

EL GUST PER LA LECTURA

CICLE MITJÀ
D'EDUCACIÓ PRIMÀRIA

EL MISTERI DE L'ESPANTAOCELLS ADORMIT

Joan de Déu Prats



QUADERN DE L'ALUMNE



Generalitat de Catalunya
Departament d'Ensenyament

El gust per la lectura
2014-2015

Cicle mitjà
d'educació primària

El misteri de l'espantaocells adormit

Joan de Déu Prats

Quadern de l'alumne

**Subdirecció General de Llengua i Plurilingüisme
Servei d'Immersion i Acolliment Lingüístics**

Joan de Déu Prats

Els continguts d'aquesta publicació estan subjectes a una llicència de Reconeixement-No comercial-Compartir 3.0 de Creative Commons. Se'n permet còpia, distribució i comunicació pública sense ús comercial, sempre que se n'esmenti l'autoria i la distribució de les possibles obres derivades es faci amb una llicència igual que la que regula l'obra original.

La llicència completa es pot consultar a:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/deed.ca>



DEBAT. S'ha abaixat el teló de la funció. Ja heu llegit el conte. Ara s'obre un altre teló. A veure si us ha agradat, què n'heu après i què heu sentit i rumiat. Doneu la vostra opinió:

- Us ha agradat la història? Per què sí o per què no?
- Què heu après amb aquesta història?
Digueu tres coses, per exemple: «Hem après què és una pista falsa».
- Què heu sentit en llegir-la?
Digueu tres sentiments. Per exemple: emoció, avorriment...
- Us ha fet pensar alguna cosa?

Però anem més a fons:

- Quin personatge us ha fet més gràcia?
- Quina escena us ha agradat més?
- Us ha convençut el final?
- Llegiríeu una altra història de detectius?
- El llenguatge us ha semblat senzill de llegir?





Al dibuix de la coberta del llibre surten 7 elements. Us els escric en un idioma aborigen australià. Però segur que si ordeneu les lletres de cada paraula les podreu traduir al català.

ALPU	<input type="text"/>
RAVAGIDAN	<input type="text"/>
MACP	<input type="text"/>
QUELRISOL	<input type="text"/>
CLE	<input type="text"/>
COSB	<input type="text"/>
RERTAB	<input type="text"/>



TEST. Sou bons detectius? A veure què en sabeu, del cas de l'espantaocells adormit:

1. Quin animal és confident del detectiu?
2. Quants aglans té a la butxaca, en Jack?
3. L'aperitiu és suc de taronja?
4. Quants lirons hi ha, al dibuix?
5. El vestit de la serp, té quadrats o rodones?
6. Què té la marmota, a la mà?
7. Què és el cap de l'espantaocells?

Si heu encertat **5**, **6** o **7** preguntes podreu ajudar en Jack.
Si n'heu encertat **3** o **4**, jugareu amb els lirons.
Si n'heu encertat **1** o **2**, donareu voltes amb el penell de ferro.
Cap resposta encertada... a dormir amb la marmota!





Si us inventéssiu una història de detectius en el món del animals, quins escolliríeu vosaltres per fer de detectiu i de dolent? Penseu-ho per grups. Després poseu-ho en comú en el grup classe i escolliu els millors. A continuació, tots junts, penseu quin misteri s'hauria de resoldre. I podeu afegir-hi un dibuix.



Els detectius, com que estan frec a frec amb els delinqüents, es tornen un pèl malparlats. Aquí tenim algunes de la paraules que utilitza en Jack, l'esquirol.

Relacioneu les paraules amb el seu significat.

1. PENQUES	A. Lladre
2. CAPSIGRANY	B. Astut
3. ESCURABOSSES	C. Persona que fa coses de criatura
4. SALTAMARGES	D. Persona que té molta barra, la cara molt dura
5. EMMURRIAT	E. Persona de poc seny
6. PISPA	F. Home capaç de fer-ne de totes
7. MURRI	G. Enfadat
8. GANÀPIA	H. Persona que amb les seves males arts pren els diners a la gent
9. GALIFARDEU	I. Lladre de camps
10. GAMARÚS	J. Persona bestiola



He de cobrar el lloguer dels inquilins que viuen al mateix arbre que la garsa i m'he fet un embolic de noms i pisos.

Els llogaters són **la merla**, **el pica-soques**, **el rossinyol** i **el pit roig**. Em podeu recordar en quin pis viuen?

1. Sota el pis de la garsa =

2. Al 1r 1a =

3. Al 2n 3a =

4. Al 4rt 2a =



Ara vegem si teniu el cervell ben greixat. Es tracta de resoldre dos jeroglífics. I per tant cal utilitzar la deducció.

1. Qui ocupa el cor de l'espantaocells?



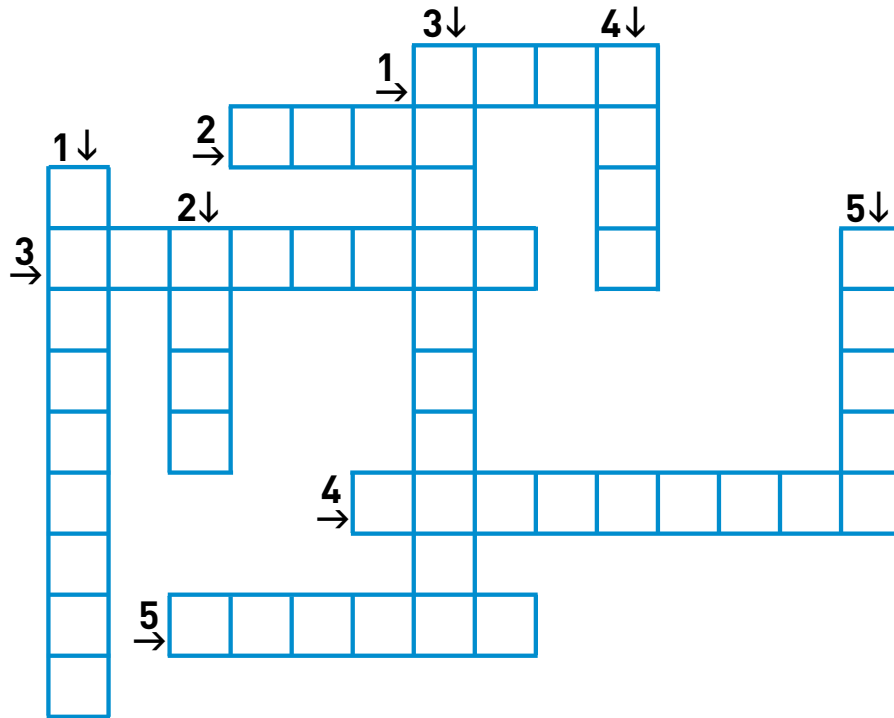
N TTT

2. Qui formava la banda de batracis que es dedicaven al tràfic il·legal de cuques de llum?

O TTT



MOTS ENCREUATS. Tenir bona memòria ajuda a resoldre els casos. A veure com aneu de memòria. Resoleu aquests mots encreuats sobre el conte.



Horizontals

1. Animal sense potes.
2. Fruita seca que el detectiu té a la butxaca.
3. El cor de l'espantaocells.
4. Peça de roba que porta el detectiu, típica de l'ofici.
5. Batec del cor del detectiu.

Verticals

1. Cosa que va perdre l'ós l'any passat.
2. Animal a qui li agradaria ser el pastor de les ovelles.
3. Animal enamorat del sol.
4. La cama dels animals.
5. Es posa als pessebres i el seu suc li agrada al detectiu.



SOPA DE LLETRES. En aquest conte surten una pila d'animals i bestioles. A veure si en trobeu 15 en aquesta sopa de lletres.

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



Tots els animals tenen les seves habilitats i característiques, que podem utilitzar a l'hora d'escriure un conte. Hi ha animals que són especialment idonis per:

(Compte: Totes les solucions són verbs, accions.)

GIRAFÀ

X _ F _ _ D E _ _ R

(Pista: Li fa mal el coll de tant mirar)



CANGUR

B _ T _ R

(Pista: Fa el mateix que la pilota, però en un altre estil)



GALL

CA _ _ _ R

(Pista: Pot servir de despertador)



PAÓ

P _ E S _ _ I R



(Pista: Pot anar a una desfilada de moda)

HIENA

_ I U _ E



(Pista: Pot participar en un programa d'humor)

FURA

_ _ V E _ T _ G _ _



(Pista: Podria ser l'ajudant de Jack l'esquirol)



Dibuixeu un espantaocells tal com us l'imagineu. Algunes idees, per ajudar:

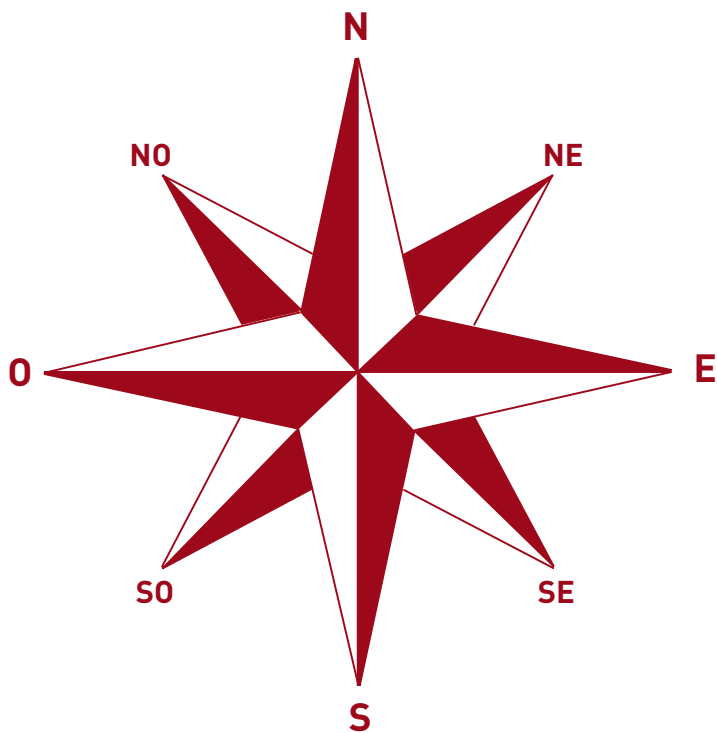
UN BARRET DE COPA - GUANTS DE LLANA - BOTES D'AIGUA -
UN JERSEI DE RATLLES - UN PARAIGUA - UN ORINAL PER AL CAP



I podeu inventar-li un nom



El penell del conte indica bones pistes. Però els penells sobretot serveixen per assenyalar la direcció del vent. Indiqueu a continuació la direcció d'on bufen els vents següents:



TRAMUNTANA - XALOC - MIGJORN - LLEVANT - GARBÍ - PONENT -
MESTRAL - GREGAL



L'escarabat piloter surt de passada a *El misteri del l'espantaocells adormit*. Ara us deixo un altre conte, que va escriure el meu pare, sobre aquest personatge, perquè vegeu que els actors més secundaris també poden tenir papers principals!

Empleneu els punts suspensius amb les paraules que trobareu al final.

L'ESCARABAT PILOTER

La papallona estava libant el nèctar d'una, quan va sentir que una marieta li deia:

-Ets la criatura més bonica del bosc. Ets la reina del bosc. L'arc de no pot sortir perquè tu li has robat tots els

La papallona, tota afalagada, va contestar:

-Les teves paraules son molt amables, no sabia que eres

-La poesia sorgeix quan hi ha bellesa, suavitat i gràcia.

-Quan jo vaig néixer era una, lletja i peluda.

-Tant de bo tots els que neixen lletjos es tornessin tan bonics i gentils com el que veuen els meus ulls.

-Estaria tot el dia escoltant-te, però he de anar-me'n. Vindràs demà?

-Segur que sí. No puc deixar de gaudir de la teva presència.

Quan la se'n va anar, l'escarabat es va treure la disfressa de marieta, va agafar la pilota de i, mentre la feia rodar, anava pensant: «Encara que sigui lleig i l'escombriaire del bosc, m'agrada el color i l'elegància. Què coi!... també tinc dret a somniar».

FLOR - SANT MARTÍ - COLORS - POETA - ERUGA - ANIMALS - PAPALLONA - FEMS



MEMORY. Per ser un bon detectiu s'ha de tenir bona memòria per poder recordar fins al més mínim detall. Per això, practiqueu aquest joc de retentiva.

1. Aquí teniu un seguit de personatges del conte, cada un dins un requadre. Us deveu haver fixat que cada dibuix està repetit dues vegades.
2. Enganxeu la pàgina en una cartolina i retalleu els requadres.
3. Ara teniu unes cartes. Barregeu les cartes i col·loqueu-les de bocaterrosa sobre la taula. A continuació, i per torns, cada jugador (és un joc per a dos jugadors o més) destapa dues cartes. Si no formen parella, les cartes es tornen a posar de cap per avall. I així es va repetint la jugada fins que un jugador encerti una parella de personatges iguals.

(Joc. Formarem 32 petites cartes a partir dels dibuixos del conte. Els dibuixos es poden baixar del blog del Lluïset i enquadrar perquè tinguin la mida adequada. En realitat són 16 dibuixos repetits dues vegades.)

Els dibuixos per formar les cartes són el següents:

1. L'esquirol de la coberta
2. L'esquirol de la pàgina 13
3. El cuc de la pàg. 13
4. L'espantaocells de la pàg. 23
5. El gripau de la pàg. 35
6. L'esquirol de la pàg. 35
7. El pica-soques de la pàg. 39
8. L'esquirol de la pàg. 39
9. El panell de la pàg. 47
10. L'esquirol de la pàg. 47
11. La marmota de la pàg. 51
12. La serp de la pàg. 59 (que quedi vertical)
13. Un dels lirons de la pàg. 63 (perquè la carta quedi vertical)
14. L'esquirol de la pàg. 63
15. L'ós de la pàg. 73
16. L'espantaocells de la pàg. 79

