

PROPOSTES DIDACTIQUES

1. CREACIÓ LITERÀRIA

1.1. Creació d'històries.

—Les històries diferents:

A partir del fragment que ara transcrivim de la pàgina 45, doneu-li un final lògic i diferent al del relat:

«...Haviem excavat tot el cercle de quatre peus de diàmetre per complet,... No aparegué res.

El buscador d'or, que em feia molta llàstima, eixí finalment del pou, amb la més amarga decepció impresa en cada tret del seu rostre,... després de llevar-li el boç al gos, tornàrem silenciosament cap a casa».

1.2. Convertiu-vos, per uns moments, en Poe (poseu el vostre nom en l'espai en blanc) i tracteu de crear un o més misteris semblants al narrat per l'autor d'aquesta obra.

1.3. ¿Coneixeu la troballa o l'anècdota d'algun tresor ocult al vostre poble o ciutat (les olles d'or a les parets o sota la rajola)? Conteu-les si no és descobrir cap secret; si ho és, inventeu-vos-les.

1.4. Ara, coses a fer després de llegir l'obra:

1.4.1. ¿Quines coses us han agradat més de la història? ¿Per què?

1.4.2. ¿Quines us han agradat menys? ¿Per què?

1.4.3. Resumiu i assenyaleu algun dels paisatges de l'obra. En quina pàgina o pàgines es troba i quin és; reproduïu-lo textualment.

1.4.4. De tots els moments de la novel·la, ¿quin us ha interessat més? ¿Us hauria agradat estar allí participant en els fets? ¿Per què?

1.4.5. Digueu quin és el tema, (o doneu-li un altre títol) que resumezca molt bé el llibre.

1.4.6. No ens n'hem recordat de resumir, en poques ratlles, l'argument del relat, ¿voleu suplir aquest oblit?

1.4.7. Llocs, temps, època en què es desenvolupa l'acció.

1.5. ¿Quina és la relació entre els personatges (amistat, amor, odi...)?

¿Quin és el més divertit? Citeu les frases d'aquest que més us agraden.

Paper que té cada personatge en aquesta història.

¿Amb quin us identifiqueu més i per què? ¿Amb quin menys i per què? Si no us identifiqueu amb cap d'ells, inventeu-vos, en poques línies, el vostre model ideal.

1.6. Ompliu aquesta fitxa, física i psicològica, de cadascun dels personatges principals del relat.

Nom Cognom

Ofici Lloc de naixement

Lloc de residència

Trets físics

Trets psicològics

Paper

Gusts personals

Altres aspectes

2. RELACIÓ INTERDISCIPLINAR I DESENVOLUPAMENT DE LA CREATIVITAT INDIVIDUAL I COL·LECTIVA.

—Construiu, en una cartolina consistent, el fragment o anècdota de *Lescarabat d'or* que més us haja agradat. Amb aquest material tindrem una baralla de naips que ens servirà per a reconstruir aquesta obra. Barallareu els naips i en repartireu un a cada alumne. Un alumne començarà la narració contant-nos l'episodi que ha dibuixat en la carta que li ha tocat. En acabant,

un altre, enllaçarà la història de la carta que té a les mans amb l'aventura precedent, i així fins al final.

—Si teniu, a més, una bona mà per al dibuix, les vostres cartes poden decorar la classe o fer una exposició monogràfica sobre l'obra.

—Com a conclusió del treball, i ara per tot el grup, podeu numerar les cartes de la narració d'una manera lineal perquè es pugui seguir l'ordre de l'acció.

2.1. La lectura d'aquest llibre us ha aportat algun coneixement específic:

—Informació històrica, religiosa, moral, artística, botànica, científica, política... assenyalen-la amb cites del text que ho corroboren.

3. CONTEXT SÒCIO-CULTURAL DE L'OBRA O DE L'AUTOR.

3.1. Busqueu en una enciclopèdia:

- Qui era Swammerdamm
- Qui són els hugonots
- Què és un tuliper

3.2. Hom diu que Poe, és l'antecessor de Sherlock Holmes; ¿creieu que ho és? ¿Per què?

3.3. Sobre l'autor, consulteu el pròleg i altres llibres:

3.3.1. Si Poe visqués actualment, ¿penseu que la seua biografia és adient per a eixir a les revistes del «cor» com *Hola*, *Pronto*, etc.? Confeccioneu, amb la informació que teniu de Poe, a la manera d'article periodístic, alguna de les xafarderies que hi dirien sobre aquest autor.

3.3.2. Elaboreu, amb l'ajuda del pròleg, la biografia de Poe, però afegiu-li de la vostra pròpia collita una miqueta de gràcia. Feu un relat amb coses que imagineu de la seua vida. No importa massa, millor encara, diríem que és molt interessant, si us n'inventeu.

Comenceu així:

—Va nèixer...

3.3.3. Utilitzeu la vostra imaginació i feu un retrat per escrit del físic, la vestimenta, els hàbits, els costums, el caràcter, etc., d'Edgar Allan Poe. Si no s'adiu a la realitat, no importa.

4. CRIPTOGRAMA SECRET.

4.1. En *L'escarabat d'or* es demostra com solucionar un criptograma, ¿per què no feu vosaltres ara el mateix? Ací en teniu un. Va, us hi donem unes ajudetes:

—La llengua d'aquest serà la mateixa que aquella que esteu llegint ara.

—Cada paraula va separada per espais en blanc. A més, us hem posat sota el símbol una ratlleta on ficareu la lletra corresponent.

—Cada símbol representa una lletra, sempre la mateixa.

—Els símbols de puntuació (",',—?) no equivalen a cap lletra. Es representen a ells mateixos i, per tant, són un ajut molt important.

—No hem posat els accents ni les majúscules on calen; feu-ho vosaltres, per favor.

—Us hem posat, a la primera i segona línies, quasi tots els símbols i la seua correspondència; n'hi ha uns pocs símbols, dels quals no donem l'equivalència per tal que els descobriu pel sentit.

—Només us queda desxifrar (feu una columna amb els símbols, sense repetir-los, i al seu costat la lletra corresponent) i descobrir quin n'és el missatge secret. Ací el teniu, ¡que no siga res!:

19*\$Λ\$!11 \$7 &Λ59*5&5 */+=1, 9/ 1+
Encara que al principi coste, no és

58&/++5>71 #1+*/>Λ5Λ 17 85+=1Λ5.
impossible descobrir _ _ _ _ _

! I 5 9 1 + 1 7 + 1 * Λ 1 = # ' \$! I 1 + =

* Λ 5 & = / 3 Λ \$ 8 \$? 1 7 + 1 * Λ 1 = , 1 +
----- ? -- ----- , --

1 + * / > Λ 5 Λ \$! I 5 9 \$ 7 7 1 = Λ \$ 1 ! I 5 % \$ 7

* \$ # \$ + 5 8 > / 7 , 7 \$ Λ 1 + = \$ 1 + > 1 9 2 \$ * 5 7 .
----- , ----- .

+ 5 6 \$ 4 / 4 1 I \$ * / 9 + 1 3 I 5 = , 7 ' 1 9 5 3 8 \$ 6 \$
----- , -----

4 \$ # 1 5 X \$ = # 1 + 1 Λ · 4 / 5 = \$ 8 > 1 1 7

8 5 + + \$ = 3 1 .

4.2. Si heu descobert la solució de l'enigma anterior, ¿per què no canviem de papers i us inventeu ara vosaltres un criptograma? Penseu un missatge secret, i a cada símbol li atorgueu una lletra, i només una. Després, els criptogrames creats individualment per vosaltres, intercanvieu-vos-els per parelles i si la cosa va bé, podeu organitzar-hi un concurs de criptografia (a la classe, a la revista del centre, etc.) com aquell que realitzà Poe al *Graham's Magazine* del seu país.

5. JOC DE L'ESCARABAT.

5.1. Narreu, linealment tot el relat fins arribar a la casella 48. Recordeu que el cofre apareix dues vegades. La primera quan el

desenterren, casella 27, i la segona quan Legrand explica al narrador la resolució del secret.

5.2. Ara, avanceu contant tot el que passa però segons la sort. Sempre, però, haureu d'explicar què esdevé en la narració en la casella on caigieu. Si no ho sabeu, torneu a la jugada anterior.

Penetrem en el secret de *L'escarabat d'or*. El nostre recorregut té, però, unes normes de joc.

En aquest joc, en podeu jugar un, dos o tota la classe, sense cap límit d'edat. Només cal que us fabriqueu una fitxa i un dau per a cadascú.

El torn d'eixida s'efectuarà tirant el dau i l'ordre quedarà regulat per les puntuacions més elevades.

Si la fitxa entra en una casella on hi ha un escarabat es passarà a l'escarabat següent més immediat i es tornarà a tirar tot dient:

«D'escarabat a escarabat, canvie de forat»

Si la fitxa cau en la casella on hi ha una calavera, la 14, 17, 33 i 43, heu d'esperar que algú altre ocupe el vostre lloc i s'hi quede:

«L'has errat, la mort t'ha tocat».

Si la fitxa cau en la casella on hi ha dues calaveres, torneu a començar.

Si el dau us porta a la cabana 8 o 18, avanceu a la cabana següent, tot dient:

«De cabana a cabana, passe perquè tinc molta gana». Us hi quedeu recuperant forces dues tirades. Si caigieu a la 28, torneu a l'anterior però no perdeu cap tirada.

Si als números 15, 24, 29 i 45, no contesteu correctament en quina situació del relat us trobeu, meditareu durant tres jugades.

Si durant la partida arribeu en una casella ocupada per un altre jugador, aquest passarà al lloc on éreu abans vosaltres.

Guanya la partida qui primer arriba a la casella 48 amb una

tirada exacta, si no retrocediu en caselles tants punts com us en passeu.

5.3. I ara, ¡relaxeu-vos! Jogueu com un joc més; no cal que conteu res, però apliqueu les regles anteriors del joc.