

M I C A L E T T E A T R E

## *Propostes didàctiques*

# *Merlí i el jove Artús*

*Elaborades per Belén Franco, Víctor Latorre,  
Francesc J. López, Mario Máñez i Pilar Martínez*



# MERLÍ I EL JOVE ARTÚS

## D E S C R I P C I Ó

Autor: *Carles Pons*

Il·lustracions: *Enric Solbes*

Edicions Bromera / Alzira, 1997

Col·lecció: «MICALET TEATRE», núm. 7

Format: 20,5×13 cm, 104 pàgs.

Enquadernació en rústica. Impressió en blanc i negre.

Edat: recomanat, en principi, als adolescents a partir de 10 anys. La brevetat de l'obra teatral, el lèxic fàcil que han emprat els personatges i la temàtica aventurera i amorosa tractada en clau d'humor, seran un clar al·licient per a les lectores i els lectors pre-adolescents, que poden sentir-se fascinats per l'aventura del jove Artús.

## RESUM ARGUMENTAL

Merlí ens conta com, a la mort del rei Uther, Anglaterra quedà dins d'un caos absolut a causa de les constants lluites entre els nobles que intentaven aconseguir el poder. Per protegir el fill del rei i de la reina Igraine, Merlí l'entregà a sir Hèctor sense desvetllar-li els orígens del xiquet. Sir Hèctor educà Artús en companyia del seu fill Kay, com si foren dos germans, fins al dia en què Merlí considerà que era l'hora d'alliberar Anglaterra de tanta guerra i de la misèria que això ocasionava. Eixe dia, mentre jugaven a cavallers i escuders, Artús descobrí Ginebra i s'enamorà d'ella, però aquesta tenia per amic Lancelot. Kay, que es burlava de l'actitud del qui creia el seu germà, acabà fixant-se en Morgana; però aquesta preferia Mordred o Artús perquè només amb un d'ells aconseguiria el seu pla: ser la reina d'Anglaterra. Mentre els joves es trobaven al bosc en aquestes

disquisicions amoroses, aparegué Merlí, els contà el que passava a la cort i els proposà que tornaren a Canterbury on «estaven a punt de succeir meravelles». A partir d'aquest moment, el mag intentà per tots els mitjans que Artús entenguera la seua missió i com l'havia de realitzar; la lluita amb el gegant, l'enfrontament amb el Cavaller Invisible i el combat amb Lancelot són algunes de les proves que haurà de superar per a assolir el seu aprenentatge.

Per la seua part, la malvada Morgana i l'envejós Mordred, nebot del rei Uther i l'hereu al tron si moria Artús, uniren les seues forces i lluitaren pel poder amb males arts: enganyen Merlí, rapten Ginebra per aconseguir l'espasa de mans d'Artús, adormen Kay perquè no puga lluitar contra Lancelot i intenten eliminar Artús perquè el pla de Merlí no prospere.

Finalment, Artús superà totes les dificultats, aconseguí extraure l'espasa Excalibur de la pedra i fou reconegut rei d'Anglaterra.

### *TEMA I INTERÉS DEL LLIBRE*

El fil argumental d'aquesta versió teatral de la llegenda del rei Artús és la lluita per a aconseguir el tron d'Anglaterra. En aquesta lluita s'enfronten les forces del bé (Artús, Lancelot, Kay, Ginebra i Merlí) i les del mal (Mordred i Morgana). No podia ser d'una altra manera, ja que la història d'Excalibur, Merlí, Artús i Morgana és, potser, la més coneguda de tot el cicle artúric. Així doncs, els lectors llegiran una història que, a grans trets, ja coneixen. Això ha permès a Carles Pons insistir en alguns detalls: l'ambient màgic, els tornejos i les justes medievals, les relacions entre les dames i els cavallers, etc. vistos des d'una doble perspectiva: l'actitud impulsiva del jove Artús i la serenitat i el seny del mag Merlí. Ambdós s'enfrontaran amb un món tenebrós ple d'egoisme i de traïcions.

L'obra presenta la transició d'Artús al món adult. En aquest camí, l'ajuda de Merlí serà fonamental. Ell li ensenyarà com ha d'actuar un futur rei i quines qualitats ha de tenir aquesta persona. Tota l'obra no és més que la preparació d'Artús perquè puga assumir el seu destí, la corona d'Anglaterra. I, per a aconseguir aquest objectiu, haurà de superar algunes proves: el gegant, les trampes de Mordred i Morgana, els seus impulsos adolescents que, en ocasions, el porten a fiar-se de les aparences...

Cada prova li ensenya una qualitat que ha de posseir el futur rei: l'astúcia, la reflexió, el respecte a les persones majors, l'amistat o la cavallerositat. Així, a poc a poc, anirà abandonant el seu caràcter impetuós que li ocasiona més d'un problema, com li fa veure Merlí quan li diu: «Les presses, les presses... On tu vas no arribaràs mai amb presses».

L'estructura de l'obra és la d'un llarg *flashback* des de la primera seqüència en què apareix Merlí. En aquesta i en les dues següents, que serveixen de plantejament, se'ns informa del noble origen d'Artús i se'ns presenten les ambicions dels distints personatges. A partir de la tercera seqüència, s'inicia el nus de la narració, el desenllaç de la qual es produeix en l'última seqüència, quan Artús finalitza la seua formació i es troba en disposició d'assumir la seua condició de rei d'Anglaterra.

En definitiva, Artús es transforma en adult per a «servir a la veritat i fer front al seu destí».

És per tot això que, amb els alumnes, podrem treballar les qualitats que del jove Artús destaca aquesta adaptació teatral:

- la valerositat enfront de la covardia;
- la defensa de la veritat enfront de la mentida;
- l'astúcia enfront de la força;
- la reflexió enfront de la impulsivitat;
- la generositat enfront de l'ambició;
- l'amistat enfront de l'egoisme;

## L'AUTOR

Carles Pons (Vilafranca, 1955) és una persona inquieta que ha participat en diversos camps de la creació: actor, creador de cançons i de contes, director de campanyes de teatre escolar, poeta, escriptor teatral... Va ser fundador de *La Xula*, *Companyia de Comèdies*, amb la qual estrenà alguna de les seues produccions: *Puja't al carro*, *Baixar al moro* o *Baco*, *Eros i Fortuna*.

També ha escrit les obres teatrals *L'aniversari de don Eduardo*, *Ja vénen, ja vénen*, *Chapao*, *La nit és una ombra perseguida pel desig* i les versions d'*El llibre de la selva* i de *Merlí i el jove Artús*.

## L'IL·LUSTRADOR

Enric Solbes (Alcoi, 1960) ha participat en exposicions individuals o col·lectives al nostre país i també a Madrid, Londres o Nova York. La seua pintura, en un principi neorealista, ha evolucionat cap a un figurativisme molt personal que el converteix en un dels pintors valencians amb major projecció internacional de les últimes dècades.

El seu treball en el món del disseny i de la il·lustració és també molt especial i variat: cartells, calendaris, portades de llibres, col·leccions editorials com *L'Eclèctica*, edicions infantils i d'adults, i, fins i tot, un abecedari que amb el nom de *Xúquer* és la primera col·lecció tipogràfica concebuda i realitzada exclusivament per valencians. Entre d'altres, ha il·lustrat les novel·les *Criatures minúscules*, *El bruixot tararot*, *La metamorfosi*, *Tirant lo Blanc*, *La ciutat submergida*, *L'últim roder*, *Manuscrit de mossén Gerra* o *Carmen*.

## SUGGERIMENTS DIDÀCTICS I METODOLÒGICS

La motivació és un aspecte important perquè l'aprenentatge siga profitós; és per això que la meitat de les activitats han estat plantejades des de la perspectiva d'una tasca global: l'organització d'una gran festa a l'estil medieval (activitat núm. 9). Hem procurat també plantejar activitats relacionades amb el contingut del text, que, a criteri del mestre o de la mestra, que és qui coneix millor els seus alumnes, també poden plantejar-se d'una manera independent.

La lectura de *Merlí i el jove Artús* ens pot servir com a motivació per a realitzar tota una sèrie d'activitats complementàries al voltant de l'obra *Activitats de llengua*, que pretenen el foment de la creativitat i el treball de l'expressió oral i escrita, i activitats de joc, amb les quals es pretén augmentar l'actitud participativa de l'alumnat i entrar en la dimensió lúdica del teatre.

D'algunes activitats, com per exemple l'armadura del guerrier, el joc de fitxes i els taulers per a jugar-hi a *dames* o a *treseta en ratlla*, haureu de fer tantes fotocòpies com grups es formen en classe. De les altres, en caldrà una fotocòpia per alumne.

Cal, però, recordar que aquestes propostes de treball són només una proposta perquè cada grup o classe pugua treballar

aquells aspectes que els resulten més motivadors o més útils dins la dinàmica de treball de l'aula. Serà el professorat qui, finalment, haurà de realitzar la selecció d'activitats i el qui aportarà quantes idees necessite per tal de traure el millor profit d'aquest material.

### SOLUCIONS:

Activitat núm. 1 de la fitxa de lectura.

1V, 2F, 3F, 4V, 5V, 6V, 7V, 8F, 9V, 10F, 11V, 12F, 13V, 14V, 15F, 16V, 17V i 18V.

Activitat complementària núm. 1.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
M		S		L				
O		I		A	M	G		
R		R		N	E	I		
D		H		C	R	N		M
R		E		E	L	E		O
E	X	C	A	L	I	B	U	R
D		T	R	O		R	T	G
		O	T	T		A	H	A
		R	U				E	N
			S				R	A

## 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/A: .....  
 IL·LUSTRADOR/A: .....  
 EDICIONS BROMERA  
 COL·LECCIÓ: ..... Núm.: .....

1. Indica si les afirmacions següents són vertaderes o falses.

	V	F
1. La lluita pel poder ocasionà greus conflictes després de mort el rei Uther.		
2. Kay és el germà d'Artús.		
3. Ginebra és l'esposa de Lancelot.		
4. Artús està tan enamorat de Ginebra que li fa versos.		
5. Morgana vol Mordred per l'interés d'arribar a reina.		
6. Morgana i Mordred volen matar Artús.		
7. Morgana demana a Merlí el conjur per a fer-se invisible a canvi d'un bes.		
8. Morgana és enganyada per Merlí.		
9. El cavaller invisible fa presonera Ginebra i demana Excalibur a canvi d'alliberar-la.		
10. Morgana li regala l'espasa del llac, a Artús, perquè siga invencible.		
11. Mordred mor en el pantà en caure dins un pou d'arenes movedisses.		
12. Artús regala a Lancelot l'espasa del llac perquè volia Ginebra.		
13. Els cavallers que volien extraure Excalibur de la pedra havien de demostrar el seu valor en el camp de batalla.		
14. Morgana fa un conjur que impedeix Kay que lluite contra Lancelot.		
15. Lancelot i Artús s'enfronten. Lancelot perdona la vida a Artús.		
16. Merlí dóna consells a Artús perquè siga un bon rei.		
17. Artús trau de la pedra l'espasa Excalibur quan lluitava contra Lancelot.		
18. Artús és nomenat rei d'Anglaterra i es casa amb Ginebra.		



2. Assenyala amb una creu allò que penses del llibre.

M'ha agradat.

No m'ha agradat.

M'han agradat algunes coses i altres, no.

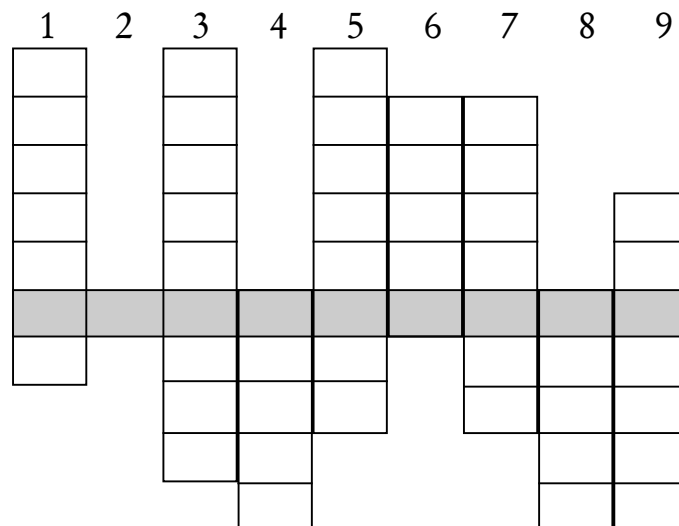
Per què? .....

## B) ACTIVITATS COMPLEMENTÀRIES

1. **Un encreuat.** Si omplis les caselles de l'encreuat correctament, trobaràs un nom clau de l'obra.

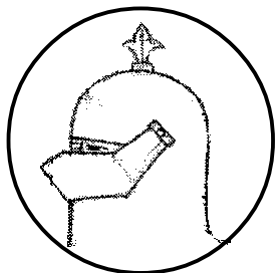
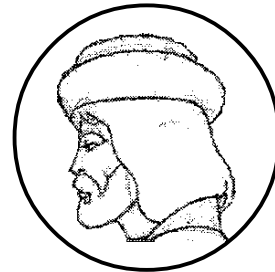
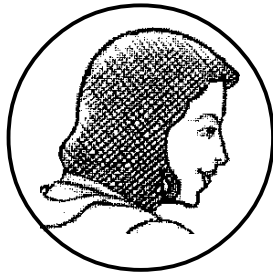
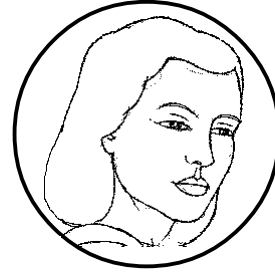
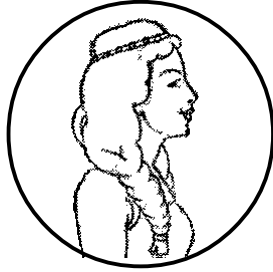
### VERTICALS

1. El cavaller invisible del pantà?
2. El nombre de seqüències en què es divideix l'obra més una, però en xifres romanes.
3. Pare de Kay (dues paraules).
4. Protagonista de l'obra.
5. Enamorat de Ginebra.
6. Ens conta la història.
7. Estimada per Artús.
8. El pare d'Artús?
9. La pitjor enemiga d'Artús?



2. **Endevina el personatge.** Sabries dir qui és el personatge que apareix en cadascun dels dibuixos següents? Pinta el fons de

la fitxa de color roig per als qui són dolents o s'enfronten amb Lancelot en el combat final i en verd els que són amics d'Artús.



3. **La rima de l'amor.** Era molt habitual en l'edat mitjana que cavallers i dames intercanviaren cartes i poemes d'amor. En l'obra, quan Kay s'adona que Artús està enamorat de Ginebra, es burla d'ell i s'inventa un poema de riure (pàg. 22).

KAY. Sí, sí, sí... T'has enamorat! (*Fent burla.*)  
Oh, bella dama,  
dolça com una magrana,  
m'agenolle davant teu  
per a besar el teu peu...

Inventa-te'n un altre, d'Artús a Ginebra, on els versos rimen com a l'exemple: els dos primers versos (*dama i magrana*) i els dos següents (*teu i peu*).

4. **El conjur.** Els conjurs s'utilitzen per a aconseguir efectes màgics. A l'obra, Morgana enganya Merlí per obtenir el conjur de la invisibilitat:

«Veiginomveus Veiginomveuen,  
Sóconestaninostanenquestic»  
Reescriu el conjur i separa les paraules que el formen.

4.1. Ara inventa't un altre conjur i digues per a què el faries servir.

5. **El decorat.** Repassa les acotacions del text en què l'autor dóna indicacions sobre com ha de ser el decorat i fes-ne un dibuix apaïsat; comença amb el bosc i acaba amb l'esplanada de la catedral. Després dóna-li color.

6. **El debat.** Ja sabeu que, en l'edat mitjana, els cavallers i les dames tenien un codi de l'amor, és a dir, una sèrie de normes que devien respectar els enamorats; un d'eixos codis tenia 17 preceptes i 31 regles, algunes de les quals eren:

- no divulgar els secrets dels amants;
- mostrar-se sempre net i cortés (educat);
- qui és gelós no pot amar;
- l'amor sempre ha d'augmentar i mai disminuir;
- tots els amants han d'empal·lidir en presència de la persona amada.

Ara ja coneixeu alguna cosa de l'amor entre les dames i els cavallers de fa molts segles. Però, què sabem de l'amor en l'actualitat? Podeu preguntar als vostres pares algunes qüestions:

- com es conegueren?;
- quants anys tenien?;
- com s'enamoraren?;
- com es declararen?;
- què és allò que més els va agradar de l'altra persona?;
- s'escrivien cartes d'amor?;
- es feien regals?

Amb tota la informació extreta, en companyia de la resta d'alumnes del grup, podeu fer:

- a. Un debat sobre «*Fan i senten les mateixes coses els xics i les xiques quan estan enamorats?*»
- b. Un codi de l'amor actual on s'incloguen aquelles coses que agraden als xics i a les xiques. És important que recordeu que estan prohibides aquelles coses que puguen molestar alguna persona de classe.

**7. Els titelles.** En grup, podeu preparar la representació de la seqüència 4, «El guinyol» (pàg. 39 i ss). Un grup s'encarregarà de preparar l'escenari i els titelles. Podeu utilitzar titelles que tingueu per casa, i posar-los corones i vestits apropiats, segons convinga. També buscareu música i controlareu les llums.

Uns altres seran els manipuladors. Aquests s'encarregaran de moure els titelles, mentre uns altres lligen, fent distintes veus, els parlaments dels personatges. En el llibre, en l'apartat de «Propostes d'escenificació», teniu algunes idees que, si us animeu, us ajudaran en aquesta tasca.

**8. Una justa narrativa.** Al llarg de l'edat mitjana, una de les majors diversions que existien eren els joglars. Els joglars anaven de poble en poble recitant els poemes que havien après de memòria. Normalment, l'espectacle durava entre 2 i 4 hores. En eixe temps, recitaven versos on es contaven les gestes d'alguns herois com el *Mio Cid*. Perquè tot fóra més divertit, s'acompanyaven amb instruments musicals i amb mímica, a l'estil dels contacontes actuals.

Feu de joglars i competiú en una justa narrativa, per a la qual cosa cadascun de vosaltres haurà d'aprendre's un conte curt (entre 3 i 5 minuts). Després seleccionarà una música que utilitzarà de fons i contarà el conte a la resta de companys. Recordeu que, algunes parts del conte, les podeu acompanyar amb gestos i senyals perquè tot siga més divertit. Al final, votareu quin conte us ha agradat més i explicareu per què.

9. **Una festa medieval.** Per finalitzar podeu organitzar una festa medieval al pati del col·legi.

Tots anireu disfressats de l'edat mitjana: dames, cavallers, rei, reina, escuders, vassalls, gent del poble... Després, fareu grups:

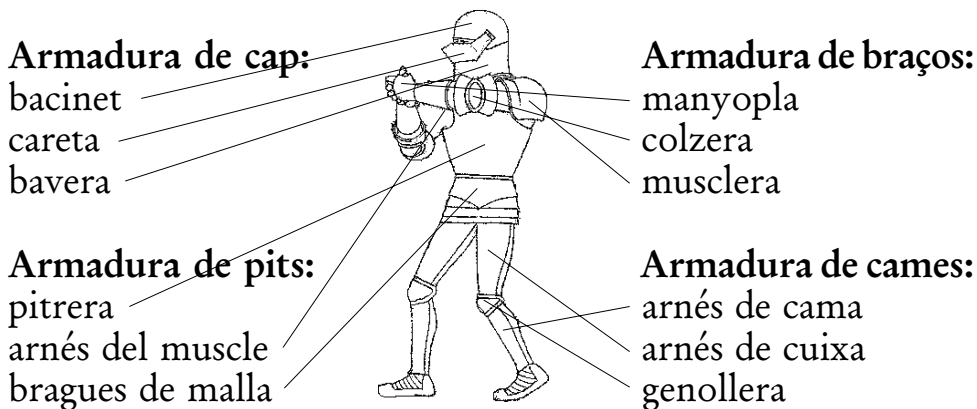
—Uns ocuparan un cadafal, dirigiran el torneig i faran de jurat de les distintes proves.

—Uns altres es dividiran en dos exèrcits i s'enfrontaran en diverses proves. Cada prova tindrà una puntuació i guanyarà aquell exèrcit que més punts aconseguisca. Dins de cada exèrcit, formeu grups que s'encarreguen de defensar la seua bandera en cada prova.

Les proves no han de ser de força, sinó d'intel·ligència, d'habilitat o d'astúcia. Recordeu allò que Merlí diu a Artús: «*L'única manera de vèncer la força i la grandària és ser menut, lleuger i astut*» i, els guanyadors, compte no acabeu fets uns orgullosos. Recordeu que Merlí també diu a Artús: «*La victòria és més perillosa que la derrota. El teu triomf sobre el gegant i sobre Mordred t'ha fet orgullós i mesquí.*»

A tall d'exemple, us proposem algunes proves:

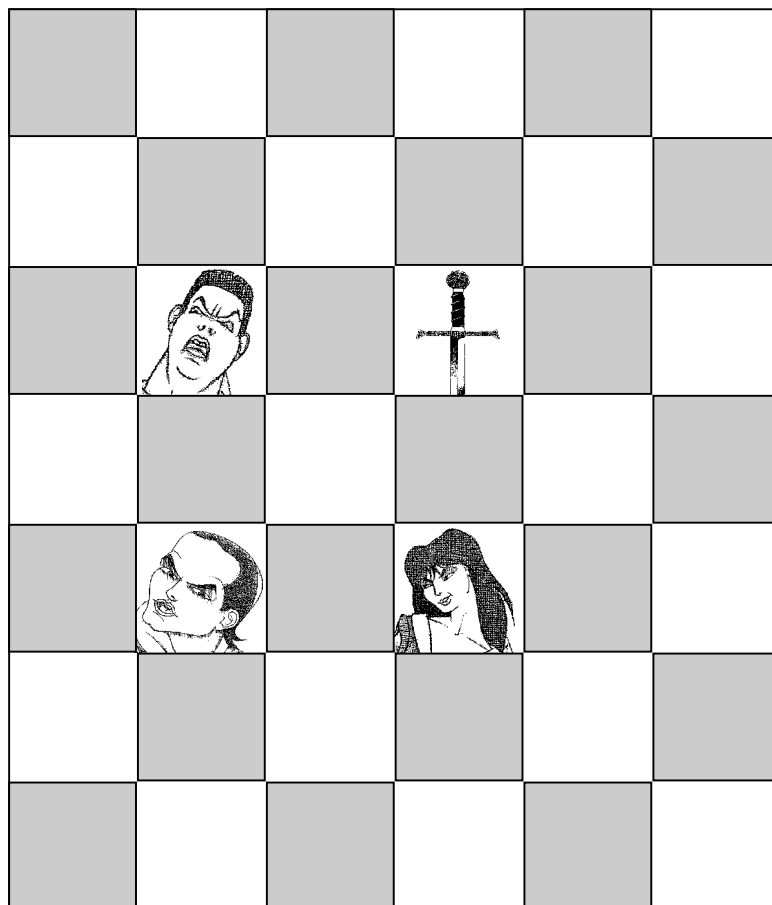
1. **L'ARMADURA.** Fixeu-vos en el dibuix de l'armadura i el nom que reben les diferents parts. Amb l'ajuda d'un diccionari, algú del vostre equip haurà d'identificar les parts que corresponen als distints noms, assenyalant-les amb una fletxa (5 punts a qui done primer les respostes correctes). Mentrestant, un altre company haurà de copiar sobre cartolina el dibuix i retallar les diferents peces en forma de puzle (3 punts al millor dibuix). Finalment, després d'haver desordenat les parts de l'armadura, retirareu una de les peces sense que us la vegien els jugadors de l'equip contrincant, que hauran de determinar de quina peça es tracta (3 punts per al jugador que l'encerte amb més rapidesa).



2. EL MOCADORET (1 punt per cada mocador aconseguït). Es formen dos equips de cinc persones, col·locats en una posició equidistant, darrere d'una línia traçada en terra. Cada jugador escollirà un número diferent, de l'1 al 5. Una altra persona farà de jutge, aguantarà en alt un mocador, al mig just dels dos equips, i anirà cantant els números alternativament. A la veu de, per exemple, *tres*, els dos jugadors que tinguen aquest nombre hauran d'eixir corrents per emportar-se el mocador al seu lloc sense ser tocat pel jugador de l'equip contrari.

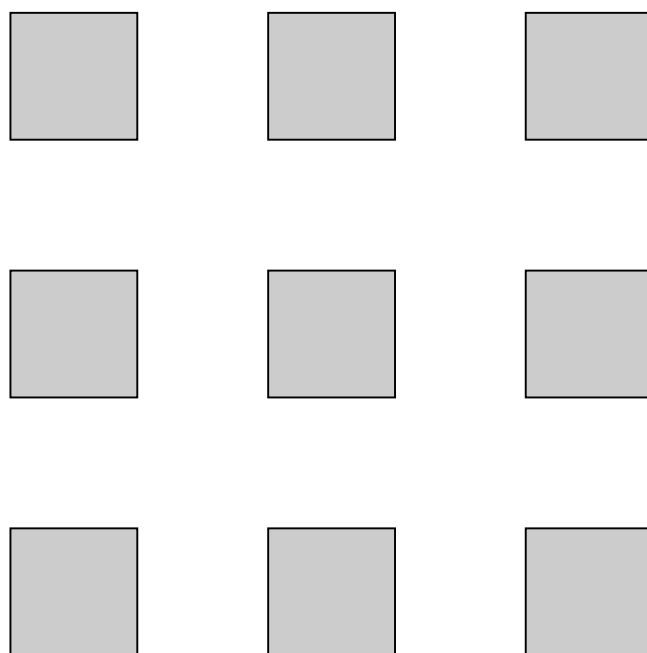
3. PLATERETS DE MANISES (Resta 1 punt per cada equivocació). Una persona fa de jutge i diu: «*Platerets de Manises, ferro, fusta, canal o metall, dentetes de la mar o fil d'aram, pujar a l'últim pis, cel, terra o ajupit*». A continuació, el jutge dirà una d'aquestes paraules; els 3 jugadors de cada equip alçaran els braços al crit de *cel*, seuran en dir *terra* o s'ajupiran a la veu *d'ajupit* amb molta rapidesa.

4. LES DAMES D'ARTÚS (5 punts al guanyador de cada partida). Els jugadors es posaran un davant de l'altre, en cadascun



dels costats d'un tauler on tenen les fitxes. Cada jugador disposarà de sis fitxes, que col·locarà sobre les caselles negres de les seues dues primeres files. Començarà la partida el jugador més jove i s'aniran movent les fitxes per torns. En cada torn, es podrà moure una de les fitxes des de la casella on es troba fins a la següent; els moviments es realitzaran cap endavant. L'objectiu és aconseguir dama. Per menjar-se les fitxes del contrari es botarà en diagonal per damunt d'aquelles que hom es vol menjar i es deixarà la fitxa pròpia en la casella següent a la de la fitxa que ens hem menjat. La fitxa del contrari es retirarà del tauler. És obligatori menjar sempre que es puga. Amb una fitxa, es poden menjar dues o més fitxes del contrari consecutivament. Si un jugador no es menja una de les fitxes que podia menjar-se, el jugador contrari li la podrà llevar. Si una fitxa cau en la casella de l'espasa Excalibur o en la de Merlí, tindrà dret a una tirada extra, i si cau en la casella del gegant o en la de Morgana, serà eliminada. Quan una fitxa arribe a l'extrem contrari del tauler, deixarà de jugar i el jugador que la posseeix en posarà una altra al damunt per indicar que ha aconseguir dama. Guanya la partida aquell jugador que més dames aconseguisca.

5. TRESETA EN RATLLA. (3 punts per partida guanyada). Un dels jugadors utilitzarà les fitxes KAY-MORGANA-MORDRED i l'altre, LANCELOT-GINEBRA-ARTÚS. Per despistar el contrari, abans de cada tirada, el jugador podrà dir



una sentència del tipus: «Per Merlí, ja sóc aquí», «Per Morgana, que em lleva la gana», «Per Lancelot, que ja ets dins d'un clot», etc.

La dama del jugador que comence ocuparà la posició central mentre dure la partida; les altres fitxes podran anar canviant de posició en cada jugada. Començarà el jugador el nom del qual continga més lletres i deixarà la dama en la casella del centre; a continuació serà el torn de l'altre jugador, que ocuparà una altra casella diferent. El torn s'anirà canviant alternativament. L'objectiu del joc és aconseguir col·locar les tres fitxes en línia recta. Guanya el joc aquell jugador que ho aconseguisca primer.

6. **ÉS MÀGIC?** (3 punts qui primer aconseguisca les dues proves.)

6.1. Col·loqueu un got ple d'aigua al costat d'una finestra molt il·luminada pel sol, fiquem-hi un espill inclinat uns 45° dins del got i fem-hi arribar els raigs del sol perquè pugui aparèixer l'arc de Sant Martí.

6.2. Ompliu un got d'aigua molt ple; tapeu la boca del got completament amb un cartó, sense que quede gens d'aire dins. Gireu el got cap per avall aguantant el cartó amb la mà i, a poc a poc, retireu la mà sense que caiga ni gota d'aigua.

Segur que coneixeu altres jocs, com *Xurro, va!*, *Platerets*, *tests, tests, tests*, la *Forca*, les *Cadires*, la *Gallineta cega*, els *Quatre cantons*, que podien haver divertit els joves protagonistes de la nostra obra. Sinó, encerteu anelles amb un bolígraf a una certa distància, feu proves de punteria a un pot, a una diana, a la paret, etc. La festa es pot acabar amb un ball medieval, per a la qual cosa heu de buscar una música apropiada per a la situació.

10. **Els cartells.** Si voleu convidar els vostres companys d'altres grups, feu cartells per anunciar la festa i poseu-los per les altres classes. Indiqueu en el cartell les proves que s'hi realitzaran i algun dibuix que faci referència a la llegenda del rei Artús. Poseu alguna condició per als visitants (que vagen disfressats, que porten alguna cosa per a berenar, que formen un altre equip per a participar-hi, etc.). No oblideu que estem fent teatre!