mar, saltar onades o xapotejar. Alguns comenten que si l'onada és gran, l'agafen en braços el pare o la mare i salten junts. Que els agrada agafar petxines.

Proposem una segona lectura on ens fixarem en les gavines, com segueixen els moviments, les accions que fa la nena. També amb els colors que surten de contrast de blaus amb el blanc i després el cel també blau. Descobrim que les guardes a l'inici i al final són diferents.

Després visualitzem un vídeo i diferents fotografies on surten onades grans i expliquem que hi ha persones que amb una taula que s'anomena surf es posen a la cresta de l'onada i avancen amb ella. Són surfistes.

https://www.youtube.com/watch?v=Nq_sGKggCAg

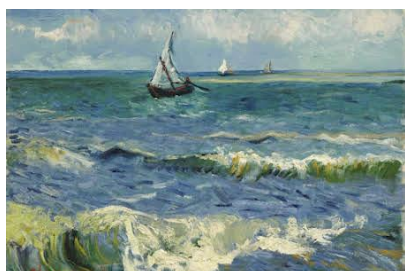


Com última activitat de la primera sessió baixem al pati a crear jocs amb els llençols que tenim que faran d'onades de mar. Primer posem per sobre els llençols als alumnes els llençols i són el mar que avança. Després amb les mestres movem un llençol que simbolitza una ona gran que els atrapa. Dividim la classe en grups per evitar accidents.



En una segona sessió fem memòria de l'àlbum explicat *La Ola* i proposem la lectura *Sota les onades*. Fem lectura visual de les imatges i llegim les frases que es mostren en el relat. El món de la fantasia i la transformació acompanyen la creació artística d'aquest preciós àlbum amb un final inesperat, molt emotiu de la trobada de dos nens al mar.

Continuem amb la proposta d'explorar altres camps artístics del mar i les ones. Observem diferents pintures que apareix el mar, les onades com per exemple:



Marina Les Saintes Maries

Vincent van Gogh



Mar embravit

Joaquín Sorolla



La gran ola de Kanagawa

Katsushika Hokusai

Observem amb atenció la pintura d'Hokusai, la seva gran onada i proposem als alumnes que facin un dibuix del mar amb una gran onada i també petxines, com s'ha trobat la nena protagonista de l'àlbum.

Mentre fem l'activitat escoltem el mar una estona.

https://www.youtube.com/watch?v=IFQY0sH1U_c

Alumnes classe I4 de l'escola Frederic Mistral de l'Hospitalet de Llobregat



Hem gaudit molt els infants i les mestres fent les lectures i les activitats proposades.

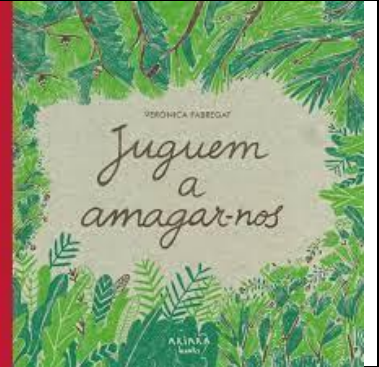
CICLE INICIAL

- **Juguem a amagar-nos**
- **Diumenge**
- **Grans amics**



Imatge de: "EL SOT"
Emma AdBåge

Juguem a amagar-nos

<i>Títol</i>	Juguem a amagar-nos	
<i>Autor</i>	Verónica Fabregat	
<i>Il·lustrador</i>	Verónica Fabregat	
<i>Traductor</i>		
<i>Editorial</i>	Akiara books	
<i>Ciutat</i>	Barcelona	
<i>Any d'edició</i>	2022	
<i>Pàgines</i>	36	

<i>Edat recomanada</i>	Educació infantil i Cicle Inicial (a partir d'15)
<i>Proposta de lectura</i>	Jocs
<i>Paraules TAG</i>	Fet-i-amagar, natura, amistat

Resum

El llibre explica el joc de "fet i amagar" i ho fa centrant-se en set infants de diferents edats que passen un dia al bosc. A mesura que anem passant pàgines descobrim on s'han amagat cadascun dels infants, en un recorregut per diferents espais, fent un camí d'anada i tornada. Així mateix, a les il·lustracions, fetes amb llapis de color, s'hi troben animals com: llebres, esquirols, guineus, pica-soques, cérvols, pit-roigs, ratolins, àligues, abelles, ànecs, granotes, serps d'aigua, sargantanes, senglars, bernats pescaires, guatlles, mussols, conills.

Objectius

1. Participar dels jocs tradicionals com el de "Fet i amagar" i d'altres.
2. Conèixer les cantarelles eliminatòries de: La gallina ponicana, Una plata d'enciam i Dalt del cotxe hi ha una nina.
3. Identificar alguns elements naturals i animals que apareixen al relat.

Recursos emprats

- Llibre

Descripció de la proposta

Anàlisi del llibre

Al llarg de les pàgines del llibre, fem adonar als alumnes qui té la pilota i què en fa, comptem els infants cada cop que se'n troba un i els fem adonar d'alguns elements naturals i animals coneguts: la guineu, el porc senglar, les formigues, la tortuga, l'ànec, els arbres, el riu, les roques, etc.

El joc de les formes

Les guardes inicials del llibre mostren un cel blau amb uns núvols blancs que conviden a imaginar i transformar-los. Es pot fer oralment o sobre paper.

En baixar al pati, es proposa als infants mirar el cel i els núvols, estirats panxa enlaire.

Jocs tradicionals i jocs amb pilota

El llibre ens mostra el joc tradicional de "Fet i amagar". És un bon motiu per recuperar aquest tipus de jocs i per l'edat a la que s'adreça aquesta proposta, poden ser adients:

Jocs tradicionals

Fet i amagar: Per iniciar aquest joc cal decidir qui para. Aquest jugador es col·loca de cara a la paret amb els ulls tancats i compta fins a deu. Els altres jugadors han d'amagar-se. Quan el que para acaba de comptar, busca als altres jugadors que es troben amagats. Quan en descobreix un, córrer a la paret on parava i diu: "un, dos, tres (nom infant)". Si un infant aconsegueix arribar a la paret sense ser vist, està salvat. El primer jugador que és descobert serà el que pararà en la següent partida.

Un, dos, tres pica paret: Per començar el joc cal que un jugador pari. Aquest se situa mirant cap a una paret. La resta de jugadors es col·loquen darrera a una certa distància. El jugador que para pica amb les mans a la paret al mateix temps diu: un, dos, tres, pica paret! Mentre el jugador diu aquesta frase, els altres es mouen de pressa per intentar tocar-lo. Han de vigilar de no ser vistos pel jugador que para, ja que quan ell/a acaba de dir la frase, es gira ràpidament i si veu algú que es mou, aquest torna a la línia d'inici. El joc acaba quan un dels jugadors aconsegueix arribar a la paret. Si el jugador que para atrapa algun jugador, serà aquest al que li tocarà parar.

Xarranca: Per jugar a aquest joc haurem de dibuixar a terra la xarranca. Aleshores farem el següent: tirem la pedreta al primer quadre i se salta a peu coix tots els altres tret del que tingui la pedreta. Els 4-5 i 7-8 no es fan a peu coix sinó que es trepitjaran amb un peu a cada quadre. En arribar al 7-8 girem d'un bot i desfem el camí de la mateixa manera que l'hem fet però ara recollint la pedreta.

Pedra, paper i tisora: És un joc de mans en el qual existeixen tres elements. La pedra que es representa amb el puny tancat. La pedra venç a les tisores trencant-les. Les tisores que es representen amb dos dits oberts. Uns elements vencen els altres. Per jugar els participants es col·loquen un davant de l'altre. Posen una mà darrera l'esquena, és la mà amb la qual representaran pedra, paper o tisora. Alhora els dos jugadors diuen: Un, dos, tres pedra, paper o tisora. Els dos jugadors en el mateix moment han de treure les mans amb el que vulguin representar.

Jocs amb pilota

El cuc: Els participants seuen en fila. El primer nen/a de la fila intenta passar la pilota al company de darrera per sobre del cap i sense girar-se, intentant que no caigui. Quan la pilota arriba a l'últim de la fila, s'aixeca i es col·loca el primer per tal de tornar a començar el joc aquest cop per sota les cames, per un costat o per l'altre.

Encistellar: Qualsevol objecte ens pot servir, com una cistella o una caixa vella que ja no utilitzem. El joc és llancem les pilotes i a veure qui encistella més pilotes.

Memory pilota: Tots els infants es col·loquen en cercle excepte un, que se situa al centre del cercle amb una pilota. El nen del centre llança la pilota i diu un color en veu alta, qui la recull dirà el color del seu company i un de nou mentre llança novament la pilota. El següent infant haurà de dir els dos colors i afegir-ne un altre, i així successivament. Aquest joc serveix per entrenar la memòria i la coordinació.

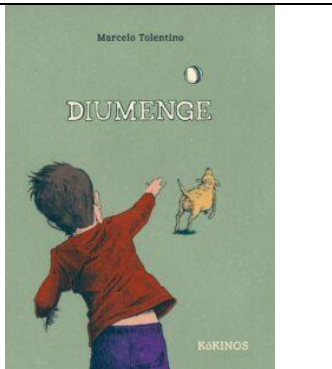
Cantarelles

En alguns jocs s'ha d'escollir qui para i hi ha diferents cantarelles per fer-ho.

La gallina ponicana: Els nens/es s'asseuen a terra en rotllana amb les cames estirades i el director del joc els anirà tocant les cames seguint la pulsació de la cançó. A toqui la cama al final de la cançó, l'haurà d'amagar. Es continua jugant fins que queda una única cama dins la rotllana.

Dalt del cotxe hi ha una nina i Una plata d'enciam: Posats els infants en rotllana, el director del joc, des del centre, va assenyalant-los un per un, seguint el ritme de la cançó, i aquell a qui toca la darrera síl·laba para.

Diumenge

<i>Títol</i>	Diumenge	
<i>Autoria</i>	Marcelo Tolentino	
<i>Il·lustradora</i>	Marcelo Tolentino	
<i>Traductora</i>	Anna Duesa	
<i>Editorial</i>	Kókinos	
<i>Ciutat</i>	Madrid	
<i>Any d'edició</i>	2023	
<i>ISBN</i>	978-84-19475-34-3	
<i>Pàgines</i>	60	

<i>Edat recomanada</i>	A partir de 6 anys
<i>Proposta de lectura</i>	Descoberta de la lectura de la imatge, diàleg-reflexió, elements plàstics.
<i>Paraules TAG</i>	Imaginació- creativitat, jocs infantils, aventures, família, mascotes.

Resum

Els diumenges són iguals i previsibles per al Martí a casa dels seus avis junt amb els seus pares. Tot és repetitiu: els mateixos temes de conversa, el mateix menjar i les mateixes coses a fer. Aquesta rutina ja els està bé i els resulta prou divertida. Però, avui en Martí vol fer quelcom diferent. Després de comprovar que tant els pares com els avis estan ocupats i no poden jugar amb ell, en Martí decideix iniciar la volta al món amb el seu fidel company d'aventures, el Fubà, el seu gos. Junts travessen deserts abrasadors, indrets glacials, boscos frondosos i s'enfronten a monstres esfereïdors i pirates aterridors gràcies a una imaginació desbordant. Sense dubte, un diumenge avorrit resulta una sorprenent diversió. Més encara quan comparteix aquest gran viatge amb l'àvia, qui l'escolta amb entusiasme. I mentre en Martí li explica les peripècies viscudes, comença a gestar-se la seva propera aventura a l'espai exterior.

Un fragment:

*Cada diumenge era igual. Tots seien al mateix lloc, parlaven de les mateixes coses i menjaven el mateix menjar. A tothom li agradava que fos així. A gairebé tothom. En Martí va decidir **que aquell diumenge seria diferent. Faria la volta al món.***

Objectius

1. Gaudir de la lectura.
2. Explorar la lectura de la imatge (comparar àlbums il·lustrats).
3. Debatre-reflexionar sobre què fem quan ens avorrim.
4. Elaborar elements plàstics a partir d'objectes reals i quotidians o fotos

Recursos emprats

- Llibre *Diumenge*.

- Àlbum il·lustrat *Allà on viuen els monstres* de Maurice Sendak.
- *El joc de les formes* d'Anthony Browne.
- Objectes a transformar: tisores, piles, clips, pinzes, retoladors fosforescents, xinxetes, globus, forquilles, culleres, agulles, taps, raspall de dents, espirals de llibretes, tenalles...
- Fuites o aliments a transformar: mandarina, tomàquet, raïm, cireres, plàtan, síndria, seitons, bròquil...
- Fotografies a transformar: núvols, edificis...
- Material escolar: retoladors, colors, paper, paper de colors, cartolines...

Descripció de la proposta

1.- Lectura de les imatges: del realisme domèstic a indrets fantàstics.

L'àlbum s'estructura en **sis parts**: reunió familiar (preparació dels àpats i rutines), avorriment del nen, fugida al món imaginari (aventures), retorn a la realitat (nostàlgia), explicació de les aventures i idea sobre les properes peripècies.

a) El docent llegeix i va mostrant les escenes de l'àlbum fins arribar al moment en què en Martí i el gos estan mirant la pilota (esfera terràquia). I després pronuncia la frase "En Martí i en Fubà van sortir a conèixer l'inconegut" amb to enigmàtic per activar la imaginació de l'alumnat.

b) A partir d'aquí es fan **prediccions** sobre els llocs on l'alumnat pensa que el nen i el gos volen anar. A continuació, es van presentant les següents il·lustracions de l'àlbum. És el moment de recordar els elements apareguts en les pàgines anteriors que ara es presenten modificats i alterats.

Es tracta de treballar la **narrativa visual** i de comprovar com l'autor, i alhora il·lustrador, experimenta amb el joc d'enfocaments i plans per plasmar com les situacions quotidianes que es produeixen a la llar es transformen en magnífics paisatges exuberants de colors, de formes colossals i plens d'exotisme (allò desconegut i llunyà).

Durant aquest anar cap endavant i cap enrere assistim a la **fusió** entre allò real (espai familiar) i allò imaginat a cada aventura fruit de la fabulació quimèrica d'en Martí. Si bé l'àlbum presenta escenes que ocupen **dobles pàgines**, són en aquestes recreacions oníriques o simbòliques on una pàgina presenta al nen i al gos i a l'altra es focalitza el paisatge o l'element transformat i passat pel sedàs de la imaginació. El lector **inicia el viatge de descoberta i imaginació** ja que les imatges demanen una lectura atenta del text (breu i concís) i de les il·lustracions a doble pàgina, realistes i empàtiques per copsar detalls. Evidentment, cal tornar a començar una altra vegada i amb la relectura i el revisionat descobrir detalls que ens han pogut passar per alt.

c) A continuació, proposem la **recerca dels objectes quotidians**, dels referents reals que el nen ha anat observant, del que feia la seva família i la correspondència amb els espais imaginaris que s'han configurat.

Realitat domèstica (Objecte real i quin altre element simula ser)	Representació onírica, simbòlica	Espai
Aparell d'aigua	<u>Castell</u>	Edat Mitjana (cavaller a sobre del seu gos)
Tatuatge del pare	<u>Monstre</u> de l'altra punta del planeta	Orient
Perfil de la cara de l'avi assegut al silló	Dunes de sorra que transitar sobre camells. Travessar els <u>deserts</u> més àrids	Desert
Pingüí (figura damunt la nevera) Frigorífic que obre el pare (ous, ampolles de llet...)	Fred glacial del <u>Pol Sud</u> . Els ous es fonen amb les muntanyes de gel	Temperatures extremes. Gel
Bol del pastís que la mare està preparant.	<u>Volcà en erupció i lava</u> <u>lliscant</u>	Calor abrasador del volcà en erupció
Roba que està estenent l'àvia (samarreta amb calavera, tovallola, calçotets) i pinzes	<u>Veles d'un vaixell pirata</u> <u>Trossos de fusta surant al</u> <u>mar</u>	Mar
Plantes a sobre de la màquina de cosir.	<u>Boscors frondosos</u>	Jungla, selva

d) El docent s'atura a la il·lustració en què el nen mira a l'horitzó (lector) amb l'ullera de llarga distància i remarca com la nostàlgia s'està apoderant d'en Martí. És el moment de fer hipòtesis sobre què farà (tornarà a la realitat o no?) En acabar la lectura es remarca, per una banda, la importància de trobar algú que t'escolta activament; d'una altra, es posa èmfasi en la fantasia com el millor antídote contra la monotonia. Ens trobem davant l'oci i el avorriment creatius en acció, lluny de les pantalles.

e) Recapitulant, convé posar èmfasi en el **punt de partida** (realitat domèstica, trobada convencional dels diumenges a casa dels avis) i com el **desig de canvi i de ruptura del temps i de l'espai** van teixint un món imaginari i d'aventura. Però, quina és la **raó** que motiva aquesta transformació? Després de comprovar que els pares i els avis estan ocupats i no poden jugar amb ell, decideix iniciar una aventura que el duu a imaginar un recorregut per tot el món amb la companyia incondicional del seu gos Fubà.

2.- Altres possibilitats:

A) Atès que no hi ha cap paisatge del **fons marí**, es proposa buscar-hi elements per configurar-lo, per transportar-nos a **altres paisatges** o a escenes de **contes**.

Realitat domèstica (Objecte real)	Representació onírica, simbòlica	Espai
Salvamantells de fusta a la taula	<u>Tanca d'estable</u> d'un poblat de l'oest	Oest
Drap de cuina que penja a la paret	<u>Tipi indi</u>	Oest
Gerra (beguda a la taula)	<u>Mar</u>	Fons marí
Bol d'amanida	<u>Algues marines</u>	Fons marí
Bol del pastís	<u>Escafandre</u>	Món submarí (submarinista)
Galleda	<u>Casc de soldat</u>	Conflicte bèl·lic (acció humanitària)
Catifa tons marrons	<u>Catifa màgica, voladora</u>	Paisatge oriental (Aladí)
Catifa de quadres blancs i negres	<u>Tauler d'escacs</u>	Món de l'Àlícia al País de les Meravelles
Màquina de cosir i bata de color de rosa de l'àvia	<u>Disfresses</u>	Món de la Ventafocs, Carnestoltes
Gall (imant), ànec (dibuix)	<u>Granja</u>	Món rural Conte de la gallina dels ous d'or
Espàtula de fusta per remenar el pastís	<u>Vareta màgica</u>	Món de fantasia, màgia

També es pot suggerir que, en petit grup, s'escrigui l'aventura viscuda pel Martí segons l'espai que triï cada grup i es faci la il·lustració corresponent.

B) Cerca d'elements que formaran part de la propera aventura (l'espai exterior): viatge interestel·lar

REALITAT DOMÈSTICA Objecte real	Representació onírica, simbòlica
Frigorífic tancat	Càpsula espacial
Llumetes de la TV o del frigorífic obert	Pols d'estrelles, estel·lar
Plats blancs a taula	Planetes
Motlle pastís	Cràter llunar
Bol del pastís	Escafandre d'astronauta
Tovallola	Vestit d'astronauta
Menjar punxat a les forquilles	Asteroides, cossos celestes, meteorits, cometes
Pupil·les de l'àvia i el nen	Lluna
Moble del menjador	Nau espacial
Sofà	Llançadera, coet
Corda d'estendre la roba	Corda que uneix l'astronauta a la nau espacial per poder explorar fora de l'artefacte.
Cassola bullint i menjar surant a la salsa	Galàxia, Big Bang

Com a l'activitat anterior es pot proposar que, en petit grup, escriguin l'aventura viscuda pel Martí i en facin la il·lustració corresponent.

3) Pluja d'idees per després elaborar una **enquesta-estadística** sobre què fem quan ens avorrim (passejar, fer exercici o esport, pintar, manualitats, cantar, ballar una coreografia inventada, llegir, escriure diari, encreuats, sudokus, hobbies...). Fer-ne una posterior representació gràfica i comparar amb altres cursos o amb els altres grups de la comunitat.

4) Entrevista als avis i pares sobre les joguines i el temps lliure d'abans. Visita dels familiars al centre educatiu: portar alguna joguina que conservin o explicar i practicar jocs d'altres temps.

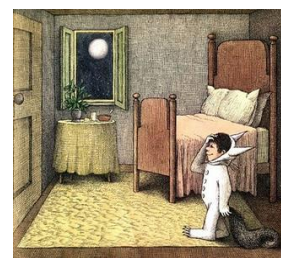
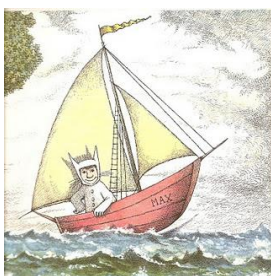
5) Diàleg-reflexió-debat sobre el turisme espacial: planeta preferit a visitar, possibilitats d'establir-hi una colònia (itinerari, temps de navegació, supervivència, què necessitaríem donades les característiques de cada planeta...)

6) Establir similituds i diferències amb en Max de l'àlbum *Allà on viuen els monstres* de Maurice Sendak amb l'ajut i la guia del docent per esdevenir lectors experts (imatges i fil narratiu).

ALLÀ ON VIUEN ELS MONSTRES



TEXT I IL·LUSTRACIONS DE MAURICE SENDAK



Tots dos, en Martí i en Max, viatgen ben lluny a un món fantàstic per evadir-se de la realitat.

Martí	Max
Assegut el nen mira el seu gos (avorriment)	Empaita el gos (entremaliat)
Estirat a terra amb els peus sobre el sofà	Disfressat a l'habitació mirant la porta enfadat
Observa com el pare obre la nevera	Comença a transformar-se l'habitació
Mira el pastís que està fent la mare	Comença a ballar a la lluna

Juga amb la pilota (esfera terràquia)	
A cavall del gos	Al vaixell
Escena del Pol Sud	Surt un animal marí mentre ell va navegant
Nen en liana	Nen i monstres gronxant-se (branques)
Assegut al costat del gos mirant per la ullera de llarga distància	Assegut pensatiu a la carpa reial
Cistell amb mànega d'aigua i tancant l'aixeta Retorna cansat a l'om del gos amb els ulls tancats.	Marxa en vaixell i s'acomiada dels monstres, ja no té la corona (amb els ulls tancats)
Retorn per cansament, enyorança, nostàlgia: comparteix les aventures viscudes amb l'àvia	Retorn perquè se sent sol, troba a faltar la seva llar: no és fàcil ser el "responsable" de tots.
L'acull l'àvia. Asseguts tots dos al sofà	Sol a l'habitació amb sopar a la tauleta
Iris i pupil·la (lluna) de l'àvia i d'ell	Lluna a la finestra, fora de l'habitació

7) Humor a l'àlbum. Recopilar elements a les il·lustracions (estar-hi atents, relectura) i fer-ne un llista de les "trapelleries" com en *Max d'Allà on viuen els monstres*. Proposar-ne de noves.

- El nen perd el mitjó a l'escena de la jungla
- El gos fa pipi (escatològic)
- El perfil de la cara de l'avi es transforma en dunes del desert.
- La roba estesa: calçotets.

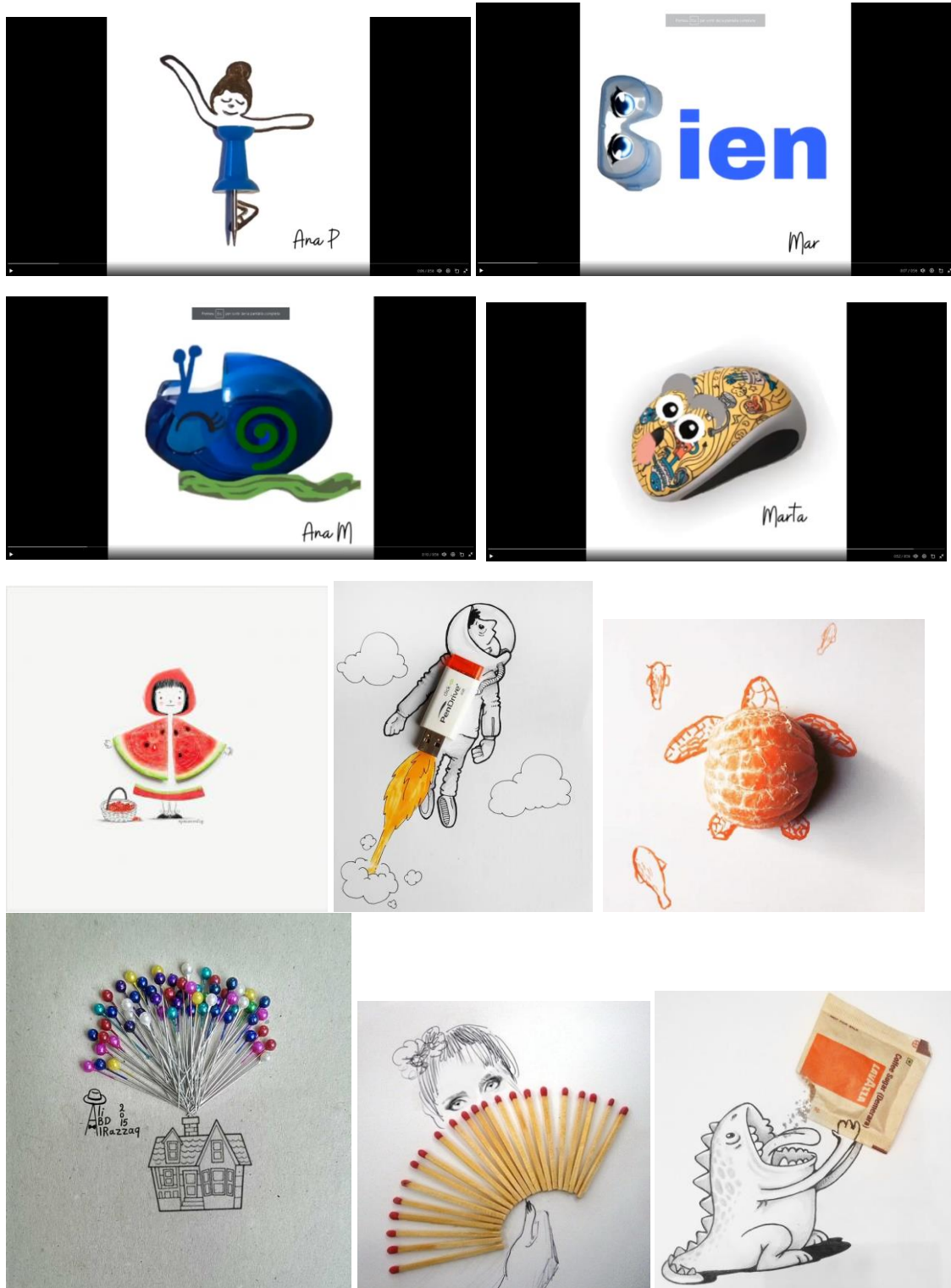
8) Amistat incondicional (mascota, complicitat). Enquesta-estadística: lloc imaginari on anar i amb quina mascota. En Martí i en Fubà són expedicionaris del regne de la imaginació. El gos juganer és el company perfecte i aporta una dimensió còmica a l'aventura: és un corser, però alhora pot aixecar la pota i orinar a l'esplendor de la selva.

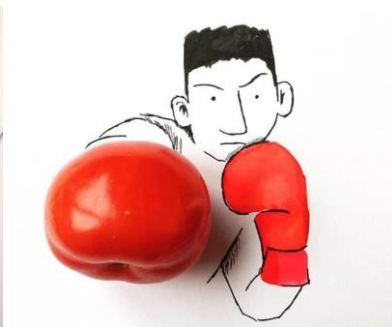
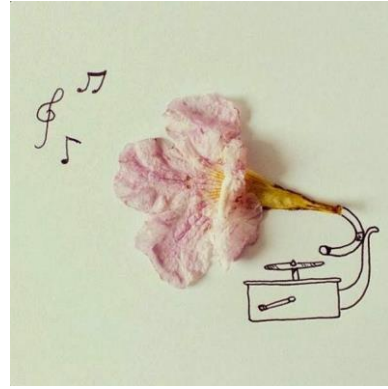
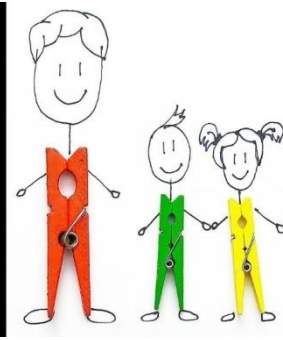
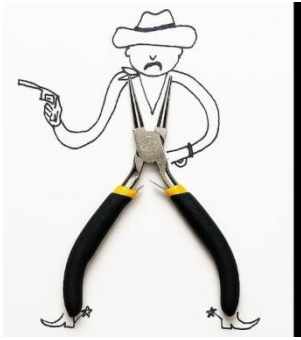
9) Creació d'elements plàstics tenint en compte el llibre *El joc de les formes* d'Anthony Browne. Aquesta lectura explica com jugar al joc de les formes: una persona dibuixa una forma abstracta i, a continuació, una altra, preferentment amb un color diferent, la transforma. Partim d'aquesta idea per tal **fer dibuixos a partir d'objectes reals**. Així doncs, mitjançant la creativitat i la imaginació, es pot convertir un retolador fosforescent en una taula de windsurf, unes tisores en un pelicà, un clip en una trompeta, una xinxeta en una ballarina, un llibre en un piano; o bé, raïm en globus, grills de mandarina en una tortuga, un tall de síndria en la capa de la Caputxeta. També podem modificar fotos de núvols i convertir-los en animals, monstres, o bé, fotos d'edificis en monstres gegantins (veure l'annex).

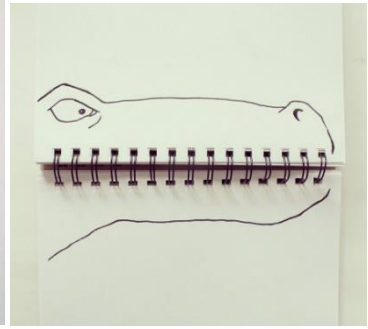
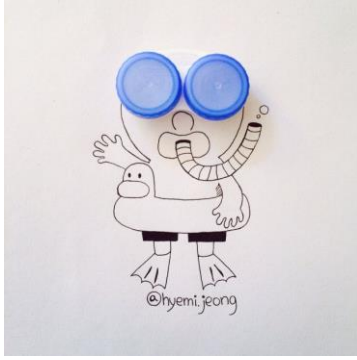
Annex

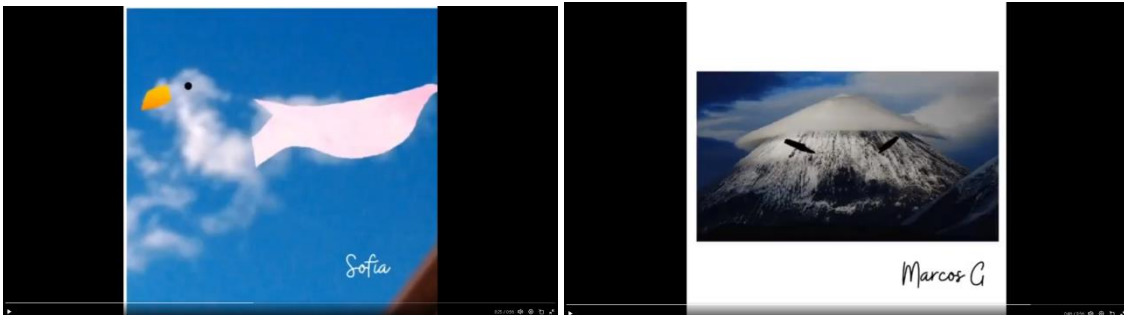
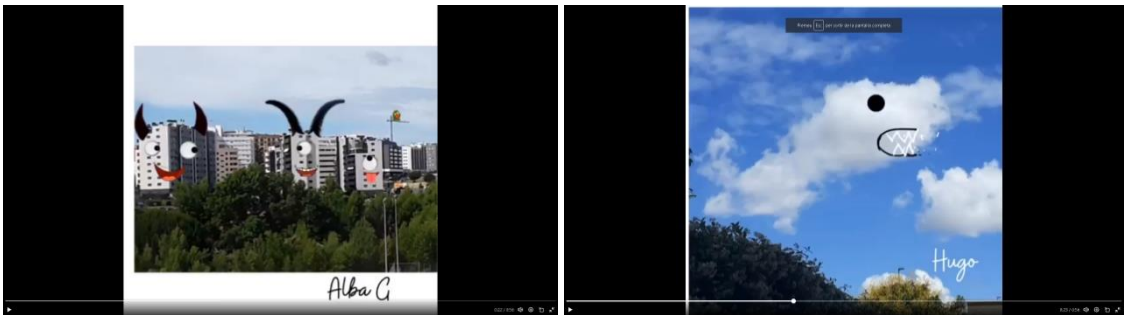
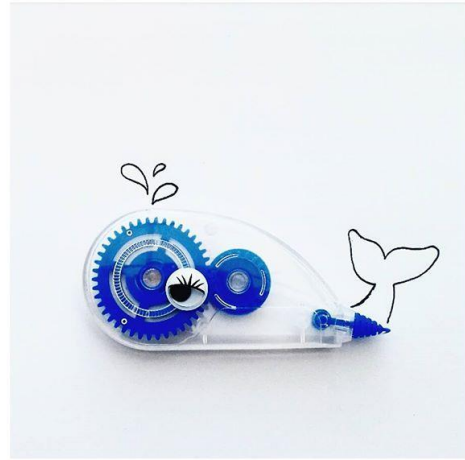
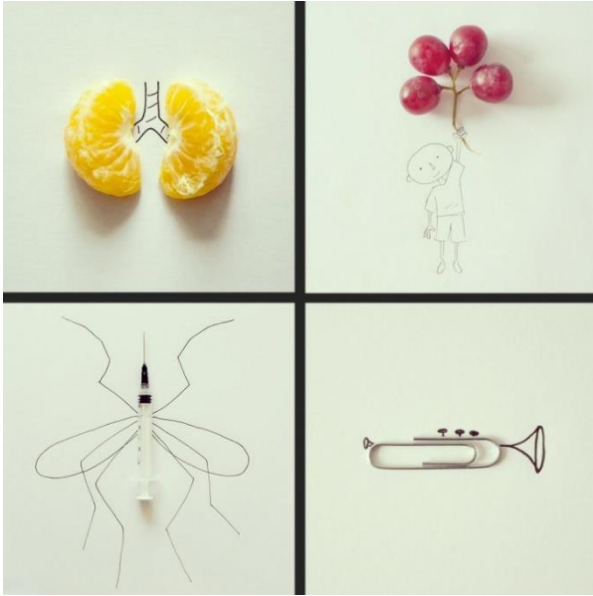
Dibuixos a partir d'objectes reals

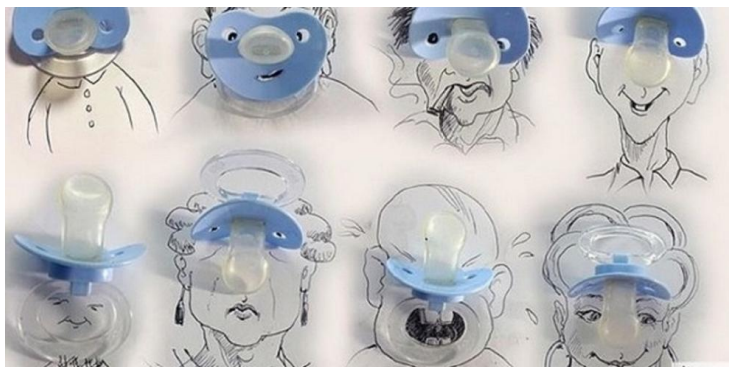
<https://vietkidsiq.edu.vn/dibujos-creativos-con-objetos-crywht9i/>



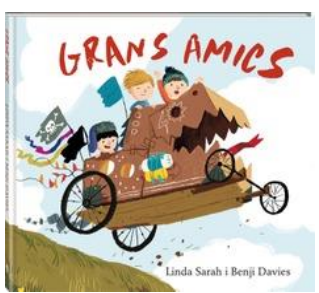








Grans amics

<i>Títol</i>	Grans amics	
<i>Autor</i>	Linda Sarah	
<i>Il·lustrador</i>	Benji Davies	
<i>Traductora</i>	Anna Llisterri	
<i>Editorial</i>	Andana Editorial	
<i>Ciutat</i>	València	
<i>Any d'edició</i>	2016	
<i>Pàgines</i>	32	

<i>Edat recomanada</i>	Cicle inicial
<i>Proposta de lectura</i>	Activitat plàstica jocs
<i>Paraules TAG</i>	Amistat, acceptació, acolliment, jocs

Resum

Grans amics és un llibre sobre l'amistat, l'acceptació, el valor de compartir i d'aprendre a relacionar-se amb altres amics sense gelosia. El llibre ens explica la història de Bir i Eti, grans amics que cada dia juguem plegats a l'aire lliure amb grans caixes de cartró fent volar la imaginació i, jugant a ser reis, soldats, astronautes o pirates. Un dia arriba Xu, un nou noi que pregunta si pot jugar amb ells. La ràpida acceptació de l'Eti contrasta amb l'actitud de Bir que no està bé jugant plegats i acabarà marxant.

De vegades són reis, soldats, astronautes. De vegades són pirates que naveguen entre mars i cels borrascosos.

Però sempre, sempre, son grans amics.

Objectius

1. Reflexionar sobre l'amistat, l'acceptació, l'acolliment
2. Gaudir de la lectura
3. Fomentar la creativitat i la imaginació en la proposta artística

Recursos emprats

- Llibre *Grans amics*
- Caixes de cartró i material de rebuig
- Domino *Grans amics*
- Llibre *Els fantasmes no truquen a la porta*. Rocio Bonilla, Eulàlia Canal

Descripció de la proposta

1. ABANS DE LA LECTURA

Comencem la sessió activant els coneixements previs dels nens i nenes, anticipant-nos al contingut del llibre i el tema que es tractarà. Ensenyem la coberta del llibre i a mode d'exemple, podem preguntar:

- *Què hi veiem a la coberta?*
- *Qui penseu que són aquests dos personatges?*
- *Quina relació tenen entre ells?*
- *Què fan?*

2. LA LECTURA

Fem la lectura del llibre en veu alta, aturant-nos en aquells moments rellevants de la història i posant èmfasi a les diferents accions que fan els dos amics amb les caixes de cartró i els jocs simbòlics que se'n deriven. També cal parar atenció a les diferents emocions que sent Bir quan apareix Xu.

3. DESPRÉS DE LA LECTURA

3.1 En finalitzar la lectura farem algunes preguntes al grup classe per establir una conversa sobre el tema de l'amistat, l'acceptació i l'acolliment de nous companys i companyes. És molt habitual que s'hagin trobat amb la mateixa situació a l'escola i és un bon moment per iniciar la conversa i deixar que els alumnes s'expressin i expliquen les seves vivències.

Podem relacionar el llibre amb molts altres que parlen de l'amistat i especialment amb *Els fantasmes no truquen a la porta* de Rocio Bonilla, Eulàlia Canal on L'Ós i la Marmota que són amics i sempre juguen plegats es troben en situacions divertides quan L'Ós convida l'Ànec a jugar amb ells i a la Marmota no li agrada que ningú pugui espatllar la seva amistat amb l'Ós. Si fem la lectura del llibre, els demanarem les diferències i similituds entre les dues històries.

3.2 En sessions posteriors farem construccions amb caixes utilitzant també material de rebuig. Cal que prèviament els alumnes pensin que és el que volem construir i fins i tot, en una activitat prèvia, dibuixin o escriguin en què volem que es transformi la seva caixa i quin material necessiten. Depenen de l'edat dels alumnes i característiques del grup també es pot fer una construcció col·lectiva o en petit grup, prèviament acordada pels infants.

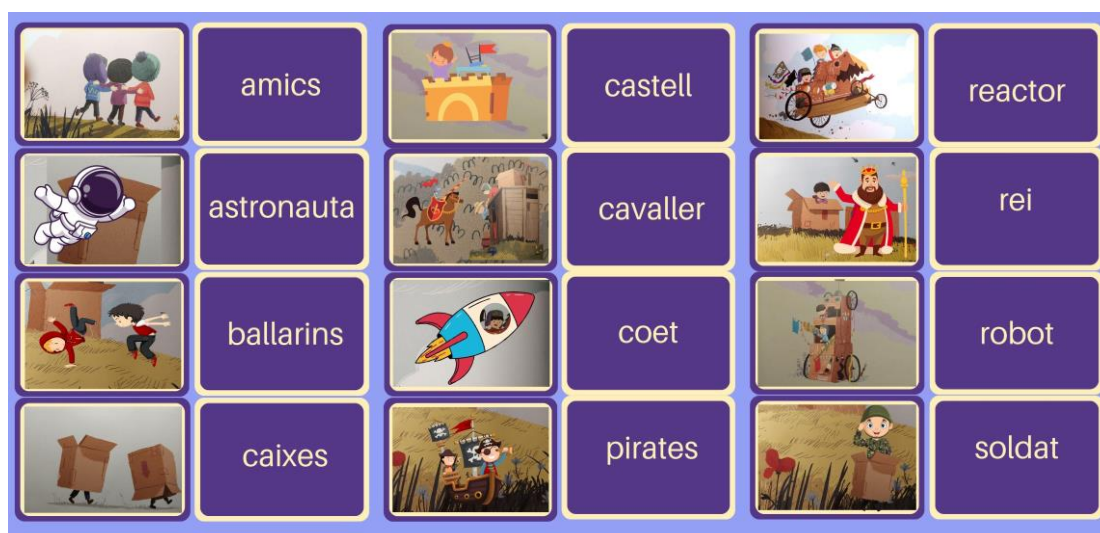
3.3 En una altra sessió podem fer el *joc de La diana*. Amb aquest joc es treballa el valor de l'amistat, fem veure que els amics ens donen suport i ens ajuden quan els necessitem.

Demanem als alumnes que facin grups de 6. Cada grup formarà un cercle amb quatre alumnes que es quedaran dempeus agafats de les mans. A dins es posarà un company-a i un altre infant es quedarà fora del cercle.

El mestre explica en què consisteix aquest joc i les normes.

- els infants que formen el cercle no es poden deixar anar de les mans
- cal protegir el company-a què està al mig desplaçant-se i movent el cercle
- l'infant que està fora del cercle es pot moure, donar voltes al cercle, i estirar la mà intentant tocar al que està al mig del cercle. Mentre els alumnes que estan agafats de la mà hauran d'ajudar a l'infant que està al mig per impedir que el que està a fora el toqui.
- finalitza l'activitat quan l'infant de fora aconsegueix tocar l'infant que està a dins. És bo fer canvis en el rol dels alumnes i que es canviï l'alumne que està a fora i a dins del cercle.

3.4 Dòmino *grans amics*



Es pot jugar amb parelles o individualment

Per saber-ne més

- Manualitats amb caixes de cartró
 - <https://www.sortirambnens.com/activitats/manualitats-infantils/manualitats-segons-el-material/amb-materials-reciclat/manualitats-per-fer-amb-nens-amb-caixes-de-carto/>
- Llibre Els fantasmes no truquen a la porta. Rocio Bonilla, Eulàlia Canal
 - <https://animallibres.cat/albums-illustrats/7620-els-fantasmes-no-truquen-a-la-porta-9788415975854.html>
- Vídeos sobre l'amistat
 - <https://tictacieducacioblog.wordpress.com/2018/08/30/10-curtmetratges-per-treballar-lamistat-a-laula/>

- <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/cortometrajes-fomentar-la-amistad/>

- Altres activitats: arbre de l'amistat

- <https://www.menjadorescolacampderros.com/larbre-de-lamistat/>



amics



astronauta



ballarins



caixes



reactor



rei



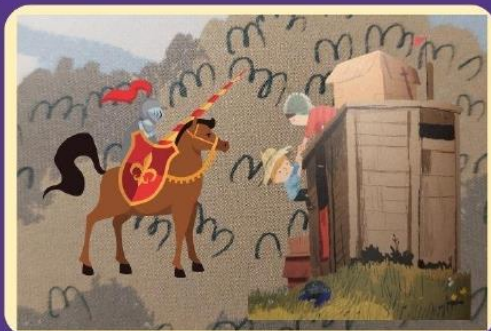
robot



soldat



castell



cavaller



coet



pirates

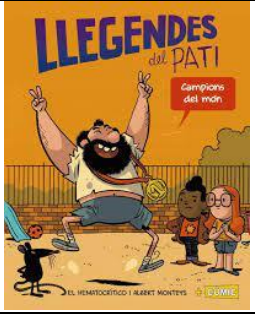
CICLE MITJÀ

- **Llegendes del pati: Campions del món**
- **Un gran dia de res**
- **El sot**



Imatge de: "EL SOT"
Emma AdBåge

Llegendes del pati. Campions del món

<i>Títol</i>	Llegendes del pati. Campions del món	
<i>Autor</i>	El hematocrític	
<i>Il·lustrador</i>	Albert Montey	
<i>Traductora</i>	M. Mercè Estévez	
<i>Editorial</i>	Barcanova	
<i>Ciutat</i>	Barcelona	
<i>Any d'edició</i>	2020	
<i>Pàgines</i>	65	

<i>Edat recomanada</i>	Cicle mitjà
<i>Proposta de lectura</i>	Lectura en veu alta, escriptura,
<i>Paraules TAG</i>	Escola, amics, jocs

Resum

"Campions del món" és un còmic que pertany a la col·lecció "Llegendes del pati". En clau d'humor explica com els infants de l'escola juguen a fet i amagar, al pati, quan apareix un personatge que fa més de trenta anys que està amagat.

És en Ferran, un adult que afirma anar a la classe de 4t B. La tutora d'aquest curs, diu que no és alumne seu i en Ferran els comenta que ha estat 30 anys amagat perquè volia sortir en el Llibre Guinness dels rècords.

Més tard, arriba la premsa, els seus familiars i els nens de l'escola li expliquen com serà la seva vida d'adult (treballar, pagar casa, llum, telèfon, internet, etcètera) decideix tornar al seu amagatall on ha estat tan bé durant tot aquest temps.

Objectius

1. Llegir en veu alta posant atenció a l'entonació determinada per l'ús de majúscules i signes de puntuació
2. Llegir alguns dels rècords que hi ha en el llibre "El guinness dels rècords"
3. Inventar un nou rècord situat en un lloc de l'escola.

Recursos emprats

- Llibre "Guinness word records"
- Material escolar

Descripció de la proposta

Lectura en veu alta

Es llegeix el títol i la coberta i, es convida als alumnes a expressar com imaginarien la història.

A mode d'exemple, algunes preguntes que es poden fer per estirar la conversa són:

- *On deu succeir la història? Al pati?*
- *Com és que hi diu campions del món?*
- *Què hi fa un senyor amb barba amb una medalla penjada al coll?*
- *A què jugava el senyor? Com està?*
- *Com estan el nen i la nena?*

Posteriorment, es proposa la lectura en veu alta, en gran grup, posant atenció a l'entonació, que ve determinada en l'ús de les majúscules, els interrogants, les exclamacions o els punts suspensius. Dotze exemplars del llibre seran suficients.

S'assigna un color a cada infant lector que correspon a les bafarades de cadascun dels personatges o a un número de pàgina:

1. Groc (nena que para)
2. Taronja (nen)
3. Verd (mestra)
4. Vermell (senyor fins pàg. 32)
5. Vermell (senyor a partir pàg.37)
6. Gris (curiosos)
7. Lila (periodistes)
8. Marró (nena)
9. Crema (rates)
10. Blanc (rates)
11. Blau (protagonista fins pàg. 32)
12. Blau (protagonista a partir de la pàg. 36)
13. Text pàgina 33
14. Text pàgina 34
15. Text pàgina 35
16. Text pàgina 38
17. Text pàgina 39
18. Text pàgina 61
19. Rècord 1 pàg. 62
20. Rècord 2 pàg. 62
21. Rècord pàg. 63
22. Rècord 1 pàg. 64
23. Rècord 2 pàg. 64
24. Rècord pàg. 65

Al llarg de la lectura, ens aturem per fer prediccions. Per exemple:

- *Pàgina 22: Perquè està tan content d'haver guanyat en Ferran?*
- *Pàgina 31: Perquè fa 30 anys que s'amaga? On deu ser el seu amagatall?*
- *Pàgina 37: De què s'ha estat alimentant tot aquest temps?*

Jocs d'infància

De petit, a en Ferran li agradava jugar a *fet i amagar* i, sobre tot, batre un rècord. S'inicia una conversa sobre els jocs de pati que els agraden i perquè.

Inventar un nou rècord a l'escola

Al final del llibre, hi ha unes pàgines amb rècords inventats sobre situacions que tenen lloc al pati.

Per parelles, es proposa als alumnes que en creïn de nous dins del context escola i ho acompanyin d'un dibuix fet sobre un full.

El lloc el poden triar lliurement o se'ls pot donar la ubicació on s'ha de situar el rècord. En aquest cas, s'empra un bossa opaca amb etiquetes de les diferents sales on poden anar, i agafessin una etiqueta a l'atzar. Per exemple: al pati, al menjador, al lavabo, al passadís, al gimnàs, a la biblioteca, al laboratori, en una aula d'infantil, en una aula de primària, al despatx de la directora, a la sala d'informàtica, a la cuina.

Es comparteix el resultat final amb la resta de companys. El resultat es pot enquadrar per tenir el propi llibre dels rècords escolars, a l'aula.

Un gran dia de res

<i>Títol</i>	Un gran dia de res	
<i>Autor</i>	Beatrice Alemagna	
<i>Il·lustrador</i>	Beatrice Alemagna	
<i>Traducció</i>	Bel Olid	
<i>Editorial</i>	Combel	
<i>Ciutat</i>	Barcelona	
<i>Any d'edició</i>	2016	
<i>Pàgines</i>	48	

<i>Edat recomanada</i>	Cicle Mitjà
<i>Proposta de lectura</i>	Avorriment, món tecnològic, natura
<i>Paraules TAG</i>	Natura, videojoc, imaginació

Resum

Un nen arriba amb la seva mare a la mateixa casa de vacances d'un lloc solitari i aparentment sense atractius on van cada any. Què hi pot fer allà, tot sol, avorrit, mentre la mare treballa? Però aquella tarda, després de perdre la màquina de matar marciàns, s'endinsa al bosc, on descobrirà un món meravellós.

En aquell moment vaig voler abraçar-la ben fort, explicar-li tot el que havia vist, sentit, tastat, après a fora.

Però només ens vam mirar. Ens vam mirar i vam respirar l'olor de la xocolata calenta. I ja està.

Aquell dia màgic, increïble.

Aquell gran dia de res.

La Beatrice Alemagna quan va escriure i il·lustrar el llibre "Un gran dia de res va tenir la necessitat d'explicar la falta d'essència, l'avorriment, la dificultat d'emergir del món tecnològic per a trobar-ne el real.

Objectius

1. Empatitzar amb el protagonista.
2. Descobrir a través de la lectura i les imatges com podem gaudir de la natura.
3. Plantejar un debat sobre la dificultat d'emergir del món tecnològic per a trobar-ne el real.
4. Descobrir la il·lustració de Beatrice Alemagna

Recursos emprats

- Llibre "Un gran dia de res"
- Fotocòpies de les il·lustracions del llibre.
- Retolador taronja marca POSCA

Descripció de la proposta

1. Abans de començar la lectura analitzarem la portada i preguntarem als alumnes de què creuen que anirà el llibre, farem èmfasis en el tipus de lletra del títol del llibre (lletra digital). Seguidament llegirem col·lectivament l'àlbum il·lustrat. Una vegada finalitzada la lectura aprofundirem en les il·lustracions i el text per parlar-ne amb els alumnes.

Ressaltarem:

- L'impermeable d'un taronja llampant, que porta el protagonista, resalta enmig del paisatge que està il·lustrat amb una gamma de tons apagats i foscos.
- El camí que recorre el nen està il·lustrat en pàgines dobles generoses, plenes de detalls de formes sense línia de contorn, de colors apagats i textures diferents, que donen vida al paisatge i ple d'una infinitat d'elements que el protagonista va descobrint al seu pas.
- En la il·lustració seqüenciada del protagonista farem observar els nens com el protagonista gaudeix de la natura amb tots els sentits (vista, tacte, olfacte, gust, oïda).



2. Plantejarem un debat sobre el tema de les pantalles, l'avorriment i la imaginació.

Farem preguntes tot rellegint alguns fragments de l'àlbum:

*"Cada dia la mare escrivia en silenci i jo matava marciants. Concretament passava **les hores pitjant un botó....***

- Us ha passat alguna vegada que us passeu les hores amb el mòbil?
*"Com sempre **la mare va remugar**: Deixa aquest joc!" Un altre cop et penses passar el dia sense fer res? Com sempre em va prendre la màquina de les mans"*

- A casa, el pare o la mare també remuguen? Us deixem jugar amb el mòbil?

*"Quan vaig obrir la porta, vaig sentir que tot l'**avorriment** del món s'havia trobat al jardí. Sota la pluja. Vaig agafar fort la consola"*

- A què jugueu quan esteu avorrits?

- El contacte amb la natura creieu que us fa ser més imaginatius?

- Us inventeu jocs o us imagineu històries amb elements de la natura? *Se'ls demanarà que pensin en alguna anècdota que hagin viscut relacionada amb algun joc a l'aire lliure: d'excursió a la muntanya, a la platja... i la comparteixin amb la resta. Posarem èmfasi en la creativitat a l'hora de jugar, de fer volar la imaginació i donar altres usos a objectes o llocs, etc.*

- Heu observat canvis en el protagonista quan torna casa després de l'experiència viscuda? *Es tracta de portar la conversa sobre com a vegades focalitzem tota l'atenció en una cosa, en aquest cas la màquina de matar marciants, i el paral·lelisme amb els mòbils, i això no ens deixa veure i descobrir altres estímuls que tenim al davant, com en aquest cas, escoltar i observar la naturalesa.*

- Canvia la relació amb la mare? *Farem constar que mare i fill recuperen les ganes de tenir-se a prop.*

Les respostes dels alumnes ens portaran a mediar i dinamitzar la conversa cap el tema de les pantalles, el joc, la imaginació...

3. Si voleu ampliar la proposta i fer un treball d'il·lustració, ja que el conte de Beatrice Alemagna ho permet, donarem als alumnes fulls impresos de les il·lustracions del llibre per inspirar-se i crear un nou dibuix de la natura seguint l'estil de Beatrice Alemagna. Tornarem a recordar el que han captat en observar les seves il·lustracions.

(Beatrice Alemagne crea atmosferes i llums particulars plenes de detalls de la matèria. El color, el contrast entre atmosferes fosques i d'altres més lluminoses. Introdueix el meravellós de la vida quotidiana; i li dona un toc surrealista.)

Prèviament haurem fotografiat la cara de cada alumne i després ells dibuixaran el seu cos amb un impermeable taronja realitzant alguna acció a semblança de les que hi ha al llibre. Aquesta imatge l'enganxaran a sobre del seu dibuix.

Finalitzat el treball es pot fer una exposició dels seves il·lustracions.

Per pintar l'impermeable taronja farem servir el retolador de la marca POSCA.

Altra bibliografia sobre l'avorriment

YOSHITAKE, S. **Me aburro**. Pastel de luna.

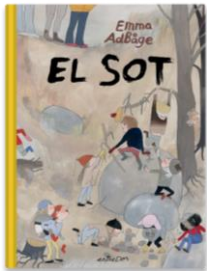
Per saber-ne més

<https://www.abracadabralibres.com/cat/especial/l-univers-de-beatrice-alemagna/19/>

<http://www.beatricealemagna.com/about>



El Sot

<i>Títol</i>	El sot	
<i>Autora</i>	Emma Adèlge	
<i>Il·lustradora</i>	Emma Adèlge	
<i>Editorial</i>	Entredos	
<i>Ciutat</i>	Blanes (Girona)	
<i>Any d'edició</i>	2022	
<i>Pàgines</i>	32	

<i>Edat recomanada</i>	Cicle Mitjà
<i>Proposta de lectura</i>	Jocs tradicionals i joc de taula
<i>Paraules TAG</i>	Creativitat, jocs d'exterior, jocs tradicionals

Resum

"El sot" explica la història dels nens d'una escola que tenen, al pati, un sot on juguen cada dia. A ells els encanta, i dins el Sot s'inventen i imaginen els jocs més divertits. Tanmateix, als grans el Sot no els agrada, el veuen com un lloc perillós. Així que un dia decideixen omplir-lo de sorra.

El sot existeix perquè algú en va treure un munt de terra i de pedres ja fa temps. Ara hi ha matolls i soques, i s'hi pot jugar. Hi ha pujades i baixades, branques i pedres, i un racó amb sorra groga que no s'acaba mai!

Objectius

1. Conèixer alguns jocs tradicionals
2. Aplicar els aprenentatges sobre jocs tradicionals en un joc de taula
3. Reflexionar sobre la importància del joc a l'aire lliure i de la imaginació

Recursos emprats

- Llibre "El sot"
- Targetes "Jocs tradicionals"
- Joc de taula "De sot a sot!"

Descripció de la proposta

1. En primer lloc, llegirem col·lectivament l'àlbum il·lustrat. Abans de començar, podem preguntar als alumnes de què creuen que anirà, averiguar si saben què és un sot... A mesura que anem llegint, fomentarem que els alumnes facin hipòtesis del que pot passar i que empatitzin amb els nens protagonistes de la història.
2. En segon lloc, es plantejarà un debat a classe, tot preguntant als alumnes a quins jocs acostumen a jugar i se'ls demanarà que pensin en alguna anècdota que hagin viscut relacionada amb algun joc a l'aire lliure: de vacances, d'excursió a la muntanya... i la comparteixin amb la resta.

Posarem èmfasi en la creativitat a l'hora de jugar, de fer volar la imaginació i donar altres usos a objectes o llocs, etc.

3. En tercer lloc, plantejarem una activitat relacionada amb els jocs tradicionals:
 - a) Dividirem la classe en grups i repartirem una targeta a cada grup on s'explica un joc tradicional. Cada grup haurà de llegir la targeta i comprovar que tots els membres entenen el funcionament del joc. A continuació, tornarem a fer grups de tal manera que cada membre del nou grup hagi treballat un joc tradicional, i l'expliqui als seus companys. En acabar l'activitat, tots alumnes hauran sentit o llegit informació sobre diferents jocs tradicionals. Els preguntarem si hi han jugat o si n'han sentit a parlar mai.
 - b) Plantejarem el joc de taula "De sot a sot". El joc funciona com el joc de l'Oca (suposem que els alumnes el coneixen), amb la diferència que quan un jugador cau a una casella, ha de respondre una pregunta relacionada amb els jocs tradicionals treballats anteriorment.

Annex

Dossier jocs tradicionals

Llistat de Jocs Tradicionals

Joc 1: SALTAR A CORDA

La Barrejada: n'hi ha dos que fan voltar la corda. Els altres entren d'un en un a saltar la corda i cantant: "*a la barrejada qui no entra para*", i surten amb "*a la barrejada qui no surt ha perdut*". Si algú s'entrebanca amb la corda substitueix un dels que paren. Aquest joc ha de ser molt fluid, es a dir, la cançó no pot parar i, evidentment, qui salti ha de seguir la cançó sense perdre el ritme: no s'hi valen pauses.

Un i dos: n'hi ha dos que volten la corda i un tercer que la salta. En aquest cas qui entri tindrà molta feina perquè haurà de fer, sense deixar de saltar, el que la cançó diu:

*Un i dos la xarranca,
Un i dos a peu coix,
Un i dos la mà a l'aire,
Un i dos la mà a terra,
Un i dos braços en creu,
Un i dos mitja volta,
Un i dos "adiós" (surt).*

També utilitzarem cordes individuals per anar practicant.



Joc 2: CIRCUIT DE XANQUES

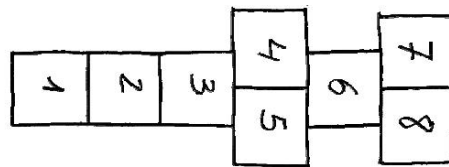
Els participants hauran de seguir un circuit utilitzant les xanques.

N'hi ha de corda i de pal. Les de corda es poden fer amb un taco de fusta, testos de plàstic o llaunes grosses i un cordill. Si les volem de pal es fàcil fer-les amb un llistó de fusta i un taco per a repenjar-hi el peu.



Joc 3: XARRANCA

Es un joc que combina punteria, equilibri i habilitat. Se n'han trobat multitud de variants arreu del món.



Per a jugar-hi haurem de dibuixar a terra la pista que es mostra a l'esquerra. Aleshores farem el següent: tirem la pedreta al primer quadre i es salta a peu coix tots els altres tret del que tingui la pedreta. Els

4-5 i 7-8 no es fan a peu coix sinó que es trepitjaran amb un peu a cada quadre. En arribar al 7-8 girem d'un bot i desfem el camí de la mateixa manera que l'hem fet però ara recollint la pedreta. Quan haguem acabat repetirem el joc tirant la pedra al segon quadre, al tercer, etc. Si faillem en la punteria de quadre tant en tirar la pedreta com en saltar passarem el torn al següent jugador.

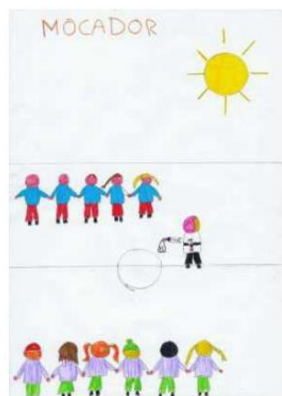
Joc 4: MOCADORET

Cal dos mocadors i dos equips amb igual nombre de jugadors/es. El terreny de joc ha de ser ample perquè hi puguin estar tots els participants.

Cadascun dels jugadors d'un i altre equip estan numerats. Al centre del terreny de joc se situa el director que té els 2 mocadors. Aquest diu 1 número que va a un color i un altre número que va a l'altre, i els/les nens/es de cada equip que el tinguin sortiran corrent cap al mocador del color que correspongui. Qui aconsegueix agafar-lo abans, haurà de tornar al seu camp sense que el participant de l'altre equip l'agafi. Si ho aconsegueix, punt pel seu equip, i al contrari, si l'adversari l'agafa, punt per aquest equip.

Quan un dels nens/es que van pel mocador passa la ratlla central abans que un dels dos l'agafi, és punt per l'altre. Si els dos participants agafen el mocador al mateix temps, l'hauran de deixar i esperar per tornar-lo a agafar.

Guanya l'equip que més punts fa.



Joc 5: LES MONGETES ENGANXOSES

2 o 3 jugadors la paren (portaran un mocador a la mà) i han d'intentar tocar la resta de nens/es. Per salvar-se es poden enganxar de 2 en 2 com si fossin mongetes de la sopa. Si s'equivoquen i s'enganxen 3, el que para pot tocar-los. No podem estar tota l'estona enganxats ni repetir amb el mateix jugador quan em vulgui tornar a enganxar per salvar-me. Si em toquen, agafaré el mocador i passaré a parar-la.



Joc 6: UN, DOS, TRES, PICA PARET

Un dels jugadors para i es posa d'esquena a la paret. La resta de participants a una certa distància i darrera d'una ratlla marcada al terra.

El joc comença quan el que la para, d'esquenes a la resta de jugadors i cara a la paret, pronuncia la frase "un, dos, tres, pica paret" més o menys ràpid i es gira ràpidament quan acaba. La resta de participants poden avançar mentre el jugador diu la frase, però han de quedar-se totalment immòbils quan aquest es gira i els mira. Si veu a qualsevol moure's, el que ha estat vist ha de tornar al punt d'inici.

El joc acaba quan un dels jugadors aconsegueix arribar fins a la paret on està situat el jugador que la para sense que sigui vist. Aquest serà el que la parà tot seguit.



Joc 7: CIRCUIT DE XAPES

Els jugadors/es intenten fer arribar la xapa a la meta sense que se'n vagi fora de les ratlles marcades al circuit. Cada persona col·loca la seva xapa a la línia de sortida i colpejant la xapa amb les ungles dels dits haurà de fer el recorregut. Sempre respectarem l'ordre establert alhora de colpejar la xapa. Si la xapa se surt del circuit, el llançament serà nul i es tornarà a col·locar allà on estava i passant el torn. Guanyarà el primer que arribi a la meta.



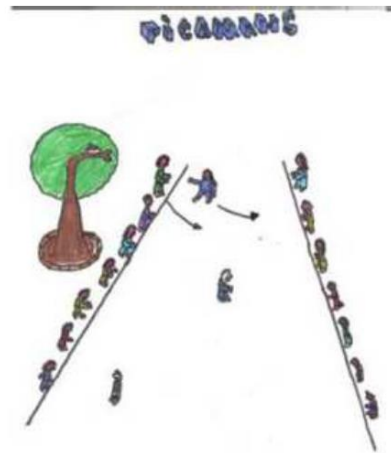
Joc 8: PICA MANS

Primer de tot sortejaem el torn de “picar” o el d’esperar amb la mà estesa.

Tots els membres d’un equip es col·locaran amb una mà estesa i de cara mentre un membre de l’altre equip s’hi acostarà i anirà passant la seva mà suaument per damunt de la mà de cadascun dels components de l’altre equip fins que li sembli oportú de “picar” la mà d’un jugador/a. En aquest moment començarà a córrer fins la ratlla dels seu equip mentre que el/la jugador/a de l’equip contrari a qui ha picat la mà surt corrents darrera de qui li ha “picat” per agafar-lo. Si l’atrapa, queda eliminat/da, si no, queda eliminat el perseguidor.

Continua el joc invertint els papers entre els equips.

Farem 2 partides paral·leles.



Joc 9: CURSA DE SACS

Els participants faran curses o seguiran un circuit delimitat, utilitzant els sacs. S’hauran de ficar dins ells i agafant-lo amb les dues mans avançaran saltant a peus junts.



Joc 10: PEUS QUIETS

Un nen/a té la pilota i la llança a l'aire, dient al mateix temps un número (cada jugador se li assignarà un número), el qual ha d'intentar agafar la pilota el més aviat possible i dir: "PEUS QUIETS" (la resta de participants es paren), fer 3 passes i intentar tocar amb la pilota el que tingui més a prop. No obstant això, si al llançar la pilota a l'aire, el que ha estat nomenat la pot agafar abans que caigui a terra, la pot tornar a llançar i dir un altre nom i/o número. Cada cop que et toca la pilota passes per un estadi diferent: ferit, greu i mort. Es pot esquivar el llançament sense moure els peus.



Preguntes sot

Lletreja tan ràpid com
puguis la paraula
ENTREBANCAR

Digues una paraula que
rimi amb BARREJADA

Canta la cançó de "Saltar a
corda"

Representa una casa amb
l'escurapipes

Fes 15 salts seguits

Fes 10 passes amb unes
xanques

Quines habilitats cal tenir
per jugar a la xarranca?

Digues 3 llocs on podem
jugar a la xarranca

Quin és el nombre més
gran que es pot fer amb
els nombres de la
xarranca?

Sabries dir el nombre que
formen, en ordre, les
caselles de la xarranca?

Resol tan ràpid com
puguis aquestes
operacions: 4×6 i 8×5

Fes el nombre més petit
possible amb aquestes
tres xifres: 6 7 2

Quants equips hi ha al joc
del Mocador?

De quin color ha de ser el
Mocador?

Digues altres usos d'un
mocador

Si no aconsegueixes el mocador, què has de fer?

Digues tipus de llegums

Amb què es distingeixen les persones que paren al joc "Les mongetes enganxoses"?

Fes un rodolí que comenci amb: 1,2,3...

Fes una figura humana amb 4 escurapipes

Quan acaba el joc de 1,2,3 pica paret?

Quants jugadors poden participar a 1,2,3 pica paret?

Dibuixa un circuit de xapes

Si no tinc xapes, amb què puc jugar? Digues altres materials que podrien servir.

Quina part del cos has d'estendre per jugar a Pica Mans?

Si t'atrapen, pots seguir jugant a Pica Mans?

Què vol dir l'expressió "invertir els papers"?

Qui guanya en una Cursa de sacs?

Com s'ha d'avançar en una cursa de sacs?

Tradicionalment, de quin color són els sacs?

Digues 5 coses que es podrien posar dins d'un sac.

Quantes passes es poden fer amb la pilota al joc "Peus quietes"?

Digues 5 jocs en què calgui una pilota

Digues els estadis pels quals passes en el joc "Peus quietes"

CICLE SUPERIOR

- **La immortal**
- **Kafka i la nina viatgera**
- **La invenció d'Hugo Cabret**
- **Vull ser reina**



Imatge de: "EL SOT"
Emma AdBåge

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>Edat 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

5. Conèixer el joc dels escacs.
6. Aprendre a moure les fitxes i a jugar a escacs.
7. Gaudir de la narració.

Recursos emprats

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

Descripció de la proposta

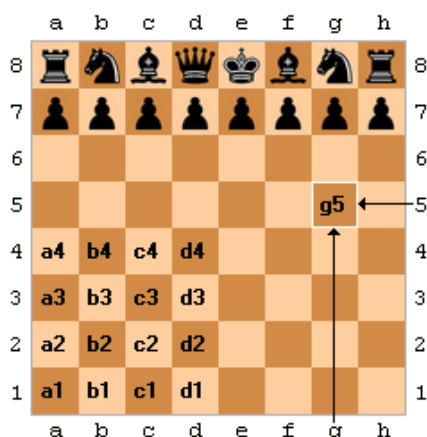
1. ABANS DE LA LECTURA

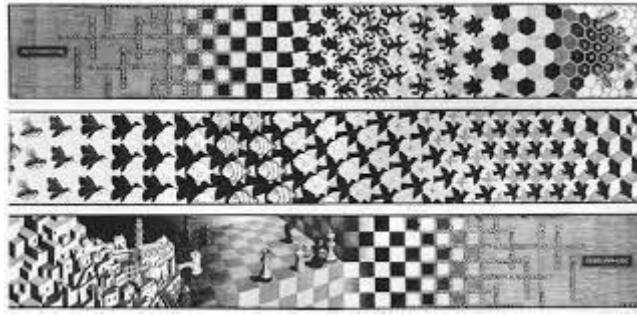
EL JOC DELS ESCACS

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.

Full de notació algebraica d'una partida d'escacs. El full mostra les jugades de les blanques i negres, amb les peces inicials a la fila 1 i 8. Les jugades són: 1. e4 e5 2. f4 f5 3. g4 g5 4. h4 h5 5. a4 a5 6. b4 b5 7. c4 c5 8. d4 d5 9. e4 e5 10. f4 f5 11. g4 g5 12. h4 h5 13. a4 a5 14. b4 b5 15. c4 c5 16. d4 d5 17. e4 e5 18. f4 f5 19. g4 g5 20. h4 h5 21. a4 a5 22. b4 b5 23. c4 c5 24. d4 d5 25. e4 e5 26. f4 f5 27. g4 g5 28. h4 h5 29. a4 a5 30. b4 b5 31. c4 c5 32. d4 d5 33. e4 e5 34. f4 f5 35. g4 g5 36. h4 h5 37. a4 a5 38. b4 b5 39. c4 c5 40. d4 d5 41. e4 e5 42. f4 f5 43. g4 g5 44. h4 h5 45. a4 a5 46. b4 b5 47. c4 c5 48. d4 d5 49. e4 e5 50. f4 f5 51. g4 g5 52. h4 h5 53. a4 a5 54. b4 b5 55. c4 c5 56. d4 d5 57. e4 e5 58. f4 f5 59. g4 g5 60. h4 h5 61. a4 a5 62. b4 b5 63. c4 c5 64. d4 d5 65. e4 e5 66. f4 f5 67. g4 g5 68. h4 h5 69. a4 a5 70. b4 b5 71. c4 c5 72. d4 d5 73. e4 e5 74. f4 f5 75. g4 g5 76. h4 h5 77. a4 a5 78. b4 b5 79. c4 c5 80. d4 d5 81. e4 e5 82. f4 f5 83. g4 g5 84. h4 h5 85. a4 a5 86. b4 b5 87. c4 c5 88. d4 d5 89. e4 e5 90. f4 f5 91. g4 g5 92. h4 h5 93. a4 a5 94. b4 b5 95. c4 c5 96. d4 d5 97. e4 e5 98. f4 f5 99. g4 g5 100. h4 h5 101. a4 a5 102. b4 b5 103. c4 c5 104. d4 d5 105. e4 e5 106. f4 f5 107. g4 g5 108. h4 h5 109. a4 a5 110. b4 b5 111. c4 c5 112. d4 d5 113. e4 e5 114. f4 f5 115. g4 g5 116. h4 h5 117. a4 a5 118. b4 b5 119. c4 c5 120. d4 d5 121. e4 e5 122. f4 f5 123. g4 g5 124. h4 h5 125. a4 a5 126. b4 b5 127. c4 c5 128. d4 d5 129. e4 e5 130. f4 f5 131. g4 g5 132. h4 h5 133. a4 a5 134. b4 b5 135. c4 c5 136. d4 d5 137. e4 e5 138. f4 f5 139. g4 g5 140. h4 h5 141. a4 a5 142. b4 b5 143. c4 c5 144. d4 d5 145. e4 e5 146. f4 f5 147. g4 g5 148. h4 h5 149. a4 a5 150. b4 b5 151. c4 c5 152. d4 d5 153. e4 e5 154. f4 f5 155. g4 g5 156. h4 h5 157. a4 a5 158. b4 b5 159. c4 c5 160. d4 d5 161. e4 e5 162. f4 f5 163. g4 g5 164. h4 h5 165. a4 a5 166. b4 b5 167. c4 c5 168. d4 d5 169. e4 e5 170. f4 f5 171. g4 g5 172. h4 h5 173. a4 a5 174. b4 b5 175. c4 c5 176. d4 d5 177. e4 e5 178. f4 f5 179. g4 g5 180. h4 h5 181. a4 a5 182. b4 b5 183. c4 c5 184. d4 d5 185. e4 e5 186. f4 f5 187. g4 g5 188. h4 h5 189. a4 a5 190. b4 b5 191. c4 c5 192. d4 d5 193. e4 e5 194. f4 f5 195. g4 g5 196. h4 h5 197. a4 a5 198. b4 b5 199. c4 c5 200. d4 d5 201. e4 e5 202. f4 f5 203. g4 g5 204. h4 h5 205. a4 a5 206. b4 b5 207. c4 c5 208. d4 d5 209. e4 e5 210. f4 f5 211. g4 g5 212. h4 h5 213. a4 a5 214. b4 b5 215. c4 c5 216. d4 d5 217. e4 e5 218. f4 f5 219. g4 g5 220. h4 h5 221. a4 a5 222. b4 b5 223. c4 c5 224. d4 d5 225. e4 e5 226. f4 f5 227. g4 g5 228. h4 h5 229. a4 a5 230. b4 b5 231. c4 c5 232. d4 d5 233. e4 e5 234. f4 f5 235. g4 g5 236. h4 h5 237. a4 a5 238. b4 b5 239. c4 c5 240. d4 d5 241. e4 e5 242. f4 f5 243. g4 g5 244. h4 h5 245. a4 a5 246. b4 b5 247. c4 c5 248. d4 d5 249. e4 e5 250. f4 f5 251. g4 g5 252. h4 h5 253. a4 a5 254. b4 b5 255. c4 c5 256. d4 d5 257. e4 e5 258. f4 f5 259. g4 g5 260. h4 h5 261. a4 a5 262. b4 b5 263. c4 c5 264. d4 d5 265. e4 e5 266. f4 f5 267. g4 g5 268. h4 h5 269. a4 a5 270. b4 b5 271. c4 c5 272. d4 d5 273. e4 e5 274. f4 f5 275. g4 g5 276. h4 h5 277. a4 a5 278. b4 b5 279. c4 c5 280. d4 d5 281. e4 e5 282. f4 f5 283. g4 g5 284. h4 h5 285. a4 a5 286. b4 b5 287. c4 c5 288. d4 d5 289. e4 e5 290. f4 f5 291. g4 g5 292. h4 h5 293. a4 a5 294. b4 b5 295. c4 c5 296. d4 d5 297. e4 e5 298. f4 f5 299. g4 g5 300. h4 h5 301. a4 a5 302. b4 b5 303. c4 c5 304. d4 d5 305. e4 e5 306. f4 f5 307. g4 g5 308. h4 h5 309. a4 a5 310. b4 b5 311. c4 c5 312. d4 d5 313. e4 e5 314. f4 f5 315. g4 g5 316. h4 h5 317. a4 a5 318. b4 b5 319. c4 c5 320. d4 d5 321. e4 e5 322. f4 f5 323. g4 g5 324. h4 h5 325. a4 a5 326. b4 b5 327. c4 c5 328. d4 d5 329. e4 e5 330. f4 f5 331. g4 g5 332. h4 h5 333. a4 a5 334. b4 b5 335. c4 c5 336. d4 d5 337. e4 e5 338. f4 f5 339. g4 g5 340. h4 h5 341. a4 a5 342. b4 b5 343. c4 c5 344. d4 d5 345. e4 e5 346. f4 f5 347. g4 g5 348. h4 h5 349. a4 a5 350. b4 b5 351. c4 c5 352. d4 d5 353. e4 e5 354. f4 f5 355. g4 g5 356. h4 h5 357. a4 a5 358. b4 b5 359. c4 c5 360. d4 d5 361. e4 e5 362. f4 f5 363. g4 g5 364. h4 h5 365. a4 a5 366. b4 b5 367. c4 c5 368. d4 d5 369. e4 e5 370. f4 f5 371. g4 g5 372. h4 h5 373. a4 a5 374. b4 b5 375. c4 c5 376. d4 d5 377. e4 e5 378. f4 f5 379. g4 g5 380. h4 h5 381. a4 a5 382. b4 b5 383. c4 c5 384. d4 d5 385. e4 e5 386. f4 f5 387. g4 g5 388. h4 h5 389. a4 a5 390. b4 b5 391. c4 c5 392. d4 d5 393. e4 e5 394. f4 f5 395. g4 g5 396. h4 h5 397. a4 a5 398. b4 b5 399. c4 c5 400. d4 d5 401. e4 e5 402. f4 f5 403. g4 g5 404. h4 h5 405. a4 a5 406. b4 b5 407. c4 c5 408. d4 d5 409. e4 e5 410. f4 f5 411. g4 g5 412. h4 h5 413. a4 a5 414. b4 b5 415. c4 c5 416. d4 d5 417. e4 e5 418. f4 f5 419. g4 g5 420. h4 h5 421. a4 a5 422. b4 b5 423. c4 c5 424. d4 d5 425. e4 e5 426. f4 f5 427. g4 g5 428. h4 h5 429. a4 a5 430. b4 b5 431. c4 c5 432. d4 d5 433. e4 e5 434. f4 f5 435. g4 g5 436. h4 h5 437. a4 a5 438. b4 b5 439. c4 c5 440. d4 d5 441. e4 e5 442. f4 f5 443. g4 g5 444. h4 h5 445. a4 a5 446. b4 b5 447. c4 c5 448. d4 d5 449. e4 e5 450. f4 f5 451. g4 g5 452. h4 h5 453. a4 a5 454. b4 b5 455. c4 c5 456. d4 d5 457. e4 e5 458. f4 f5 459. g4 g5 460. h4 h5 461. a4 a5 462. b4 b5 463. c4 c5 464. d4 d5 465. e4 e5 466. f4 f5 467. g4 g5 468. h4 h5 469. a4 a5 470. b4 b5 471. c4 c5 472. d4 d5 473. e4 e5 474. f4 f5 475. g4 g5 476. h4 h5 477. a4 a5 478. b4 b5 479. c4 c5 480. d4 d5 481. e4 e5 482. f4 f5 483. g4 g5 484. h4 h5 485. a4 a5 486. b4 b5 487. c4 c5 488. d4 d5 489. e4 e5 490. f4 f5 491. g4 g5 492. h4 h5 493. a4 a5 494. b4 b5 495. c4 c5 496. d4 d5 497. e4 e5 498. f4 f5 499. g4 g5 500. h4 h5 501. a4 a5 502. b4 b5 503. c4 c5 504. d4 d5 505. e4 e5 506. f4 f5 507. g4 g5 508. h4 h5 509. a4 a5 510. b4 b5 511. c4 c5 512. d4 d5 513. e4 e5 514. f4 f5 515. g4 g5 516. h4 h5 517. a4 a5 518. b4 b5 519. c4 c5 520. d4 d5 521. e4 e5 522. f4 f5 523. g4 g5 524. h4 h5 525. a4 a5 526. b4 b5 527. c4 c5 528. d4 d5 529. e4 e5 530. f4 f5 531. g4 g5 532. h4 h5 533. a4 a5 534. b4 b5 535. c4 c5 536. d4 d5 537. e4 e5 538. f4 f5 539. g4 g5 540. h4 h5 541. a4 a5 542. b4 b5 543. c4 c5 544. d4 d5 545. e4 e5 546. f4 f5 547. g4 g5 548. h4 h5 549. a4 a5 550. b4 b5 551. c4 c5 552. d4 d5 553. e4 e5 554. f4 f5 555. g4 g5 556. h4 h5 557. a4 a5 558. b4 b5 559. c4 c5 560. d4 d5 561. e4 e5 562. f4 f5 563. g4 g5 564. h4 h5 565. a4 a5 566. b4 b5 567. c4 c5 568. d4 d5 569. e4 e5 570. f4 f5 571. g4 g5 572. h4 h5 573. a4 a5 574. b4 b5 575. c4 c5 576. d4 d5 577. e4 e5 578. f4 f5 579. g4 g5 580. h4 h5 581. a4 a5 582. b4 b5 583. c4 c5 584. d4 d5 585. e4 e5 586. f4 f5 587. g4 g5 588. h4 h5 589. a4 a5 590. b4 b5 591. c4 c5 592. d4 d5 593. e4 e5 594. f4 f5 595. g4 g5 596. h4 h5 597. a4 a5 598. b4 b5 599. c4 c5 600. d4 d5 601. e4 e5 602. f4 f5 603. g4 g5 604. h4 h5 605. a4 a5 606. b4 b5 607. c4 c5 608. d4 d5 609. e4 e5 610. f4 f5 611. g4 g5 612. h4 h5 613. a4 a5 614. b4 b5 615. c4 c5 616. d4 d5 617. e4 e5 618. f4 f5 619. g4 g5 620. h4 h5 621. a4 a5 622. b4 b5 623. c4 c5 624. d4 d5 625. e4 e5 626. f4 f5 627. g4 g5 628. h4 h5 629. a4 a5 630. b4 b5 631. c4 c5 632. d4 d5 633. e4 e5 634. f4 f5 635. g4 g5 636. h4 h5 637. a4 a5 638. b4 b5 639. c4 c5 640. d4 d5 641. e4 e5 642. f4 f5 643. g4 g5 644. h4 h5 645. a4 a5 646. b4 b5 647. c4 c5 648. d4 d5 649. e4 e5 650. f4 f5 651. g4 g5 652. h4 h5 653. a4 a5 654. b4 b5 655. c4 c5 656. d4 d5 657. e4 e5 658. f4 f5 659. g4 g5 660. h4 h5 661. a4 a5 662. b4 b5 663. c4 c5 664. d4 d5 665. e4 e5 666. f4 f5 667. g4 g5 668. h4 h5 669. a4 a5 670. b4 b5 671. c4 c5 672. d4 d5 673. e4 e5 674. f4 f5 675. g4 g5 676. h4 h5 677. a4 a5 678. b4 b5 679. c4 c5 680. d4 d5 681. e4 e5 682. f4 f5 683. g4 g5 684. h4 h5 685. a4 a5 686. b4 b5 687. c4 c5 688. d4 d5 689. e4 e5 690. f4 f5 691. g4 g5 692. h4 h5 693. a4 a5 694. b4 b5 695. c4 c5 696. d4 d5 697. e4 e5 698. f4 f5 699. g4 g5 700. h4 h5 701. a4 a5 702. b4 b5 703. c4 c5 704. d4 d5 705. e4 e5 706. f4 f5 707. g4 g5 708. h4 h5 709. a4 a5 710. b4 b5 711. c4 c5 712. d4 d5 713. e4 e5 714. f4 f5 715. g4 g5 716. h4 h5 717. a4 a5 718. b4 b5 719. c4 c5 720. d4 d5 721. e4 e5 722. f4 f5 723. g4 g5 724. h4 h5 725. a4 a5 726. b4 b5 727. c4 c5 728. d4 d5 729. e4 e5 730. f4 f5 731. g4 g5 732. h4 h5 733. a4 a5 734. b4 b5 735. c4 c5 736. d4 d5 737. e4 e5 738. f4 f5 739. g4 g5 740. h4 h5 741. a4 a5 742. b4 b5 743. c4 c5 744. d4 d5 745. e4 e5 746. f4 f5 747. g4 g5 748. h4 h5 749. a4 a5 750. b4 b5 751. c4 c5 752. d4 d5 753. e4 e5 754. f4 f5 755. g4 g5 756. h4 h5 757. a4 a5 758. b4 b5 759. c4 c5 760. d4 d5 761. e4 e5 762. f4 f5 763. g4 g5 764. h4 h5 765. a4 a5 766. b4 b5 767. c4 c5 768. d4 d5 769. e4 e5 770. f4 f5 771. g4 g5 772. h4 h5 773. a4 a5 774. b4 b5 775. c4 c5 776. d4 d5 777. e4 e5 778. f4 f5 779. g4 g5 780. h4 h5 781. a4 a5 782. b4 b5 783. c4 c5 784. d4 d5 785. e4 e5 786. f4 f5 787. g4 g5 788. h4 h5 789. a4 a5 790. b4 b5 791. c4 c5 792. d4 d5 793. e4 e5 794. f4 f5 795. g4 g5 796. h4 h5 797. a4 a5 798. b4 b5 799. c4 c5 800. d4 d5 801. e4 e5 802. f4 f5 803. g4 g5 804. h4 h5 805. a4 a5 806. b4 b5 807. c4 c5 808. d4 d5 809. e4 e5 810. f4 f5 811. g4 g5 812. h4 h5 813. a4 a5 814. b4 b5 815. c4 c5 816. d4 d5 817. e4 e5 818. f4 f5 819. g4 g5 820. h4 h5 821. a4 a5 822. b4 b5 823. c4 c5 824. d4 d5 825. e4 e5 826. f4 f5 827. g4 g5 828. h4 h5 829. a4 a5 830. b4 b5 831. c4 c5 832. d4 d5 833. e4 e5 834. f4 f5 835. g4 g5 836. h4 h5 837. a4 a5 838. b4 b5 839. c4 c5 840. d4 d5 841. e4 e5 842. f4 f5 843. g4 g5 844. h4 h5 845. a4 a5 846. b4 b5 847. c4 c5 848. d4 d5 849. e4 e5 850. f4 f5 851. g4 g5 852. h4 h5 853. a4 a5 854. b4 b5 855. c4 c5 856. d4 d5 857. e4 e5 858. f4 f5 859. g4 g5 860. h4 h5 861. a4 a5 862. b4 b5 863. c4 c5 864. d4 d5 865. e4 e5 866. f4 f5 867. g4 g5 868. h4 h5 869. a4 a5 870. b4 b5 871. c4 c5 872. d4 d5 873. e4 e5 874. f4 f5 875. g4 g5 876. h4 h5 877. a4 a5 878. b4 b5 879. c4 c5 880. d4 d5 881. e4 e5 882. f4 f5 883. g4 g5 884. h4 h5 885. a4 a5 886. b4 b5 887. c4 c5 888. d4 d5 889. e4 e5 890. f4 f5 891. g4 g5 892. h4 h5 893. a4 a5 894. b4 b5 895. c4 c5 896. d4 d5 897. e4 e5 898. f4 f5 899. g4 g5 900. h4 h5 901. a4 a5 902. b4 b5 903. c4 c5 904. d4 d5 905. e4 e5 906. f4 f5 907. g4 g5 908. h4 h5 909. a4 a5 910. b4 b5 911. c4 c5 912. d4 d5 913. e4 e5 914. f4 f5 915. g4 g5 916. h4 h5 917. a4 a5 918. b4 b5 919. c4 c5 920. d4 d5 921. e4 e5 922. f4 f5 923. g4 g5 924. h4 h5 925. a4 a5 926. b4 b5 927. c4 c5 928. d4 d5 929. e4 e5 930. f4 f5 931. g4 g5 932. h4 h5 933. a4 a5 934. b4 b5 935. c4 c5 936. d4 d5 937. e4 e5 938. f4 f5 939. g4 g5 940. h4 h5 941. a4 a5 942. b4 b5 943. c4 c5 944. d4 d5 945. e4 e5 946. f4 f5 947. g4 g5 948. h4 h5 949. a4 a5 950. b4 b5 951. c4 c5 952. d4 d5 953. e4 e5 954. f4 f5 955. g4 g5 956. h4 h5 957. a4 a5 958. b4 b5 959. c4 c5 960. d4 d5 961. e4 e5 962. f4 f5 963. g4 g5 964. h4 h5 965. a4 a5 966. b4 b5 967. c4 c5 968. d4 d5 969. e4 e5 970. f4 f5 971. g4 g5 972. h4 h5 973. a4 a5 974. b4 b5 975. c4 c5 976. d4 d5 977. e4 e5 978. f4 f5 979. g4 g5 980. h4 h5 981. a4 a5 982. b4 b5 983. c4 c5 984. d4 d5 985. e4 e5 986. f4 f5 987. g4 g5 988. h4 h5 989. a4 a5 990. b4 b5 991. c4 c5 992. d4 d5 993. e4 e5 994. f4 f5 995. g4 g5 996. h4 h5 997. a4 a5 998. b4 b5 999. c4 c5 1000. d4 d5 1001. e4 e5 1002. f4 f5 1003. g4 g5 1004. h4 h5 1005. a4 a5 1006. b4 b5 1007. c4 c5 1008. d4 d5 1009. e4 e5 1010. f4 f5 1011. g4 g5 1012. h4 h5 1013. a4 a5 1014. b4 b5 1015. c4 c5 1016. d4 d5 1017. e4 e5 1018. f4 f5 1019. g4 g5 1020. h4 h5 1021. a4 a5 1022. b4 b5 1023. c4 c5 1024. d4 d5 1025. e4 e5 1026. f4 f5 1027. g4 g5 1028. h4 h5 1029. a4 a5 1030. b4 b5 1031. c4 c5 1032. d4 d5 1033. e4 e5 1034. f4 f5 1035. g4 g5 1036. h4 h5 1037. a4 a5 1038. b4 b5 1039. c4 c5 1040. d4 d5 1041. e4 e5 1042. f4 f5 1043. g4 g5 1044. h4 h5 1045. a4 a5 1046. b4 b5 1047. c4 c5 1048. d4 d5 1049. e4 e5 1050. f4 f5 1051. g4 g5 1052. h4 h5 1053. a4 a5 1054. b4 b5 1055. c4 c5 1056. d4 d5 1057. e4 e5 1058. f4 f5 1059. g4 g5 1060. h4 h5 1061. a4 a5 1062. b4 b5 1063. c4 c5 1064. d4 d5 1065. e4 e5 1066. f4 f5 1067. g4 g5 1068. h4 h5 1069. a4 a5 1070. b4 b5 1071. c4 c5 1072. d4 d5 1073. e4 e5 1074. f4 f5 1075. g4 g5 1076. h4 h5 1077. a4 a5 1078. b4 b5 1079. c4 c5 1080. d4 d5 1081. e4 e5 1082. f4 f5 1083. g4 g5 1084. h4 h5 1085. a4 a5 1086. b4 b5 1087. c4 c5 1088. d4 d5 1089. e4 e5 1090. f4 f5 1091. g4 g5 1092. h4 h5 1093. a4 a5 1094. b4 b5 1095. c4 c5 1096. d4 d5 1097. e4 e5 1098. f4 f5 1099. g4 g5 1100. h4 h5 1101. a4 a5 1102. b4 b5 1103. c4 c5 1104. d4 d5 1105. e4 e5 1106. f4 f5 1107. g4 g5 1108. h4 h5 1109. a4 a5 1110. b4 b5 1111. c4 c5 1112. d4 d5 1113. e4 e5 1114. f4 f5 1115. g4 g5 1116. h4 h5 1117. a4 a5 1118. b4 b5 1119. c4 c5 1120. d4 d5 1121. e4 e5 1122. f4 f5 1123. g4 g5 1124. h4 h5 1125. a4 a5 1126. b4 b5 1127. c4 c5 1128. d4 d5 1129. e4 e5 1130. f4 f5 1131. g4 g5 1132. h4 h5 1133. a4 a5 1134. b4 b5 1135. c4 c5 1136. d4 d5 1137. e4 e5 1138. f4 f5 1139. g4 g5 1140. h4 h5 1141. a4 a5 1142. b4 b5 1143. c4 c5 1144. d4 d5 1145. e4 e5 1146. f4 f5 1147. g4 g5 1148. h4 h5 1149. a4 a5 1150. b4 b5 1151. c4 c5 1152. d4 d5 1153. e4 e5 1154. f4 f5 1155. g4 g5 1156. h4 h5 1157. a4 a5 1158. b4 b5 1159. c4 c5 1160. d4 d5 1161. e4 e5 1162. f4 f5 1163. g4 g5 1164. h4 h5 1165. a4 a5 1166. b4 b5 1167. c4 c5 1168. d4 d5 1169. e4 e5 1170. f4 f5 1171. g4 g5 1172. h4 h5 1173. a4 a5 1174. b4 b5 1175. c4 c5 1176. d4 d5 1177. e4 e5 1178. f4 f5 1179. g4 g5 1180. h4 h5 1181. a4 a5 1182. b4 b5 1183. c4 c5 1184. d4 d5 1185. e4 e5 1186. f4 f5 1187. g4 g5 1188. h4 h5 1189. a4 a5 1190. b4 b5 1191. c4 c5 1192. d4 d5 1193. e4 e5 1194. f4 f5 1195. g4 g5 1196. h4 h5 1197. a4 a5 1198. b4 b5 1199. c4 c5 1200. d4 d5 1201. e4 e5 1202. f4 f5 1203. g4 g5 1204. h4 h5 1205. a4 a5 1206. b4 b5 1207. c4 c5 1208. d4 d5 1209. e4 e5 1210. f4 f5 1211. g4 g5 1212. h4 h5 1213. a4 a5 1214. b4 b5 1215. c4 c5 1216. d4 d5 1217. e4 e5 1218. f4 f5 1219. g4 g5 1220. h4 h5 1221. a4 a5 1222. b4 b5 1223. c4 c5 1224. d4 d5 1225. e4 e5 1226. f4 f5 1227. g4 g5 1228. h4 h5 1229. a4 a5 1230. b4 b5 1231. c4 c5 1232. d4 d5 1233. e4 e5 1234. f4 f5 1235. g4 g5 1236. h4 h5 1237. a4 a5 1238. b4 b5 1239. c4 c5 1240. d4 d5 1241. e4 e5 1242. f4 f5 1243. g4 g5 1244. h4 h5 1245. a4 a5 1246. b4 b5 1247. c4 c5 1248. d4 d5 1249. e4 e5 1250. f4 f5 1251. g4 g5 1252. h4 h5 1253. a4 a5 1254. b4 b5 1255. c4 c5 1256. d4 d5 1257. e4 e5 1258. f4 f5 1259. g4 g5 1260. h4 h5 1261. a4 a5 1262. b4 b5 1263. c4 c5 1264. d4 d5 1265. e4 e5 1266. f4 f5 1267. g4 g5 1268. h4 h5 1269. a4 a5 1270. b4 b5 1271. c4 c5 1272. d4 d5 1273. e4 e5 1274. f4 f5 1275. g4 g5 1276. h4 h5 1277. a4 a5 1278. b4 b5 1279. c4 c5 1280. d4 d5 1281. e4 e5 1282. f4 f5 1283. g4 g5 1284. h4 h5 1285. a4 a5 1286. b4 b5 1287. c4 c5 1288. d4 d5 1289. e4 e5 1290. f4 f5 1291. g4 g5 1292. h4 h5 1293. a4 a5 1294. b4 b5 1295. c



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

8. Conversar sobre les joguines a partir del relat i d'unes preguntes donades.
9. Escriure una carta adreçada a un infant de l'escola o a la nina Brígida.
10. 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 pota 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 varies sessions. Dependent del nivell d'aprofundiment desitjat hi ha diverses propostes:

- Fer un petit taumatropo, 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>

Vull ser reina

<i>Títol</i>	Vull ser reina	
<i>Autor</i>	Susanna Peis	
<i>Il·lustrador</i>	Dani Torrent	
<i>Traductor</i>		
<i>Editorial</i>	Triqueta Editora	
<i>Ciutat</i>	Barcelona	
<i>Any d'edició</i>	2021	
<i>Pàgines</i>	28	

<i>Edat recomanada</i>	Cicle Mitjà
<i>Proposta de lectura</i>	Observació de les il·lustracions, lectura atenta i discussió sobre el final
<i>Paraules TAG</i>	Joc, escacs, guerr, estratègia, gènere

Resum

Will és un soldat que forma part de l'exercit d'un regne en constant guerra amb el regne veí. En Will, però, és un noi sensible i ell vol ser reina, malgrat les burles dels companys. Quan parla amb a reina i li mostra el seu desig, ella l'anima a lluitar per aconseguir el seu somni, i això vol dir, lluitar de debò. A mesura que avança el relat ens va portant per un camí ple de símbols i subtils informacions que, quan arribem al final, ens deparen una sorpresa.

"La batalla va ser llarga i en Will avançava pas a pas, sempre endavant. De tant en tant sentia una veu que repetia, una vegada i una altra, que no ho aconseguiria, que ell era un simple soldat i mai no seria una reina"

Objectius

1. Descobrir la importància de les il·lustracions. En un àlbum que hi trobem el text comprimit i condensat per no donar-nos més informació de la que cal, les imatges són molt importants per oferir-nos la lectura visual. Podem observar els diferents estils d'un mateix il·lustrador
2. Formular hipòtesi durant la primera lectura amb la informació que se'ns dona i reformular les hipòtesi i comentar els elements que ens han portat a prendre decisions.
3. Practicar la conversa literària.
4. Jugar a escacs una partida entre tots, i provar què passaria si hi hagués dues reines en un dels bàndols.

Recursos emprats

- Llibre
- Material 1: Suficients exemplars del llibre per poder repartir entre els alumnes per poder-ne fer dues o tres lectures atentes i tranquil·les.
- Material per la proposta 4: Diversos taulers d'escacs per poder fer algunes partides un cop hem après a jugar.

Descripció de la proposta

Proposta 1: La força de les il·lustracions

En un àlbum que hi trobem poc text per no donar-nos més informació de la que cal, les imatges són molt importants per oferir-nos la lectura visual. Anem fixant-nos en el personatge, en Will, que té uns trets delicats i que porta una flor de color rosa darrera l'orella. El color rosa és un símbol, i plana per tota la il·lustració per encaminar-nos a pensar que el nostre protagonista potser vol ser una noia. Podem fer una primera lectura i demanar que ens expliqui què pensen de la història, què els sembla que ens acabaran explicant al final, fer conjectures i propostes del desenllaç.

És important que anem acompanyant als lectors a anar descobrint tots aquests detalls.

Proposta 2: Reformular les hipòtesis

Una cop feta una primera lectura, hem descobert que, en realitat ens parla del joc de l'escacs, i que la voluntat de ser reina del Will forma part de l'estratègia del joc, on si hi ha dues reines, la partida és més fàcil de guanyar.

Un cop superada la sorpresa, proposem fer una segona lectura, amb la informació que ara tenim, segur que en fem un anàlisi diferent.

Proposta 3: Conversa literària

Podem plantejar unes preguntes, segons el mètode de l'Aidan Chambers del seu llibre Dime.

- *Aquesta història s'entendria només amb el text escrit? I si només veiéssim les il·lustracions?*
- *Us han agradat les il·lustracions? Crieu que estan ben triades per explicar la història?*
- *Penseu que el que vol el Will, és ser una noia?*
- *Jugueu a escacs? Penseu que es una bona estratègia tenir dues reines en un joc?*
- *Què us ha semblat la resposta de la reina al Will quan ell li diu que vol ser reina?*
- *Un cop l'hem llegit, us sembla que dona pistes per saber que es referia a que el Will es un peó del joc dels escacs? Ho trobeu original, la manera de plantejar-ho?*
- *Uns ha recordat a algun altre llibre que hagueu llegit, o a alguna pel·lícula?*

Proposta 4: Juguem a escacs

Podríem proposar fer una partida d'escacs i si no hi han jugat mai, aprofitar per explicar les regles del joc. I si ja en saben, proposar que un jugador, tingui dues reines, i veiem què passa.

Proposta 5: Estils d'il·lustració

Podem observar altres àlbums d'en Dani Torrent per veure com canvia el tipus d'il·lustració depenent de la història que ens explica.

- ✓ Viatges en trens de primera classe. Ed Triqueta

- ✓ Un nen rera la finestra. Ed Comanegra
- ✓ Aquí vivía yo. Ed Edelvices
- ✓ Àlbum per a dies de pluja. Ed Cal·lígraf
- ✓ La petita sirena Ed Cal·lígraf
- ✓ El misteriós cas de la mare advocada Ed Cal·lígraf
- ✓ L'avi Carmelo Ed Cal·lígraf
- ✓ Viatge al poble de les trenta senyoretes. Ed Comanegra

