



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

*Propostes didàctiques*

# *La draga Draga*

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



# L A D R A G A D R A G A

## D E S C R I P C I Ó

Autor: *Pep Albanell*

Il·lustrador: *Ramon Pla*

Introducció i propostes d'escenificació: *Grup Abanico*  
(*Belén Franco, Víctor Latorre, Francesc J. López, Mario Máñez i Pilar Martínez*)

Edicions Bromera/Alzira, 2000

Col·lecció: «MICALET TEATRE», núm. 17

Format: 20,5×13 cm, 104 pàgs.

Enquadernació en rústica. Impressió en blanc i negre.

Edat: a partir de 10 anys. L'acció i el fil d'aquesta aventura permetran que el jove lector pugui seguir el text com si d'un conte tradicional es tractara. A més a més, el lector adolescent es divertirà amb uns personatges als quals l'autor ha assignat uns rols molt poc convencionals.

### RESUM ARGUMENTAL

La princesa d'aquesta història té una veu tan poc harmoniosa que son pare prohibeix que es canti en tot el regne, ningú pot cantar millor que la reialesa. Per desgràcia, el joglar que protagonitza l'obra desconeix la prohibició, i és sorprès pel capità mentre cantava tranquil·lament. Els soldats el fan presoner i el rei vol saber si canta tan bé com diu el capità. Mentre l'escolta, arriba la reina i li proposa un pacte al joglar: permutar-li la pena de presó per unes lliçons de cant. Només quan ensenye la seua filla a cantar tan bé com ho fa ell quedarà lliure.

La princesa el rep en la seua cambra. El joglar li conta perquè està allí i ella li explica que sempre ha somiat ser una amazona i que s'avorreix amb les randes i les tasques encomanades a les princeses. Ell li parla dels perills que hi ha al bosc i la princesa encara s'entusiasma més, pensa en la

possibilitat de trobar un drac i li proposa al joglar escapar-se junts per la finestra. El joglar, en veure les limitacions que té la princesa per al cant, accepta el pla, conscient que ja no li pot passar res de pitjor.

La fantasiosa princesa vol actuar com un cavaller. Pregunten als camperols pel drac i arriben fins a la clariana del Bosc Negre on els han dit que dormia. Després de fer una xerrameca curta, una draga ecologista i pacifista els demana que callen i la deixen tranquil·la. La princesa se sent realitzada; és l'oportunitat per a lluitar contra la draga, però les puntes de les seues llances només li fan pessigolles. L'animalot no vol lluitar perquè no li agrada fer-ho. La princesa, que no entén l'actitud de la draga, abandona furiosa l'armadura i l'escut i se'n va. Quan el joglar, que se n'havia anat a buscar reforços, torna amb els llauradors, veu l'armadura en terra i es pensa que la draga s'ha menjat la princesa. L'animal li explica que ella no s'ha menjat mai ningú perquè és vegetariana, però no se l'acaben de creure.

Quan tothom es disposava a buscar la princesa, hi apareixen un cavaller i el seu cavall. El cavall manifesta el seu plaer per la guerra i les bregues i critica el seu amo perquè no es comporta com els cavallers. Jordi, el cavaller, prefereix la música. Mentre canta, és sorprès pel joglar que li explica la prohibició que existeix al regne. El joglar trama un ardit pla i fa un pacte amb el cavaller i amb el seu cavall per a salvar-los i per lliurar-se'n del càstig reial.

El joglar envia a buscar el rei i la princesa sense que se n'adone el cavaller. Quan el rei arriba, li recorda el pacte que havien fet i li proposa que case la princesa amb el cavaller Jordi. El rei, interessat per la proposta, accepta.

Finalment, la princesa arriba a la clariana del bosc i el joglar li conta el pla que ha tramet amb son pare. Ella no l'accepta. Jordi i el seu cavall, que hi són presents, es queden sorpresos de veure aquella princesa tan especial. Ella s'adona que el cavall pot ser l'amic d'aventures que necessita i el pren per company. Draga, en sentir el cavaller, li proposa que siga amic seu i que es quede a viure amb ella. Ell accepta, però, per evitar la humitat del bosc, li proposa viatjar pel món i fer nous amics. En conseqüència, tots són feliços, tret del joglar que, quan creia que les coses havien canviat, torna a sentir com els soldats del rei li barren el pas. Per no haver complert amb la seua part del pacte (casar la princesa i el cavaller), el rei li ordena que siga l'escuder de la seua filla mentre duren les seues aventures.

## TEMA I INTERÉS DEL LLIBRE

Pep Albanell, amb *La draga Draga*, transgredeix els límits imposats a la realitat i recupera la tradició de la literatura fantàstica amb perso-

natges propis de les rondalles populars: reis, princeses, trobadors, cavallers i dracs. La realitat reflecteix la manera de viure de l'edat mitjana i aquesta es barreja amb un món imaginari i fantàstic on encara existeixen els dracs i els cavalls que parlen amb els humans.

L'obra, en un principi, apunta un futur dramàtic per al joglar que ha transgredit les absurdes lleis imposades pel rei; però, a imitació de la literatura fantàstica, el conflicte es resol amb un final amable i un tant esperançador per al protagonista. Per això mateix, podem dir que l'obra comença amb la reflexió sobre l'abús del poder i des d'aleshores segueix una linealitat temporal progressiva que va des del moment en què el personatge és detingut pels soldats del rei fins al moment en què el rei el nomena escuder de la seua filla, quan pensava que ja s'havia lliurat d'aquell malson.

Estem davant d'una història d'aventures, d'amor, de valor, de bons i dolents que permet fer, paral·lelament al treball literari, tot un seguit de treballs interdisciplinaris al voltant dels aspectes temàtics següents:

- la bondat de l'individu,
- les relacions entre els animals i les persones,
- la tolerància i el respecte cap a les altres formes de ser,
- la necessitat de descobrir nous mons i de comprendre unes altres realitats distintes de la nostra,
- la importància de creure cegament allò que fa cadascú,
- l'esperit aventurer de les persones, etc.

## L'AUTOR

Pep Albanell (Vic, 1945), conegut com a Joles Sennell —pseudònim amb el qual signa totes les seues obres de narrativa infantil—, és un amant de les històries populars i de la literatura fantàstica. En els seus inicis literaris formà part de l'anomenada generació dels 70 i del col·lectiu Ofèlia Dracs. Com a narrador, ha publicat nombroses obres per a infants i per a adults, entre les quals cal destacar: *Les parets de l'insomni*, *Calidoscopi sentimental*, *El Barcelonauta*, *La guia fantàstica*, *El núvol de la son*, *Els ulls de la nit*, *Zoa*, *Xamflà de tardor* i *Una mica de mort*.

A més, ha escrit i representat diverses obres de teatre com *Xeflis i marrinxes*, *El rei i el drac* i *Quatre pecetes i mitja*. Per tota aquesta llarga i rica producció literària ha estat guardonat en diverses ocasions. Amb *La draga Draga* ha guanyat el Premi de Teatre Infantil Xaro Vidal - Ciutat de Carcaixent 1999.

## L'IL·LUSTRADOR

Ramón Pla Vicente naix a València el 1974. Ha estudiat ensenyaments artístics a l'Escola d'Artesans i disseny gràfic i il·lustració a l'Escola d'Arts aplicades i Oficis Artístics de València. La seua trajectòria se centra en el còmic. En aquest terreny ha publicat dos *comics-books* per a Imágenes Comics i ha fet diverses exposicions col·lectives. Però el seu camp preferit és el de la il·lustració infantil. Així ha il·lustrat títols com *Billy Budd, el mariner* i *La draga Draga*. En l'actualitat compagina la seua tasca d'il·lustrador amb la de dissenyador en la firma Porcelanas Lladró.

## SUGGERIMENTS DIDÀCTICS I METODOLÒGICS

La lectura de qualsevol obra literària ha de ser una activitat lúdica que desperte la curiositat del lector i li permeta comprendre i explicar-se part del món que l'envolta. La lectura teatral no s'exclou d'aquest enunciat: a partir de les acotacions, el lector s'ha de crear les seues imatges i fer-se la composició del món de ficció en què uns personatges dialoguen, intriquen, argumenten... Per això els treballs complementaris han d'estar encaminats només a ajudar l'alumnat a ampliar la comprensió del text i, si convé, a fer la seua dramatització i representació posterior.

No sempre es pot arribar a la representació: textos massa llargs, nombre escàs de personatges, dificultat d'ajustar els personatges i els temes a l'edat de l'alumnat, etc. ens ho impedeixen sovint.

Tot i això, podem fer alguns suggeriments didàctics alternatius a la representació, com ara:

### *1. La lectura dramatitzada del text.*

Guiats pel mestre, o la mestra, després d'una primera lectura personal, els alumnes faran la segona lectura a classe i en veu alta. Cada alumne o alumna llegirà un personatge i, per a treballar la comprensió global de text, el mestre o mestra, al final de cada acte, comprovarà que tothom ha entès el que l'autor volia dir.

### *2. Interpretació dels signes teatrals.*

El treball sobre les acotacions (llums, decorats, moviments i accions dels actors i actrius, caracterització dels personatges, etc.) permet a l'alumnat completar la visió sobre l'obra; i, en particular, sobre l'espai i el temps com a eixos de la ficció teatral.

### *3. Escenificacions puntuals.*

Els alumnes poden preparar i fer la representació, en classe, d'un dels actes. El mestre o mestra podrà suggerir matisacions sobre l'entonació i els gestos dels actors i les actrius. Els companys i companyes que no

actuen poden tractar de preparar el decorat i el vestuari dels actors.

4. *Joc de rol.*

Els alumnes poden improvisar històries al voltant del tema de l'obra.

5. *Simulacions.*

Es poden proposar simulacions sobre algunes de les discussions que es produeixen al llarg de l'obra. Per exemple, una discussió entre el cavaller i el seu cavall, o entre el joglar i la princesa, etc.

Procurarem no ser massa exhaustius; el més adequat serà atendre només un dels eixos del treball escènic:

a) Taller de text: anàlisi, comprensió i manipulació de textos. Alteració dels diàlegs (ampliació o reducció).

b) Taller de dicció: exercicis de fonètica, entonació i ritme.

c) Taller de dramatització: preparació física, expressió corporal, representació d'escenes.

d) Taller d'art: preparació de decorats, música, vestuari, maquillatge i pentinat, etc.

Els exercicis proposats en aquesta guia, dirigida al professorat, completen els suggeriments de dramatització que figuren al llibre. El mestre triarà, entre les activitats proposades, aquelles que s'ajusten més als objectius marcats en proposar la lectura, atenent així les necessitats del grup-classe. El quadern només pretén oferir una ajuda, una orientació al seu treball, mai una limitació a la creació pròpia. Serà el mestre o la mestra, doncs, qui, en últim terme, decidirà quines activitats ha de canviar i quins aspectes convé ampliar.

SOLUCIONS:

Encreuat dels personatges:

S									S	
T		R							L	
A		E				A	A	R	O	
D		L	A	A		T	S	A	R	
L		L	N	G		I	E	L	E	
O	I	A	I	A	L	P	C	G	P	
S	E	V	E	R	L	A	N	O	M	
	R	A	R	D	A	C	I	J	A	
		C			V		R		C	
					A		P			
					C					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

## 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. Escribe el nom dels personatges principals de l'obra:

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

2. Si hagueres de participar en una escenificació de l'obra que has llegit, quin personatge t'agradaria representar? Explica per què.

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

3. Conta, amb les teues paraules, de què tracta l'obra. És a dir, fes-ne un resum breu.

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



4. T'ho has passat bé amb la lectura d'aquesta obra de teatre? Explica per què. La recomanaries als teus companys i companyes o no?

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

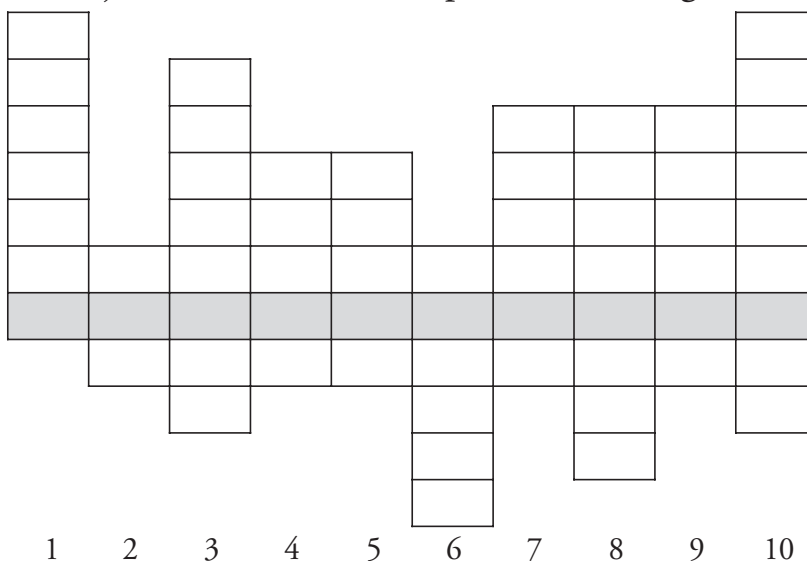
## B) ACTIVITATS COMPLEMENTÀRIES

1. Completa, en sentit invers, les paraules de la graella amb l'ajuda de les definicions següents:

1. Personatges que protegeixen i acompanyen el rei allà on va.
2. Càrrec que ocupa, dins del regne, el pare d'una jove que canta fatal.
3. L'ofici de Jordi.
4. Una dona que, de major, voldria tornar a ser jove per poder córrer aventures amb la draga.
5. Animal que se'n va a fer una volta pel món en companyia d'un cavaller.
6. Tatxí-tatxó, un animal que vol portar una vida molt guerrera, però el seu amo no el deixa.
7. Qui fa presoner el joglar per trobar-lo cantant.
8. La jove que no vol brodar, ni teixir i que, a més, vol córrer aventures.
9. L'home que acabarà fent d'escuder per a la princesa.
10. Uns que sempre contesten: Oi, oi!



Ara llig, també del revés, el missatge que s'oculta en la línia ombrejada i entendràs una part del missatge de l'autor.



2. Heu entés bé l'obra? Doncs, vinga! Entre tots i totes, respectant el torn de paraula, contesteu les preguntes següents en veu alta:

—Per què canta la princesa si ho fa tan malament?

—Per què el rei prohibeix que canten al seu regne?

—Per què la draga no es menja ningú?

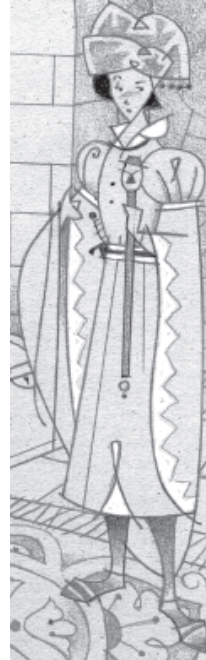
—Per què el joglar ajuda a tots?

—Per què el cavall vol que el seu amo es trobe amb la princesa?

—Per què la princesa no vol casar-se amb el cavaller?

—Per què el rei vol casar la seua filla?

—Quin personatge és l'únic que no aconsegueix allò que volia?



3. *La draga Draga* és una història que pareix un conte al revés. Fixa't i contesta:

Les princeses dels contes són .....

*Però en aquesta obra la princesa és* .....

Els cavallers dels contes són .....

*Però en aquesta obra el cavaller és* .....

Els dracs dels contes són .....

*Però en aquesta obra la draga és* .....

Els joglars dels contes són .....

*Però en aquesta obra el joglar és* .....

Els reis dels contes són .....

*Però en aquesta obra el rei és* .....

3.1. Els personatges i els seus adjectius.

Copia en la graella aquells adjectius de la llista que expliquen millor com són cadascun dels personatges. Posals el gènere (masculí o femení) que els corresponga.

LLISTA: valent, aventurer, divertit, vegetarià, nerviós,

poruc, dormilec, xarraire, seriós, preocupat, tranquil, simpàtic, graciós, guerrer, enamoradís, ximple, intel·ligent, silenciós, orgullós, obedient, cantador, dominant.

PERSONATGES	Joglar	Princesa	Rei	Draga	Cavaller
ADJECTIUS					

3.2. El poeta José Agustín Goytisolo va escriure el poema “El lobito bueno”. El podeu aprendre de memòria per a recitar-lo, escoltar la versió musicada de Paco Ibáñez i fer les activitats d’aquest bloc.

Érase una vez un lobito bueno al que maltrataban todos los corderos. Y había también un príncipe malo	una bruja hermosa y un pirata honrado. Todas esas cosas había una vez cuando yo soñaba un mundo al revés.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

En què es pareix la història de la cançó a la de *La draga Draga*?

3.3. La cançó relata, del revés, uns contes populars que segurament coneixes: *El llop i els corders*, *El príncep valent*, *Hansel i Gretel* i *Barba-roja*.

Un de vosaltres ha de triar un dels contes i contar-lo als companys i companyes en la versió tradicional, la que heu escoltat sempre.

3.4. Després, entre tots i totes, començareu a contar el conte al revés.

3.5. Ara podeu fer el mateix amb la història de *La draga Draga*.

Què hauria passat si...

—la princesa haguera estat una donzella que aprenia a brodar i a cantar per a casar-se amb un príncep?

—la draga haguera estat un animal terrible i salvatge que es dedicava a cremar les collites i matar els camperols?

—el cavaller haguera estat un valent i templat jove que buscava aventures per alliberar els pobles i les princeses?

—el joglar haguera estat un personatge ximple i sense gràcia?

4. Paco Muñoz va musicar la cançó “Puff”, que diu així:

Puff era un drac màgic  
que vivia al fons del mar  
però sol s’avorria molt  
buscava amb qui jugar.

Hi havia un xiquet  
que se l’estimava molt,  
anaven a la platja junts,  
jugant de sol a sol.  
Ells dos van preparar  
un viatge molt llarg,  
volien anar a veure món  
travessant la mar.

Els dracs són fidels sempre  
però els xiquets es fan grans

coneixen nous amics, i jocs,  
i van oblidant.

I un matí molt trist  
el xiquet no va tornar  
i el pobre Puff plorava  
a la vora de la mar.

Sacsant el seu coll llarg,  
Puff es va allunyar;  
semblava que estava plovent,  
però estava plorant.

Si el veus un dia a la platja  
vés al seu costat  
i li dius que ets el seu amic  
i amb ell podràs jugar.

Escolta la cançó i digues què tenen de paregut Puff i la draga Draga.

5. En obrir un bagul et trobes una corona, un llaüt, una espasa, una capa, unes calces, un vel, un escut i una falda llarga; amb els objectes esmentats has de vestir els

personatges que apareixen a la graella, però només podràs col·locar dues peces de roba a cadascun d'ells. Tu, com els vestiries?


6. Entre tots i totes, dibuixeu una auca amb 48 vinyetes (recordeu que cada vinyeta està formada per un verset, o redolí, i per un dibuix); heu de tenir en compte:

- el que passa al pròleg,
- el que passa en cadascun dels actes,
- el que passa a l'epíleg.

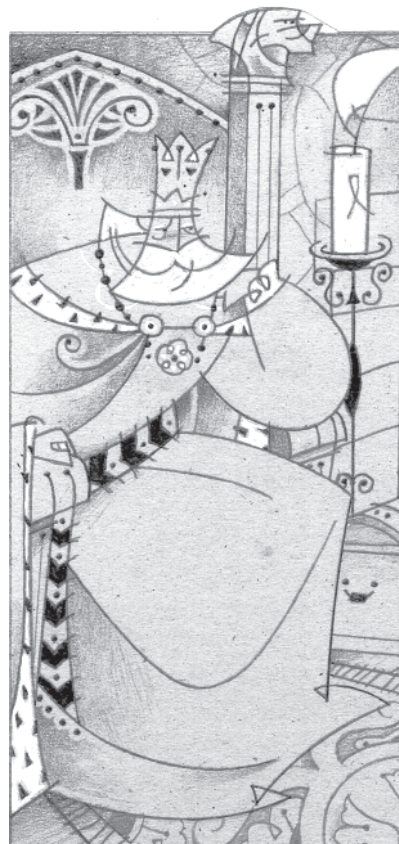
Després podeu exposar l'auca al passadís perquè la puguin veure i llegir els companys i companyes de les altres classes.

7. Busqueu al text de l'obra la cançó i llegiu-la. Comença així:

«Diu el rei que ja és l'hora de col·locar la seua filla»

Entre tots i totes, inventeu versos nous per a continuar la cançó. Podeu seguir el procediment següent:

—Començarà un alumne dient: «Diu el rei que...» i acabarà l'oració.



—Un altre continuarà amb un vers curt (entre 7 i 9 síl·labes).

—El tercer farà un vers que rime amb el primer.

—El quart farà un vers que rime amb el segon.

I així, podeu seguir fins que tots inventeu un vers nou.

7.1. Trieu una música d'una cançó coneguda per tots i canteu-la amb la lletra de la cançó de *La draga Draga*. Podeu allargar la cançó amb els versos que heu inventat vosaltres.

8. Poseu-vos tots en filera, el joc consisteix a imitar (la mateixa posició, els mateixos gestos, els mateixos crits...) allò que fa el primer.

El director del joc farà una pregunta i el primer de la fila haurà de contestar mitjançant moviments i gestos. No pot parlar. Els altres l'imitareu. En acabar de respondre una de les preguntes, el primer passarà a la cua i el segon serà el nou cap.

Algunes preguntes que podeu fer-vos són:

—Com dorm la draga?

—Com canta el joglar?

—Com canta la princesa?

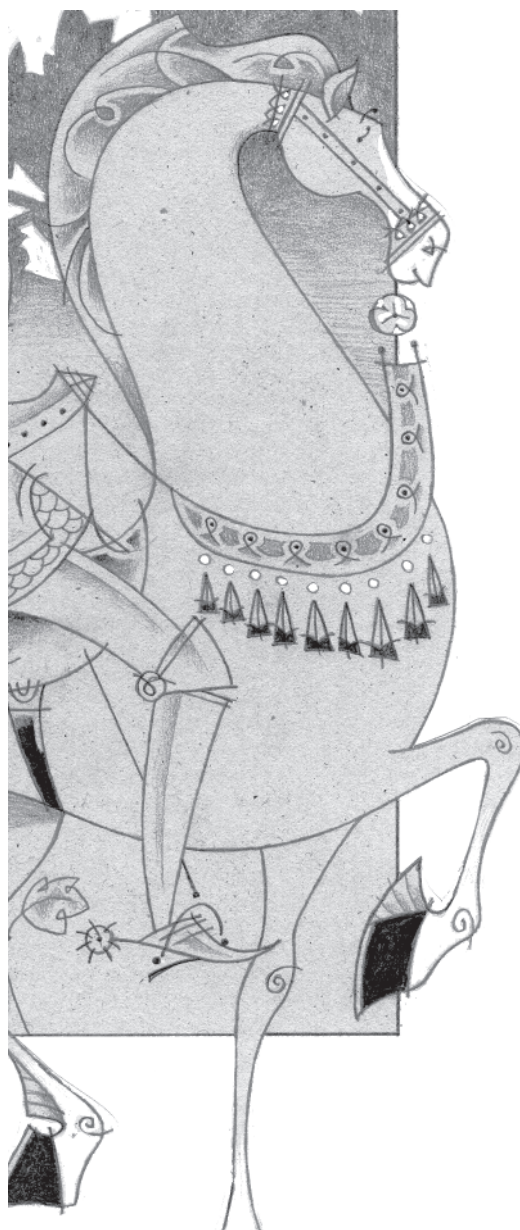
—Com mana el rei?

—Com lluita la princesa?

—Com cus la reina?

—Com cavalca Tatxí?

—Com passegen la draga i el cavaller?



—Com viatgen la princesa i Tatxí?

—Com fa d'escuder el joglar?

Per a fer l'exercici, podeu buscar una música de fons que acompanyarà els vostres moviments.

