

E L M I C A L E T G A L À C T I C

# *Propostes didàctiques*

## *Les aventures de Potaconill*

*Elaborades per Diego Gómez*



## LES AVENTURES DE POTACONILL

### D E S C R I P C I Ó

Autor: *Carles Cano*

Il·lustrador: *Paco Giménez*

Edicions Bromera / Alzira, 2003

Col·lecció: «EL MICALET GALÀCTIC», núm. 94

Format: 13 × 20,5 cm, 72 pàgs.

Enquadernació en rústica. Impressió en blanc i negre.

Edat: a partir de 8 anys. És de lectura molt recomanable, ja que es tracta d'una història entranyable de cooperació entre animals d'espècies diferents a la recerca d'aventures, passant per damunt de les convencions absurdes que sovint imposen les societats.

### RESUM ARGUMENTAL

En una illa enmig de la mar, hi ha una vall plena de conills blancs, molt elegants i pàmfls, que caminen com les persones i que porten peücs fets de fulles tendres i guants teixits d'herba. Entre ells, Potaconill, un conillet molt espavilat, que prompte es posà a quatre grapes i començà a pegar bacs com fan el conills de veritat.

Des de l'illa dels conills blancs, el nostre amic se'n va a descobrir el món amb l'ajuda d'un ànec i d'una mosca traductora a qui deien Picapoc. Al llarg del viatge es troba tot de personatges fantàstics. Hi ha el drac marí Nasfumat, que intenta eixugar-se prou per a poder tirar foc per la boca i no ho aconsegueix mai, i la llebre de l'allipebre, que té un tauler d'escacs pintat a

la panxa, on el rei juga partides molt complicades, ja que li fa cosquerelles, i aquesta llança les fitxes a pastar fang i després ningú no recorda com anava la partida.

Altres personatges esguiten la narració amb les seues peculiaritats: els ploramiques, éssers d'aigua que passen el dia plorant i amb els quals cal anar amb compte perquè te'ls pots beure sense voler; els traçacamins, que es dediquen a fer sendes laberíntiques que no porten enlloc, i una volta dins és difícilíssim trobar l'eixida; la serp de dos caps i dues personalitats diferents que mai es posen d'acord.

Entre altres aventures, Potaconill és capturat pels soldats del rei i condemnat, però se salva perquè aconsegueix escriure damunt l'aigua del riu, amb una ploma d'ànec màgica banyada amb oli. Salvat de la mort, és tancat en una presó fosca i colossal: la panxa d'un gran elefant, d'on pot eixir després d'un bràmul atronador, que era un pet formidable de l'animal.

Amb l'ajuda d'un corb negre anomenat Corbí Carbó, Potaconill inicia l'aventura final a les portes d'un fals palau, reflex d'un altre que ningú no sap on para. Ja dins del castell, amb la mosca Picapoc sempre darrere de l'orella de Potaconill, aquest s'adona que es troba al castell dels contes a l'inrevés: els tres porquets persegueixen el llop, la caputxeta estampa una gerra de mel al cap del llop, etc.

Finalment, la seua part aventurera es queda al castell dels contes a l'inrevés, la que feia barrabassades, i amb l'ajuda d'una misteriosa dama, el nostre amic torna a l'illa, on fins ara exerceix el noble art de contar històries, sempre amb l'ajuda de la mosca Picapoc, que encara es troba darrere de la seua orella.

### *TEMA I INTERÉS DEL LLIBRE*

El tema central del llibre és la cooperació i la capacitat d'adaptació a les situacions noves que van sorgint al llarg de les diverses etapes del viatge. Com a temes secundaris hi apareixen la fantasia, els

contes tradicionals, la rebel·lió contra les convencions socials i la recerca de la llibertat.

Ens trobem davant d'una història senzilla, plena de fantasia i narrada amb un llenguatge viu i encisador per al lector, i que connecta fàcilment i directament amb el món infantil. L'autor, a més, hi ha emprat com a recurs la interpel·lació directa al lector, per tal d'incloure'l en el desenvolupament de la trama, i per aconseguir la seua implicació total en el procés lector, com si fóra participant de la història.

Una vegada més, Carles Cano aconsegueix, gràcies a la seua habilitat per a narrar, desvincular el lector de la realitat i endinsar-lo en un món fantàstic, més agradós que el real.

El desenvolupament de la narració pot portar el lector a reflexionar sobre:

- El valor de l'amistat.
- La tolerància envers les persones que són d'altres races, d'altres creences religioses, que parlen altres idiomes, etc.
- La importància d'usar la imaginació a l'hora d'enfrontar-nos amb problemes nous.
- La necessitat de col·laborar amb els altres per a resoldre situacions complicades.
- La capacitat que sovint poden tenir els més menuts per a facilitar la comunicació entre els grans.

## L'AUTOR

Carles Cano va nàixer l'any 1957. És un dels primers autors valencians que, a l'inici dels anys huitanta, es dedicà a la literatura infantil.

*Les aventures de Potaconill*, que va quedar finalista del Premi Enric Valor de literatura infantil 1983, es va publicar per primera vegada en la Federació d'Entitats Culturals del País Valencià. Des d'aleshores, el seu autor no ha parat de publicar obres, raó per la qual, a hores d'ara, ha esdevingut un dels autors valencians més

reconeguts tant dins com fora de les nostres fronteres lingüístiques, ja que les seues obres han estat traduïdes a altres llengües, sobretot al castellà. Ha rebut també el Premi Lazarillo de literatura infantil.

Entre les obres que ha publicat podem destacar les *Llegendes del Sol i de la Lluna*; *Pericot Rodaire Voltamón*; *La fada pastissera*; *L'últim dels dracs*; *Contes rosegats*; *La gallina que pogué ser princesa*; *Història d'una recepta*; *Els viatges de Pericot*; *En què es diferencien el blanc i el negre?*; *Contes per a tot l'any*; *Capgirell, l'illa gran*; *L'arbre de les fulles DIN A-4*; *No vull anar a l'escola*; *No vull menjar*; *No vull posar-me aquesta roba*; *No vull banyar-me*; *No vull dormir* i *La màquina dels contes*.

### L'IL·LUSTRADOR

Paco Giménez Ortega va nàixer a València el 1954 i des que va il·lustrar la primera edició de *Les aventures de Potaconill* (1983) es va convertir en un dels il·lustradors més reconeguts del País Valencià. Fa dibuix publicitari, il·lustració d'històries i disseny gràfic. A més, ha fet diverses exposicions a la biennial d'il·lustració de Bratislava i va obtenir el Premi Lazarillo del Ministeri de Cultura l'any 1988.

Entre els llibres que ha il·lustrat cal destacar els següents: *Gasan i el lleopard*, *Pericot Rodaire Voltamón*, *Llegendes del Sol i de la Lluna* o *La fada pastissera*.

En Edicions Bromera, a més de *Les aventures de Potaconill*, ha il·lustrat *Llegendes del Sol i de la Lluna*, *Dragomon*, *Sherlock Holmes i el constructor de Norwood*, *La vida del cèlebre emperador Abraham Tonelli*, *Un pintor molt guai* i *La màquina dels contes*, entre altres.

### SUGGERIMENTS DIDÀCTICS I METODOLÒGICS

Unes propostes didàctiques han de ser un instrument flexible i suggeridor, una eina de motivació al servei de l'alumnat i del professorat.

No han de ser un grup tancat d'exercicis que s'hagen d'aplicar tal com arriben a les nostres mans. Cal que, en la mesura d'allò possible, les convertim en un seguit d'activitats plaents per a l'alumnat. En conseqüència, no han de tenir com a únic objectiu transmetre coneixements, sinó també promoure l'enriquiment intel·lectual, ètic i estètic dels xiquets i les xiquetes de les nostres escoles.

Per això, les propostes didàctiques d'aquesta col·lecció es presenten separades del llibre de lectura, per deixar al criteri de la mestra o del mestre les possibilitats d'usar-les una vegada llegida la història. Encara que les propostes han estat elaborades pensant en el currículum escolar del segon cicle de Primària, seria convenient fer una tria entre les activitats i els jocs proposats, sempre tenint en compte les necessitats, els gustos, les possibilitats i els interessos del nostre alumnat. Així mateix, aquestes propostes són ampliables o modificables en qualsevol aspecte.

La majoria dels educadors i les educadores som conscients que, encara que la lectura és una activitat recreativa i lúdica, també és instructiva. Per tant, forma part de la nostra tasca, intentar que els nostres alumnes esdevinguin lectors i lectores. Però cal ser conscients que això només serà possible si els introduïm en l'hàbit lector d'una manera lúdica, sense oblidar que llegir també proporciona un coneixement del món.

La tipologia de les activitats que es poden bastir al voltant de la lectura d'aquesta obra –i de qualsevol altra– es poden agrupar en cinc grups temàtics:

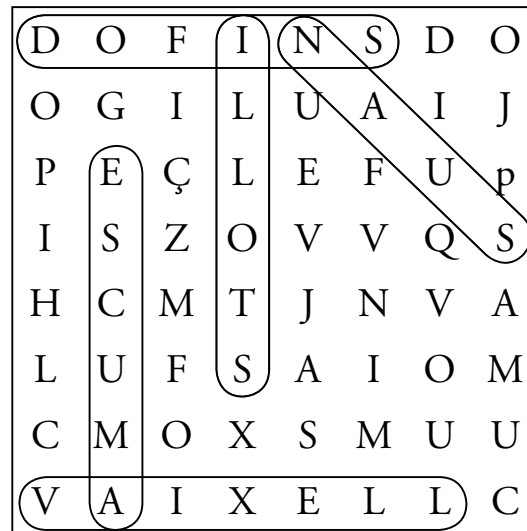
- *Repàs del relat*: s'intenta avaluar el grau de comprensió i assimilació de la narració mitjançant preguntes concretes, activitats de relacionar, completar, etc.
- *Jocs de llengua*: estratègies per a l'adquisició de continguts.
- *Integrar llengua i contingut*: s'aprenen diferents conceptes, procediments i actituds d'altres àrees, aprofitant els diferents continguts i temàtiques que es presenten en la lectura.
- *Intenció extraescolar*: es tracta de possibilitats de treball en grup i/o amb el suport de la família o de la comunitat educativa, que tenen una projecció fora de l'aula.

- *La introducció de les TIC:* activitats amb la presència de les noves tecnologies de la informació i la comunicació (ús de l'ordinador, Internet, etc.).

Aquestes propostes són una breu guia de recursos, que el professorat pot utilitzar segons el context en què treballa i segons les característiques del seu alumnat, però sempre serà necessària una certa dosi d'imaginació, bàsica per a formar lectors i lectores de futur.

*SOLUCIONS D'ALGUNES DE LES ACTIVITATS  
COMPLEMENTÀRIES PLANTEJADES*

SOLUCIÓ DE L'ACTIVITAT NÚM. 2



SOLUCIÓ DE L'ACTIVITAT NÚM. 3

- La llebre tenia el ventre de quadres **blancs i negres**.
- La filla del rei tenia cara de **bleda mústia**.
- La **caputxeta vermelleta** havia estampat una gerra de mel en el cap del llop.

SOLUCIÓ DE L'ACTIVITAT NÚM. 9

La mosca  
El conill



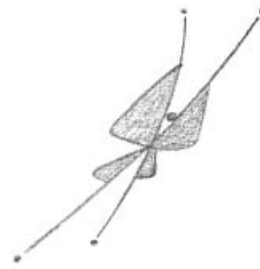
# PROPOSTES DE TREBALL\*

(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 aquestes propostes.





## A) FITXA DE LECTURA

TÍTOL DE L'OBRA: .....

AUTOR: .....

IL·LUSTRADOR: .....

EDICIONS BROMERA

COL·LECCIÓ: ..... NÚM.: .....

1. Pensa un nom diferent per al relat i dissenya en un full una nova coberta per al llibre que has llegit.

.....

2. Ompli aquesta graella, amb alguns dels protagonistes i anota alguna característica que recordes de cadascun.

PERSONATGES	CARACTERÍSTIQUES
La mosca Picapoc	<i>Parla molts idiomes</i>
.....	.....
.....	.....

3. De totes les aventures de Potaconill, quina és la que més t'ha agradat? Per què?

.....

.....

.....

.....

4. Si hagueres de recomanar aquest llibre a un amic o amiga, què li diries?

.....

.....

.....

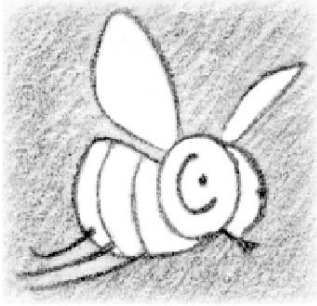
.....

.....



## B) ACTIVITATS COMPLEMENTÀRIES

1. La mosca Picapoc feia de traductora perquè coneixia les llengües que parlaven quasi tots els animals, i així ajudava Potaconill. A veure si pots ajudar-lo tu amb les llengües d'alguns països del món.



LLENGUA	PAÍS
xinés	
portugués	
anglès	
grec	

2. Descobreix en la sopa de lletres cinc coses que Potaconill veu quan viatja damunt del conill.

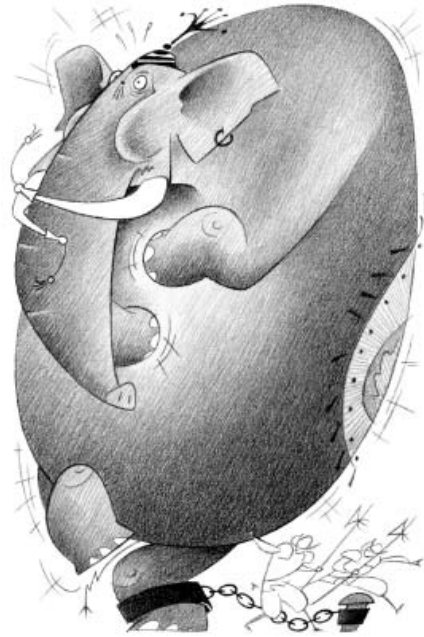
D	O	F	I	N	S	D	O
O	G	I	L	U	A	I	J
P	E	Ç	L	E	F	U	p
I	S	Z	O	V	V	Q	S
H	C	M	T	J	N	V	A
L	U	F	S	A	I	O	M
C	M	O	X	S	M	U	U
V	A	I	X	E	L	L	C



3. Recordes tots els personatges que has conegut en el llibre?  
Completa aquestes frases.
  - La llebre tenia el ventre de quadres ..... i .....
  - La filla del rei tenia cara de .....
  - La ..... havia estampat una gerra de mel en el cap del llop.

4. Observa aquesta il·lustració i explica què li va passar al nostre protagonista amb l'elefant.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



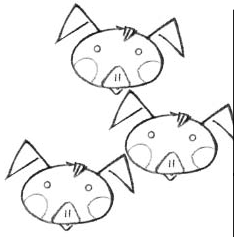
5. Els sinònims són paraules que tenen el mateix significat o un de molt semblant. Relaciona els sinònims d'aquestes columnes.

albirar	respirar
alenyar	distingir
cosquerelles	estimular
afalagar	bonegó
escardussó	picoretetes

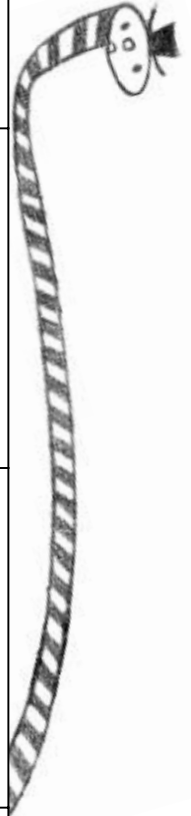
6. Entre argelagues i coscolls, la llebre i Potaconill es van perdre... i cridaren el traçacamins. Alguna vegada t'has perdut? Explica com va ser l'aventura, o inventa-ho.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

7. Imagina que et trobes al castell dels contes a l'inrevés. Què podria passar en aquests contes?



<p>ELS TRES PORQUETS</p>	<p><i>Els tres germans porcs persegueixen el llop perquè volen que els faça tres cases</i></p>
<p>LES SET CABRETES</p>	<p>..... ..... ..... ..... .....</p>
<p>PATUFET</p>	<p>..... ..... ..... ..... .....</p>
<p>LA BLANCANEU</p>	<p>..... ..... ..... ..... .....</p>



8. Explica aquestes frases fetes que apareixen en el llibre.  
«allà va tot coll per mànega»

.....  
.....

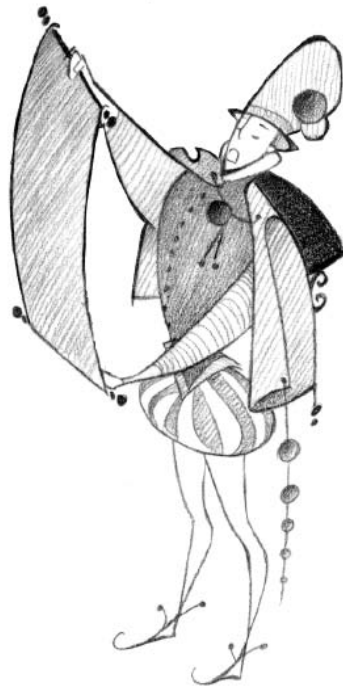
«és més lleig que un pecat»

.....  
.....

9. Endevina, endevinalla. Qui són els protagonistes d'aquesta història?

Naix a fora,  
es fica a casa,  
i menja amb la gent a taula.

Nasc al bosc o a la masia,  
quasi mai arribe a vell  
amb el meu cos mercadegen  
i la pell va a cal draper.  
La ..... i el .....



10. El rei jugava als escacs en la panxa de la llebre. Creus que podria jugar a altres jocs de taula? Anota els noms dels que conegues.

*Parxis,* .....  
.....

11. Potaconill va escriure amb oli damunt de l'aigua. Això és perquè hi ha matèries que tenen menys densitat que l'aigua i aleshores hi suren. Investiga quines d'aquestes matèries suren a l'aigua i quines no.

oli

Cercle roig  
si suren.

creïlla

petroli

Cercle blau  
si no suren.

tinta

ferro

fang

fusta

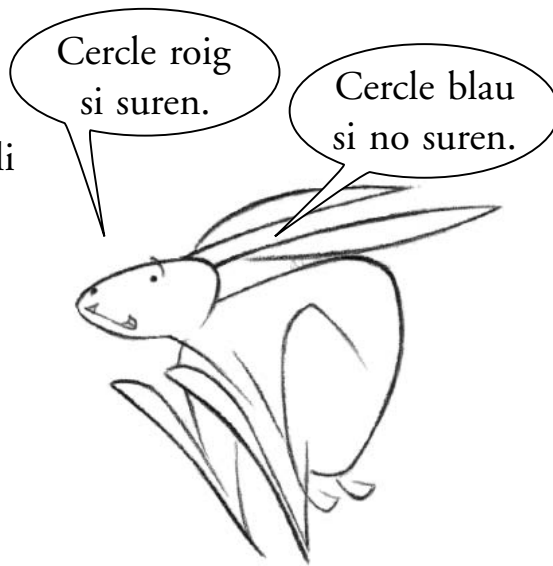
una persona

paper

pilota de goma

vidre

plastilina



12. En *Les aventures de Potaconill* apareixen diferents éssers fantàstics. Dibuixa'ls i inventa'n un altre.



el traçacamins	els embolicofis
la serp de dos caps	.....

13. Al final de la història, la dama enigmàtica diu a Potaconill: «Des d'ara, exerciràs el noble art de contar històries». Fes tu també de contacontes amb els teus companys i companyes:

- demana als pares o als iaïos que t'expliquen una història;
- pots ajudar-te amb algun titella, dibuixos, o fins i tot demanar la col·laboració del públic;
- practica una miqueta i... un fort aplaudiment per al nou o la nova contacontes de l'escola!





14. Els conills són uns animallets molt interessants. Per a informar-te sobre els seus costums, pots consultar les pàgines d'Internet següents. Proposa al teu professor o professora que feu un mural sobre els conills per equips.

<http://www.mascotamigos.com>

<http://www.mascotasenlinea.cl>

<http://mural.uv.es/gajoma/conejos.html>



15. Proposa als teus companys jugar en el temps lliure a conillets a amagar.

Una xiqueta o un xiquet fa de mare dels conillets, i un altre fa de llebre. Els altres (els conillets) s'amaguen, mentre la mare tapa els ulls a la llebre i canta:



*Conillets, a amagar,  
que la llebre va a caçar.  
De nit i de dia  
toca l'Ave Maria.  
Ja li val?*



Els conillets responen *sí* o *no*. Si diuen que no, la mare ha de tornar a cantar, fins que tots estiguen amagats. Aleshores, la llebre, va a buscar els conillets. Si n'agafa un, aquest ha de fer de llebre, però els conillets se salven si abans de ser agafats per la llebre arriben on és la mare.

16. Pots proposar al teu professor o professora que feu un dia dels contes, i que cada alumne de la classe prepare la seua intervenció. Serà un dia fantàstic!