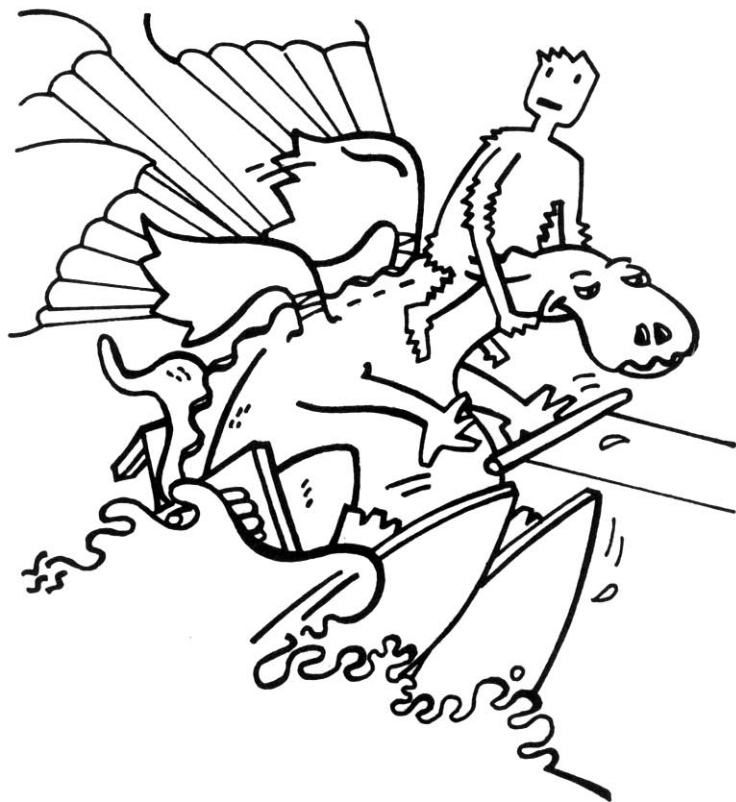


E L M I C A L E T G A L À C T I C

Propostes didàctiques

Misteri a la llacuna

Elaborades per Teresa Soler i Joan Andrés



MISTERI A LA LLACUNA

DESCRIPCIÓ

Autor: *Vicent Pardo.*

Il·lustracions: *Gerard Miquel.*

Edicions Bromera / Alzira, 1992

Col·lecció: «EL MICALET GALÀCTIC», núm. 21

Format: 20,5x13 cm, 80 pàgs.

Enquadernació en rústica. Impressió en blanc i negre.

Edat: A partir de 10 anys.

RESUM ARGUMENTAL

Jaume i Txan, dos amics de dotze anys, es posen en contacte amb Andreu Ador, detectiu privat sense faena, perquè els ajude a salvar una amiga que no volen identificar. Per convèncer-lo, li mostren cinc-centes mil pessetes, que han aconseguit gràcies a la targeta de crèdit del pare de Jaume. El detectiu no ho veu clar, però, com que no té faena i necessita diners, accepta el treball.

L'endemà, Andreu Ador segueix els xiquets fins a una caseta de la companyia elèctrica, situada en un bosquet prop d'una llacuna, i descobreix que l'amiga de qui li havien parlat és Voliaina, una drac procedent de la llunyana Xina, que, impulsada pel vent, ha vingut a parar a terres valencianes. Com a conseqüència de l'aterratge ha quedat paralítica. Andreu Ador s'assabenta que la seua missió és ajudar Voliaina a volar perquè puga tornar a la seua terra.

Quan falta una hora per a iniciar l'acció, el pare de Jaume demana al detectiu que investigue el seu fill, perquè sospita que és el responsable del robatori de cinc-cents mil pessetes que li han fet. Andreu Ador el tranquil·litza i, ràpidament, se'n va cap a la llacuna. De sobte, quan estan tots reunits i a punt de començar, es presenta un misteriós personatge amb una càmera de filmar. Com que no volen testimonis, li lleven la càmera i el tanquen a la caseta de la companyia elèctrica.

Per fi aconsegueixen enlairar Voliaina i, quan comença a volar, apareixen Xurhen, la mare de Voliaina, i Vectigal, la voltor, que vénen a buscar-la. El retrobament constitueix tota una festa aèria, que filma Txan amb la càmera del personatge misteriós.

Quan Andreu Ador, després de la nit tan moguda que ha tingut, es queda adormit, es presenten els pares de Jaume i Txan, i l'escriu perquè els seus fills han tornat a casa a les quatre de la matinada. El detectiu els promet que ell parlarà amb Jaume i Txan i ho aclarirà tot. Uns moments després, arriben els xiquets acompanyats del personatge misteriós, Steven Spielberg, qui desitja comprar-los per 500.000 dòlars la pel·lícula que han filmat la nit anterior. Els dos amics acorden fer quatre parts amb els diners: una, per a les seues famílies; una altra, per al viatge de final de curs; l'altra, per a ells, i l'última, per a Andreu Ador, amb la condició que aquest parle amb els seus pares i ho solucione tot.

TEMA I INTERÉS DEL LLIBRE

Vicent Pardo ens presenta d'una manera tendra, romàntica i entretinguda, amb el toc d'ironia i humor característics de la seua obra, una nova aventura del detectiu Andreu Ador, a qui ja coneixem per *Guillem i els 880.000 pastissets* i per altres treballs.

Misteri a la llacuna és un llibre d'aventures que manifesta l'estima per la natura, la necessitat de conservar el medi ambient i mou a la solidaritat cap als animals en perill d'extinció. Temes que són d'interés i que ens poden servir de motivació per a parlar amb els alumnes d'ecologia i de respecte al medi que ens envolta. Encara que el principal objectiu de qualsevol història, i també d'aquesta, és entretenir, divertir i fer que els joves lectors s'ho passen bé. *Misteri a la llacuna* té aspectes molt suggeridors i d'interés educatiu:

- El cinema, la seua màgia i influència en la societat.
- Les difícils relacions entre pares i fills.
- El tema dels caixers automàtics, les targetes de crèdit...
- El treball d'un detectiu privat.
- La Xina tal com ens arriba al País Valencià.

L'AUTOR

Vicent Pardo va nàixer a Vinalesa (l'Horta). Estudià magisteri i exerceix de mestre. Com a autor de literatura per a xiquetes i xiquets, ha guanyat dos dels premis més prestigiosos de literatura infantil del País Valencià: el Premi Enric Valor (1985) amb *¡Fiiuuuuu!*, i el Premi Camacuc (1990) amb *¡Hola Flac!* També és autor de *Poti-Poti* i de *Guillem i els 880.000 pastissets*, aquest últim publicat en aquesta mateixa col·lecció. Creador, entre altres personatges, del detectiu privat Andreu Ador, amb *Misteri a la llacuna* ens dóna una mostra més de la seua facilitat per connectar amb el món infantil.

L'ILLUSTRADOR

Gerard Miquel va nàixer a Alaquàs l'any 1968. Estudia

a l'Escola d'Arts Aplicades i Oficis Artístics. Després realitza treballs d'il·lustrador per a agències de publicitat i alhora il·lustra per a diverses editorials, llibres infantils i juvenils entre els quals es troben *Poti-Poti*, *¡Hola flac!* i *Domila, príncep del so*. El seu estil es caracteritza per un traç potent i definit i per emprar el blanc i el negre molt contrastats, sense mitges tintes.

SUGGERIMENTS DIDÀCTICS I METODOLÒGICS

S'ha de fer llegir. En això, els mestres solem estar d'acord. Sabem que si un xiquet o una xiqueta llig amb asiduitat, pot tenir obertes les portes del coneixement, li pot resultar més senzill el treball de les assignatures i assimilarà més fàcilment el contingut de les matèries escolars. Però perquè això es produeix hem d'aconseguir que llegir no siga per al lector incipient una dura «obligació». Perquè la lectura siga una activitat divertida i interessant, no l'hem de relacionar, sempre i necessàriament, amb una llista de treballs obligatoris que l'alumne ha de fer després de llegir el llibre, ja que, sense mesura, tot això pot arribar a fer que la lectura també es convertesca en pesada i avorrida. Per això, les propostes didàctiques d'aquesta col·lecció van separades del llibre de lectura, deixant sempre oberta la possibilitat del seu ús, total o parcial, a la decisió del mestre o la mestra.

Encara que les propostes s'han confeccionat pensant en el currículum escolar del segon i tercer cicle d'educació primària, fóra convenient triar, entre els exercicis i jocs proposats, els més adequats a les necessitats i als gustos dels alumnes de la classe. Per les mateixes raons, les propostes de treball són ampliables o modificables en qualsevol dels seus aspectes.

Hem d'intentar despertar el plaer de la lectura, aconseguir que aquests primers lectors s'ho passen bé amb un

llibre a les mans (llegir-lo, mirar les il·lustracions, comentar les històries d'un còmic amb els companys, consultar algun dubte o buscar alguna informació que li interesse) i, sobretot, hem de fer nàixer l'ànsia per llegir, la necessitat de seguir una història fins al final. En alguns alumnes això resulta bastant fàcil, estan avesats a llegir, pareixen *menja-històries*, se n'acaben una i ja en busquen una altra, viuen amb intensitat les sensacions i les aventures que els protagonistes passen. Però, ¿i els altres? Si volem que els nostres alumnes adquiresquen l'hàbit de llegir, hem de facilitar-los l'accés als llibres. Caldrà, doncs, que dotem la nostra classe d'una bona biblioteca d'aula. Aquesta biblioteca hauria de tenir, com a mínim, tres o quatre volums per alumne, els quals hauríem de seleccionar d'acord amb el nivell de comprensió lectora, de vocabulari i les preferències de la classe. També hem de mirar de conformar una biblioteca amb llibres bonics a la vista: amb cobertes agradables, que tinguin un cos de lletra adequat a l'edat, que no els falten les il·lustracions atractives. Els temes dels llibres han de ser ben variats perquè els alumnes en troben sempre del seu gust i perquè tinguin l'oportunitat de llegir tant les històries actuals com les clàssiques de sempre. Trobar-se amb un llibre incompreensible, difícil pel seu llenguatge o per altres causes, no motiva l'alumne, el qual arribarà fàcilment a la deducció que tota la lletra impresa és igualment carregosa.

Ara que ja tenim la biblioteca, donem-los temps d'agafar un llibre, fullejar-lo, mirar-lo, començar-lo i, si no els agrada, donem-los l'opció que puguin tornar-lo als prestatges de la biblioteca i canviar-lo per un altre.

Solucions a l'exercici 5:



PROPOSTES DE TREBALL *

(MATERIAL FOTOCOPIABLE)

* L'editor autoritza la reproducció d'aquestes *propostes de treball* amb finalitats didàctiques, però recorda que no es permet la reproducció, per fotocòpia o altres mitjans, del llibre a què es refereixen les presents *propostes*.

A) FITXA DE LECTURA

TÍTOL DE L'OBRA:

AUTOR/A:

ILLUSTRADOR/A:

EDICIONS BROMERA

COLLECCIÓ: Núm.:

1. Classifica els personatges de *Misteri a la llacuna* en reals i fantàstics.

Personatges reals:

.....

Personatges fantàstics:

.....

2. Dibuixa el passatge del llibre que més t'haja agradat i explica per què.

.....

.....

.....

.....

.....

B) ACTIVITATS COMPLEMENTÀRIES

1. Les dracs de *Misteri a la llacuna* viuen a Xina. Amb l'ajuda d'un globus terraqüi, situa geogràficament la Xina i després contesta:

¿En quin continent es troba?

¿En quin hemisferi?

¿En quina latitud i longitud?

Ara localitza l'Estat espanyol i el País Valencià. Traça una línia que unisca la Xina amb el País Valencià i tindrà el viatge que va fer Voliaina dins l'ou.

2. Voliaina va nàixer el dia 9 d'octubre de l'any 1991.
¿Què se celebra aquest dia al País Valencià?.....

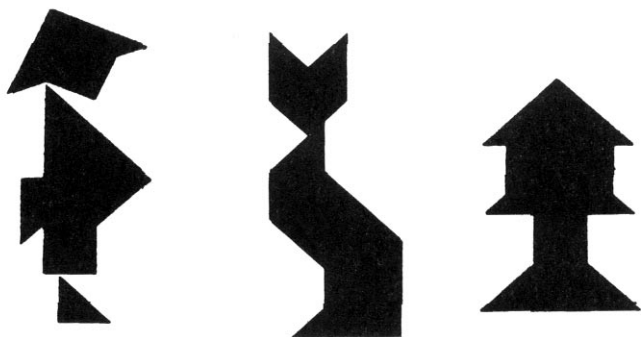
¿Com ho celebren al teu poble o barri?.....

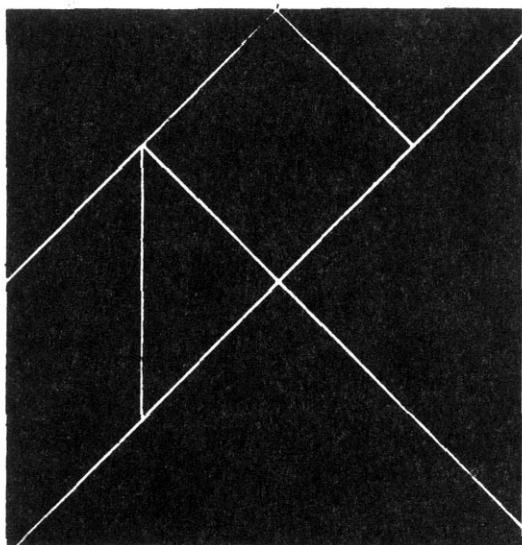
¿I a la teua escola?.....

3. El restaurant del pare de Txan es diu La Muralla Fel·liç. Escriu noms de restaurants xinesos que tu conegues.

4. L'autor del llibre combina la narració i el diàleg. Destria el fragment de diàleg que més t'haja agradat i copia'l.

5. Un dels jocs preferits dels xiquets i les xiquetes xinesos és el tangram. Copia el tangram de la pàgina següent en una cartolina negra. Després retalla cada figura geomètrica i intenta, jugant, de fer un xinés, un gat i una casa.





6. Pregunta als teus pares i després contesta:

— ¿Qui pot tenir una targeta de crèdit?.....

— ¿Per a què serveix?.....

— ¿Com funciona?.....

— ¿Què és això del número personal?.....

— ¿Què és un caixer automàtic?.....

7. Jaume i Txan fan quatre parts iguals amb els 500.000 dòlars que els paga Steven Spielberg. Investiga:

a) ¿Quantes pessetes són 1 dòlar?

b) ¿Quantes pessetes tindran per a anar d'excursió?

c) Si en la classe de Jaume i Txan són 27 alumnes, ¿de quantes pessetes disposarà cada alumne per a fer el viatge?

d) Si anar als Estat Units en avió val 132.325 pessetes, ¿quants diners els quedarà a cada alumne per a les seues despeses?

8. Per a arribar a la llacuna on viu Voliaina s'han de travessar camps d'arròs. Joan Fuster va escriure un relat curt sobre el conreu de l'arròs titulat *Abans que el sol no creme*. Busca'l a la biblioteca i contesta aquestes preguntes:

— ¿Quin poble de la Ribera Baixa és conegut pel conreu de l'arròs?.....

— ¿Quina és l'època de la sembra de l'arròs?.....

— ¿Com ha d'estar la terra per a sembrar-lo?.....

— ¿En quin mes se sega l'arròs?.....

9. L'arròs xinés no és igual que el valencià. Explica en què es diferencien.

.....

.....

Escriu una recepta de cuina que tinga com a ingredient principal l'arròs xinés.

.....

.....

.....

.....

10. La protagonista de *Misteri a la llacuna* és Voliaina, una drac. Escriu els títols i el nom de l'autor d'altres contes o històries en què també aparega algun drac.

TÍTOL	AUTOR
.....
.....
.....

11. Com que ja has acabat de llegir el llibre, hauràs vist que el firma Joan Huguet. Explica qui és. ¿Qui és Vicent Pardo? ¿Com t'expliques que aquest llibre tinga dos autors? ¿Creus que la història és verídica? Si encara tens algun dubte, no et perdes l'estrena de la pel·lícula de Spielberg *Voliaina*.

12. LA MÀQUINA DE FER CINE

Si construeixes aquesta màquina, podràs fer cine com el director Steven Spielberg. Segueix els següents passos:

— Retalla les tires on està dibuixada *Voliaina*. Doblega-les pels punts i enganxa una tira a l'altra, de manera que formes un cercle amb els dibuixos a la part interior.

— Pinta la base redona, retalla-la i doblega-la per la línia de punts. Enganxa la base amb el cercle que has format abans.

— Agafa una botella i ompli-la de terra perquè pese. Tapa-la amb un tap de suro.

— Travessa la base de la màquina amb una agulla de cap gros i posa dalt i baix de la base una boleta de collar.

— Enganxa l'agulla al tap de suro i fes rodar la màquina. Si mires per les esclertes de la màquina, podràs veure com vola *Voliaina*.

