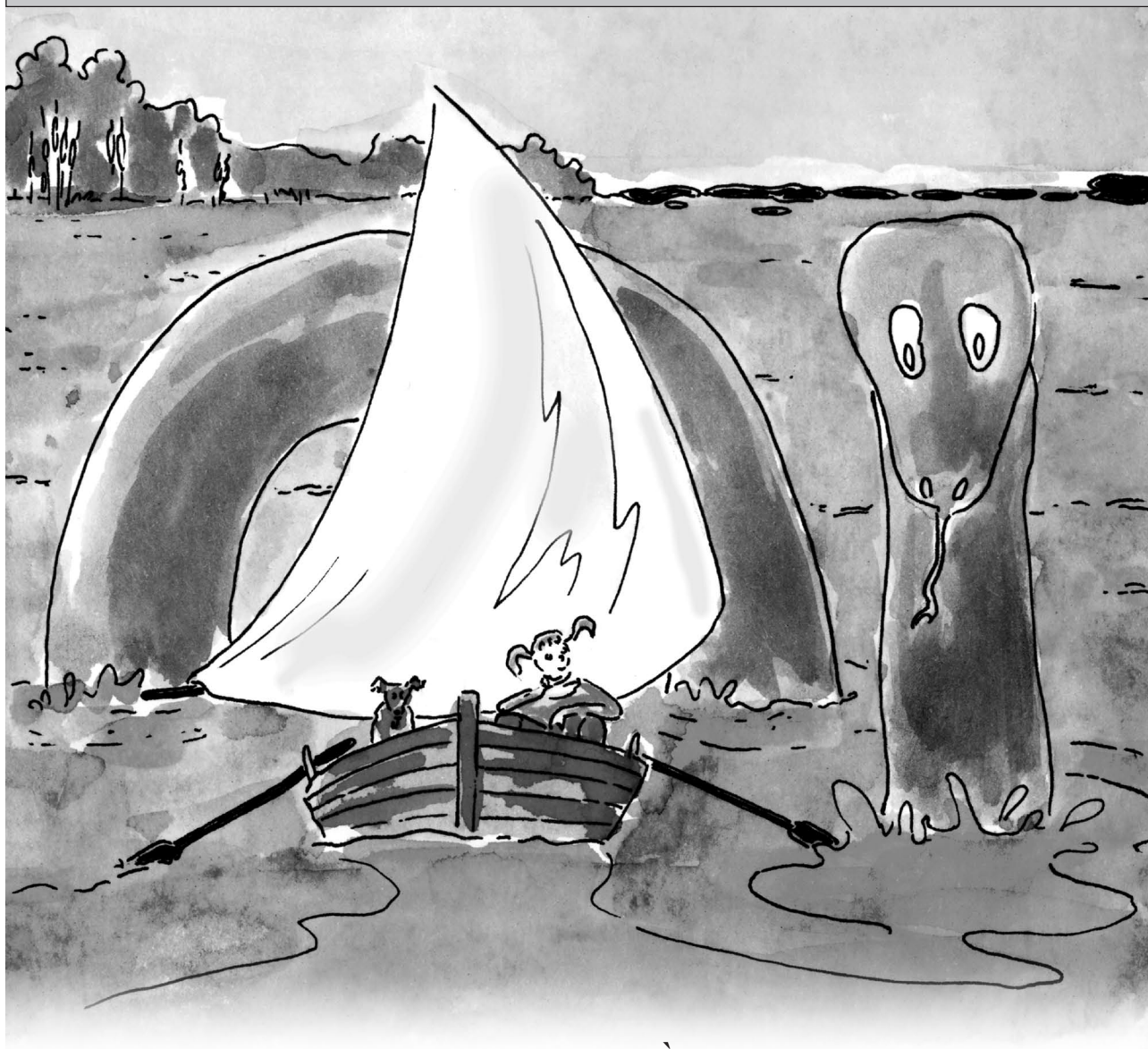


La serp del llac

Antoni Torreño



PROPOSTA DIDÀCTICA
DE FINA CISCAR

12

©1997 Antoni Torreño
© Il·lustracions d'Antoni Torreño
© Edicions del Bullent
De la Taronja, 16 - 46210 Picanya 961 590 883
Disseny: Miquel Mollà



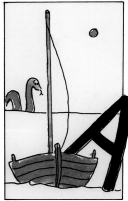
SUGGERIMENTS DIDÀCTICS



egir un llibre pot ser una experiència molt divertida i enriquidora, i és clar que moltes coses més, i tant se val si el llibre és per als adults o si és infantil. Així, amb aquesta proposta didàctica pretenem bàsicament que el treball sobre el llibre siga igualment una experiència divertida i enriquidora com ho ha estat la lectura del llibre.

En qualsevol cas, són els propis xiquets i les xiquetes els qui aniran marcant les pautes del treball que s'ha seguir. Així com fa Angull, podrem eixir cap a l'exterior, buscant coses diferents, o capbussar-nos entre les activitats proposades.

L'AUTOR-IL·LUSTRADOR



ntoni Torreño Mateu va nèixer a València el 1963. Treballa com a professor de secundària, però no és aquesta l'única tasca que ocupa el seu temps. Tampoc és aquesta la primera obra que ha escrit i que li ha estat publicada (i esperem que no en siga l'última). Amb l'obra *Vicents, Alís i Mai Pili*, va guanyar el premi convocat per l'Ajuntament de Picassent Cristòfol Aguado, l'any 1995.

És clar que no tot el que ha escrit ha estat publicat, i moltes històries tendres, ingènues, senzilles, divertides, provocadores... s'amaguem entre la paperassa de la seua casa, però de segur que d'altres encara més divertides, tendres ... eixiran a la llum els pròxims anys.

La traducció és una de les altres activitats que ocupa el seu temps. Coneixedor de diverses llengües, ha traduït alguns llibres, i és la traducció del llibre d'un gran viatger, *Marco Polo*, una de les tasques més enriquidores en què ha treballat últimament.

Admirador i coneixedor d'alguns il·lustradors, sobretot de còmic, s'acosta a aquest món il·lustrant el seu propi conte i, com podeu veure, amb resultats excel·lents.

Com a bon rodamón que és, a peu, amb bicicleta, amb tren, amb avió, i, poques vegades amb cotxe (no li agrada massa), sempre torna carregat d'històries sorprenents a la motxilla.



PROPOSTES DE TREBALL

AUTOR-IL·LUSTRADOR

Has llegit la biografia de l'autor, com t'imagines el seu aspecte físic? Busca una fotografia o fes un dibuix que s'assembla a l'autor que tu t'imagines, i enganxa-la ací al costat.

Tria aquelles paraules que, segons tu, descriuen millor l'autor. Afegeix-ne aquelles que consideres convenient.



ALT	BAIXETGROS	PRIM	
ROS	JOVE	VELL	ALEGRE
TRIST	FORT	DÈBIL	AMB ULLERES
SENSE ULLERES	CALB	PELUT	ATRACTIU
INTEL·LIGENT	LLEST	ORDENAT	DESORDENAT
BRU	SIMPÀTIC	ANTIPÀTIC	LLEIG

Creus que és important saber coses de l'autor o de l'il·lustrador?

.....

.....

Quines coses t'agradaria saber de l'autor que no saps?

.....

.....

Si pogueres fer una entrevista a l'autor, quines preguntes li faries? Prepara'n algunes.

PREGUNTES

1	2	3	4
---	---	---	---

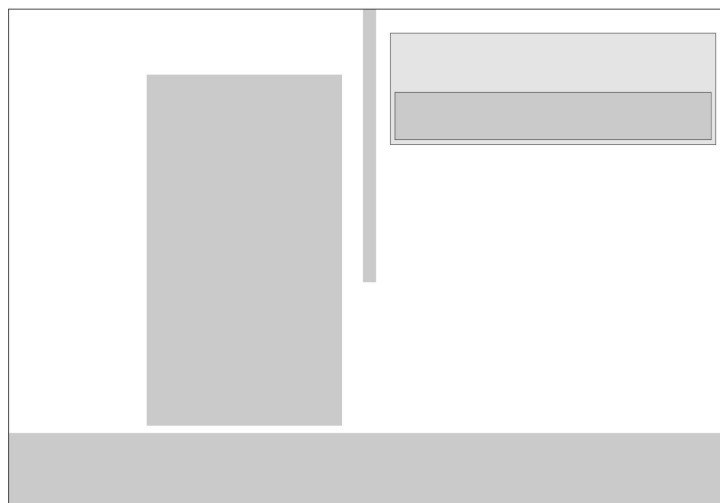
PORTADA I CONTRAPORTADA

Fixa't en la portada del llibre. Sovint és un motiu que fa que agafem un llibre o bé que passem de llarg. De tots els elements que hi apareixen, tria'n el que és més important quan agafes un llibre. Afegeix-ne d'altres que consideres importants i no hi apareixen.

☐ Il·lustració	☐ Títol	☐ Autor
☐ Editorial	☐ Col·lecció	☐ Resum del contingut
☐ Gruix (Ne. pàgines)	☐ Grandària (format)	☐ Tipus de paper
☐ Tipus de lletra	☐	☐
☐	☐	☐



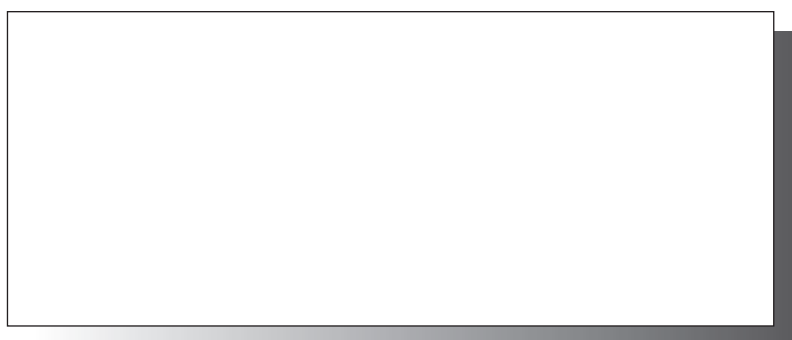
En aquest esquema de la portada, situa els elements bàsics que apareixen: títol, nom de l'autor, nom de l'il·lustrador, resum del contingut, nom de l'editorial, nom de la col·lecció. Has de fer-ho amb un disseny propi. Tria el dibuix que faries a la portada.



PERSONATGES

ANGULL

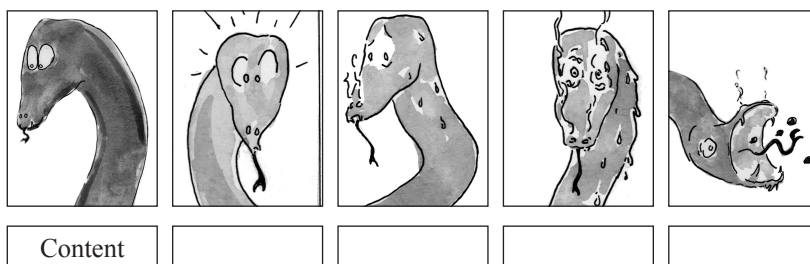
Ja saps quin és el nom de la serp del llac? Tria el correcte en aquest embolic de noms: Com t'imagines el personatge? Dibuixa'l.



L'autor utilitza moltes paraules per descriure Angull. Quina s'hi acostaria més i quina menys?

- | | |
|---|--|
| ☐ un monstre marí | ☐ una bestiola gegant |
| ☐ una anguila gegant | ☐ una sargantana gegant |
| ☐ una serp marina gegant | ☐ un drac |
| ☐ un cuc | ☐ un escurçó |

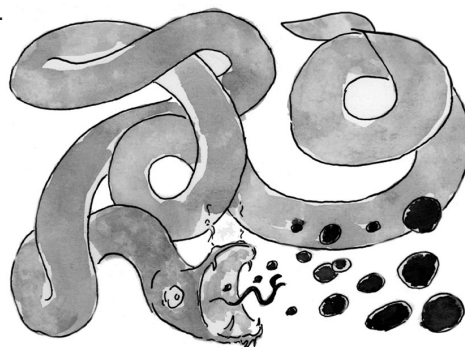
Angull no sempre està content:





-Has d'aconseguir canviant una sola lletra, cinc paraules diferents:

A	N	G	U	L	L



-Les lletres del nom del personatge ens donen la possibilitat de crear noves històries més o menys increïbles i divertides. Tu pots intentar-ho.

	1	2	3
A	ARBRE		
N	NOVEL·LA		
G	GOT		
U	ULL		
L	LLUNA		
L	LLIBRE		

1.-Sota un arbre Angull llegia una novel·la. Prop d'ell, un got amb un ull l'observava a la llum de la lluna, mentre llegia el llibre.

2.....

 3.....

CARLOTA

Qui és Carlota? Fes un xicoteta descripció d'aquest personatge.

Juga amb el seu nom i busca paraules amb les seues lletres:

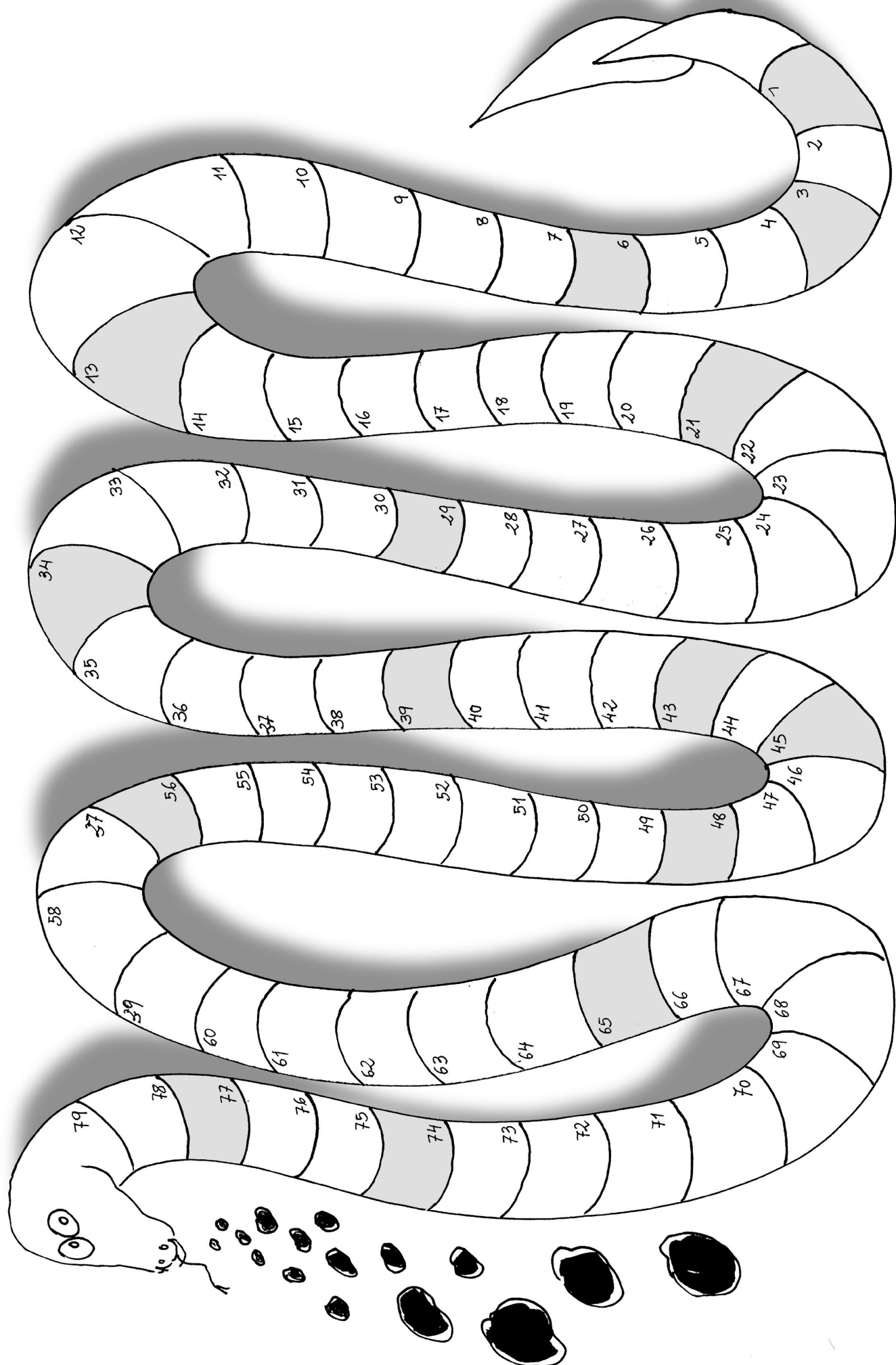
CARLOTA,
 CARA,.....

ALTRES PERSONATGES

Qui és qui? Has d'omplir les graelles buides amb les dades corresponents.



		JAUME		OTI
Gos de Carlota	Filla de Jaume i Otilia i germana d'Oti		Mare de Carlota i Oti	





JOC DE LA SERP DEL LLAC

REGLES DEL JOC

1. Has de tirar el dau i avançar tantes caselles com indique el número que has tret.
2. L'objectiu del joc és arribar al cap de la serp.
3. A cada casella, li correspon un número de pàgina del llibre i una prova que està relacionada amb el text d'aquesta pàgina.
4. En el cas que caigues en les caselles on està l'Angull avançaràs fins al següent Angull i tornaràs a tirar. Si caus en qualsevol altra casella hauràs de llegir les instruccions corresponents i realitzar correctament la prova, si vols seguir avançant; en cas contrari, et quedes un torn sense jugar.

OBSERVACIONS

- Poden jugar tants jugadors com vulguen.
- Podeu fer unes fitxes amb les proves a la manera d'una baralla, amb el número a una banda i la prova escrita a l'altra.
- Podeu fer equips de 4 a 6 membres.

VARIANTS

- Podeu inventar-vos les vostres pròpies proves després d'haver llegit el llibre.
- El joc pot estar enfocat a un tema concret, i fer proves que s'hi relacionen. Així, podem fer proves físiques, matemàtiques, etc, però sempre amb Angull com a protagonista.
- Podeu jugar formant equips.





UNA SERP DE MAR, DE MOMENT

1

ANGULL

3

ANGULL

5

Explica una mentida gran

7

Fes una caplletra diferent

9

Nombre de barques de la il·lustració

11

Xaloc és el nom del pare d'Angull i també...

13

ANGULL

15

Angull no sap moltes coses. Quines?

2

Quin és el nom de la col·lecció?

4

A qui dedica el llibre l'autor?

6

ANGULL

8

Quines coses va incendiar l'Angull?

10

Escriu 10 paraules del text que comencen per "T"

12

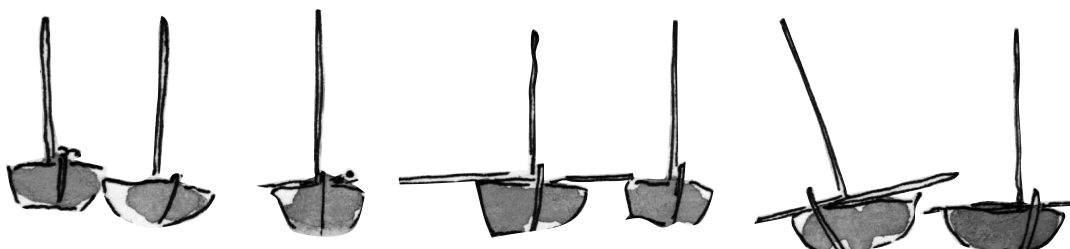
Quins animals gegants apareixen al text?

14

Escriu el nom dels animals que apareixen a la il·lustració

16

Troba expressions del text





CÀPTOL 2

ANGULL TORNA

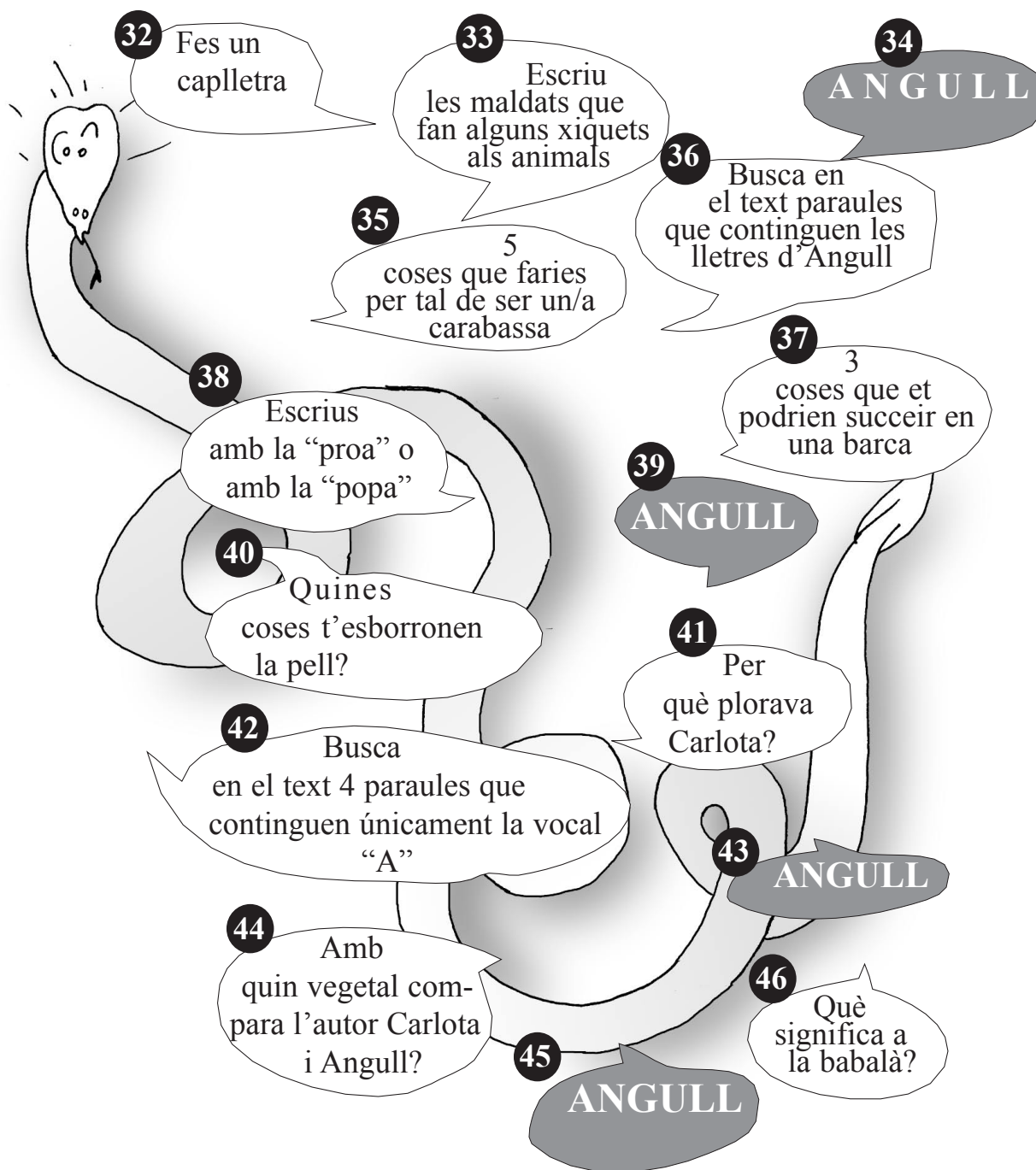
- 17 Fes una caplletra diferent
- 18 Noms propis que apareixen al text
- 19 Noms dels personatges que apareixen a la il·lustració
- 20 Quina pregunta fa Carlota al seu pare?
- 21 **ANGULL**
- 22 Les coses que havien canviat al poble
- 23 10 sorolls que podem escoltar de nit

CÀPTOL 3

RECREMORS

DE PANXA

- 24 Caplletra
- 25 Acaba la frase "darrere la flor va el..."
- 26 Amb quin animal compara l'autor a Angull?
- 27 Quina cosa no pots demanar a l'Angull, perquè és impossible que la faci
- 28 Sorolls que fan els ocells i les granotes
- 29 **ANGULL**
- 30 Coses que fa la gent per no avorrir-se
- 31 Proposa idees divertides per tal de no avorrir-te





CAPÍTOL 5

TOT HA ESTAT UN SOMNI

48 ANGULL

51 Quines coses compraren els pares de Carlota al mercat?

54 A quines bestioles ladrava Lladruc?

57 Ai, ai,
ai, ai, ai,
ai, ai...

47 Lletra capitular

49 Carlota s'ha passat moltes hores dormint, és aixó normal?

52 Conta un somni que recordes com si l'hagueres viscut

55 Quines coses fan glaçar la sang a la gent?

58 Escribe les vocals que li falten a aquesta paraula: "M NTR _
ST _NT"

50 Segons Carlota, per què l'Angull tira foc per la boca?

53 Carlota es mira a l'espill quan s'alça del llit, i tu?

56 ANGULL

59 Si estigueres dins del conte, quin personatge t'agradaria ser?

CAPÍTOL 6

LA SERP DEL LLAC

60 Caplletra

61 Has de fer pessigolles a tots el jugadors/es

62 Busca en el text 4 paraules amb 10 lletres

64 Carlota plorava. Quines coses et fan plorar?

63 Quins gents de bona voluntat tenia Angull?

65 ANGULL

66 El pare d'Angull té el nom d'un vent, Xaloc, quin és el nom dels altres vents de la rosa dels vents?

67 Sap somriure l'Angull?



CAPITOL 7

LA DECISIÓ FINAL

68 “No dir ni papa”.
Què significa això
que diu Carlota?

69 Escriu una frase
amb l’expressió
“anys i panys”

71 Quina cosa proposa
l’Angull que
faça Carlota?

70 És màgic
Angull?

72 Carlota toca
l’Angull. A quina cosa
és pot semblar el seu
tacte?

73 Què havia
mort,
l’Angull?

74 **ANGULL**

75 Què va fer
Carlota amb l’espasa
que li va donar
Angull?

CAPITOL 8

QUI HO VULGA CREURE QUE HO VINGA A VEURE

76 Són les anguiles de l’Albufera,
xumba, xumba, xumba... Quins
altres peixos pots trobar a
l’Albufera?

77 **ANGULL**

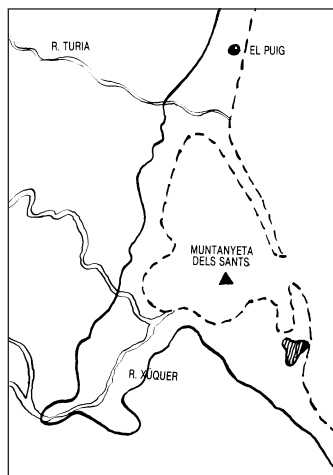
78 Imita tots els animals
que apareixen al text

79 Inventa uns versets
per al final del conte
semblants als de l’autor

L'ALBUFERA

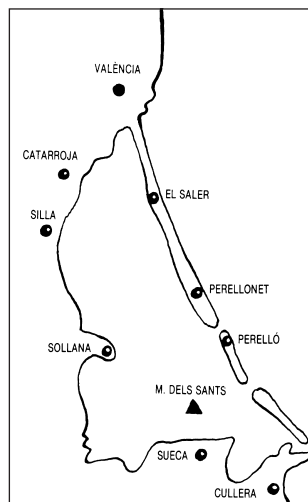
L'Albufera és un dels llacs més grans de la Península Ibèrica. Té una extensió de 2.837 Ha, de les quals 2.500 estan ocupades per aigua i 330 corresponen a les illes de vegetació que s'anomenen mates.

L'extensió de l'Albufera no sempre ha estat la d'ara. A partir

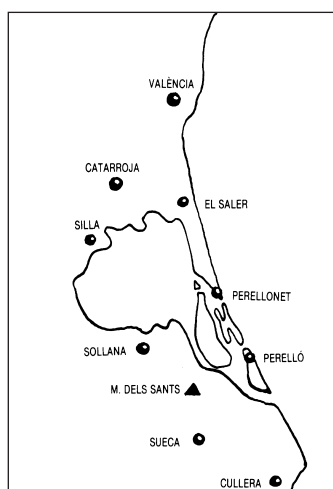


Pre-història

del moment que es tancà la barra d'arenes de la Devesa, ja fa uns 6.000 anys aproximadament, tenia una extensió de 30.000 Ha. Amb el pas del temps, però, la parcel·lació dels barrancs que anaven a parar a l'Albufera, d'una banda, i l'acció de l'ésser humà

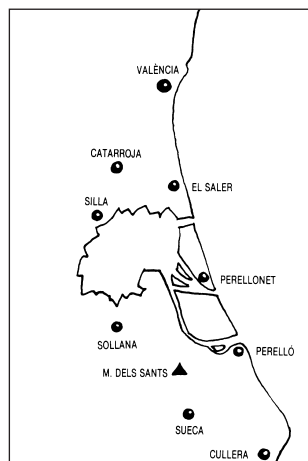


L'Albufera que van veure els romans (S.N. a J.C.)



L'Albufera al S. XIX (1877)

que transformava les zones que vorejaven el llac en camps d'arròs i li aportaven terres, de l'altra, l'extensió minvà al segle XVIII 14.000 Ha. A principis del segle XX, només tenia una extensió de 3.000 Ha. Tota aquesta extensió de camps d'arròs que voreja l'Albufera guanyats a l'aigua s'anomena la marjal.



L'Albufera avui (1987)



Edicions del Bullent