

- Sessions

Sessió 1: Benvinguda i Presentació

Objectius didàctics

- Conèixer l'entorn proper (personal i espais del Museu del Cinema, així com el seu entorn més pròxim: plaça Constitució, plaça Josep Pla i l'escola Eiximenis).
- Interaccionar i relacionar-se amb els/les nous/ves companys/es.
- Fomentar valors com el treball en equip, el diàleg, la interpretació, l'esperit crític i la reflexió.

Continguts

- El món del cinema i la imatge
- L'espai

Desenvolupament

Rebuda dels nens i nenes del Casal. Se'ls acompanyarà al que serà el seu espai habitual durant aquest mes de juliol (espai encara per confirmar). Una vegada situats, es farà una dinàmica de presentació amb tres jocs de coneixença (consultar l'Annex, pàgina 120 de l'apartat *Jocs de coneixença*).

Després d'esmorzar, realitzarem una gimcana. Es crearan tres grups de 6 i un grup de 7, de forma aleatòria a través de qualsevol joc per distribuir en grups (consultar l'Annex, pàgina 123 de l'apartat *Jocs per fer grups*). Cadascun disposarà d'uns minuts per inventar-se un nom per al seu grup. Amb els equips ja creats, a cadascun se li entregarà un *kit* que contindrà tot el material corresponent per poder realitzar la gimcana. Les proves es realitzaran a través d'un joc de pistes i orientació que conduiran a l'equip a un punt final comú: un tresor cinematogràfic. Per passar a la següent prova, el grup haurà de superar

la prova prèvia perquè els/les monitors/es, que estaran situats/des en tot moment al vestíbul del Museu del Cinema com a punt de referència, els hi donin. Perquè no coincideixin dos grups en una mateixa prova, a excepció de les proves 1, 15 i 16, a on hauran de coincidir tots, la resta de proves es distribuïran de la següent manera:

GRUP A	GRUP B	GRUP C	GRUP D
Prova 1			
Prova 2	Prova 3	Prova 13	Prova 11
Prova 3	Prova 14	Prova 2	Prova 10
Prova 4	Prova 13	Prova 3	Prova 9
Prova 5	Prova 12	Prova 14	Prova 8
Prova 6	Prova 11	Prova 12	Prova 7
Prova 7	Prova 10	Prova 11	Prova 6
Prova 8	Prova 9	Prova 10	Prova 5
Prova 9	Prova 8	Prova 9	Prova 4
Prova 10	Prova 7	Prova 8	Prova 3
Prova 11	Prova 6	Prova 7	Prova 2
Prova 12	Prova 5	Prova 6	Prova 13
Prova 13	Prova 4	Prova 5	Prova 14
Prova 14	Prova 2	Prova 4	Prova 12
Prova 15			
Prova Final			

La prova 1 la facilitaràn, per igual, els monitors als grups. A partir d'aquí, les proves 2, 3, 13 i 11 es deixaran als lavabos dins un sobre per cada grup, mentre que la prova 15 s'adjuntarà a les proves 14, 2, 4 i 12 dels respectius grups. A dins del llibre en qüestió, es dipositaràn quatre sobres, un per cada grup, amb el fragment corresponent de la prova 16. Les proves i les respectives solucions es troben a l'Annex, pàgina 124 de l'apartat *Proves Gimcana*.

Material:

- 30 cartes de presentació

- 4 “Kits de supervivència en un Museu” amb:
 - 3 llapis i 3 gomes
 - un plànol del Museu (no es podrà anar per l’ascensor)
 - etiquetes adhesives
 - retolador permanent
- 4 bosses amb obsequis del Museu del Cinema per a cada nen/a
- 2 o 4 càmeres de fotos
- 1 pilota
- 1 caixa metàl·lica per negatius de 35mm
- 1 bossa de llaminadures
- 8 sobres
- 1 rotlle de paper d’embalar (preferiblement blanc)
- retoladors o pintures (i pinzells si s’escau)
- tisores

Sessió 2: Poliesportiu fotogràfic

Objectius didàctics

- Contribuir al desenvolupament de la capacitat d'observació, comprensió, interpretació i gaudi del cinema i l'art.
- Conèixer i experimentar amb els conceptes bàsics del cinema i precinema (llum, fotografia, moviment, projecció...).

Continguts

- Imatge fixe (com es capta i es fixa la imatge: càmera obscura, inicis fotografia).

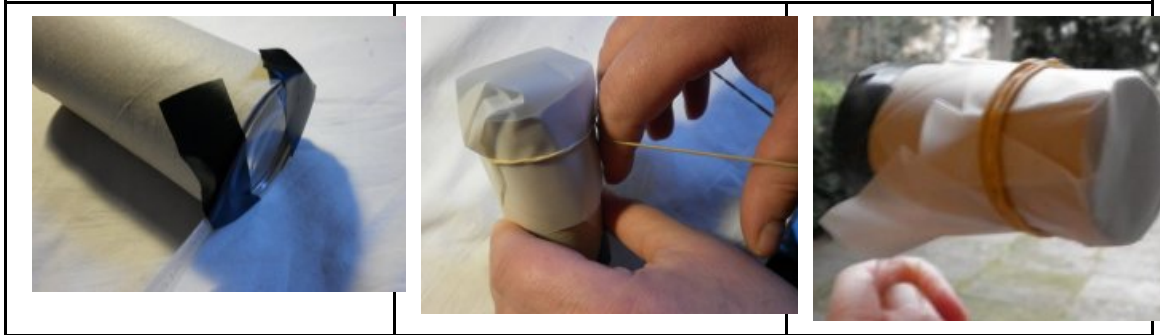
Desenvolupament

La sessió de fotografia es dividirà en dos parts. La primera tractarà sobre el funcionament d'una caixa fosca. Per tal efecte, en gran grup s'anirà a la tercera planta, a on es troba l'espai de la caixa fosca, per fer una breu explicació sobre el tema.

La segona part constarà de l'aplicació pràctica d'aquests coneixements que es realitzaran al parc de la Devesa, a on també esmorzarem plegats.

Ens dividirem en dos grups. Un grup investigarà l'entorn amb unes càmeres obscures construïdes, al museu, amb lupes.





També es farà amb càmeres obscures (del museu) calcant imatges en paper vegetal, mentre que l'altre realitzarà fotografies amb dos caixes fosques i revelarà les imatges al Museu. Després s'intercanviaran els grups.

Nota: aquest dia caldrà passar la convocatòria per portar una samarreta blanca per la sessió 5.

Material

- paper vegetal
- llapis i gomes
- càmeres obscures
- tel·la negra
- material fotogràfic de revelat
- caixes fosques
- convocatòria samarreta blanca
- material per 1 càmera obscura
 - lupa
 - cartró d'un rotlló de paper WC
 - una goma elàstica
 - un tros de paper vegetal
 - cinta adhesiva (millor cinta aïllant)

Sessió 3: Taller d'ombres

Objectius didàctics

- Fomentar el respecte per a totes les opcions artístiques.
- Fomentar i potenciar la creativitat i la imaginació.
- Conèixer i experimentar amb els conceptes bàsics del cinema i precinema (llum, fotografia, moviment, projecció...)

Continguts

- Espectacles anteriors al cinema (Llanterna màgica i espectacles d'Ombres Xineses)

Desenvolupament

Prèviament, s'explicarà al grup que les representacions del taller d'ombres i de la llanterna màgica es projectaran al públic més endavant.

Realització i representació d'un espectacle d'ombres. Després de visualitzar algun exemple que es troba al Museu i explicar breument els orígens dels espectacles d'ombres, realitzarem el nostre propi espectacle. Dividits en tres grups, cadascun representarà la seva pròpia història.

Per elaborar-la s'utilitzarà una de les estratègies de creativitat de Gianni Rodari (consultar l'Annex, pàgina 139 de l'apartat *Estratègies de Creativitat*). A cada grup se li entregarà la "fitxa-guió" (consultar l'Annex, pàgina 144 de l'apartat *Fitxa-guió*) per tal que estructurin i ordenin les idees de la seva història així com també creïn els personatges i decorats, facin un assaig i, finalment, la representin.

Material:

- paper vegetal i/o paper de cel·lofana

- cartolines de color negre
- cinta adhesiva
- bastonets
- tisores
- retoladors
- punxons i felpes
- llapis, gomes i maquetes
- 3 fitxes-guió

Sessió 4: Llanternistes 2.0: Petites grans històries

Objectius didàctics

- Fomentar el respecte per a totes les opcions artístiques.
- Fomentar i potenciar la creativitat i la imaginació.
- Conèixer i experimentar amb els conceptes bàsics del cinema i precinema (llum, fotografia, moviment, projecció...)

Continguts

- Espectacles anteriors al cinema (Llanterna màgica i espectacles d'Ombres Xineses)

Desenvolupament

Començarem jugant al joc de "Lladres i Polícies". Es pot jugar en gran grup o bé en dos grups (en aquest cas caldrà duplicar el nombre de targetes). Prèviament cal explicar les característiques dels personatges i l'objectiu del joc, així com també recalcar que es tracta d'un joc on preval la discreció i la picaresca. Per exemple, el lladre elimina ciutadans picant-los l'ullet, els metges salven als ciutadans traient-los la llengua, els ciutadans no poden fer res i el policia ha d'esbrinar qui és el lladre dient-ho en veu alta, això sí, haurà d'estar ben segur de qui és el lladre ja que si s'equivoca, desvetllarà la seva identitat al lladre i aquest ho tindrà més fàcil per robar. El lladre guanyarà el joc si aconsegueix robar a tot el poblat i els metges abans que l'enxampi el policia. Quan el lladre pica l'ullet a un ciutadà o bé a un metge, aquest haurà de dir en veu alta "estic eliminat", això sí, el més dissimulat possible per no delatar al lladre, per tant, pot deixar passar uns segons després que li hagin picat l'ullet per dir-ho.

Les fases del joc són les següents:

- 1- Es fa una rotllana (tothom s'ha de poder veure bé la cara) i l'organitzador

(que també pot jugar) reparteix una carta a cadascú.

2- L'organitzador (si juga haurà de tancar els ulls també) demana a tothom que tanqui els ulls i després els diu que només els lladres els obrin i que es mirin. Tothom tanca els ulls.

3- L'organitzador torna a demanar que tothom obri els ulls i es comença a jugar.

La distribució de cartes per 25 persones serà: 19 ciutadans, 2 lladres, 2 policies i 2 metges.

Les cartes es poden consultar a l'Annex, pàgina 146 de l'apartat *Joc de cartes*. Després d'esmorzar realitzarem i representarem un espectacle de llanterna màgica. Per elaborar-lo s'utilitzarà una de les estratègies de creativitat de Gianni Rodari (consultar l'Annex, pàgina 139 de l'apartat *Estratègies de Creativitat*). Es dividiran en 5 grups de 5 alumnes i se'ls entregará paper i llapis perquè escriguin el seu guió. A continuació dibuixaran i pintaran les imatges per la llanterna màgica en papers vegetals. Amb la llanterna màgica es projectaran les històries en la gran pantalla i també s'hauran de narrar.

Material:

- paper vegetal
- llapis, gomes i maquinetes
- llanterna màgica
- cartes del joc "Lladres i Polícies"
- pintura o retoladors per pintar roba
- retoladors permanents de punta fina

Sessió 5: Fem de publicistes

Objectius didàctics

- Fomentar valors com el treball en equip, el diàleg, la interpretació, l'esperit crític i la reflexió.
- Fomentar i potenciar la creativitat i la imaginació.

Continguts

- El món del cinema i la imatge.
- La publicitat

Desenvolupament

Preparació de la presentació pública de les obres creades amb ombres i la llanterna màgica realitzats els dies anteriors. Caldrà establir una planificació de treball així com també un horari de projecció.

D'altra banda, els nens i nenes hauran d'escollir un/a presentador/a que dinamitzi i presenti les obres, així com també rebi al públic assistent. Aquest/a serà l'encarregat d'elaborar i preparar el guió de la presentació.

També es crearà un equip de publicitat que s'encarregarà de crear l'eslògan i la propaganda (fulletons, pòsters...) que servirà per:

1. Publicitat per entregar a la gent del carrer.
2. Fulletó informatiu amb la història de la llanterna màgica i el teatre d'ombres pel públic assistent.

Pintarem samarretes. Dies abans els/les monitors/es passaran una convocatòria a les famílies perquè portin una samarreta blanca. Amb pintura farem dissenys de samarretes que ens posarem el dia següent fer publicitat pel

carrer. Es poden pintar amb pinzells i/o plantilles (*stencils*).

Si es creu convenient, es pot realitzar una visita a la secció del Museu del Cinema i la Biblioteca per veure diferents cartells de pel·lícules i publicitat (consultar a l'Annex, pàgina 152 de l'apartat *Bibliografia Publicitat*).

També es començarà a crear el joc *Qui és Qui?*, que s'acabarà de completar en la sessió 6.

Realitzarem un joc a l'estil del clàssic *Quién es quién?* però versió al món del cinema. Hi haurà dos variants de joc. Per una banda, es podrà jugar amb personatges del Museu del Cinema i, per l'altra, es podrà jugar amb personatges relacionats amb el món del cinema però caracteritzats pels mateixos nens i nenes.

En un treball de recerca pel museu, cada nen i nena buscarà 20 personatges diferents i la seva corresponent il·lustració. Cadascú podrà escollir els que vulgui. També haurà d'escollir un personatge (director de cinema, personatge del teatre d'ombres, actor, dibuix animat...) i disfressar-se per tal d'assemblar-se al màxim. El personatge que escollí cada nen o nena per disfressar-se no podrà ser repetit. En un mateix fons, es farà una foto a cada nen i nena. Totes les fotos s'imprimiran en din-a4 i se'n faran fotocòpies perquè cadascú les retalli.

Una vegada seleccionats i elaborats els personatges, construirem un *Qui és Qui?* Per això, caldrà construir les targetes, el tauler i els sobres, així com també decorar-lo.

Targetes: a l'anvers hi figurarà la imatge del personatge, mentre que al revers hi apareixerà el logotip del Museu del Cinema. Aquestes tindran un tamany aproximat de 5x10cm (variarà segons el material disponible) i seran en paper normal (80gr).

Imatges i tauler: el tauler es construirà amb dos cartolines bastant gruixudes. Una cartolina servirà de base mentre que l'altre servirà per posar-hi els clips a

on es col·locaran les imatges. Posteriorment, s'enganxaran i es podran personalitzar.

Sobres: es faran dos sobres diferents, un per les targetes de personatges seleccionats i l'altre pels personatges disfressats. A l'anvers del sobre hi figurarà: Qui és qui? Personatges Museu / Personatges Disfresses

Exemple d'un joc ja realitzat i del joc en el qual s'inspira:



Material

- pintura de roba o pintura
- pinzells
- pots
- aigua
- paper de vàter
- cartró

Material específic del *Qui és Qui?*

- Il·lustracions dels personatges seleccionats
- Cartolina blanca
- Cola de barra
- Clips individuals per enquadrar
- Cinta adhesiva transparent

- Tissors
- Paper din-a4
- Llapis, goma i maquineta
- Càmera de fotos
- Trípod
- Logotip del Museu del Cinema per estampar als sobres i part posterior de les làmines

Sessió 6: Extra, extra!

Objectius didàctics

- Fomentar valors com el treball en equip, el diàleg, la interpretació, l'esperit crític i la reflexió.
- Aprendre a respectar i valorar el patrimoni cultural del museu.

Continguts

- El món del cinema i la imatge.
- La publicitat

Desenvolupament

Els nens i nenes sortiran al carrer per fer difusió de l'espectacle i convidar a la gent a assistir a la projecció de les seves obres. Arribada l'hora, també seran els encarregats d'acompanyar al públic a la sala teatret de projeccions. El/La presentador/a serà el principal dinamitzador de l'activitat. Segons la disponibilitat horària es pot realitzar un assaig ràpid.

Després de la projecció, si es disposa de suficient temps, es pot realitzar un col·loqui amb el públic i una visita a la secció de llanterna màgica i d'ombres del Museu del Cinema.

Sessió 7: Jocs Reunits

Objectius didàctics

- Contribuir al desenvolupament de la capacitat d'observació, comprensió, interpretació i gaudi del cinema i l'art.
- Aprendre a respectar i valorar el patrimoni cultural del museu.
- Fomentar valors com el treball en equip, el diàleg, la interpretació, l'esperit crític i la reflexió.
- Fomentar i potenciar la creativitat i la imaginació.

Continguts

- El món del cinema i la imatge

Desenvolupament

Aquest dia aprofitarem per jugar a jocs de taula. Per parelles, jugarem fins a l'hora d'esmorzar al *Qui és Qui?*

Després d'esmorzar, jugarem al 'Gran Concurs Tomàs Malloipoly'. Es tracta d'un joc de taula que té per objectiu aconseguir obrir un museu. Per això, haurem de col·leccionar obres, contractar personal, demanar subvencions... Però haurem de vigilar amb les imposicions legals i administratives de l'Administració.

Es realitzaran dos grups. Cadascun crearà la seva peça per poder jugar. Aquesta constarà d'un nom per el museu i un logotip.

Els monitors seran els presentadors i dinamitzadors del joc. S'aniran anotant en algun marcador, les puntuacions a mesura que es superen les diferents proves. A cada prova els equips aniran sumant punts amb els qual podran adquirir una llanterna màgica, un cine-nic, òscar, fotografies, etc. (també hi ha la possibilitat que hi hagin donacions privades). L'equip que aconsegueixi més peces de

museu, així com tot el personal i estatuts, podrà obrir un museu i guanyarà la partida.

Tots s'enduran un obsequi-record i, a més a més, l'equip guanyador s'endurà un premi per la seva bona administració cultural.



Les proves i tot el material relacionat amb el joc es pot consultar a l'Annex, pàgina 153 de l'apartat *Tomàs Mallolpoly*.

Material general

- Disfresses pel presentadors (americanes, ulleres, micròfon, perruques...).
- Joc Tomàs Mallolpoly.
- Obsequi-record: petites zoètrops en forma de medalla. A l'anvers hi haurà la figura, al revers una anotació de l'estil "Gran Concurs Tomàs Mallolpoly 2012 – Casal del Cinema: La Fàbrica dels somnis".
- Premi: bossa de llaminadures/llibre del museu o quelcom que disposi el museu per oferir. Si és possible, que el premi es pugui compartir entre tots, com una bossa de llaminadures o quelcom de menjar, així els guanyadors ho poden compartir amb la resta de companys.
- Material específic de cada prova.
- Dau

Sessió 8: Unes històries molt animades

Objectius didàctics

- Fomentar el respecte per a totes les opcions artístiques.
- Fomentar valors com el treball en equip, el diàleg, la interpretació, l'esperit crític i la reflexió.
- Fomentar i potenciar la creativitat i la imaginació.
- Conèixer i experimentar amb els conceptes bàsics del cinema i precinema (llum, fotografia, moviment, projecció...)

Continguts

- Gèneres i tècniques cinematogràfiques.

Desenvolupament

L'activitat constarà en crear una animació. Prèviament es projectaran alguns curts, com per exemple els que es realitzen al mateix Museu del Cinema en el taller *Claqueta, rodem!*. Es faran tres o quatre grups de treball. Aquests hauran d'elaborar una història i decidir amb què la gravaran (plastilina, playmòbils, dibuixos) així com també hauran de crear els decorats, el títol i els crèdits de l'obra. Per grups s'aniran gravant les obres i, posteriorment, es visionaran col·lectivament.

Material

- Càmera de vídeo (amb *frame to frame*)
- Ordinador
- Playmòbils
- Plastilina
- Folis din-A 4 blanc i de colors

- Retoladors
- Llapis, goma i maquetes

Sessió 9: Minut Lumière

Objectius didàctics

- Contribuir al desenvolupament de la capacitat d'observació, comprensió, interpretació i gaudi del cinema i l'art.
- Fomentar valors com el treball en equip, el diàleg, la interpretació, l'esperit crític i la reflexió.
- Fomentar i potenciar la creativitat i la imaginació.
- Conèixer i experimentar amb els conceptes bàsics del cinema i precinema (llum, fotografia, moviment, projecció...)

Continguts

- Inicis del cinema i cinema mut (primeres pel·lícules Lumière, cinema mut amb Charles Chaplin).
- Gèneres i tècniques cinematogràfiques.

Desenvolupament

Prèviament ens informarem de qui eren els germans Lumière i què feien. Es pot utilitzar l'espai del mateix museu per fer-ho. A continuació, s'explicarà als nens i nenes en què consisteix l'activitat. Per parelles, hauran de decidir què i a on volen gravar i hauran d'entregar una fitxa completada (consultar l'Annex, pàgina 200 de l'apartat *Fitxa Lumière*).

Quan tots ho hagin completat, sortirem a gravar a les localitzacions decidides. Després les visualitzarem tots junts. Cada parella haurà de presentar i argumentar davant la resta del grup el per què ha escollit aquella escena. Comentarem: què esperava i què m'ha sorprès? Canviaria alguna cosa? Què és el que més i el que menys m'agrada?

Material

- Càmeres de vídeo
- Fitxes

Sessió 10: Gags!

Objectius didàctics

- Contribuir al desenvolupament de la capacitat d'observació, comprensió, interpretació i gaudi del cinema i l'art.
- Fomentar valors com el treball en equip, el diàleg, la interpretació, l'esperit crític i la reflexió.
- Fomentar i potenciar la creativitat i la imaginació.
- Conèixer i experimentar amb els conceptes bàsics del cinema i precinema (llum, fotografia, moviment, projecció...)

Continguts

- Inicis del cinema i cinema mut (primeres pel·lícules Lumière, cinema mut amb Charles Chaplin).
- Gèneres i tècniques cinematogràfiques.

Desenvolupament

L'activitat constarà en gravar un gag. Es combinaran els trucs i trucatges i la utilització del croma. Es visualitzaran diferents pel·lícules relacionades amb el tema (Charles Chaplin i Segundo de Chomón) i es farà una breu explicació del procediment. Per acompanyar l'explicació es poden utilitzar els respectius espais del museu.

Es faran dos grans grups que, en un determinat període de temps, hauran d'elaborar una petita sinopsi, les escenes, els actors... S'escollirà a un director i tres guionistes. La resta de components del grup seran els actors.

Un cop finalitzades les dos gravacions, procedirem a visualitzar-les i comentar-les a la mateixa sala tots plegats.

Material

- Càmera de vídeo
- Ordinador
- Vestuari
- *Atrezzo*
- Maquillatge
- Folis blancs
- Llapis, goma i maquineta

Sessió 11: Guionistes i Actors

Objectius didàctics

- Contribuir al desenvolupament de la capacitat d'observació, comprensió, interpretació i gaudi del cinema i l'art.
- Fomentar el respecte per a totes les opcions artístiques.
- Fomentar valors com el treball en equip, el diàleg, la interpretació, l'esperit crític i la reflexió.
- Fomentar i potenciar la creativitat i la imaginació.
- Conèixer i experimentar amb els conceptes bàsics del cinema i precinema (llum, fotografia, guió, moviment, projecció...)
- Estimular l'expressió corporal dels assistents a partir d'exercicis teatrals bàsics.
- Utilitzar el cos com a llenguatge de comunicació no verbal.
- Aprendre a desenvolupar una història.

Continguts

- Gèneres i tècniques cinematogràfiques.
- Joc simbòlic, joc dramàtic i joc teatral.
- Expressió corporal i dramatització.
- La improvisació com a eina de creació bàsica.
- La dramatització a través del llenguatge corporal (gest, mim, mímica, moviment).
- El guió com a eina d'estructuració d'una història

Desenvolupament

L'activitat constarà en elaborar la idea i el guió del curtmetratge que faran durant tota la setmana. Es pot seguir el següent protocol:

1. escollir un gènere i títol
2. sintetitzar la història en una frase
3. desenvolupar l'argument i els diàlegs
4. repartir els papers i les funcions (càmera, director, decorats...)
5. programació del rodatge

Seria adient fer-ho en una pissarra o bé posar paper d'embalar per així visualitzar tot el procés i idees.

També caldrà elaborar una programació de la gravació: l'ordre i llocs a on gravarem, què necessitarem en cada moment, qui ha de fer què...

També es realitzaran, individualment, per parelles, en petit i gran grup, exercicis d'expressió corporal i dramatització (consultar l'Annex, pàgina 201 de l'apartat *Exercicis d'expressió corporal i dramatització*).

Material

- Folis blancs
- Llapis, goma i maquineta

Sessió 12: Silenci... i acció!

Objectius didàctics

- Fomentar valors com el treball en equip, el diàleg, la interpretació, l'esperit crític i la reflexió.
- Fomentar i potenciar la creativitat i la imaginació.
- Conèixer i experimentar amb els conceptes bàsics del cinema i precinema (llum, fotografia, guió, moviment, projecció...)

Continguts

- Gèneres i tècniques cinematogràfiques.

Desenvolupament

Ha arribat el dia de gravació. La sessió constarà en “plasmar” físicament el que es va treballar el dia anterior en el guió. Caldrà preparar adientment tot el que respecti a aquell dia (vestuari, localitzacions, *atrezzo*...) així com també seguir la programació establerta anteriorment.

Material

- Càmera de vídeo
- Trípod
- Material relatiu a la gravació

Sessió 13: Ens visita...

Objectius didàctics

- Contribuir al desenvolupament de la capacitat d'observació, comprensió, interpretació i gaudi del cinema i l'art.
- Fomentar valors com el treball en equip, el diàleg, la interpretació, l'esperit crític i la reflexió.
- Fomentar i potenciar la creativitat i la imaginació.

Continguts

- El món del cinema i la imatge.
- L'entrevista com a eina per conèixer i aprofundir en el cinema a través de la figura d'un personatge d'aquest.

Desenvolupament

Ens visitarà alguna personalitat relacionada amb el món del cinema. Els nens i nenes hauran d'informar-se prèviament del personatge que ens visita. Caldrà fer una recerca d'imatges, entrevistes, vídeos, etc. per tal de trobar informació per elaborar una entrevista.

S'intentarà que l'entrevista i la visita siguin amenes, per això serà necessari pensar de quina manera formular-la i desenvolupar-la perquè sigui divertida. Pot ajudar inspirar-se en programes televisius, jocs de taula, etc.

Material

- Recursos per a la recerca d'informació (ordinadors amb connexió a internet, material de Institut d'Estudis)
- Folis blancs
- Llapis, goma i maquineta

Sessió 14: Cloenda i fi de festa!

Objectius didàctics

- Fomentar el respecte per a totes les opcions artístiques.
- Aprendre a respectar i valorar el patrimoni cultural del museu.
- Fomentar valors com el treball en equip, el diàleg, la interpretació, l'esperit crític i la reflexió.
- Fomentar i potenciar la creativitat i la imaginació.
- Apropar a les famílies el treball realitzat al casal.

Continguts

- El món del cinema i la imatge.

Desenvolupament

Fi de festa! Aquesta última sessió servirà per a la projecció i exposició de tot el material creat al llarg del mes pels nens i nenes del Casal. També servirà perquè els seus familiars i amics ens visitin i vegin part del què s'ha fet al Casal, a la vegada que fem un pica-pica per esmorzar plegats. En definitiva, es tractarà que sigui un dia festiu que compti amb el màxim de participació possible de les famílies.

Es projectarà:

- Teatre d'ombres
- Llanterna màgica
- Minuts Lumière
- Gags
- Curtmetratge
- Entrevista

Dies abans, els nens i nenes hauran d'elaborar una convocatòria per donar a la família i amics. En un foli din-A4 hauran de crear un tríptic que contingui tota la informació del que es farà aquell dia a mode d'invitació. L'organització (decidir què comprar, fer un pressupost i anar a comprar-ho) del *pica-pica* anirà a càrrec dels nens i nenes. Les famílies també podran dur menjar i beguda (caldrà informar-les d'allò que falta per completar el càtering).

Material

- Menjar pel pica-pica
- Folis blancs
- Llapis, goma i maquineta

Sortides

Les següents sortides es realitzaran un cop per setmana. Uns dies abans, caldrà posar-se en contacte amb el responsable de l'espai a visitar per tal de recordar-los que els visitarem i ultimar, si cal, altres aspectes. La realització de les sortides està supeditada a la programació, és a dir, si s'escau es podran realitzar en altres dies, diferents al que està estipulat, segons la conveniència i prioritats d'aquell moment.

A totes les sortides serà obligatori que el monitor o monitora prepari degudament i s'encarregui de dur:

- fitxes dels participants
- farmaciola

Les següents sortides són només unes propostes que al juliol s'acabaran de concretar entre la responsable del Servei Educatiu del Museu del Cinema i els monitors. El tres requisits que han de complir són: que siguin el més econòmicament possible; que estiguin ubicades a la ciutat de Girona; que estiguin relacionades amb el món audiovisual i/o amb l'art, el patrimoni artístic i cultural.

Cinema Truffaut i CRDI: realitzarem una sortida al Cinema Truffaut de Girona per conèixer el funcionament d'un cinema i la projecció en film de 35mm. També visualitzarem una pel·lícula. Després d'esmorzar pel barri vell, ens encaminarem cap al CRDI (Centre de Recerca i Difusió de la Imatge) per comprovar com es conserven les pel·lícules en bobina i quina funció s'hi realitza. Per últim, visitarem el soterrani del Museu del Cinema i la Montse ens ensenyarà i explicarà com i què es conserva el fons del museu. Més informació a: www.mac.cat

ERAM: visitarem l'escola universitària ERAM, situada a l'espai Coma Cros de Salt, a on es realitzen cursos de comunicació audiovisual i multimèdia (disseny, fotografia, 3D, comunicació digital, etc.) . Més informació a: www.eram.cat

El Galliner: visita al centre de formació teatral El Galliner, l'única escola de teatre de tota la província de Girona. Durant la visita ens explicaran quines activitats realitzen i en ensenyaran els espais. També realitzarem alguna activitat conjunta com pot ser clown, humor gestual, circ... Es pretén treballar l'expressió corporal de cares al rodatge de la pel·lícula. Més informació a: www.elgalliner.cat

CaixaForum Girona: visitarem l'exposició de gravats *De Dürer a Morandi* una exposició que presenta 120 obres que permeten al públic descobrir l'evolució del gravat des del començament, en les edicions de la Bíblia durant el segle XVI, fins als artistes contemporanis que continuen treballant a l'Atelier de Saint-Prex. La mostra fa un recorregut per la història del gravat de la mà de grans noms de l'art europeu com ara Dürer, Rembrandt, Il Canaletto, Piranesi, Lorrain, Goya, Degas o Morandi. Més informació a:

http://obrasocial.lacaixa.es/nuestroscentros/caixaforumgirona/elcentro_ca.html

Museu d'Arqueologia de Girona: visitarem l'exposició Play Stories que es realitza a aquest espai i que compta amb clicks que recreen les diferents escenes de l'antiguitat. Existeix la possibilitat de realitzar el taller d'animació allà mateix, anomenat "Dóna vida als teus clicks: aprèn a fer una animació stop motion". Més informació a: <http://www.mac.cat/Exposicions/PLAYSTORIES.-Juga-i-apren-amb-el-Clicks>

TV Girona: visita a les instal·lacions de Televisió de Girona per veure com treballen amb la pantalla de croma, el paltó, com graven les veus, preparen els informatius, elaboren el guió... Més informació a: <http://tvgirona.xiptv.cat>

Sessions de Piscina

Caldrà elaborar una convocatòria de piscina que s'entregarà dies abans d'anar-hi. Per exemple:

Hola Casalerus!!!

Sabíeu que cada dijous anirem a la piscina municipal de la Devesa?

Doncs sí, heu sentit bé. Pere això, haureu de dur sempre:

- banyador
- tovallola
- crema solar

A més a més, els següents jocs òptics es realitzaran els dies de piscina abans de marxar. Si s'escau, per cada joc es pot proposar una temàtica general o bé que cadascú triï lliurement què vol fer. El material és en relació a un nen o nena.

Joc 1: breu explicació i realització d'un *kneograph*.

Material: plantilla de cartolina blanca, goma o grapadora, tisores, llapis de colors i goma.

Joc 2: breu explicació i realització d'un *thaumatrope*.

Material: plantilla de cartolina blanca, cordill, punxó, tisores, llapis de colors i goma.

Joc 3: breu explicació i realització d'un *phenakistoscope*.

Material: plantilla de cartolina blanca, tisores, xinxeta o clau, pal o llapis, llapissos de colors i goma.

Joc 4: breu explicació i realització d'un *slideoscope*.

Material: plantilla de cartolina blanca, cola, tisores, retoladors, llapis i goma.

Sessions de Cinefòrum

Les següents sessions de projecció de pel·lícules es realitzaran dos dies per setmana i de forma alternativa, després de menjar. Es duran a terme al Museu del Cinema. Després de la visualització es realitzarà un debat/col·loqui distès amb els nens i nenes.

Projecció 1: Films stop-motion

Projecció 2: Contes de la llanterna màgica

Projecció 3: Sessió lliure

Projecció 4: Lumière, Méliès i Chomón

Projecció 5: Curts d'animació

Projecció 6: Fragments de grans cineastes de totes les èpoques

Projecció 7: Cinema documental

Projecció 8: Videoclips

6. Conclusions

Allò que donem als infants, ells ho donaran a la societat.

Karl A. Menninger

*És el temps que has perdut per a la teva rosa,
que fa la teva rosa tan important.*

Saint-Exupéry

He volgut començar les conclusions amb la frase de Karl A. Menninger perquè sempre és necessari tenir consciència de la importància de la professió que estem portant a terme. L'**educació** és un gran recurs, una eina molt important que no només tindrà repercussió en el moment concret en que es duu a terme sinó també en el futur, en la societat del demà. Per tal fet, cal tenir en compte que l'entorn també educa, cal oblidar-se i deixar enrere la concepció retrògrada que la institució escolar és l'única que educa, l'únic pilar i posseïdor del saber, i obrir i ampliar el punt de vista a nivell personal i col·lectiu.

Com comenten Benito, Subirats i Collet⁴⁴: *les necessitats socials han esdevingut més complexes però també més dinàmiques*. Davant d'aquests nous reptes, entre d'altres, que planteja la nostra **societat** en constant canvi, es fa necessari que l'educació ofereixi un canvi. Cal una nova manera d'educar, un nou model educatiu que vagi més enllà . L'escola no és l'única que educa, ni els infants ja no són simples receptors passius que han d'assimilar la informació i reproduir-la així com tampoc el mestre és l'únic expert que té tot el coneixement. Per tant, cal proposar que els alumnes treballin junts i aprenguin cooperativament. És necessari un canvi en la manera de pensar, de veure i de viure l'educació, un canvi en la manera d'organitzar l'alumnat, en els plantejaments curriculars, així com també en els processos d'ensenyament-aprenentatge. Malauradament, però, el context educatiu continua seguint els passos del model tradicional, és a dir, segueix sent jerarquitzador i homogeneïtzador amb l'alumnat. L'escola, com a institució social, té la finalitat de proporcionar a la persona un accés al coneixement i a la comprensió de l'entorn social i les habilitats per poder-hi accedir d'una manera activa. L'escola com a representant de la societat ha definit allò que s'entén com a necessitats escolars. Per això, és molt important i a la vegada necessari, ampliar el concepte de necessitat educativa més enllà de les necessitats escolars o curriculars. La por està instaurada a l'escola. Aquesta institució s'ha tornat massa burocràtica i estrictament reglada. No es pot estimular sense donar llibertat i autonomia, i aquestes paraules confronten amb la visió de l'escola, que pretén tenir sota control i domini a l'individu i allò que fa, fins i tot si les

respostes i/o accions que s'emeten, tot i ser profitoses (utilitàries), escapen dels paràmetres políticament correctes o socialment adequats, és a dir, dels cànons. Per Ken Robinson⁴⁵, aquest sistema ha estat molt bo per algunes persones però nefast per la gran majoria de les altres. El problema per ell és que l'educació tendeix a l'estandardització, a conformar-se, que aquesta està motllurada en l'interès de l'industrialisme: organització de les escoles com fàbriques (timbres, instal·lacions i matèries separades, educació en grups d'edat). Robinson compara el fet d'agrupar els alumnes per edats amb la data de facturació, i proposa un canvi argumentant que hi ha nens que són més bons que els companys en unes determinades matèries o disciplines, o bé en diferents moments del dia, en petits grups o per la seva pròpia compte. Per tal efecte, cal superar la vella concepció sobre allò acadèmic o no acadèmic i canviar el pensament sobre la capacitat humana. Sobre el fet que l'aprenentatge sorgeix en grups on la col·laboració és la font de creixement. Cal revisar, per tant, els hàbits i hàbitats de les institucions educatives. Per Robinson, encara s'intenta arribar al futur amb mitjans tradicionals, fent el que es feia al passat, això fa que els alumnes no vegin útil anar a l'escola.

Ara, en temps de crisi, tenir un títol acadèmic no és garantia de tenir una feina. L'actual sistema educatiu va ser dissenyat, creat i estructurat per una època diferent (la Il·lustració i la Revolució Industrial), on l'educació es vista com un model intel·lectual de la ment, del raonament educatiu, les habilitats acadèmiques, i això significa que hi ha dos classes de persones: acadèmiques/intel·ligents i no acadèmiques/no intel·ligents. Moltes persones brillants creuen que no ho són pel fet d'haver estat jutjats sota aquesta visió. Per això, el repte de l'educació és acceptar el canvi en la societat. Som iguals però les condicions i l'entorn varien. La diferència més important o considerable són els nous mitjans de comunicació i els avenços tecnològics (Internet, ordinadors...). Abans l'entorn era molt proper, rural, s'aprenia dels llibres, però actualment hi ha un accés i exposició més global gràcies a aquests. L'objectiu no és accedir o resumir sinó el fet de ser creatius, imaginatius, crítics, de descobrir, de resoldre problemes i dubtes d'una forma interdisciplinar, com succeeix a la vida diària. Cal anar de l'idea al mitjà i no a l'inrevés.

El futur també es troba en el treball en equip, en l'intercanvi d'idees, la solidaritat i que cada alumne esdevingui una persona activa i participativa a la comunitat. Segons Richard Gerver⁴⁶, l'educació està basada en ensenyar als alumnes coses que portaven al resultat, de centrar-se al producte final (tradicionalment qualificacions acadèmiques) i com a conseqüència d'això s'ha oblidat que allò bo de l'educació està en l'experiència, en la satisfacció o alegria de descobrir quelcom, en el fet de buscar una resposta i no necessàriament en la resposta. L'obsessió per l'assoliment de resultats provoca la frustració de molts alumnes, això fa que abandonin l'escola perquè no hi troben amor i passió, és a dir, emoció, en allò que fan.

La **cultura** és importantíssima en l'ensenyament-aprenentatge. I es que allò que expressa l'individu (conducta, comportament), té a veure amb les experiències viscudes. Cal entendre que la percepció està culturalment influïda, és a dir, allò que percebem bé donat pel lloc en el que vivim. La cultura influeix com *mirem* el món. Molt sovint, donem molta importància al capital econòmic, en referència als diners i els béns materials. Veritablement sí té molta importància, però hi ha altres formes de capital, no n'hi ha prou amb el capital econòmic. El capital cultural (interioritzat, objectivat i credencial) és també de vital importància i rellevància. La cultura que els nens interioritzen en la seva socialització (per exemple, el que es menja a casa, el que es veu a la televisió, el que es llegeix...), la cultura que es té a casa (enciclopèdies, obres d'art...), així com també el capital social, és a dir, el conjunt de relacions socials que passen de pares a fills. I oblidem o, bé obviem, la transcendència de la cultura, és a dir, de les normes, símbols, valors i tradicions així com de la seva funció de dotar de sentit el món i fer-lo comprensible. I es que aquesta és el sistema de concepcions simbòliques a través de les quals les persones ens comuniquem, perpetuem i desenvolupem el nostre coneixement sobre les actituds de la vida, fa un modelatge sobre la identitat, i per tant, influeix en com conceben la identitat.

Perquè la construcció del coneixement i l'aprenentatge personal del subjecte que aprèn, està influïda tant per els característiques personals (motivacions,

interessos, equip biològic) com per els característiques dels diferents contextos socials (familiars, escolars, d'oci...) que configuren i defineixen les situacions d'aprenentatge. Per tant, es concep la persona com a ésser social, que es construeix internament i externament a través dels vincles que estableix amb els qui l'envolten. S'ha de tenir en compte la importància dels agents educatius que influeixen directament en el procés, ja que actuen de mediadors entre els sabers culturalment constituïts i el subjecte que aprèn.

L'**art**, l'expressió artística, la creativitat i la imaginació són uns mitjans perfectes per a tal fi. Coincideixo plenament amb Jerome Bruner quan opina que *algo que los humanos pueden producir, y las máquinas no, es el arte en todas sus formas*⁴⁷, i també estic d'acord amb Marcel Duchamp⁴⁸ quan afirma que *l'home és qui ha inventat l'art. No existiria sense ell. No totes les intervencions de l'home són vàlides. L'art no té un origen biològic. Es quelcom que fa referència al gust* i que *"l'art pot ser dolent, bo o regular, però sigui quin sigui l'adjectiu que hi apliquem, n'hem de dir art; i l'art dolent no deixa de ser art, de la mateixa manera que una emoció nefanda sempre és una emoció"*. Perquè l'art és l'únic espai possible per a l'esperit i la virtut d'aquells que, segons l'artista francès, *"no volen posar la ciència en un pedestal"*. *"M'agrada la paraula 'creure'. En general, quan algú diu 'sé', és que no sap, sinó que creu. Crec que l'art és l'única forma mitjançant la qual l'home com a tal es manifesta com un veritable individu. Només gràcies a aquesta pot superar la fase animal perquè l'art és una sortida cap a regions on no dominen ni el temps ni l'espai. Viure és creure; almenys es el que jo crec"*⁴⁸.

Si a l'art li sumem un aprenentatge lúdic, basat en el **joc**, tenim uns molt bons ingredients per fer un bon plat. Després caldrà cuinar-lo bé. Personalment crec, i la meva experiència durant onze anys en un esplai ho corrobora, que les institucions no formals són les que, actualment, estan fent quelcom interessant i evolucionen en el món educatiu. Entenc que això és degut a la seva major flexibilitat i adaptabilitat (econòmica, social i legislativa), contraposant-se a la rigidesa i menor adaptabilitat de l'educació més formal i reglada (burocràtica,

jerarquitzada, instaurada en la por). Com molt bé opina Bruner, no podem *quedar-nos en la mera transmissió del tema [...] sólo transmitir información, para lo cual existen medios mejores que la enseñanza*⁴⁷, no ens hem de quedar en la superficialitat, sinó que cal passar de la manipulació a les imatges i, per últim, a l'abstracció a través d'entrenar les habilitats amb el reforç d'activitats lúdiques que les potenciïn, ensenyar dins d'un context i treballar el mètode més abstracte. Hem d'aconseguir impartir una educació activa, basada en la manipulació i l'experimentació i, deixar de banda la metodologia tradicional utilitzada fins ara, basada en la memorització i la repetició.

En aquest sentit, cal un aprenentatge per descobriment (fomentat en l'experimentació i no en la reproducció), interdisciplinari (tractat de forma global), emocional (que aportï sentiments, vivències, emocions i alegries, que generi emotivitat positiva i favorable), integrat en la tecnologia, lligat a la realitat i als interessos individuals dels alumnes, estimulants (motivadores i resolutores), realista (adequada a la realitat dels alumnes i als espais temporals), manipulativa (potenciació de l'acció física i mental), experimental (formulacions, anàlisis...) i formatiu (en coneixements i procediments) en el desenvolupament integral de l'individu, és a dir, formar gent crítica.

Per tot l'anteriorment esmentat, considero que aquesta proposta té unes molt bones perspectives de futur. Combina art i creativitat amb lleure i joc. Com a desig personal, m'agradaria que aquesta fos una proposta viva, que canviï, que evolucioni i millori, que es vagi modificant als interessos dels infants i la societat. M'agradaria que fos un projecte educatiu vital i amb el respecte i consideració que es mereix, com si fos qualsevol altre que es realitzés "formalment" i en qualsevol altre moment de l'any. Que sigui un projecte de lleure, que es realitzi a l'estiu, durant les vacances, no significa que no s'apregui res ni que tingui menys valor que qualsevol altre activitat, al contrari, potser gràcies a aquestes dos peculiaritats, molts infants (com els que exposa Ken Robinson, consultar⁴⁹) poden descobrir-se a sí mateixos i trobar indrets i espais a on se sentin més còmodes per expressar-se veritablement, amb sinceritat, espais que en altres moments de l'any no poden o no tenen

l'oportunitat de trobar, gràcies a la llibertat que els donen aquestes determinades característiques que fan que sigui diferent a la resta de l'any. Aprofitem-nos que sigui estiu, aprofitem-nos que podem jugar més, i no ho menyspreem, moguem les veles i utilitzem aquest vent a favor nostre per desplegar moure'ns. Com diu Bruner *la educación llega a formar parte del modo de vivir*^{A7}. Per mi la veritable educació, els veritables aprenentatges són aquells que traspassen i van més enllà de les quatre parets d'un espai i que no són només per un moment concret sinó que perduren en el temps, és a dir, aquells aprenentatges que s'estenen a la nostra vida. Citant a Rabindranath Tagore: Has escrit moltes pàgines en el teu llibre, algunes són tristes, d'altres alegres; algunes són netes i clares, d'altres són borroses i obscures. Però encara queda una pàgina en blanc, la que has d'escriure avui. Et falta per omplir la pàgina d'avui.

Pensa i desitja que aquesta sigui la pàgina més bella, la més sincera, la més sentida. Cada matí quan despertis, recorda que encara has d'omplir la millor de les teves pàgines, la que dirà el millor que tu pots deixar en el llibre que estàs escrivint amb la teva pròpia vida. Pensa que sempre et falta per escriure la pàgina més bella.

7. Bibliografia

- ¹ Internacional Council of Museums. Disponible a: <http://www.icom-ce.or>
- ² HERNÁNDEZ F. (1994): *Manual de museología*. Madrid, Síntesis.
- ³ RIVIÈRE G.H. (1993): *La museología: curso de museología. Textos y testimonios*. Madrid, Akal.
- ⁴ COLOMER, A. i MASDEVALL, I. (2005): *Un model educatiu al museu: Departament Educatiu de la Fundació Caixa de Girona*. Docent, pàg. 19.
- ⁵ OCHOA, L. (2008): *Los museos: espacios para la educación de personas jóvenes y adultas*. Centro de Investigación y Estudios Avanzados, México. Disponible a: http://atzimba.crefal.edu.mx/decisio/images/pdf/decisio_20/decisio20_saber1.pdf
- ⁶ ALONSO, L. (1993): *Museología. Introducción a la teoría y práctica del museo*. Editorial Istmo, Madrid
- ⁷ GONZÁLEZ, C. (1995): *Quines són les sortides del museu per a la societat del 2000?* Aixà (revista anual del Museu Etnològic del Montseny), la Gabella (7).
- ⁸ ALMAGRO, M. (1969): *Los museos como instrumento educativo*. Atlántida, vol. VII, núm. 42, 627-631
- ⁹ TEN, A.: *¿Qué es un museo? Hacia una definición general de los museos en nuestro tiempo*. IEDHC (CSIC-Universidad de Valencia). Disponible a: <http://www.uv.es/~ten/p61.html>
- ¹⁰ RIVAS F. (1997): *El proceso de enseñanza-aprendizaje en la situación educativa*. Barcelona, Ariel.
- ¹¹ RIVAS F. (1993): *Lecturas de psicología de la educación y de la instrucción*. Valencia, Universidad de Valencia. i TRILLA J. (1993) *La educación fuera de la escuela: Ambitos no formales y educación social*. Barcelona, Ariel.
- ¹² LA BELLE T.J. (1982): *Formal, Nonformal and Informal Education: A Holistic Perspective Lifelong Learning*. International Review of Education, 28 (2), 159-175.

¹³ RODRÍGUEZ, J. (2001): *Comunicación y educación. Museológica*. 6 (4): 32-38. "Se entiende entonces la educación como el conjunto de dinámicas que generan las diversas sociedades para que los sujetos se apropien del legado cultural que en cada colectividad se considera fundamental para ser ciudadano y se desarrollen las competencias que le permitan desplegar sus potencialidades o desarrollar libremente su personalidad. Estos dos fines la socialización y la emancipación, constituyen el eje y el sentido de la educación".

¹⁴ ZABALA, L. (2006): *El paradigma emergente en educación y museos*. Opción, año/vol. 22, número 050. Universidad de Zulia, Maracaibo, Venezuela, pp. 128-141.

¹⁵ CALAF, R. (2003): *Arte para todos. Miradas para enseñar y aprender el patrimonio*. Trea, Gijón.

¹⁶ KIVATINETZ M. i LÓPEZ, E.: *Mirada crítica sobre la formación de los educadores de museos*. Zona Pública núm. 4.

¹⁷ GONZÁLEZ, C. (1995): *Quines són les sortides del museu per a la societat del 2000?* Aixa (revista anual del Museu Etnològic del Montseny), la Gabella (7).

¹⁸ COLOMER, A. i MASDEVALL, I.: *Què aprenen els escolars en les seves visites als museus?* Fundació Caixa de Girona-Departament Educatiu.

¹⁹ JUANOLA, R. i COLOMER, A. (2005): *Museos y educadores: perspectivas y retos de futuro*, a Huerta, Ricard & Romà de la Calle (eds.), *La mirada inquieta. educación artística y museos*, Universitat de València, Valencia.

²⁰ SERRA, J. (2007): *Pràctica professional i estructures organitzades de treball conjunt: col·laboració, xarxa, estructura organitzada de pràctica*. Memòria de Treball, Llicència d'Estudis, Departament d'Educació, Generalitat de Catalunya.

²¹ REEVE J. (1988): *The British Museum*. M.D., STEPHENS: *Culture, Education and the State*, Londres, citat a E. HOOPER-GREENHILL: *Museum and Gallery Education*, Leicester, Leicester University Press, 1991, p. 78

²² HOOPER, E.: *Museum and Gallery Education*, o. cit., p.78

²³ KRAUTLER, H. (1995): *Observations on semiotic aspects in the museum work of Otto Neurath: reflections on the "Bildpädagogische Schriften" (writings on visual education)*, a HOOPER E.-GREENHILL (ed.): *Museum, Media,*

Message, Londres, Routledge, p.59.

²⁴ SAGÜES, M.C. (1999): *La difusión cultural en el museo: Servicios destinados al gran público*. Ediciones Trea S.L.

²⁵ PASTOR, M. (1987): *El museo como espacio socioeducativo*, a A. J. COLOM: *Modelos de intervención socioeducativa*, Madrid, Narcea, pp.94-95.

²⁶ MARWICK, S.: *Learning from each other: museums and older members of the community –the People's Story-*, a E. HOOPER-GREENHILL (ed.): *Museum, Media, Message*, o. cit., p.150.

²⁷ BREU, R. i AMBRÒS A. (2007): *Cinema i educació. El cinema a l'aula de primària i secundària*. Núm. 156. Editorial Graó, Barcelona. pp. 45-65.

²⁸ CHECA, M. (2010): *Discursos audiovisuales en las aulas: cine, videojuegos y machinima*. Tesis doctoral, Universidad de Alcalá.

²⁹ COLL, M.; SELVA M. i SOLÀ, A. (1997): *El cinema a l'ensenyament*. Editorial Claret, Barcelona.

³⁰ BREU, R. i AMBRÒS A. (2011): *CinEscola. Propostes didàctiques de cinema a primària i secundària*. Núm. 178. Editorial Graó, Barcelona

³¹ BREU, R. i AMBRÒS A. (2007): *Cinema i educació. El cinema a l'aula de primària i secundària*. Núm. 156. Editorial Graó, Barcelona.

³² PLA, E. i TORRENT, K. (2003): *Taller de cine. Una propuesta didáctica para apoyar el uso del cine en las aulas*. Gobierno de Aragón, Dept. de Educación y Ciencia, Huesca.

³³ DÍAZ, Q. Escola Empordà. Disponible a:
http://www.escolaemporda.cat/Apunts_escolaemporda/Directors%20NOU/M%C3%B2dul%202/Apunts%20m%C3%B2dul%202/Hist%C3%B2ria%20de%20l'educaci%C3%B3%20en%20el%20lleure.pdf

³⁴ SOLER, P. (1994): *L'educació en el lleure a girona. Les iniciatives de l'administració, l'església i la societat civil (1900-1981)*. Universitat de Girona. Disponible a: <http://www.tesisenred.net/handle/10803/7984>

³⁵ Diccionari de la Llengua Catalana. Disponible a: <http://dlc.iec.cat/>

³⁶ Secretaria General de Joventut. Disponible a:
<http://www20.gencat.cat/portal/site/Joventut/>

³⁷ Escola Empordà. Escola d'Educadors i educadores en el lleure: 2.2 *L'educació en el lleure: principis i possibilitats*. Disponible a:
http://www.escolaemporda.cat/Apunts_escolaemporda/Monitors/2_2_principis.pdf

³⁸ PASCUAL, J.M. (2010): *Una forma diferent d'explicar història. La història i el lleure*. Butlletí Fent Història núm.17, 1r semestre.

³⁹ Fundació Pere Tarrés. Disponible a:
<http://bloc.peretarres.org/2011/10/les-activitats-destiu-experiencies-que.html>
i <http://www.peretarres.org>

⁴⁰ PUIG, J. i TRILLA, J. (1996): *Pedagogia del ocio* Barcelona, Ed. Laertes,

⁴¹ Enumeren com a principis generals de la pedagogia de l'oci els següents:

1. Aturar la polarització entre els temps, projectant a les altres esferes de l'activitat humana les característiques positives que tendim a atribuir exclusivament al temps lliure.
2. Alliberar temps per l'oci formatiu, reorganitzant les disfuncions que fan consumir de la manera més absurda part considerable del temps de no treball.
3. Participació del conjunt d'institucions formatives per tal d'obtenir un millor oci.
4. No avorrir. La pràctica ha de ser plaent i ha de general satisfacció, alegria i diversió.
5. Respectar l'autonomia del subjecte en el què farà i en el com ho farà.
6. Fer compatible diversió, creació i aprenentatge en el temps lliure i fer servir aquest model a la vida ordinària individual i social.
7. Respectar la pura contemplació, evitant l'activisme frenètic.
8. No avaluar amb criteris merament utilitaristes, centrant l'atenció en el procés de l'activitat i en el grau de satisfacció que se'n deriva.
9. Potenciar el plaer en allò quotidià.
10. Promoure la possibilitat d'allò extraordinari. La incertesa, la imprevisibilitat, la sorpresa, són ingredients que no haurien de ser eliminats per la previsió pedagoga.
11. Fer compatibles l'oci individual i l'oci compartit.
12. Bel·ligerància contra els ocis nocius, que són gregaris, massificats, estereotipats i uniformitzats i també classistes, individualistes, insolidaris, ostentadors, consumistes i costosos, banals, heterònoms, manipuladors, alienants.

⁴² ROGERS, C. (1982): *Libertad y creatividad en la educación*. Ed. Paidós Barcelona.

⁴³ EDO, M. i DEULOFEU, J. *Perspectiva escolar* núm. 273.

⁴⁴ BENITO, R., COLLET, J. SUBIRATS, J. (2007): *Resposta a les velles i noves desigualtats. Les polítiques d'inclusió social*. Àmbits de psicopedagogia, núm 2.

⁴⁵ Conferència de Ken Robinson al TED: "Schools kill creativity". Disponible a: http://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity.html

⁴⁶ Entrevista d'Eduard Punset a Richard Gever: "Crear hoy las escuelas de mañana". Disponible a: <http://www.youtube.com/watch?v=JALBNr05GKw>

⁴⁷ BRUNER, J. (1971): *La importancia de la educación*. Ediciones Paidós, Barcelona.

⁴⁸ CABANNE, P. (1984): *Conversaciones con Marcel Duchamp*. Ed. Anagrama, Barcelona.

⁴⁹ ROBINSON, K. (2009): *El elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo*. Ed. Grijalbo, Barcelona.

8. Annexos

Jocs de coneixença

1. Presentacions

Ens posem en rotllana i surt una persona al mig, aquesta persona es presenta (nom, població, edat, aficions...). Quan acaba torna a la rotllana i li diu al següent, la manera com s'ha de presentar (a peu coix, imitant algú...).

2. El pistoler

Ens posem en rotllana drets. Una persona es situa al mig, serà el pistoler. Aquest haurà de marcar una persona amb les mans, el qual s'haurà de ajupir. Les persones del costat del disparat, hauran de dir el nom del contrincant ràpidament. Qui ha estat l'últim en respondre, s'asseu. I així successivament fins que queden dos persones, les quals fan un duel per veure qui és el més ràpid.

3. Passar la pilota

Consisteix en passar la pilota mentre dius el teu nom. La cosa es pot complicar afegint-hi una altra pilota, o canviant la funció de l'actual, fent que la nova funció sigui dir el nom de la persona a qui li passes...

Com que potser el tema noms ja l'haurem anat consolidant, un altre joc més tranquil i que potser es pot treure més suc és el de fer preguntes.

Tu tens la pilota i li passes a X, al qual li has de fer una pregunta, i així successivament. Cadascú es dirigeix a una persona preguntant-li realment allò que li interessa de l'altre, sense unes pautes marcades.

4. Portant el ritme...

Ens posem en cercle asseguts. Un monitor comença marcant el ritme (mans cuixes, palmada, enrere amb la dreta, enrere amb l'esquerra. Es pot complicar si es vol). Quan posem la mà dreta al darrere, diem el nostre nom. Quan posem la mà esquerra al darrere, diem el nom de la persona

que ha de continuar. El pròxim dirà el seu nom amb la mà dreta, i el nom d'una altra persona amb la mà esquerra i així successivament, sense perdre el ritme.

5. - Roda de noms

Es poden fer diverses versions. Es podria dir " Em dic Núria i m'agrada la nata" (que allò que t'agradi comenci amb la mateixa lletra que el teu nom) o bé "em dic Núria i m'agrada el futbol (que sigui diferent de la teva lletra inicial). Llavors, el del costat ha de dir "Es diu Núria i li agrada la nata, i jo em dic Joan i m'agrada jugar". I així successivament fins que, l'últim, els haurà de repetir tots. Per fer-ho més fàcil, en comptes de repetir tota la frase es pot dir (Núria nata, Joan jugar...).

6. Carta de presentació

Cada participant disposarà d'una fitxa/full. En aquesta hi haurà un seguit d'ítems que cada participant haurà de buscar en els altres, com per exemple, buscar una persona que faci el mateix número de calçat que tu.

Un cop la fitxa s'ha omplert, cada participant podrà saber i conèixer millor als seus companys.

Per estalviar en època de crisi, es pot fer diferent. El monitor pot anar cridant una sèrie d'ítems i els participants es van ajuntant segons les respostes.

CARTA DE PRESENTACIÓ

Busca entre els teus companys, una persona que... (i escriu el seu nom!)

1. es sàpiga tot un poema de memòria
2. tingui els mateixos colors d'ulls que tu.....
3. li agradi el mateix equip que tu.....
4. hagi viatjat amb l'AVE.....
5. li agradi el mateix grup de música que tu.....
6. no li agradi el color taronja.....
7. no tingui piscina.....
8. tingui el mateix nom que la teva mare.....
9. li agradin els insectes
10. tingui pànic a les abelles
11. visqui al mateix poble/ciutat que tu
12. el seu numero de peu sigui el mateix que el teu
13. no hagi anat amb avió.....
14. no s'hagi perdut MAI.....
15. es faci el llit cada dia.....
16. canti molt bé (comprova-ho!)

Jocs per fer grups

- **Intercanvi:** escollir tants líders com grups es volen fer i que aquests, d'un en un, vagin triant a la resta de membres del grup. Una vegada estiguin fets tots els grups, se'ls hi diu als líders que es canviïn de grup.

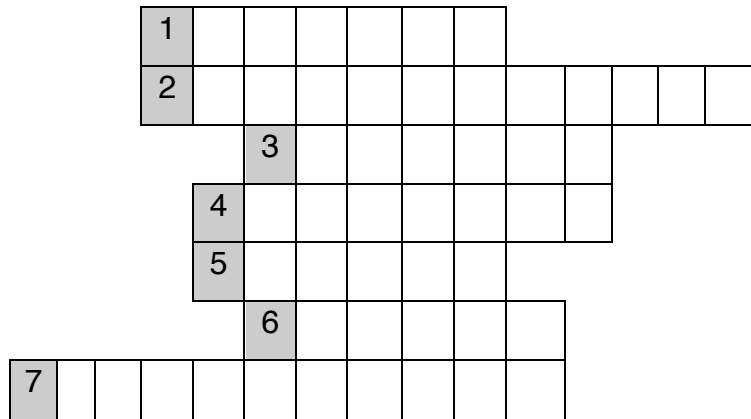
- **Què prefereixes...:** es posen tots els integrants en fila. El/La monitor/a o bé un/a nen/a qualsevol, es col·loca enfront seu a un força distància. D'un en un, van passant amb qui tenen enfront i aquest els fa una pregunta qualsevol, a cau d'orella, amb dos possibles opcions (per exemple: "què prefereixes, gelat de xocolata o de maduixa"). Segons la resposta anirà a un o altre grup. I així successivament amb la resta d'integrants. Si un grup queda descompensat, es poden escollir a dit la diferència dels integrants o bé es pot tornar a fer una altra pregunta però aquesta vegada només al grup amb més integrants.

- **Triar els equips cooperativament:** En un joc de dos o més grups, el monitor tria un nen per començar a fer els grups. Aquest nen en tria un altre, i aquest altre tria el següent. D'aquesta manera es reparteixen els interessos entre tots els nens del grup i la tria és més justa. Com a principi ideal, els grups haurien de sortir de manera espontània i que cada nen s'integrés al grup que més li agradés. El que passa és que si els grups estan molt descompensats, poden haver-hi conflictes que impedeixin el bon joc. En aquest cas, el monitor haurà de guiar el procés i explicar el perquè de l'activitat.

Proves Gimcana

Prova 1

Esbrineu les 7 respostes i, en diagonal, desxifrareu el lloc a on es troba la següent pista...



- 1.- Aquest actor es diu Jack i el seu cognom llimona en anglès.
- 2.- Pel·lícula d'animació sobre rates.
- 3.- Amb v, pel·lícula d'animació sobre animals
- 4.- Actor que va caracteritzat sempre amb un barret, jaqué negre, bastó i bigoti...
- 5.- Nom d'un animal de dibuixos amb les orelles molt grans.
- 6.- Al revés: cognom del nen que li toca l'últim premi per anar a *La Fàbrica de Xocolata* d'en Charly.
- 7.- Són 5, van de vermell són los...

Prova 2

Per superar la prova, haureu de trobar a la sopa de lletres les següents paraules:

1. LUMIÈRE	8. ANIMACIÓ
2. MÉLIÈS	9. DOCUMENTALS
3. LLANTERNA MÀGICA	10. ZOÒTROP
4. OMBRES	11. TAUMÀTROP
5. CHAPLIN	12. PRAXINOSCOPI
6. FOTOGRAFIA	13. CÀMERA OBSCURA
7. CINEMA	14. PEL·LÍCULA

S	F	R	E	L	S	E	M	B	R	E	S	A	P	E	L	U	C	C	E	L	S	D	A	Z	É	S	È	S
D	G	A	W	B	L	C	U	M	E	N	T	A	L	S	Z	O	Ò	T	R	R	O	P	P	O	C	P	D	D
P	B	H	P	U	U	A	N	M	A	C	I	Ó	Ò	Z	O	O	T	U	P	E	L	L	E	Ò	S	T	O	C
R	E	C	K	S	M	M	N	I	M	A	C	I	Ó	M	B	R	Ò	L	U	M	É	L	I	È	S	S	C	I
A	T	E	L	E	I	E	M	T	A	L	L	E	R	È	S	È	R	T	M	E	L	L	Í	C	U	L	U	U
X	E	M	O	R	È	R	T	O	E	D	O	C	C	U	M	E	N	T	R	G	D	O	C	U	M	E	M	T
I	A	A	M	E	R	A	E	M	E	R	C	H	I	N	I	L	P	H	C	O	M	V	R	E	S	S	E	S
N	W	N	U	T	R	B	R	B	O	A	N	A	N	P	P	È	L	È	S	W	P	Z	Ò	O	T	R	N	N
O	X	I	E	C	E	S	A	I	M	A	C	A	E	E	S	D	O	P	E	L	Í	C	O	L	O	M	T	L
S	I	M	S	C	A	C	H	A	P	L	L	U	M	I	È	R	E	È	R	E	P	E	L	L	Í	C	A	L
C	N	O	I	M	L	U	A	Ò	Ò	T	R	O	É	À	A	L	L	A	N	T	I	R	N	A	A	H	L	C
O	O	P	C	U	U	R	P	R	A	X	I	N	L	A	G	C	P	U	I	M	M	E	L	I	E	A	S	H
P	S	L	S	L	M	A	X	O	N	I	S	C	I	U	P	I	F	O	T	O	G	R	E	F	I	P	A	L
I	P	U	D	R	I	L	U	M	E	R	È	I	A	N	I	N	C	I	Ó	Ò	C	H	A	P	L	I	N	I
P	I	N	D	D	U	C	O	M	N	T	A	L	S	A	E	E	T	A	U	M	À	T	R	O	P	L	R	N
X	C	A	M	E	R	A	O	I	L	A	P	U	C	A	M	M	E	R	C	A	M	E	R	A	A	I	S	A
C	S	O	X	I	X	V	M	D	O	T	Z	Z	O	Ò	T	A	P	P	E	L	E	R	C	H	A	N	N	I
E	S	O	I	P	O	C	D	R	A	X	C	N	O	S	C	O	P	I	A	N	R	C	M	E	È	L	I	É
A	C	N	P	C	L	C	A	N	I	M	A	C	I	Ó	A	N	I	M	N	M	A	C	I	Ó	A	N	M	A
M	P	I	R	I	M	E	C	I	N	E	N	N	M	A	T	R	O	P	I	X	O	M	B	R	A	S	M	A
M	I	X	A	A	L	U	C	Í	L	L	E	P	Q	A	S	R	E	U	M	C	B	V	I	E	N	C	S	N
P	R	A	X	I	N	O	S	C	U	P	I	S	R	E	F	X	U	P	A	N	S	I	Ó	I	C	A	M	I
C	O	P	I	X	I	N	T	A	U	M	M	À	T	R	O	P	P	P	T	U	C	E	N	E	S	M	È	M
S	M	O	F	O	T	O	G	R	A	F	I	A	I	A	A	X	T	D	O	C	U	N	E	N	T	A	L	S
T	C	F	O	M	B	S	S	A	I	Y	R	U	I	G	O	P	T	O	M	B	R	E	S	P	R	A	I	È
C	I	N	T	A	A	R	S	B	O	M	A	L	L	O	L	L	U	I	B	R	A	M	E	N	T	A	L	S

Prova 3

Feu-vos una fotografia amb:

- l'escultura de l'única nena que va néixer el 6 de desembre de 1978, situada a la plaça Eiximenis
- l'Òscar del Museu del Cinema
- l'escultura dedicada a Josep Pla, situada a la plaça Constitució
- l'entrada de l'escola Eiximenis
- per trobar l'escultura "Homenatge al Cinema" de Joan Brossa completeu el trenca-closques

A + Columna



Prova 4

Elaboreu una prova per un altre grup. La prova s'ha de poder dur a terme i no ha de sobrepassar els 10 minuts per la seva execució.

Títol de la prova: _____

Prova 5

Cada membre del grup ha de realitzar un d'aquests cinc dibuixos:

- el retrat d'un actor o una actriu de "La fàbrica dels somnis"
- una llanterna màgica
- un personatge del teatre d'ombres indi
- el retrat dels germans Lumière o Georges Méliès
- un personatge d'una banda de cine NIC

Prova 6

Per parelles, haureu de dibuixar-vos la vostra silueta amb retoladors en el paper d'embalar, posar-hi el nom i, per últim, retallar-la.

Prova 7

Aneu a la zona del Museu a on es troben totes les joguines. Llegiu el text explicatiu i jugueu amb:

- zoòtrop
- roda de Newton
- taumàtrop
- praxinoscopi

Després de jugar-hi, intenteu descobrir i relacionar amb fletxes la Joguina òptica i l'efecte que produeix.

zoòtrop	l'efecte phi provoca que la barreja d'impressions que deixen els dos dibuixos fan que es vegi un tercer
roda de Newton	Sintetitza una sèrie de dibuixos amb la descomposició d'uns moviments mitjançant un disc que funcionava d'obturador amb tantes ranures com dibuixos hi havia
taumàtrop	Permet observar a més gent la imatge en moviment
praxinoscopi	Les ranures del tambor són substituïdes per miralls col·locats al seu interior, donant una sensació de moviment menys sobtat
fenaquitoscopi	Al girar-lo els colors vermell, taronja, groc, verd, blau, celeste i violeta es combinen formant el color blau

Prova 8

Dirigiu-vos a l'entrada del Museu i pregunteu-li a la Mari: Què diu Humphrey Bogart al final de la pel·lícula *Casablanca*?

Prova 9

Quo vadis

Aconseguiu la firma de quatre persones que treballin al museu.

- Quin número de peu fan en Rafael i la Laura del Museu del Cinema?

La col·lecció del Museu del Cinema és d'en:
Tomàs Molina / Tomàs Mallol / Jordi Pons. **A on i quin any va néixer?**

De quin poble és la Sandra Galván del Museu del Cinema?

En Jordi Pons té al seu despatx les fotografies d'una actriu molt famosa, sabeu qui és?

Pregunteu a cinc persones del carrer quina és la seva pel·lícula preferida.

- 1.-
- 2.-
- 3.-
- 4.-
- 5.-

A on es fa, de què tracta i com es diu el festival que organitza en Jordi Dorca del Museu del Cinema?

D'on són i quants anys tenen les monitores?

Com es diu la filla de la Montse del Museu del Cinema?

Prova 10

Agafeu el plànol i dirigiu-vos a la planta 3 al punt 6 i encercleu les respostes correctes.

Quan va trigar Josep-Nicéphore Niépce en fer la primera imatge fotogràfica conservada?

- 15-30 minuts
- 8 hores
- 1 o 2 minuts

En quin any apareix la fotografia instantània?

- 1871
- 1851
- 1850

Qui aconsegueix fer una fotografia sobre una placa de coure?

- H. Fox Talbot
- Niépce
- L.J. Daguerre

Prova 11

Agafeu el plànol i dirigiu-vos a la planta 3 al punt 3 i allà trobareu el text que falta per completar:

...a l'interior de l'habitació fosca projectant la imatge de l'exterior reduïda, invertida i amb els seus colors naturals.

Prova 12

A la pantalla de la planta 3, aconsegiu fer l'ombra de:

- Le Chien roquet
- Le Cygne
- Le Chameau
- L'Oie
- Le Loup

i feu una fotografia de cadascuna.

Prova 13

Agafeu el plànol i dirigiu-vos a la planta 3 al punt 5. El tamboriner allargat us ajudarà a trobar el mirall fantasmagòric. Què hi apareix quan premeu el botó?

Prova 14

Dirigiu-vos a la segona planta i respongueu:

Al film dels germans Lumière:

- Des d'on lluiten els boxejadors?

- Que menja el nen?

Al film de Georges Méliès:

- A on va a parar el coet?

- Quants caps talla el faquir?

Prova 15

A la Biblioteca del Museu busqueu la pàgina 243 del llibre:

670
(Cain)
CAB
R. 2738

i trobareu la següent prova al sobre número (posar el número).

Prova Final

Tots els sobres contindran per la part exterior el número corresponent i la següent indicació: “Dirigiu-vos a la planta1”.

El sobre 1 contindrà:

Sí seguiu bé les coordenades us portaran

El sobre 2 contindrà:

al tresor final. El punt d'inici és

El sobre 3 contindrà:

*l'ascensor 1 de la planta 1. Poseu-vos d'esquenes a ell, i seguïu les
següents coordenades per*

El sobre 4 contindrà:

*trobar-lo:
feu 2 passes endavant
12 passes cap a la esquerra
2 passes a l'esquerra
6 passes a la dreta
7 passes cap a la dreta
9 passes a la dreta
i ja el tindreu al davant*

La capsa metàl·lica s'amagarà al magatzem de les cadires per els tallers.

A dins de la capsa s'hi posarà el següent text:

**FELICITATS!!!
HEU TROBAT EL TRESOR!
AQUESTA AVENTURA
NOMÉS HA FET
QUE COMENÇAR...**

**ANEU
AL
“XIRINGUITU”**

Prova 7

zoòtrop	L'efecte <i>phi</i> provoca que la barreja d'impressions que deixen els dos dibuixos fan que es vegi un tercer
Roda de Newton	Sintetitza una sèrie de dibuixos amb la descomposició d'uns moviments mitjançant un disc que funcionava d'obturador amb tantes ranures com dibuixos hi havia
taumàtrop	Permet observar a més gent la imatge en moviment
praxinoscopi	Les ranures del tambor són substituïdes per miralls col·locats al seu interior, donant una sensació de moviment menys sobtat
fenaquitoscopi	Al girar-lo els colors vermell, taronja, groc, verd, blau, celeste i violeta es combinen formant el color blau

Prova 8

Humphrey Bogart diu “*Luí*, presiento que éste es el comienzo de una larga amistad”.

Prova 9

- Laura 40 – Rafael 44
- La col·lecció del Museu del Cinema és d'en Tomàs Mallol, que va néixer a Sant Pere Pescador l'any 1923.
- La Sandra Galván va néixer a Roda de Ter.
- Les fotos de l'actriu del despatx d'en Jordi Pons són de la Marilyn Monroe.
- Es fa a Vidreres, tracta sobre un concurs de documental i es diu Curt.doc.
- La filla de la Montse es diu Martina.

Prova 10

- 8 hores

-1871

- L.J. Daguerre

Prova 11

És l'essència de la teoria de la càmera obscura definida ja a l'edat mitjana: els raigs de llum que provenen de l'exterior il·luminat penetren, a través d'un petit forat, a l'interior...

Prova 13

Apareix la imatge d'un dimoni.

Prova 14

Al film de Lumière:

- des d'una barrica
- menja una galeta

Al film de Méliès:

- va a parar a l'ull de la lluna
- talla quatre caps

Estratègies de Creativitat

Algunes estratègies de creativitat dissenyades per Gianni Rodari basades en el llibre “Gramàtica de la fantasia. Introducció a l’art d’inventar històries”.

- **La pedra a l’estany**

Una paraula llançada dins la ment per casualitat produeix onades a la superfície i en profunditat, provoca una sèrie infinita de reaccions en cadena, i implica en la seva caiguda sons i imatges, analogies i records, somnis i significats, en un moviment que afecta l’experiència i la memòria, la fantasia i el subconscient, i que és complicat perquè el mateix cervell no assisteix passivament a la representació, sinó que hi intervé contínuament, per acceptar i rebutjar, enllaçar, construir i destruir.

A partir d’aquesta paraula arbitrària doncs, es poden crear històries tot cercant paraules que es relacionin amb la primera. Veiem-ne un exemple amb la paraula “finestra”.

Començar per la mateixa lletra	Començar amb la mateixa síl·laba	Rimar	Tenir el mateix nombre de síl·labes	Acròstic	Evocació
foca	filera	orquestra	sabata	F (fan) I (imants) N (negres) E (elegants) S (sota) T (terra) R (retallant) A (arbres)	obert aire escapar

- **El binomi fantàstic**

Un conte només pot néixer d'un binomi fantàstic, però cal una certa distància entre les dues paraules, cal que una sigui prou estranya a l'altra, i el seu acostament discretament insòlit perquè la imaginació es vegi obligada a posar-se en marxa per instituir un parentiu entre elles, per construir un conjunt fantàstic on els dos elements estranys puguin conviure. Per això convé escollir un binomi fantàstic a través de l'atzar. En el binomi fantàstic les paraules no estan agafades pel seu significat quotidià, sinó alliberades de les cadenes verbals de què formen part quotidianament.

Amb una mica de fantasia i dues paraules escollides a l'atzar com podrien ser: nas i festa, es poden inventar moltes històries.

LA FESTA DEL NAS

Al poble de Valldenàs celebren la festa del nas. Fan el concurs del nas més gruixut. I també el concurs del nas més llarg. Si hi participés PINOTXO, quantes mentides hauria de dir per poder guanyar el concurs?.

- **Què passaria si...**

Una hipòtesi és una suposició. És imaginar-se una situació no habitual. Una hipòtesi, per tant, pot portar a situacions imprevistes i d'un fet quotidià se'n poden fer hipòtesis i el resultat és ben divertit. La tècnica de les "hipòtesis fantàstiques" és senzillíssima. La seva forma és justament la de la pregunta: *Què passaria si...* Per formular la pregunta s'escull per atzar un subjecte i un predicat. La seva unió donarà la hipòtesi sobre la qual es treballarà.

A tall d'exemple, escollim el subjecte "ascensor" i el predicat "volar": Què passaria si el vostre ascensor volés al centre de la terra o pugés fins a la Lluna?

- **Jocs vells**

La recerca del tema fantàstic pot fer-se a través dels jocs.

- Un d'aquests jocs consisteix a retallar els titulars dels diaris i barrejar-los entre si, per treure'n notícies d'esdeveniments absurds, sensacionals o senzillament divertits.

- Un altre joc, és el dels paperets de preguntes i respostes. ES comença amb una sèrie de preguntes que ja configuren un seguit d'esdeveniments, és a dir, una narració. Un dels participants contesta a la primera pregunta i doblega el paper perquè ningú pugui llegir-ne la resposta. El segon fa el mateix amb la segona pregunta i així successivament. Després es llegeixen les respostes com si es tractés d'un conte.

Qui era? Un mort

On era? Dalt de la torre de Pisa

Què feia? Feia mitja

Què va dir? Quan fan 3x3?

Què deia la gent? Tots som pops!

Com va acabar? Va acabar amb un cinc a dos.

- **Equivocar les històries**

Consisteix en descompondre i recompondre els punts que caracteritzen i estructuren la rondalla. El fet de canviar aquestes històries pot provocar que els nens se sentin en perill, ja que pel que fa als contes són d'allò més conservadors, tenen necessitat d'ordre i seguretat. En un moment donat, però, accepten que de la història en neixi la paròdia, una mica perquè aquesta facilita la separació però també perquè el nou punt de vista renova l'interès per la mateixa història fent-la reviure en un altre carril.

EMBOLICANT LA TROCA

- Hi havia una nena que es deia Caputxeta Groga.
- No, Vermella!
- Ah, sí! Caputxeta Vermella. La seva mare la va cridar i li va dir: "Escolta, Caputxeta Verda..."

- Que no, Vermella!
- Ah, sí, Vermella. “Vés a casa la tia Pascàsia i porta-li aquesta pela de patata”.
- No: “Vés a casa l’àvia i porta-li aquesta coca”!
- D’acord, d’acord! La nena se’n va anar al bosc i va trobar una girafa.
- Apa, quin embolic! VA trobar un llop, i no pas una girafa!
- I el llop li va preguntar: “ Quant fan sis per vuit?”
- De cap manera. El llop li va preguntar: “ON vas?”
- Tens raó. I la Caputxeta Vermella, Vermella, Vermella!
- ...

- **Amanida de rondalles**

“L’amanida de rondalles” es pot notar en alguns dibuixos infantils on justament els personatges de rondalles diferents conviuen de manera fantàstica. La mena de binomi fantàstic que regeix en aquest joc es distingeix, en termes generals, només perquè està compost de dos noms propis en comptes de ser dos noms comuns o bé un subjecte i un predicat.

“La Caputxeta Vermella es troba en Petit Polzet i els seus germans pel bosc: la seva aventura es barreja, escollint un nou camí, que serà d’alguna manera, la diagonal de les dues forces que actuen sobre el mateix punt.”

- **L’homenet de vidre**

Donat un personatge real o bé imaginari, les seves aventures podran ser lògicament deduïdes per les seves característiques, ja que l’anàlisi d’aquestes ens oferirà les regles del personatge. En aquesta mena d’històries, més que en altres, la fantasia fluctua entre l’imaginari i el real. Així doncs, ens podríem preguntar: *“Què li passaria a l’home de vidre (personatge imaginari)? El vidre es transparent. L’home de vidre és transparent. Se li llegeixen els pensaments del cap. No li cal parlar per comunicar-se. No pot dir mentides perquè se li veurien immediatament, fora que portés barret..”*. Un altre exemple el veiem amb Pinotxo (personatge real), el nen de fusta que s’ha de guardar del foc perquè pot cremar-se els peus...

- **Contes a taula**

D'històries per als infants, en podem inventar animant els objectes que ens envolten en la vida quotidiana. Així doncs, podem extreure'ls de la realitat per atribuir-los un nou significat.

“Un senyor tenia el nas d'aixeta. Era molt pràctic: en comptes de mocar-se, obria i tancava l'aixeta... Un dia l'aixeta va començar a gotejar...”

Fitxa-guió

FITXA - GUIÓ

1. Elecció de la història i anotació dels punts clau.

	1	2	3	4
Escena (què passa?)				
Personatges				
Decorats				
Diàleg				
Música i so				
Altres				

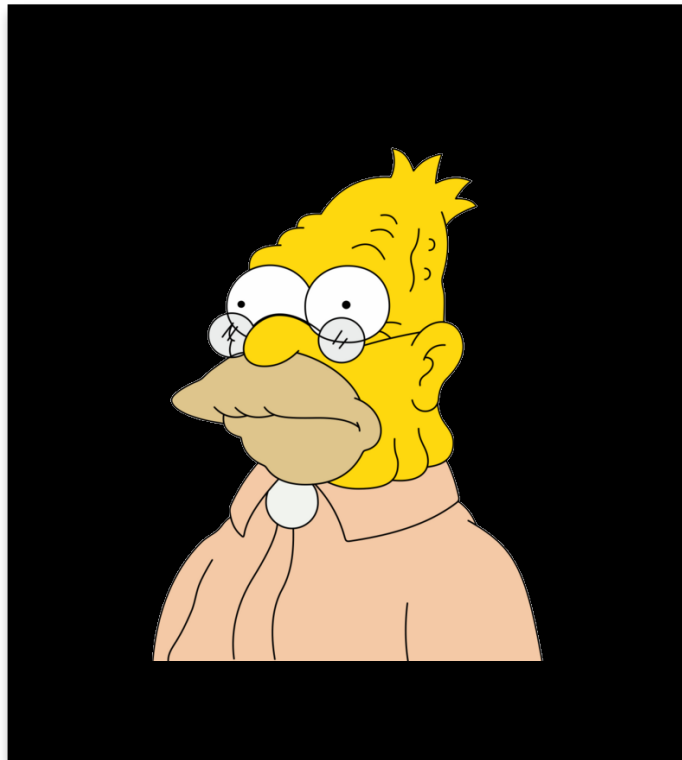
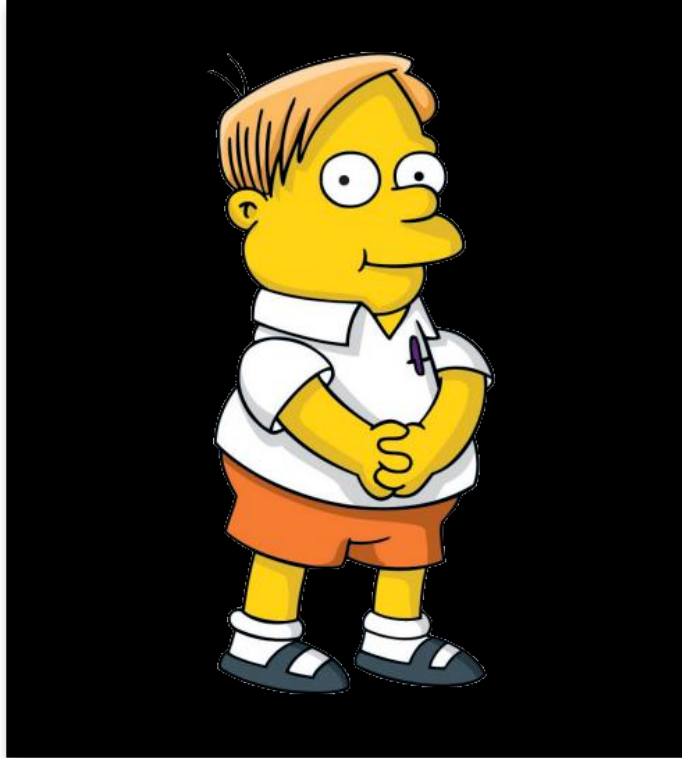
- 2. Elaboració dels personatges i els altres elements. Dibuixeu amb llapis en una cartolina negra el contorn i la retalleu. Podeu enganxar paper de cel·lofana de colors o paper vegetal pintats de colors en els forats per obtenir els efectes que heu vist en algunes figures del Museu. Per últim, amb cinta adhesiva, enganxeu a cada figura un bastonet per tal de poder-la manipular al teatret.**

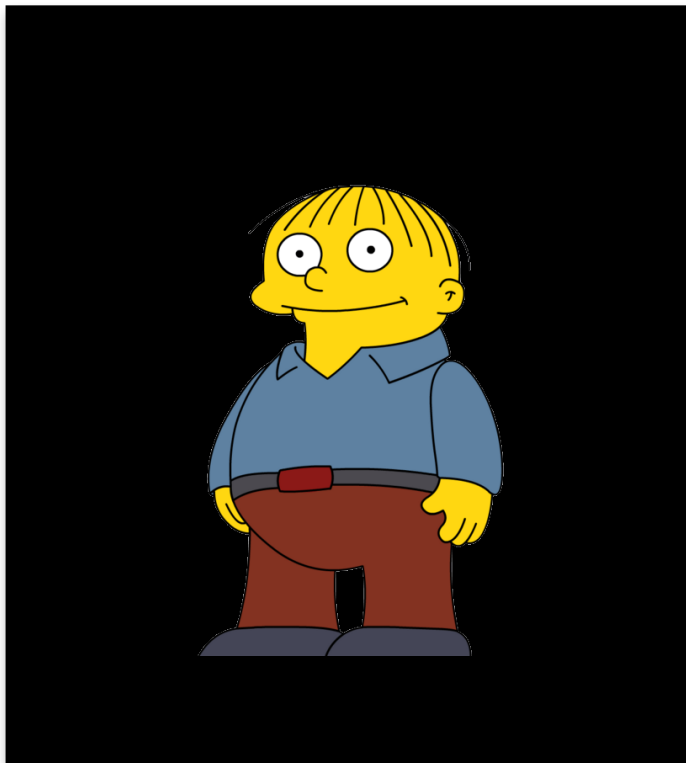
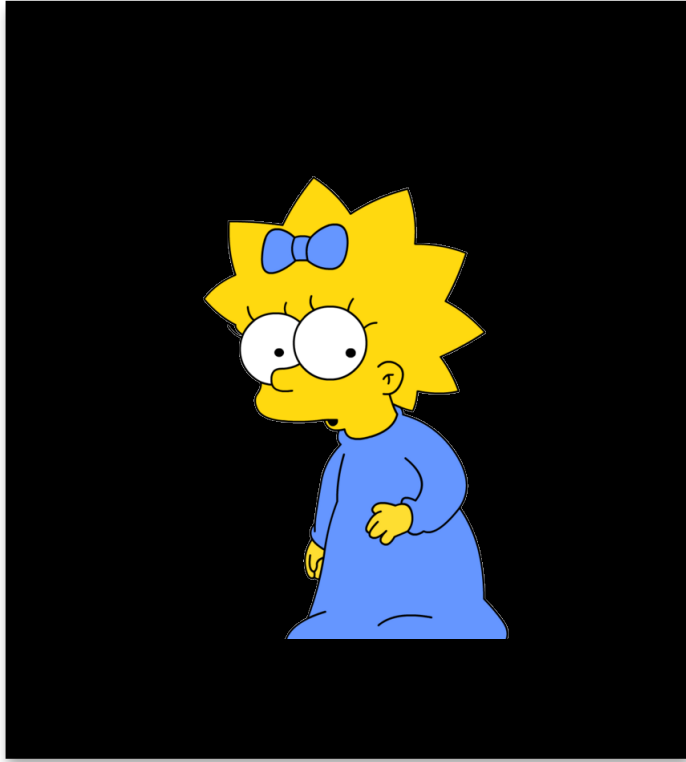
- 3. Realització d'un assaig general.**

- 4. Representació de l'obra.**

Joc de cartes

Ciutadans



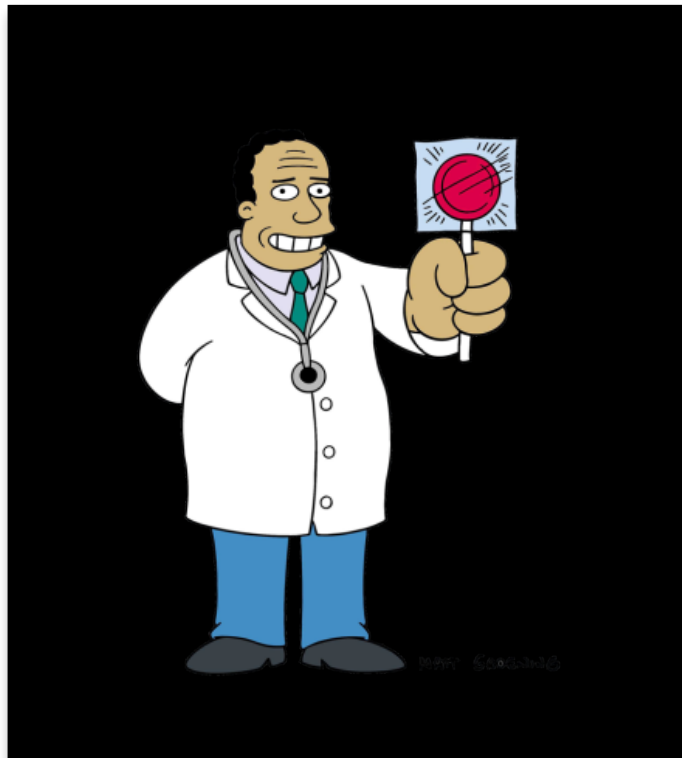




Lladres



Metges



Policies



Bibliografia Publicitat

Estrelles en venda! Hollywood a la publicitat americana (1930-1970)

Col·lecció Roger Biosca

Teixell: 49 (659.1) PON R.10168

El Cartel de Cine en España

P. Baena Palma

Teixell: 333.1 RAG R.304

Carteles de cine

Rafael Raga Montesinos

Teixell: 331.1 RAG R.3243

Los Programas de mano en España

Francisco Baena

Teixell: 333.6 (460) BAE R.2659

Tomàs Malloipoly

Taulell:

- Caselles

- Dret d'adquisició: si es cau en aquesta casella es podrà adquirir un "Requisits bàsics i obligatoris".
- ?: un dels integrants de l'equip haurà d'agafar una de les targetes ? del centre del taulell. Aquestes cartes contindran totes les proves (a excepció de la número 2 i 8) així com també les targetes addicionals.
- Pregunta Ràpida: qui caigui en aquesta casella haurà d'agafar la targeta superior de "Preguntes... ràpides!". Les preguntes ràpides corresponen a les proves 2 i 8.