

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



Propostes didàctiques

I, de sobte... plif!

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



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:

EDITORIAL:

COL·LECCIÓ: NÚM.:

1. Contesta breument les preguntes següents:

–Què són els pupepos?

.....

–Per què Piojo i Hula han de fer un treball especial?

.....

–Per què se'n van al laboratori en lloc d'escriure un conte?

.....

.....

–Per què el Guerrer lluita contra Piojo i Ondina? Qui guanya?

.....

.....

–De part de qui està Vampibruixi?

.....

–Per què Ondina no pot parlar? Com es comunica amb Piojo i Hula?

.....



–Què passa al final de l’obra amb Serpentina/Serpentona?
Són dos personatges distints?

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

2. Indica si les afirmacions següents són vertaderes (V) o falses (F):

	V	F
Piojo ha aprovat el curs amb molt bones notes.		
Miquel és el mestre de l’escola.		
Papipo i Papupé són els fills de Miquel.		
Miquel proposa a Piojo i a Hula que, per a guanyar-se les vacances, facen un treball d’imaginació i creativitat.		
Piojo no pot dir la paraula ‘paella’.		
Serpentina beu la barreja de líquids de Piojo perquè té set.		
Piojo vol enverinar Serpentina.		
El Guerrer Guardià i Vampibruixi són éssers fantàstics que ajuden Piojo i Hula a trobar l’antídot.		
Ondina ajuda Piojo i Hula a trobar l’antídot.		
L’antídot per a recuperar Serpentina és l’aigua.		

3. Trieu la frase que creieu que resumeix millor el sentit de l’obra que heu llegit; expliqueu la vostra resposta.

«Les aparences enganyen.»

«Corres molt, però al final t’agafaran.»

«Allò que desitges amb el cor, pot passar-te de veritat.»

«A la mar sempre hi ha taurons.»

«Qui no estudia prou, no aprova massa.»

.....
Si no us convenç cap de les frases anteriors, escriuiu la vostra.
.....

4. Si et proposaren representar l'obra, quin personatge
elegiries?

Per què?

5. Donem opinió. Escriu tres aspectes positius i tres negatius
(tres coses que t'hagen agradat de la lectura de l'obra i tres que
no t'hagen agradat tant).

M'ha agradat molt	—el moment en què.....
	—
	—
No m'ha agradat tant	—quan.....
	—
	—

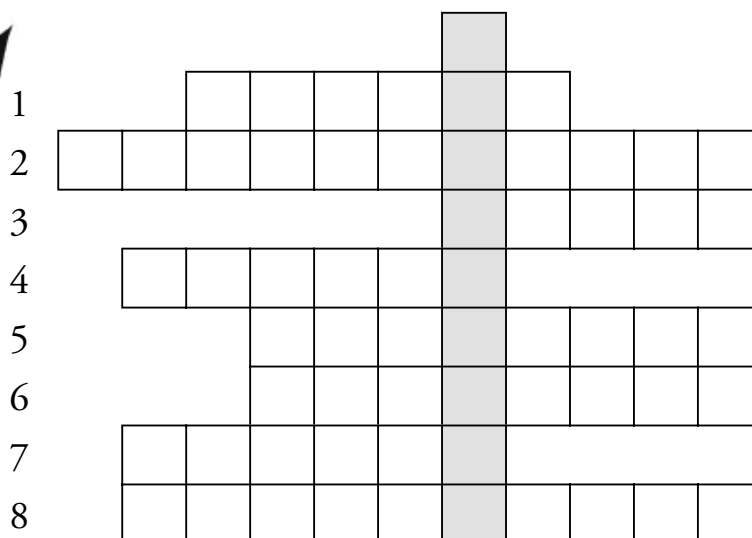
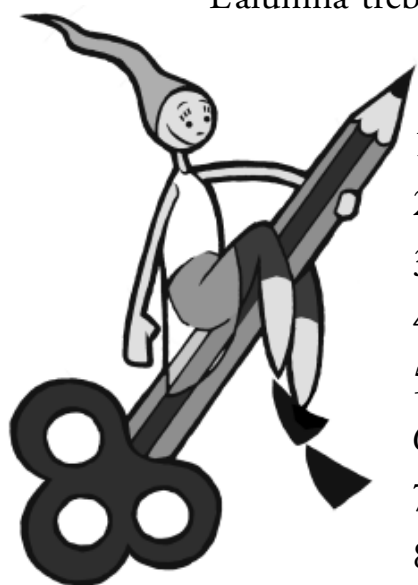
6. Recomanaries als teus amics i amigues el llibre? Sí o no?
Per què?

.....
.....

B) ACTIVITATS COMPLEMENTÀRIES

1. **Mira on t'amagues.** Contesta l'encreuat on apareixen els noms dels personatges de l'obra. Després, completa la primera lletra que falta per omplir el nom en vertical i sabràs qui s'amaga darrere de la columna ombrejada.

Definicions: 1. El professor. 2. La fada malvada. 3. Nom del protagonista. 4. Un dels titelles. 5. La fada bona. 6. Allò que busquen els protagonistes durant tota l'obra. 7. L'altre titella. 8. L'alumna treballadora. 9. La millor amiga del protagonista.



—I ara digues: quin personatge s'ha quedat fora de l'encreuat per malvat?

2. Busca en el diccionari el significat de les paraules següents:
esglaiat/ada:

.....

queferós/osa:

.....

dormilec/ega:

.....

llest/a:

.....

poregós/a:

.....

malvat/ada:

.....

impulsiu/iva:

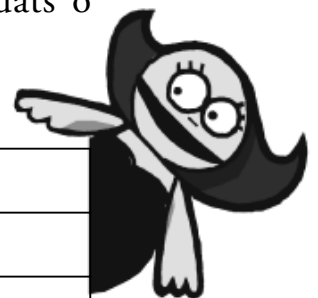
.....

enginyós/a:

.....

Quan n'hages après el significat, completa la graella següent amb els adjectius anteriors que consideres més adequats o encertats.

Personatge	Com el veus tu?
Piojo	
Hula	
Serpentina	
Miquel	
Vampibruixi	
El guerrer guardià	
Papipo	
Papupé	
Ondina	



3. **El vestit.** Després de llegir l'obra, ja tindreu una idea feta de com són els personatges (simpàtics, desastrats, llestos, babaus, agraïts, lletjos, pacífics, violents, etc.). A més, us haureu imaginat com van vestits. Amb l'ajuda d'un company, de segur que no us costarà massa completar la graella:

Nom del personatge	Com és?	Com va vestit?
Miquel	Llest i sever	
Piojo		Amb gavadina
Hula		
Guerrer		
Vampibruixi		
Ondina		
Serpentina		Amb un vestit rosa
Papipo		
Papupé		

4. Ara que ja coneixes els personatges un poc millor, de segur que no et costa descobrir qui tens dibuixat dins de cada fitxa. Per tant, escriu el nom de cadascun davall de cada fitxa. Després fotocopia les fitxes i pinta de color verd les que representen personatges divertits i de color groc les que tenen personatges dolents i malcarats. A continuació, retalla cada fitxa i apegala sobre cartó per tal de fer-les servir en el joc del tres en ratlla que et proposem més endavant.



.....

.....

.....



5. **El croquis de l'escena.** En una de les acotacions de l'obra podem llegir:

PIOJO i HULA van caient lentament, mentre per damunt d'ells les bambolles pareixen fugir de les atrevides i quasi transparents meduses que s'acosten a tafanejar. Elegant i parsimoniosa, una rajada acudeix a donar la benvinguda...

Prepara't full, llapis i colors i, amb un poc d'imaginació, aconseguiràs un dibuix de l'escena ben reeixit; després dona-li color i et lluirà encara més.

6. **El quadern roig** és un poc màgic. Conté una història magnífica, però Piojo i Hula, en principi, no ho saben i van escrivint a poc a poc el que els ve al cap.

6.1. Ací tens un fragment on han desaparegut algunes vocals. Busca-les i completa el text.

HULA. (*Busca entre les pàgines del quadern.*) No són favades. Ací ho diu tot.

HULA. «Aq_est_ hist_ri_ va c_menç_r un d_a en q_è els s_mp_tics P_p_po i P_p_pé d_rmi_n.»

6.2. La màgia del quadern ha tornat a fallar i el relat que conté s'ha amagat darrere d'una fórmula màgica. Si la saps aplicar descobriràs com continua la història.

15 14 11 15 5 4 30 7 4 12 30 30 4 3 30
11 8 2 10 30, 25 12 4 2 30

7 4 14 4 2 7 11 4 30 24 15 14 22 30 8 30,
25 8 7 11 22 4 24 intuir

el caràcter dels seus somnis. Pareixien tranquils, encara que...

$$A = (7 \times 3) - 6$$

$$D = (15-8)$$

$$C = (30/3)$$

$$T = (2 \times 5) + 4$$

$$L = (6 \times 4) - 12$$

$$P = (50 - 25)$$

$$R = (7-5) + (13-4)$$

$$U = (30 - 27)$$

$$M = (2 \times 10) + 4$$

$$V = (15/3)$$

$$O = (4 \times 2)$$

$$I = (11 + 11)$$

$$E = (40/10)$$

$$N = (10-8)$$

$$S = (15 \times 2)$$

6.3. Ara que ja sabeu codificar missatges, inventeu-vos-en un i intercanvieu-lo amb algun company/a per a desxifrar-los.

7. **Joc dels impossibles.** Piojo i Hula, fugint de Miquel, decideixen amagar-se dintre d'un bagul i tenen aquest divertit diàleg:

PIOJO. Ací hi ha un bagul: ens hi amagarem.

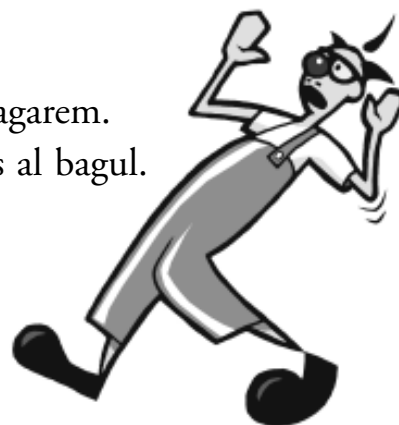
HULA. Espera! No podem amagar-nos al bagul.

PIOJO. Per què?

HULA. Perquè és una caixa.

PIOJO. I ara què farem?

HULA. Ens amagarem a la caixa.



PIOJO. Espera! No podem amagar-nos a la caixa.

HULA. Per què?

PIOJO. Perquè és un cofre.

HULA. I ara què farem?

PIOJO. Ens amagarem al cofre.

HULA. Espera! No podem amagar-nos al cofre.

PIOJO. Per què?

(I així van introduint distints recipients fins a arribar a un final.)

HULA. Perquè no hi cabem.

Per parelles, memoritzeu el text i afegiu frases de la vostra collita. Després representareu el text davant la classe. Un grup podeu fer de jutjat i valorar el treball dels companys: l'ingeni d'inventar frases, la gràcia de la representació, l'entonació del text, etc.

8. Endevina, endevinalla. Els pupepos presenten Piojo i li proposen una endevinalla si vol saber el que hi ha per a dinar:

No és una tomaca vermella,
Ni és un guisat de vedella.
No hi ha valenciana com ella.
Es fa a Gandia, es fa a Godella,
Es fa amb arròs i es diu...



De segur que vosaltres sabeu el que tenia per a dinar, però seríeu capaços de buscar més endevinalles? Podeu preguntar als més majors, als pares i als iaïos o consultar als llibres. Escriviu-les en una cartolina o apreneu-vos-les per dir-les a classe i mireu qui n'endevina més.

Si n'arreplegueu moltes, amb l'ajuda del professorat, podeu classificar-les per temes i fer uns murals perquè els companys de les altres classes també les coneguen.

9. L'autor ens ajuda a entendre la seua obra. Les acotacions són les paraules que l'autor posa entre parèntesi per donar les indicacions als actors quan interpreten l'obra. Hi ha molts tipus d'acotacions: de gestos (s'explica algun gest que ha de fer l'actor), de maneres de dir (s'explica en quins moments l'actor ha de cridar, ha de parlar en veu baixa, etc.), d'escenari (s'expliquen els canvis de decorats i els efectes d'il·luminació), d'accions (s'explica si els actors han d'entrar o eixir de l'escena, si han de córrer, etc.). Torna a llegir la primera part, fins que els pupepos acaben la presentació dels personatges, classifica i anota al teu quadern alguns exemples d'acotacions que hi apareixen.

10. El debat. L'antídot per a curar Serpentina és simplement l'aigua, però ni Piojo ni Hula coneixen la seua fórmula perquè no els agrada estudiar. Gràcies a Papupé poden ajudar la seua amiga. Reflexionem un poc i construïm un debat. El tema serà: «És important estudiar?»

Ja sabeu, debatre és discutir i contrastar diferents punts de vista al voltant d'un tema d'interés general. Però perquè un debat siga interessant i productiu haureu de tenir en compte algunes recomanacions:

a) Distribueix funcions:

- Un moderador
- Uns participants
- Un secretari que prenga notes
- Un públic, que serà la resta de la classe

b) Respecteu les intervencions dels companys. Ningú ha d'interrompre a qui parla.

c) No critiqueu les opinions dels companys. El debat ha de transcórrer pel camí del respecte perquè no siga causa d'enuig, ni de malestar.



11. **Tres en ratlla.** Tradicionalment es jugava fent un dibuix en terra i amb pedres de colors diferents, amb fesols i cigrons, amb pinyols d'albercoc, etc. La imaginació i l'estratègia eren el més important. Ara podeu confeccionar-vos un tauler amb cartó i emprar les sis fitxes amb la figura dels personatges que heu retallat anteriorment.

Els jugadors us posareu un davant de l'altre. En cadascun dels costats del tauler hi haurà tres cercles equidistants (dos en els extrems i un al mig); n'hi haurà un altre al centre del tauler (en total 9). Cada jugador disposarà de tres fitxes (Piojo, Hula i Serpentina o Miquel, el Guerrier i Vampibruixi) que col·locarà per torn, alternativament, sobre les caselles.

Encetarà la primera partida el jugador més jove i s'aniran movent les fitxes per torns. El jugador que comence ocuparà la posició central mentre dure la partida; les altres fitxes podran anar canviant de posició en cada jugada. En cada torn es podrà moure només una de les fitxes des de la casella on es troba fins a una altra que estiga lliure.

Un jugador deixarà una fitxa 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. L'objectiu és aconseguir posar les tres fitxes en línia recta. Guanya el joc aquell jugador que ho aconsegueix primer.

