

E L M I C A L E T G A L À C T I C

Propostes didàctiques

Panxaverda i el drac Atxim

Elaborades per Josep Millo



PANXAVERDA I EL DRAC ATXIM

D E S C R I P C I Ó

Autor: *Xoán Barbarro / Ana M. Fernández*

Il·lustracions: *Marina Seoane*

Edicions Bromera / Alzira, 1996

Col·lecció: «EL MICALET GALÀCTIC», núm. 50

Format: 20,5 × 13 cm, 120 pàg.

Enquadernació en rústica. Impressió en blanc i negre.

Edat: a partir de 10 anys.

RESUM ARGUMENTAL

Rebuscant en un bagul, Panxaverda, el titella més espavilat del món, descobreix uns vells pergamins plens de contes. Quan el públic assistent a la seua funció comença a interessar-s'hi vivament, un personatge sinistre, el malvat Suro-negre, s'apodera dels pergamins i fuig sense deixar cap rastre. Aleshores, de la il·lusió i fantasia dels xiquets del pati de butaques naix el drac Atxim, que farà possible la persecució del pervers cavaller a través del temps i de l'espai.

Decidits, doncs, a recuperar els manuscrits, Panxaverda puja al llom d'Atxim. Les llargues orelles del drac comencen a girar a tota velocitat i s'enlairen com un helicòpter. Guiats pel seu instint infal·lible, arriben a un país llunyà on els informen de l'arribada d'una nau misteriosa. Mentre el titella explica als

habitants les raons que l'havien portat a aquell país, Suronegre es fa a la mar tot desafiant Panxaverda i anunciant la destrucció dels manuscrits. L'incident, però, no el desanima perquè, tot seguit, troba cinc dels pergamins a la casa d'un gravador. En mostra d'agraïment, Panxaverda llig aquelles pàgines dels pergamins als encuriosits habitants del primer país visitat. La fantàstica i extraordinària història del príncep Trevolbell qui, ajudat per la princesa Rosalinda i pel falcó Faulí, recupera el regne que un usurpador li havia pres a la mort dels seus pares, quan només era un infant.

Impacients per la urgència de perseguir Suronegre, Atxim i Panxaverda reprenen el viatge fins a arribar a una selva. Allí coneixen un xiquet que tenia l'arriscada missió d'aconseguir que els elefants sagrats retornaren a la seua tribu. Amb la col·laboració d'Atxim, descobreixen que tot havia estat una maniobra d'un estrany cavaller de capa negra, el malvat Suronegre. A la fi, convencen els elefants perquè tornen a casa. L'alegria en el poble és indescriptible. Tanta com la de Panxaverda en veure's recompensat amb el segon plec de pergamins, cinc fulls màgics que contaven la història del país dels desgavells, un indret increïble poblat per personatges estrambòtics que, gràcies a la saviesa del seu governant Enric, aconseguixen viure de forma pacífica i solidària.

Entre mostres d'agraïment i afecte, els nostres amics parteixen cel amunt, compromesos a recuperar els pergamins que encara hi faltaven. Aquesta vegada aterren al cim d'una piràmide, en el país dels valerosos guerrers-àguila i dels guerrers-ocelot. El titella explica al príncep Ximal, vell conegut d'Atxim, la missió que l'havia portat a visitar-lo. Des d'aquell moment, tots els investigadors secrets treballen per aconseguir la recuperació de tan extraordinaris documents. Panxaverda també hi investiga. Però tot sembla inútil: ningú no en sap res. Fins que un dia, mentre compraven uns llenços en el mercat, quina sort!: hi apareixen els vells pergamins. Panxaverda els llig el contingut d'aquells antiquíssims documents, i així coneixen la història del trobador que va poder trencar el malefici que pesava sobre una princesa reclosa contra la seua voluntat, des de feia temps. Efectivament, aquest esforçat trobador

mai no podria contar la història de la jove si no volia posar en perill la vida de tan bella dama, però a força d'astúcia i tenacitat aconseguix no tan sols el seu alliberament, sinó el del seu promés, a qui el mateix malefici havia convertit en cérvol.

Amb la promesa de tornar aviat, continuen el viatge convençuts que derrotaran Suronegre. En el darrer episodi de la seua aventura, coneixen una drac que captiva els sentiments d'Atxim. Amb l'ajuda d'aquesta nova aliada, aconseguixen disfressar el drac i guanyen un concurs de milotxes. De les mans de les autoritats, reben el premi a tant d'esforç: un saquet amb brillants junt amb el plec dels pergamins que els faltava. Igual que en les anteriors ocasions, també aquesta vegada Panxaverda llig el conte que acabaven de recuperar: la divertida història del monarca Únic Primer i de tot el seu poble per a neutralitzar la invasió del seu país, sense haver de recórrer a la guerra.

Amb tots els manuscrits en el seu poder, Panxaverda i el drac capturen el malvat Suronegre i inicien el retorn a casa acompanyats per la drac Xin-Ping. Allí els espera el seu públic, impacient per conèixer les històries dels pergamins i l'aventura tan extraordinària que acaben de viure.

TEMA I INTERÉS DEL LLIBRE

Amb un estil àgil, propi del gènere d'aventures, els autors d'aquest llibre aconseguixen ordir una història plena d'interés, de lectura fàcil i entretinguda. Des del primer moment, els lectors viuran, com seua, l'aventura d'una persecució, de viatjar a països exòtics i de conèixer personatges increïbles fins a acomplir feliçment —podia ser d'altra manera?— la missió.

Però si fantàstica és la trama que presenta la narració central de l'aventura, no menys extraordinàries resulten les històries que amaguen els pergamins que, a poc a poc, van recobrant els protagonistes. També des del primer moment, els rols dels protagonistes queden ben definits. L'enfocament lúdic i aventurer adoptat des de l'inici deixa en segon lloc les conseqüències morals que podrien preveure's: no importa tant

el càstig del malvat o transgressor com posar de relleu una convivència basada en el respecte a les normes més elementals de la convivència i la pau.

Tant l'estructura de l'obra com el llenguatge narratiu permeten plantejar-se qüestions tan interessants com:

—La necessitat de ser constants per a aconseguir allò que volem.

—El valor de l'amistat.

—El plaer de compartir les coses que estimem.

—L'hospitalitat de les persones amb els viatgers.

—La tolerància.

—El pacifisme.

—L'estima pels llibres.

—El gust per conèixer i contar històries fantàstiques i senzilles.

—El gènere d'aventures: què és una aventura per als nostres alumnes? Els llibres i les pel·lícules d'aventures.

Tots i cadascun dels apartats anteriors poden ser objecte de comentari, debat o, potser, generen projectes i activitats ben interessants que haurem de proposar a l'alumnat mitjançant la negociació.

ELS AUTORS

Xoán Babarro González és professor de llengua i literatura gallegues. Ana M. Fernández també exerceix la docència. Tots dos disposen d'una nombrosa obra comuna, entre la qual cal destacar *Primer llibre amb Malola*, que també va ser premi O Barco de Vapor.

LA ILLUSTRADORA

Marina Seoane (Madrid, 1957) va estudiar escultura en l'Escola de Belles Arts de San Fernando i exercí de professora de titelles, modelatge i il·lustració en els tallers municipals de Majadahonda. Actualment es dedica a la il·lustració gràcies

al treball que realitza per a algunes de les més importants editorials: Anaya, SM, EGA, Susaeta, Santillana, Edelvives, etc.

Ha il·lustrat nombrosos llibres infantils entre els quals destaquen *Memorias dun río*, *Cuentos de doña Chavala y don Chaval* i *El abrazo del Nilo*. Sens dubte, els dibuixos de l'edició de *Panxaverda i el drac Atxim* demostren la qualitat de la seua obra.

SUGGERIMENTS DIDÀCTICS I METODOLÒGICS

Als ulls dels nostres infants, la lectura d'un llibre d'aventures ha de significar engegar els mecanismes que desperten en ells tot un munt de sensacions màgiques i vivències que els recompense de l'esforç de llegir. La lectura és descobriment i coneixement, però també emoció, creativitat, construcció d'un món interior individual i propi. Acostumar-los a prendre un llibre implica oferir-los la possibilitat d'interactuar amb els personatges que hi apareixen, amb diferents maneres de pensar i, en definitiva, a prendre postura i a formar-se una opinió. Seguint el llarg periple de Panxaverda i el drac al llarg del món, els lectors tenen l'oportunitat de sentir-se membres d'una col·lectivitat, de viatjar, d'apassionar-se, de jugar a imaginar...

Cal evitar, per tant, reconvertir la lectura en una tasca monòtona i rutinària que signifiqui, a més a més, un control sistemàtic del procés lector de l'alumnat. Per aquesta raó, totes les iniciatives didàctiques que es prenguen en aquest sentit haurien d'adreçar-se a explotar els seus interessos, les seues sensacions, la seua sensibilitat i la seua creativitat, tot defugint qualsevol temptació de rendibilitzar-la amb exercicis obligatoris o amb criteris avaluadors.

En definitiva, hem de fomentar en l'alumnat una actitud positiva que els motive a agafar un llibre, a fullejar-lo i a sentir-se lliures d'iniciar la seua lectura, a descobrir el món meravellós i fantàstic que s'amaga entre les seues pàgines. Serà aleshores quan es convenceran que llegir val la pena.

L'animació a la lectura, hem d'integrar-la de manera permanent i definitiva dins el procés formatiu de l'alumnat i no com un recurs temporal o aïllat. En aquest sentit, les possibles estratègies a encetar poden ser quasi infinites: el disseny d'un pla de lectura, la creació i el funcionament de la biblioteca d'aula, visita a llibreries, celebració de jornades literàries, sessions de llibre fòrum, visites d'escriptors i il·lustradors, secció de llibres recomanats, etc.; tasques, en definitiva, que no solament impliquen lectura pura i dura sinó que obrin les portes a la globalització i a la negociació amb l'alumnat, tot tenint en compte la seua edat, els seus interessos i les seues capacitats.

El bilingüisme real, propi de la majoria de les nostres comarques, comportarà que la lectura de textos literaris s'haja d'introduir de manera diferent segons quina siga la L1 i la L2 dels lectors. Hem de tenir en compte, també, el nivell de competència lingüística i comunicativa —oral i escrita— assolit en cadascuna d'elles. D'aquesta diversitat dependrà que el tractament de les activitats no estiga solament en funció dels objectius educatius de l'alumnat a qui s'adrecen.

PROPOSTA DE TREBALL 7

Solució a l'encreuat:

				5		6		7		
		1		B		P				
2	P	A	N	X	A	V	E	R	D	A
		T			G		R		R	Q
		X			U		G		A	U
3	T	I	T	E	L	L	A		C	A
		M					M			T
							I			R
				9				10		
4		S	U	R	O	N	E	G	R	E
			L			S		R		
			F					I		
								L		
								L		

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:

AUTORS:

ILLUSTRADOR/A:

EDICIONS BROMERA

COLLECCIÓ: Núm.:

1. El tema és la idea central de l'obra, el propòsit que vol transmetre l'autor. Per a extraure el tema, hem de separar la idea fonamental d'aquelles que resulten menys importants. Tria la frase que expliqui millor el tema de *Panxaverda i el drac Atxim*.

L'esperit de lluita davant les dificultats.

Els viatges i les aventures fantàstiques.

El món fantàstic dels titelles.

El valor de la pau, l'amistat i la solidaritat.

Els robatoris de llibres i pergamins.

Després, contrasta els resultats amb els teus companys i companyes tot explicant la teua elecció.

2. Conta el capítol de l'aventura de Panxaverda que més t'haja impressionat. Pots fer el mateix amb un dibuix.

3. Quina és la teua opinió sobre l'obra? Per a fer el teu comentari, pots parlar, entre altres, sobre els aspectes següents:

—Què t'ha agradat més de l'aventura de Panxaverda?

—Quin moment t'ha resultat més emocionant?

—Dels quatre contes dels pergamins, quin t'ha semblat més fantàstic?

4. Quins personatges del llibre apareixen repetidament al llarg de tota l'aventura?

.....
.....

Quin o quins creus que són els protagonistes principals?

.....

.....

.....

5. Cada vegada que Panxaverda recupera un pergami, llig el conte a aquells que l'han ajudat a trobar-lo. Relaciona amb fletxes el personatge que apareix en cada manuscrit amb el problema que té i explica com el soluciona:

PERSONATGE	PROBLEMA	SOLUCIÓ
Trevolbell	uns veïns es riuen dels altres
Enric, rei del país dels desgavells	recuperar el seu regne
El trobador Carlín de Coanya	evitar pacíficament la invasió del seu país
El rei Únic Primer de Pància	alliberar Na Blanca de Cumícia

B) ACTIVITATS COMPLEMENTÀRIES

1. Saps el que volen dir les expressions següents? Explica-ho amb altres paraules.

—*Aquesta invasió és un passeig en barca.*

—*Els de Pància no es van quedar amb les mans a les butxaques.*

—*Els pancians es dedicaven amb cor i fetge a empedrar els carrers.*

—*Panxaverda es va quedar de pedra.*

2. El rei Únic Primer mana: «Que els ferrers ferregen,

que els terrissers terrissen i que els fusters fustegen». Seguint l'ordre del rei, digues què haurien de fer:

- els mestres
- els músics
- els pintors
- els pastissers

3. El malvat Suronegre malparla de Panxaverda i l'anomena *Panxadecol*. Quin nom s'hauria inventat si, al títella, li hagueren dit Panxa-roja, Panxagroga o Panxablanca?

4. Panxaverda demana ajuda als seus amics per a perseguir Suronegre. Recordes l'excusa que s'inventa cada títella? Escriptura-la.

TITELLA	EXCUSA QUE S'INVENTA
Lord Garrafó →	ha perdut el seu bastó
la marieta →	
la granota →	
el grill →	

5. En descobrir que Suronegre havia amenaçat els elefants, Atxim i Mnambi parlen amb ells i els convencen perquè tornen a la tribu. Inventa el diàleg que devien haver mantingut fins que ho van aconseguir. Si vols, demana als teus companys i companyes que t'ajuden a escenificar-lo.

6. Atxim i Panxaverda contemplan a Tenochtitlán un partit de pilota sagrada. Seguint l'exemple, tracta d'emplenar la taula següent:

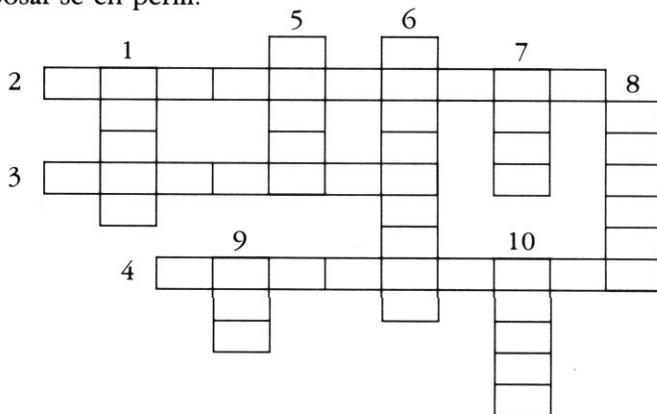
ESPORT	JUGADORS PER EQUIP	LLOC ON ES JUGA	PART DEL COS EMPRADA	S'HI NECESSITA
<i>pilota sagrada</i>	<i>dos</i>	<i>camp</i>	<i>malucs</i>	<i>equipament, pilota, anell</i>

ESPORT	JUGADORS PER EQUIP	LLOC ON ES JUGA	PART DEL COS EMPRADA	S'HI NECESSITA
pilota valenciana				
futbol				
tennis				
waterpolo				

7. Encreuat.

Contesta les preguntes següents i ompli les caselles de l'encreuat:

1. Com es diu el drac dels vint clauers?
2. Quin nom té el protagonista principal de la història?
3. Què és Panxaverda?
4. A qui persegueixen Panxaverda i el drac?
5. Què es va obrir en repetir tres vegades la mateixa música?
6. Què va trobar Panxaverda dins el bagul?
7. Quina classe d'animal era Atxim?
8. Quants contes hi havia als pergamins?
9. Quin nom tenia el propietari de la cabanya on troben els primers pergamins?
10. Quin titella no ajuda Panxaverda perquè no vol posar-se en perill?



8. En aconseguir el primer bloc de pergamins, Panxaverda podria haver enviat el següent telegrama al seu públic que, impacient, esperava notícies:

TELEGRAMA
Trobats cinc pergamins terres remers del nord. STOP. Suronegre havia venut pergamins a gravador Ulf. STOP. Contenen conte de Rosalinda i Trevolbell. STOP. Continuem perseguint Suronegre. STOP. Salutacions. STOP. Atxim i Panxaverda.

—Seguint el model anterior, tria l'aventura que més t'haja agradat i envia als amics del titella un telegrama com aquest.

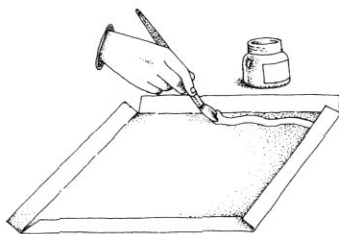
—Quin telegrama enviaria Panxaverda en l'aventura del Ximalpopoca? Escribeu-lo.

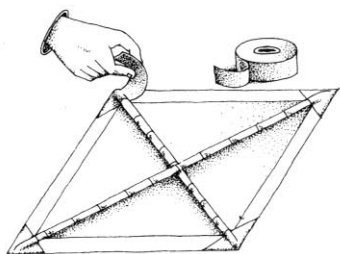
9. Atxim i Panxaverda participen en una competició de milotxes. Sabries fer una milotxa? Llig les instruccions següents i construeix-ne una.

Materials que hi necessites:

- un full de paper resistent
- un full de paper de seda de colors
- dues canyetes o llistonets de fusta
- ganivet i tisores
- cola
- tira de paper engomat i cinta adhesiva
- cordell prim i resistent
- pintures de colors

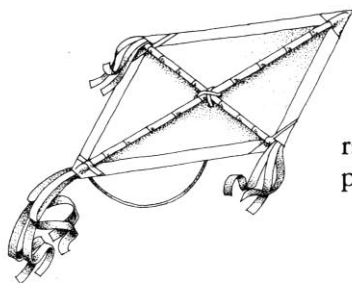
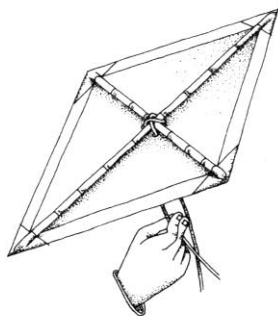
1. Retalla un quadrat de paper de mig metre de costat. Doblega'n les quatre vores i apega-les. Dibuixa-hi el teu personatge preferit de l'aventura.





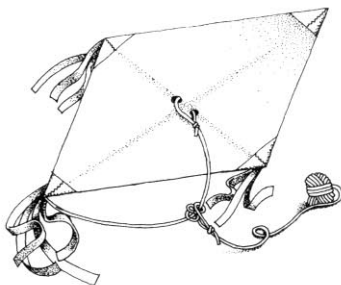
2. Talla les canyetes o els llistonets de manera que unisquen els dos angles oposats. Enganxa els bastonets als angles amb el paper engomat.

3. Fes dos foradets al paper, a l'alçada de la unió de les dues canyetes. Passa-hi un cordell d'un metre de llarg. El cordell ha d'entrar per un forat, fer una volta a les dues canyetes i eixir per l'altre costat. Aquest extrem es lliga sobre si mateix. L'altre extrem es lliga a la part inferior de la milotxa.



4. Els estabilitzadors laterals i la cua (llarga) es fan amb paper de seda.

5. Ara només resta lligar el cordell de la milotxa a un altre cordell més llarg. En compte de fer un nuc, és millor fer una baga ampla que passe amb tres voltes pel cordell de la milotxa. Això li dóna mobilitat i la fa volar millor.



10. Empra una graella com aquesta per a fer un resum de les quatre aventures del titella i el drac:

Aventura que viuen	On arriben Panxaverda i Atxim?	Quins personatges hi apareixen?	Com troben els pergamins?	Quina història hi conten?