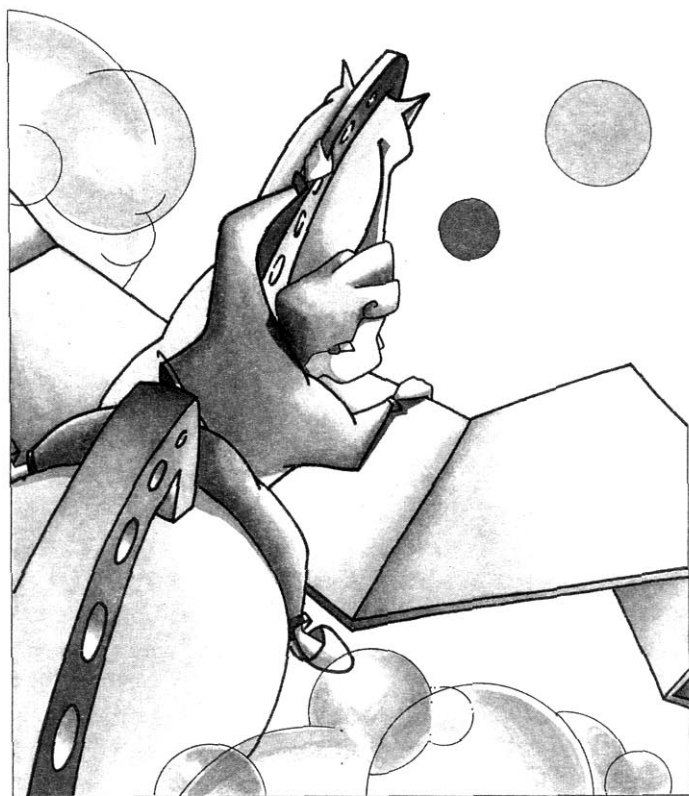


E L M I C A L E T G A L À C T I C

Propostes didàctiques

El país dels dos sols

Elaborades per Teresa Soler i Joan Andrés



EL PAÍS DELS DOS SOLS

DESCRIPCIÓ

Autor: *Ramon Guillem.*

Il·lustracions: *Rosa Anna Crespo i Quique Soler.*

Edicions Bromera / Alzira, 1992

Col·lecció: «EL MICALET GALÀCTIC», núm. 19

Format: 20'5x13, 48 pàgs.

Enquadernació en rústica. Impressió en blanc i negre.

Edat: a partir de 8 anys.

RESUM ARGUMENTAL

Jordi, un xiquet devorador de llibres i ple de fantasia, es troba al bany llegint mentre la mare l'escridassa perquè tarda a eixir i es fa l'hora d'anar a dormir. De sobte, sent com alguna cosa cau dins de la banyera. És el nan Bufacampanes, el qual li explica una estranya història sobre el seu treball, que consisteix a portar l'alegria a les persones, i la relació que té amb aquesta faena una misteriosa rosa blava, que és qui li dóna la força i la velocitat necessàries per poder dur a bon fi la tasca. Aquesta rosa, li l'ha robada el bruixot Macrobi i solament es pot recuperar amb l'ajuda d'un xiquet molt espavilat que crega en el món dels somnis.

Jordi es decideix a ajudar-lo i el nan el condueix a sa casa, darrere el coixí del llit de l'habitació del xiquet. Per entrar-hi, s'ha de fer de l'alçada del nan. Una vegada

dins d'aquesta, Bufacampanes li explica totes les coses que ha de fer per tal de recuperar la rosa blava i l'adverteix dels perills que haurà de passar si no vol caure en mans del bruixot Macrobi. També li diu que haurà d'acabar el treball abans que es faça de dia, cosa que ocorrerà quan en el món de Bufacampanes s'ajuntaran els dos sols.

Moltes i variades són les aventures que viu Jordi: salva un unicorn que tenia la banya clavada en un arbre, serveix de diversió als elfs juganers, es troba amb Macrobi, el qual intenta convertir-lo en ametler però no ho aconsegueix, perquè no arriba a recordar l'encanteri correctament i, finalment, aplega al lloc on es troba la rosa blava: una cova guardada per un gos de tres caps.

Gràcies a l'ajuda de l'unicorn, que mata el gos de tres caps, aconsegueix la rosa i comença el camí de tornada. Un drac alat li roba la rosa, que recupera novament gràcies a l'ajuda d'un centaure, d'uns cavalls alats i dels corsaris de l'aire, tripulants d'un vaixell volador. Finalment, aconsegueix tornar la rosa blava al jardí de Bufacampanes on el nostre protagonista, de tan cansat com estava per les moltes aventures passades, es queda adormit.

En despertar-se, tot li pareix un somni, però, en apartar el coixí, veu la porteta que duia al país dels dos sols.

TEMA I INTERÉS DEL LLIBRE

El principal interès que ha de suscitar d'un llibre d'aventures ha de ser el del plaer que produeix la seua lectura. Aquest objectiu està plenament aconseguit en *El país dels dos sols*, un llibre que, a través d'una història àgil i viva, ens introdueix de ple en el món de la fantasia, un món que a cada lector o lectora, ja siga menut o gran, li pot resultar molt fàcil veure acomplert el desig de convertir-se en el protagonista de les històries que llig.

A la classe, són moltes les possibilitats de treball que

se'ns ofereixen. Així, *El país dels dos sols* pot ser un magnífic instrument per dur a terme un programa d'animació lectora ja que, mitjançant aquesta història, es poden donar a conèixer els narradors clàssics, com ara Andersen, i incitar els alumnes en la seua lectura, cosa que podríem fer prenent com a pretext *L'ànec lleig*, que és el llibre que llig, a la banyera, el protagonista d'*El país del dos sols*. També podem iniciar els alumnes a imaginar noves històries, recrear les que viu Jordi, buscar jocs de paraules per a encanteris, etc.

Un altre treball interessant és el resultat de combinar la classe de llengua amb la de plàstica i convertir la història en un còmic (es pot fer tant a nivell individual com col·lectiu). D'aquesta manera introduïrem les diferents funcions que tenen, en l'elaboració d'un còmic, el director, el guionista, l'illustrador, l'editor, etc.

En un altre nivell, també ens pot servir per començar a introduir-nos en el món de la mitologia, dels personatges de la qual apareix una bona representació al text.

L'AUTOR

Ramon Guillem i Alapont va nàixer a Catarroja (L'Horta Nord) l'any 1959. Llicenciat en Geografia i Història, actualment treballa com a tècnic de biblioteques i arxius i desenvolupa la seua activitat a la biblioteca de Catarroja. Ha publicat diversos llibres de poesia, entre els que destaquen *D'un gran desig s'engendra*, *L'hivern remot* (Gregal, 1987) i *Les ombres seduïdes* (Bromera, 1991). Ha treballat la crítica, els estudis literaris, i és autor d'un dietari: *La cambra insomne* (premi de narrativa Antoni Bru, de l'Ajuntament d'Elx). És membre del consell de redacció de *Daina*, revista de literatura, i *El país dels dos sols* és el primer llibre de prosa infantil que publica.

ELS ILLUSTRADORS

Rosa Anna Crespo i Quique Soler són dos alcoians que formen equip amb una idea fixa: fer faena i passar-s'ho bé. Per això, des que es conegueren a l'Escola d'Arts i Oficis d'Alcoi, el 1983, dediquen el seu temps a la il·lustració i el disseny gràfic. Recorden amb plaer les seues experiències amb *Un drac mínim*, *Tirant l'infant*, *La llegenda de Mariola*, *El drac que no estava per princeses* i les diverses col·laboracions amb el *Programa premsa-escola* (MEC), publicacions de tipus cultural i... ¡naturalment! amb aquest nous amics: Jordi, Bufacampanes, l'unicorn...

SUGGERIMENTS DIDÀCTIS I METODOLÒGICS

Si es pretén que la lectura siga una activitat lúdica, divertida i interessant, no l'hem de relacionar, sempre i necessàriament, amb una llista més o menys llarga de treballs obligatoris per a l'alumne, ni s'ha de pretendre que la lectura siga, per ella mateixa, l'excusa per a repassar una sèrie d'objectius de l'àrea de llengua. Per això, les propostes didàctiques d'aquesta collecció van separades del llibre de lectura, deixant sempre oberta la possibilitat del seu ús, total o parcial, a la decisió del mestre o la mestra.

Encara que les propostes han estat confeccionades pensant en el currículum escolar del segon cicle d'educació primària, fóra convenient triar, entre els exercicis i jocs proposats, els més adequats per a cada nivell, a les necessitats i als gustos dels alumnes de la classe. Per les mateixes raons, les propostes de treball són ampliables o modificables en qualsevol dels seus aspectes.

Per tal que les activitats que es fan al voltant de la lectura resulten divertides, proposem una sèrie de jocs que aconseguen el doble objectiu de fer que els xiquets i

les xiquetes s'ho passen bé i, alhora, aprenuen. Un exemple representatiu del que volem dir és l'últim exercici proposat en aquestes propostes de treball. La papiroflèxia agrada a xiquets i xiquetes, i el procés a seguir per a obtenir l'objecte desitjat (en aquest cas un vaixell, per a jugar a corsaris i reproduir el vaixell corsari d'*El país dels dos sols*) és tan senzill com el material que s'ha d'utilitzar. El segon cicle de primària és el moment adequat per iniciar els alumnes en les tècniques de la papiroflèxia, i la història d'*El país dels dos sols* pot ser-hi una bona motivació.

Un altre joc, que també agrada els xiquets i les xiquetes d'aquestes edats, és xifrar i desxifrar enigmes i missatges secrets. El procés d'elaboració del que proposem a l'exercici onze és prou divertit i senzill, i ens pot servir com a excusa per recordar el concepte de simetria i eix de simetria. Els alumnes desxifraràn el missatge ajudant-se d'un espill, posant-lo a la dreta del text i llegint la solució. Per xifrar un missatge tan sols s'ha d'escriure la simètrica de cada lletra. Si no es disposa d'un espill, igualment es pot desxifrar el text llegint-lo pel revers i a besllum.

També es treballen diversos aspectes de l'àrea de llengua, com ara l'expressió escrita (narració curta i descripció), els antònims, la separació de paraules, els redolins... Sempre sense abusar d'aquest tipus d'exercicis, ja que la lectura, per si mateixa, resulta una activitat suficientment instructiva i motivadora.

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:

ILLUSTRADORS:

EDICIONS BROMERA

COLLECCIÓ: Núm.:

1. El llibre està dividit en tres capítols. Pensa els títols més adequats per a cadascun d'ells i escriu-los.

1.

2.

3.

2. Digues quina és la característica física més destacada dels següents personatges de la història.

El nan

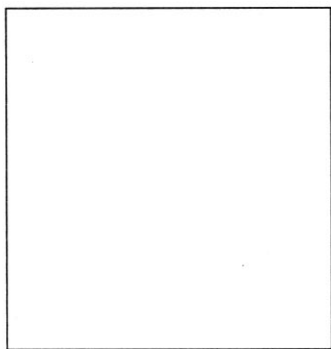
L'unicorn

El centaure

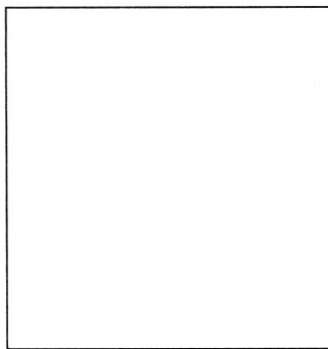
El gos guardià de la cova

El drac

3. Dibuixa el jardí de Bufacampanes.



Sense la rosa blava



Amb la rosa blava

B) ACTIVITATS COMPLEMENTÀRIES

1. Per fer-se menut, Jordi utilitza aquest redolí:

«Porta, porteta,
fes-me d'alçària xicoteta.»

Fixa't que, per fer un redolí, les últimes paraules de cada línia han de rimar. Les paraules *porteta* i *xicoteta* rimem perquè les dues acaben en *-eta*.

Escriu un redolí amb cada parella de paraules de les que et proposem.

Bufacampanes-germanes:

.....

Xina-petxina:

.....

Bruixot-animalot:

.....

2. A la velocitat que Jordi ompli la banyera, aquesta tardarà molt a quedar plena. ¿Quants minuts penses que tardarà a omplir-se, si en 5 min. hi ha $\frac{1}{3}$ de la banyera amb aigua?

3. La mare de Jordi estava enutjada amb ell. Estar content és el contrari d'estar enutjat. ¿Què faries perquè estigueren contents:

—El teu pare:

—La teua mare:

—Els teus germans o germanes:

—El teu millor amic:

—La teua millor amiga:

4. Els elfs obliguen Jordi a ballar. Encercla les paraules que definesquen un ball.

Vals Tango Atlas Polca Talpó Golf

Boleta Sardana L'u i el dos Bolero

5. Bufacampanes és el nom del nan que espenta les campanes. Com es diuen els nans que espenten:

- El dentista:
- Les males notes:
- Els malsons:
- Els bruixots:

6. Jordi ha de tornar amb la rosa blava abans que un dels dos sols tape l'altre. Quan un astre ens impedeix la visió d'un altre astre es produeix un eclipsi. Dibuixa un eclipsi solar i un eclipsi llunar.

7. Fixa't què es pot fer amb la paraula BAF:

B: Bufacampanes

A: agarra

F: formigues

Si llegeixes les tres paraules seguides, veuràs que ens ha eixit una frase: *Bufacampanes agarra formigues*. Fes el mateix amb aquestes paraules:

E: G:

L: O:

F: S:

Juga amb els teus companys i companyes utilitzant paraules més llargues.

8. Com que el bruixot Macrobi no va anar a escola, quan escriu un encanteri junta totes les paraules. Ajuda'l tornant a escriure correctament els encanteris següents:

—Rosegatomatesverdesaraqueploualaxina

.....

—Rosegatomatesmaduresaraqueploual'índia

.....

—Rosegaperesmaduresaraquenevaal'índia

.....

—Menjapomesrogesaraqueplouafrança

.....

9. Les paraules contràries de les que et donem apareixen al llibre. Búsca-les.

T	N	E	M	A	S	O	I	V	R	E	N
R	O	P	Q	L	T	O	A	P	R	S	T
D	M	N	P	L	Q	T	P	R	S	B	C
I	D	I	O	U	P	M	S	E	T	B	L
A	S	E	C	N	E	M	I	N	A	U	A
O	T	I	D	Y	Z	X	L	O	N	S	N
B	R	A	L	A	I	E	L	A	S	O	A
R	E	D	C	R	O	B	U	I	G	N	I
I	E	C	L	A	R	S	N	S	R	R	E
R	V	E	O	I	T	P	Y	A	M	A	E

10. Per tal d'escapar de Macrobi, Jordi usa el cascavell que li donà Bufacampanes, el qual el fa invisible. Escriu una història on sigues el protagonista i també tingues el cascavell de Bufacampanes.

.....

.....

.....

.....

.....

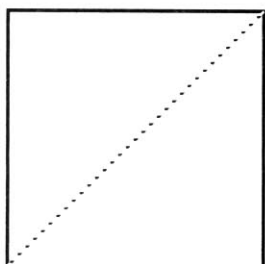
.....

11. L'aigua del riu del país dels dos sols era com un espill on Jordi es veia reflectit. Usa un espill per poder desxifrar aquest missatge.

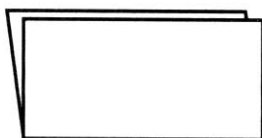
AQUEST EXERCICI TAN DIVERSTIT ET POT
 SERVIR PER A ESCRIURE.T AMB UN
 AMIC SENSE QUE ELS ALTRES
 ENTENGUEN ET QUE DIUS. PROVA-HO.

12. Si vols tenir un vaixell corsari com el del país dels dos sols, segueix atentament aquestes instruccions i l'acon-

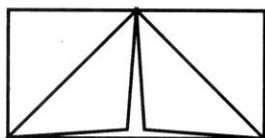
seguiràs. Quan ja el tingues fet, pinta'l al teu gust i endus-te'l a la banyera.



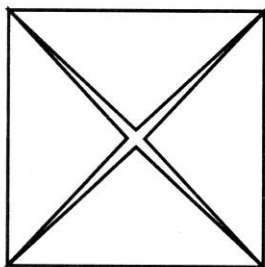
1. Pren un full de paper i fes-lo quadrat.



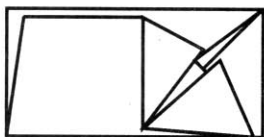
2. Doblega'l per la meitat.



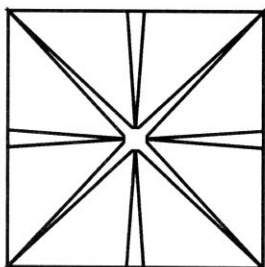
3. Ara doblega'n les quatre puntes.



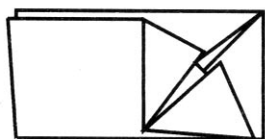
4. Et quedarà un quadrat més xicotet.



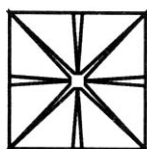
5. Doblega'l per la meitat i torna-li a doblegar les quatre puntes.



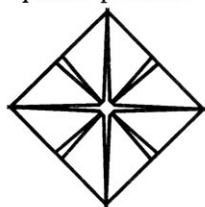
6. Et quedarà un quadrat encara més xicotet.



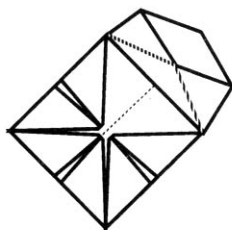
7. Dobega'l per la meitat i torna a doblegar les quatre puntes.



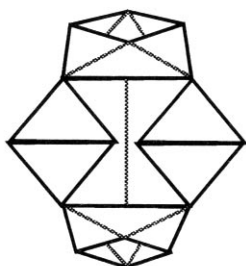
8. Et quedarà un quadrat encara més xicotet.



9. Gira'l.



10. Desplega una de les puntes cap a fora i t'eixirà una de les xemeneies.



11. Desplega la punta de l'altre cantó i t'eixirà l'altra xemeneia. Estira les dues puntes que queden i ja tens el vaixell corsari.

