

E L M I C A L E T G A L À C T I C

Propostes didàctiques

L'ull de la mòmia

Elaborades per Conxa Rovira



L'ULL DE LA MÒMIA

DESCRIPCIÓ

Autor: *Jesús Cortés*

Il·lustrador: *Francesc Santana*

Edicions Bromera / Alzira, gener, 2000

Col·lecció: «EL MICALET GALÀCTIC», núm. 67

Format: 20,5×13 cm, 184 pàgs.

Enquadernació en rústica. Impressió en blanc i negre.

Edat: recomanat per a xiquetes i xiquets a partir de 12 anys. De fet, l'obra és com un viatge iniciàtic per als lectors i les lectores d'aquestes edats que s'emmarquen dins de l'adolescència perquè desenvolupa un relat que es fonamenta en el suspens, la intriga i el misteri viscuts per una colla d'amics que esdevenen herois després de nombroses aventures.

RESUM ARGUMENTAL

Quan arriben les vacances d'estiu tothom desitja descansar a la sorra de la platja i deixar-se acaronar pel sol i practicar l'oci. Així ho esperen el Max, la Diana i el Manel, els personatges principals d'aquesta novel·la, quan els seus pares, que marxen de vacances, els deixen a càrrec de l'avi del Manel, el Professor Esteve Plomasell. Però, és clar, si el teu avi és un egiptòleg jubilat versat en la ciència i l'estudi de les antiguitats de l'Egipte faraònic, si tu tens els ulls a les mans i no pots estar-te de palpar-ho tot i si la mòmia que hi havia exposada al museu de la teva ciutat desapareix, les coses s'emboliquen...

Això fa que des de l'inici de la narració els tres joves protagonistes, junt al Professor Esteve s'envolten d'una sèrie de situacions estranyes, misterioses i enigmàtiques: la visita al museu reactualitza l'antiga maledicció que pesa sobre la mòmia del faraó Amenemhet III, quan un dels protagonistes, el Max, no pot reprimir l'impuls de tocar-la i se li encomana una estranya reacció: les ungles comencen a tornar-se-li negres. Quan l'avi descobreix la manera de desfer el malefici, hauran d'investigar el robatori de la mòmia i això els embolicarà en la persecució dels sicaris de l'Abdelkader Mahrouk, un dels traficants d'antiguitats egípcies més perillosos del món.



Aquesta és l'arriscada aventura que porta els personatges, atrapats entre el temor per la superstició i l'escepticisme més radical, a travessar mig món a bord d'una avioneta, l'*Eternitat*, pilotada per un pirata aeri, antic company d'aventures del Professor, per tal de trencar la maledicció que, suposadament, persegueix el Max: Sardenya, Grècia, Egipte són els llocs que visiten abans d'arribar fins al cau del delinqüent. Una vegada allà comença un veritable desafiament que consisteix a arribar fins la mòmia, trencar el seu ull de cristall, i desfer el malefici. Tot arriscant la seua vida, els personatges s'enfronten al perill que suposa l'Abdelkader i els seus sicaris i, finalment, mitjançant l'astúcia i la col·laboració, superen els temors i les supersticions amb la qual cosa poden aconseguir el seu objectiu.

TEMA I INTERÉS DEL LLIBRE



Aquest relat ens proposa que ens embarquem, com a lectors i lectores, en l'aventura de les peripècies d'uns joves personatges envoltats per la incertesa que obri un esdeveniment



inesperat: quan es disposaven a iniciar unes ocioses vacances d'estiu, l'atzar, capriciós, vol que el Max toque una mòmia protegida per una maledicció. Aquest fet actua com a motor d'ignició d'un relat que es fonamenta sobre la base del suspens, la intriga i el misteri que envolta el viatge que emprenen els protagonistes. Com a les millors narracions clàssiques, els personatges, amb el socors dels actants que obren com ajudants (l'avi i el pirata) són capaços de superar els entrebancs d'un laberint conformat per personatges sinistres que són l'obstacle necessari per a la seua consolidació com a autèntics herois.

A partir d'aquesta estructura, l'actuació coral dels personatges del text ens permet treballar altres temes de tipus transversal com ara:

- El valor de l'amistat i del treball en equip per tal de superar les situacions difícils.
- La disgregació i la humanització de la figura de l'heroi: l'heroisme col·lectiu i la igualtat dels sexes.
- La recuperació de la figura de l'avi com a entitat portadora de l'experiència front a un sistema que es fonamenta sobre el valor únic de la joventut.
- La importància de l'esforç en la consecució de la millora personal, superació de pors i immadureses i assoliment de models de conducta propis.
- La reivindicació de la figura romàntica del pirata.

L'AUTOR

Jesús Cortés (Torrent, 1962) és, a hores d'ara, un dels escriptors de narrativa juvenil més destacats del panorama literari actual en la nostra llengua. Escriu històries d'aventura i de misteri, però les desmitifica amb el seu sentit de

l'humor. Amb el seu primer llibre *Plom, més que plom!* va quedar finalista del Premi de Narrativa Juvenil Vila de l'Eliana l'any 1992. Després ha publicat les obres següents: *El somni de Fran, Àlex & Cia. Detectius, La mansió del terror, No em pots dir adéu* (Premi de Narrativa Juvenil Bancaixa, 1997) i *Roses negres a Kosovo*. Amb *L'ull de la mòmia* va guanyar el Premi Vicent Silvestre de Narrativa Infantil 1999, concedit en la vetlada dels Premis Literaris Ciutat d'Alzira.



L'IL·LUSTRADOR

Francesc Santana és llicenciat en Belles Arts des de l'any 1981. Des d'aquesta data, ha realitzat viatges d'estudi per Europa i ha exposat internacionalment la seua obra. Com a il·lustrador, ha treballat per a diverses editorials i publicacions periòdiques. Els seus dibuixos reflecteixen unes característiques molt personals entre les quals destaquen el detallisme realista i un tractament accentuat dels aspectes humorístics. A més de *L'ull de la mòmia*, ha il·lustrat per a Bromera les obres de molts altres escriptors.

SUGGERIMENTS DIDÀCTICS I METODOLÒGICS

El principal objectiu dels suggeriments didàctics que volem plantejar-vos és guanyar lectors i lectores, aconseguir la seua motivació i això només vindrà mitjançant la fruïció del text, és a dir, considerant el text literari com una font de plaer i d'informació per ells mateix. Per tal de fer-ho així, treballarem la vessant més lúdica, tot aprofitant el pretext que ens ofereix el relat i intentant consolidar en els lectors i potser futurs escriptors i escriptores les estructures bàsiques

de la narració. Així doncs, oferim diferents possibilitats, que podreu fer servir o no, segons l'edat i situació del vostre grup de lectura.

Abans de llegir:

Si volem començar amb un cop d'efecte, podríem presentar una transparència que reproduïska la portada del llibre, tot eliminant el títol i les referències a l'autor i l'il·lustrador. Cal que preguntem de què pot tractar aquest llibre i fer aflorar els coneixements previs a propòsit de l'antic Egipte, del món dels faraons, la seua escriptura jeroglífica, els enterraments en les piràmides, la momificació i les llegendes al voltant de les malediccions que han perseguit els profanadors de les tombes reials. En segon lloc podem intentar anticipar el contingut del llibre i plantejar preguntes com ara: *Qui són aquests personatges que hi apareixen? Són igual d'importants o no? Com podem saber-ho? Per què hi ha un xiquet en primer terme? Què li passa al de les ulleres? Fa cara de què...? Cap on mira la xiqueta? Per què ho farà? I el iaio, fa cara d'enfadat? Què hi ha al darrere de tot? Hem vist aquesta cara en algun lloc? I aquest ull tan gran, com és que està pintat?*

Amb aquesta activitat, que es pot complicar o simplificar tant com es vulga (tractament oral o documentació escrita, exposició magistral o investigació per grups, recórrer al professor d'Història o veure «La maledicció de la Piràmide» en la que un jove Sherlock Holmes s'enfronta a un enigma relacionat amb l'antic Egipte, etc...) ja estem en situació d'anunciar quin és el llibre que llegirem: *L'ull de la mòmia*.

Les il·lustracions del llibre poden ser un excel·lent punt de partida per a la lectura: A la pàgina 15 trobem un dibuix que reproduïx fidelment un indret ben conegut de la ciutat de València. Podríem demanar si saben de quina ciutat es tracta i quina és la torre que apareix a la dreta de la il·lustració (Santa Caterina). Això ens situarà en un marc geogràfic i urbà



pròxim i conegut, amb la qual cosa despertarem la implicació necessària dels nostres lectors i lectores per la proximitat de l'espai descrit. No es tracta d'herois virtuals procedents de móns intergalàctics, sinó de persones semblants a nosaltres que viuen ben a prop nostre, parlen la nostra llengua i tenen uns interessos i conflictes semblants als nostres. La projecció i la identificació quedaran així garantides.

Durant la lectura:

No deixem que el grup lector s'angoixe davant les possibles dificultats del lèxic o les referències geogràfiques i històriques desconegudes. Podem anar elaborant entre tots un paquet de «primers auxilis», pel senzill mecanisme de posar en comú les fonts documentals que tenim al nostre abast: diccionaris, enciclopèdies, llibres d'història, Atles, informadors familiars, pàgines web... potser tindrem una magnífica ocasió de treballar diferents suports de la informació que tenim al nostre abast, des del clàssic diccionari fins la virtualitat de l'ordinador i les seues connexions a la xarxa. Treballarem

també la interdisciplinarietat i reforçarem algunes estratègies d'aprenentatge: la interactuació entre alumnes, la destria de la informació significativa i la anecdòtica, el disseny d'itineraris de recerca d'informació, la sistematització dels continguts, la reutilització dels conceptes que hem après en altres àrees...

Si seguim el mecanisme de marcar la lectura d'un fragment concret en un temps determinat, podrem partir de l'especulació al voltant del títols de cada capítol com a element anticipador de l'acció. L'índex esdevindrà així un guió complet del que volem fer: «*Una mòmia en perill*» *què deu voler dir-nos l'autor en les fulles que segueixen...*

És la manera oral de reelaborar un text. Un cop feta la lectura, podem comparar aquelles hipòtesis prèvies amb allò que l'autor ha escrit.

Després de la lectura del llibre:

Naturalment, per a treballar l'obra després de la seua lectura, hem elaborat les propostes de treball següents, i que complementen aquest quadern.

SOLUCIÓ al joc «Qui és qui?»

PROFESSOR	MAX	DIANA	MANEL
saviesa	atreuiment	sentit pràctic	por
verdures	llepolies	hamburgueses	pizza
policiaques	de romans	d'aventures	ciència ficció
hàmster	gat	cotorra	taràntula

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. Fes un llistat amb els noms dels personatges. Classifica'ls en dues columnes:

Personatges principals

Personatges secundaris

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Escribeu el nom dels llocs pels que passen els protagonistes. Classifica'ls en propers a nosaltres o llunyans.

Propers:

.....

Llunyans:

.....

3. Quin és el «tema» del llibre que has llegit?

.....

.....

4. Fes una valoració crítica de l'obra i expressa la teua opinió: si la seua lectura és agradable o no, si creus que és vàlida per a recomanar-la als teus amics i companys, etc.

.....

.....

.....

.....

B) ESTUDI I ANÀLISI DE L'OBRA

1. Tota història transcorre en un temps de terminat:

1.1. En quina època dataries l'acció del llibre? Per què?

1.2. Ens conten una història al mateix temps que va passant o fan servir el temps passat?

1.3. En la pàg. 12 el narrador anticipa l'acció i ens diu: «*Quan d'ací uns minuts arribem al museu, us diré per què*». En quin capítol arriben al museu i quina és la raó de la por de Manel?

2. Tota història té una presentació, un nus i un desenllaç.

A partir de l'índex del llibre, podries dir quins són els capítols de presentació? On s'esdevé el conflicte o nus i on es resol? Digues quin nom tenen els capítols corresponents a cada fase de la narració.

3. Max és el narrador. Per què creus que l'autor ha fet coincidir en un mateix personatge el paper de narrador i el d'un dels protagonistes principals? Creus que això aporta a la narració suspens o intriga o no?

4. Treballem el Vocabulari: A la pàg. 10 trobem la definició de la paraula «mòmia», hi apareixen moltes paraules relacionades amb «mòmia» pel seu significat: *dissecar, teixit, conservar, putrefacció, cadàver...* Fixa't en l'exemple i segueix el model per a elaborar camps semàntics al voltant de les paraules següents:



piràmides
arqueòleg
civilització

5. A la pàg. 14 tenim una divertida explicació de la «*necrofòbia*» que pateix Manel. També hi ha un parell d'expressions com ara: *Mort de gana, Fer el mort...* elabora un llistat d'expressions i frases fetes aparegudes al llibre:

mà : «*tenir les mans llargues*»
ulls: «*menjar-se algú amb els ulls*»
cor: «*anar amb el cor en la mà*»

C) ACTIVITATS COMPLEMENTÀRIES

1. El *Kebab*, del qual se'ns parla a la pàg. 94, és un plat elaborat amb carn de corder, julivert i coquetes de dacsà. Fes una recepta de cuina amb aquests ingredients i uns altres que tu decidiràs: fesols, carn d'ànec, ceba i panses, per exemple. Recorda que has de fer primer el llistat amb els ingredients i els estris de cuina necessaris i un text en el qual expliques pas per pas com elaborar el plat de la teua invenció.

Podries començar així:

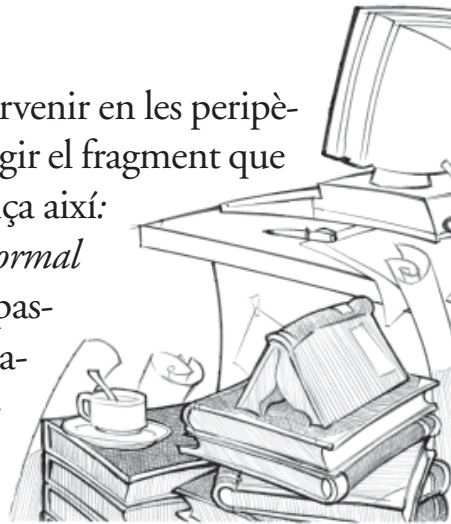
1. Deixeu el fesols a remulla tota la nit.

2.

2. Reelaborem el text.

Nosaltres també podem intervenir en les peripècies dels protagonistes. Torna a llegir el fragment que apareix a la pàgina 40 que comença així:

«*El pis del professor no era un pis normal i corrent...*» i escriu el que podria passar si ens convertirem en gegants caminant entre els «gratacels» formats per les piles de llibres de la casa del Professor Plomasell.



3. A la pàg. 169/170 se'ns dóna la notícia de la detenció de la banda d'Abdelkader Nahrouk. La notícia periodística es caracteritza per seguir l'esquema següent: QUI? QUÈ? COM? ON? Pots respondre aquestes preguntes a partir del fragment esmentat i redactar la detenció en forma de notícia.

mateix símbol, posa la mà oberta al mig de la taula i crida «Mòmia!».



Tots els jugadors han de posar les seues mans al damunt i perd l'últim en arribar a la pila de mans.

Per cada vegada que es perd s'apunta una de les lletres de la paraula M-O-M-I-A.

Quan té les cinc lletres, ha perdut i queda eliminat.

Guanya l'últim que reuneix les cinc lletres.

7. QUI ÉS QUI? Els quatre protagonistes tenen gustos i aficions diferents pel que fa al caràcter, els menjars, les mascotes i les pel·lícules preferides. Seguint les pistes has d'emplenar tots els buits de la graella següent. Hauràs de llegir les pistes més d'una vegada.

PROFESSOR	MAX	DIANA	MANEL
		sentit pràctic	
			pizza
	de romans		
hàmster			

- El qui tenia un hámster, va demanar verdures i no li agradaven les pel·lícules d'aventures ni les de ciència ficció.

- El qui va demanar hamburgueses, no tenia un gat i tenia molt de sentit pràctic.

- El propietari de la taràntula era un poregós que mai no menjava llepolies ni veia pel·lícules policíiques, perquè s'estimava més les pel·lícules de ciència ficció.

- Hi havia un que sempre menjava llepolies i no veia pel·lícules d'aventures, ni policíiques ni de ciència ficció, encara que era summament atrevit.



- Un altre mai no menjava verdures, perquè el seu sentit pràctic li aconsellava donar-li-les a la seua cotorra.

- El savi del grup li va deixar el seu hámster al devorador de pizzes que es passava les hores davant de la tele mirant sèries de ciència ficció.

- L'aficionat a les pel·lícules policíiques rosegava verdures mentre les veia.

- El gat i ell s'ho passaven d'allò més bé mirant pel·lícules de romans.

- A qui li agradaven les pel·lícules d'aventures?

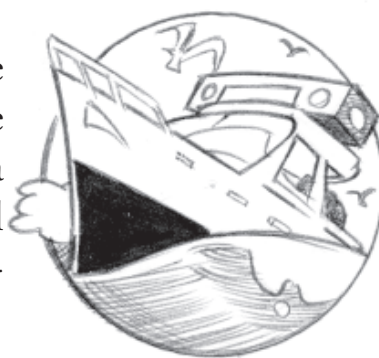
8. EL JOC FINAL. (Heu de fer-lo en dies diferents).

OBJECTIU: Destruir l'ull de la mòmia.

Dia primer: Aconsegiu un Mapamundi mut, marqueu les ciutats de València, l'illa de Sardenya, Grècia i Egipte. Això serà el tauler de joc. Aconsegiu també fitxes de colors diferents per a cada equip: Hi ha l'equip de l'avi, l'equip de Max, l'equip de Diana i l'equip de Manel.

Dia segon: Navegant cap a Sardenya.

Tots els equips partiran de la ciutat de València. Per tal d'arribar a l'illa de Sardenya hauran de guanyar almenys una vegada en el joc d'el *penjat* o en qualsevol altra prova que plantege el professor o professora.



Dia tercer: Bitllet per a Grècia.

La Màfia us obligarà a superar dures proves. (la Màfia són la resta dels equips que buscaran endevinalles i enigmes que haureu de desxifrar).

Dia quart: Arribem a Egipte.

Joc de mímica. Un equip contrari proposarà a un dels membres de l'equip el títol d'una pel·lícula o conte clàssic i aquest membre, fent mímica haurà de fer-lo entendre a la resta del seu equip.

Dia cinqué El cau dels lladres:

Haureu d'abastir-vos de rolls de paper higiènic i «momificar» un dels membres de l'equip per tal de passar a destruir l'ull de la mòmia.

Prova final: les mòmies amb els ulls embenats i seguint les indicacions del seu equip han de trobar el dibuix d'un ull amagat en algun racó de la classe i destruir-lo. L'equip anirà donant instruccions del tipus: *cap a la dreta, cap a l'esquerra, camina de front, fred, fred, calent, calent...*

Que us divertiui!

