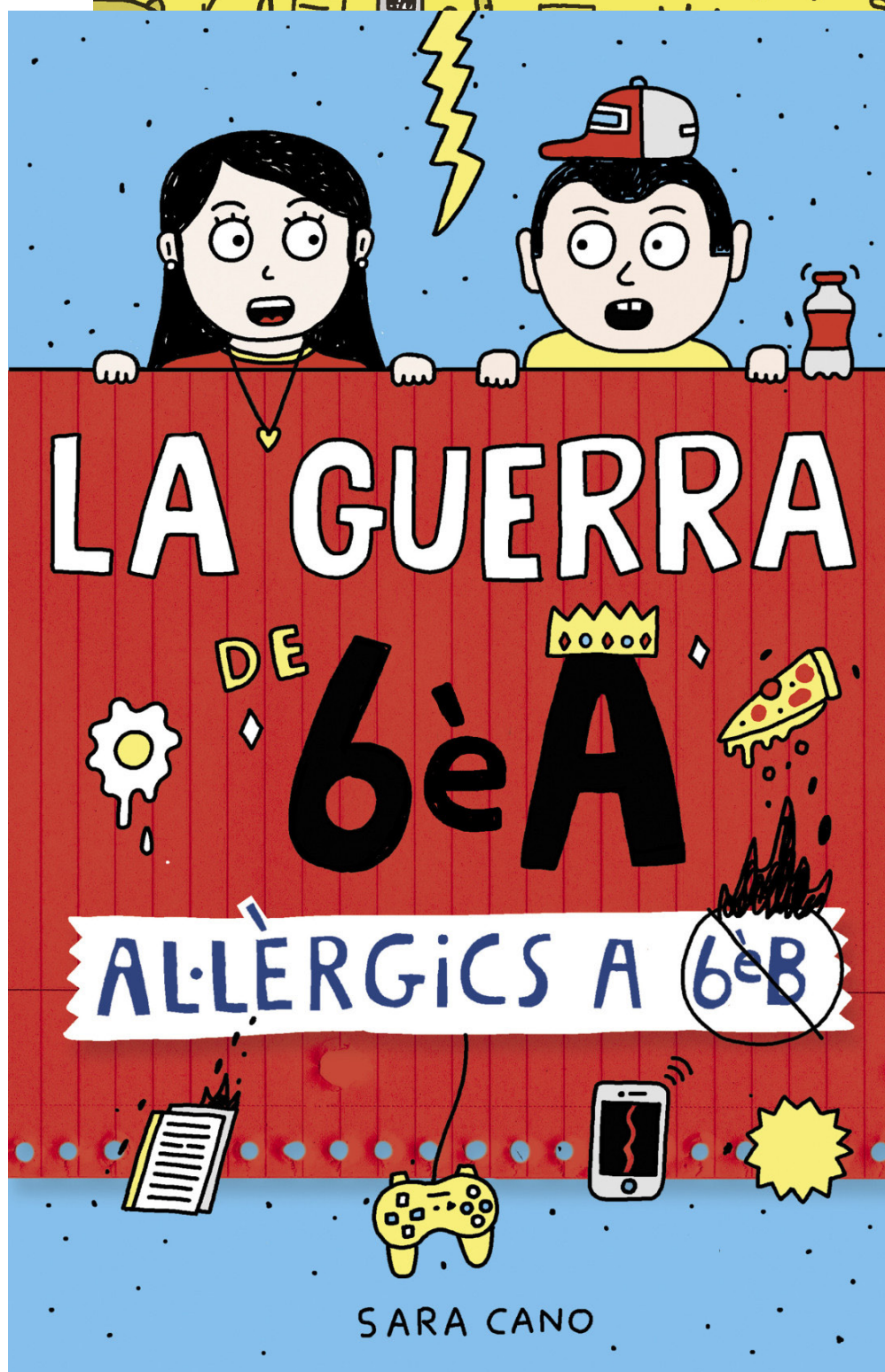


GUIA DIDÀCTICA CREATIVA
PRIMÀRIA | *Profe Manolo*



Aula



Introducció per al docent

Llegir és volar, disfressar-se, amagar-se, viatjar, descobrir, experimentar, patir, petar-se de riure, créixer, somiar, inventar... Perdre's i trobar-se entre paraules, en un llibre. Hi ha cap regal millor?

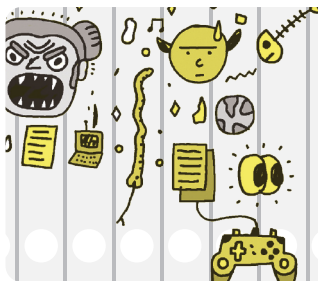
Aquesta guia de lectura és diferent de la resta. Mantenint-se fidel a l'argument del llibre, proposa una **activitat didàctica ludificada** amb la clara intenció d'oferir als alumnes una experiència divertida i motivadora. L'aprenentatge també pot ser molt divertit!

La guia proposa fer unes **olimpiades a classe**. Es poden fer entre els companys i les companyes de l'aula o, millor encara, amb tot el curs. L'activitat inclou la preparació de les olimpiades com una part important de l'experiència, l'organització dels grups, la configuració d'algunes proves i la tria del premi final.

D'aquesta manera **vinculem la lectura amb el plaer**, alhora que connectem diferents àrees de coneixement, sempre des d'una perspectiva lúdica i suggeridora.

Profe Manolo

El profe Manolo és Manuel Gordillo Torres, mestre d'educació primària en una escola pública. És autor del llibre Deberes de vida (Penguin Random House, Montena, 2019) i de la col·lecció «Mi cuaderno de verano» de Cuadernos Rubio (2021). És defensor de l'educació emocional i del paper essencial que han de tenir la motivació i la diversió en els processos d'aprenentatge.



INTRODUCCIÓ PER ALS ALUMNES

Què us sembla si organitzem a classe unes olimpíades semblants a les del llibre?

Us enfrontareu per equips a un seguit de proves en què podreu guanyar punts. Tots els equips obtindran un premi per haver participat, i l'equip que aconseguixi més punts al final de les olimpíades tindrà un premi molt especial...

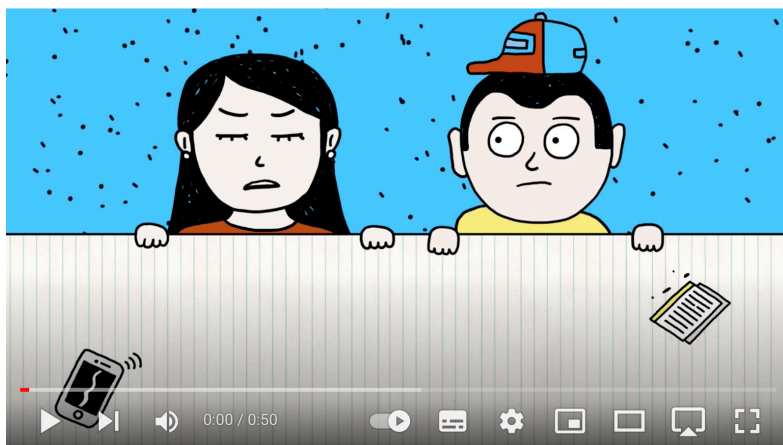
Us hi animeu? Doncs som-hi! UH, AH!!!

Això sí... Amb bon rotllo! La idea no és «muntar una guerra» entre els equips. Tot ha d'estar orientat a passar-s'ho bé, partint de la companyonia i el sentit de l'humor.

Abans de començar...

Aquí trobareu el *booktrailer* d'aquest llibre:

<https://youtu.be/qlmwnCi78X0>



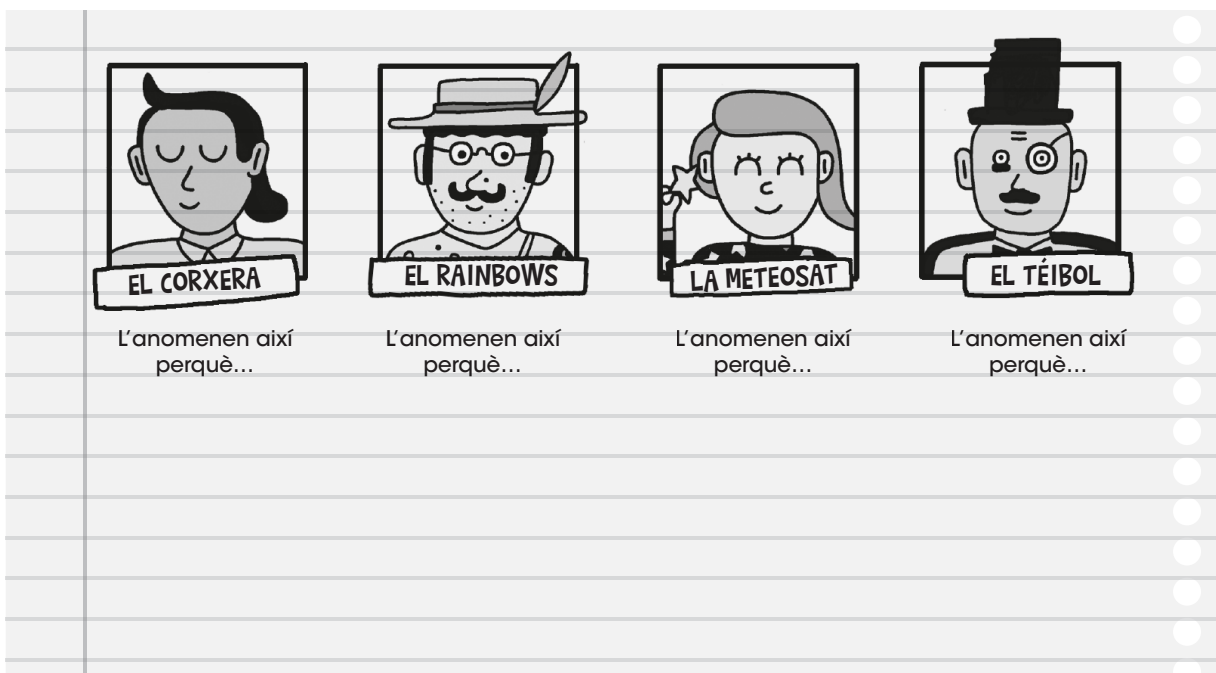
Us animem a canviar el diàleg entre la Inés i l'Albert i que el convertiu en el vostre propi *gametrailer*. Podeu gravar els vostres nous diàlegs i compartir el vídeo a les xarxes socials de la vostra escola etiquetant @penguinaulaes!



Abans de començar... necessites un sobrenom!

Un sobrenom o un malnom és un altre nom que es dona a una persona relacionat amb alguna característica especial o curiosa que la diferencia de la resta.

Recordes per què es diuen així aquests personatges?



Per a aquestes olimpíades, igual que els personatges del llibre, necessitaràs tenir un sobrenom que moli.

Inventa't un sobrenom que t'agradi i una explicació que el justifiqui. Pots utilitzar un sobrenom que realment tingui a veure amb tu o bé et pots inventar tot un personatge diferent de tu. Tu tries. I recorda: si ajudes una altra persona a triar el seu sobrenom, que sigui divertit i que no molesti!

*Si riem plegats, genial.
Si algú no riu, ja no és divertit.*

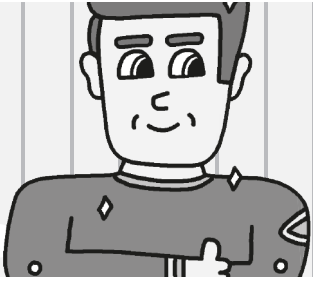
			☀ Em dic...
			☀ I el meu sobrenom serà...
			☀ Em diran així perquè...

També pots dissenyar el teu avatar, com els que apareixen al llibre.

DIBUIXA EL TEU AVATAR AQUÍ



Quan hàgiu acabat, podeu llegir a classe els vostres sobrenoms i ensenyar els avatars. Serà molt divertit!



PROFES QUE MOLEN!

Ja tens el sobrenom i l'avatar.

Ara cal que un profe enrotllat

o una profe que moli s'atreveixi a organitzar aquesta competició supermegaal·lucinant...

Qui s'hi animarà?

Podeu parlar-ne a classe i plantejar una llista de candidatures i després convidar-los a participar.

Un consell: vigileu amb els sobrenoms dels professors! Trieu-los amb sentit de l'humor i molta estima, que al final s'assabenten de tot i... la venjança pot ser terrible!

Llista de profes del cole que molen (o que estan prou tocats de l'ala per atrevir-se a participar en una bogeria com aquesta):

[illegible]

En el llibre, quan la Vella es refereix al Píxel diu que:



7



Com funcionarà tot plegat?

Després de cada prova, tots els equips hauran de votar la proposta que els hagi agradat més d'entre la resta dels grups. Aquí teniu algunes idees de com es poden puntuar les proves:

-  Un sol vot per equip i prova.
-  No és possible abstenir-se ni votar el teu propi equip.
-  L'equip que rebi més vots en total aconseguirà el punt d'aquella prova.
-  En cas d'empatar, s'enduen el punt els equips que hagin empatat.

Podeu modificar aquesta proposta de puntuació si se us acudeixen altres idees i hi esteu d'acord.

A diferència del que passa al llibre, no heu de triar algú que faci les proves tot sol. Treballareu en equips i triareu la millor proposta d'entre les millors per intentar guanyar cada prova.

Comencem les olimpíades... amb premis!

Abans de començar, cal decidir un detall molt important. Els premis! Quin premi us agradaria rebre? Per exemple, que us convidin a berenar, que us preparin l'esmorzar un dia, triar els llocs de l'autobús en la pròxima excursió, que us regalin un dibuix o un treball manual, que us escriguin un poema, que us aplaudeixin cada cop que entreu a classe durant una setmana...

Teniu 5-10 minuts. Passat aquest temps, cada equip ha de proposar un premi per al grup que guanyi les olimpíades i premis de consolació per a la resta. Idealment haurien de ser coses divertides i, per descomptat, han de tenir el vistiplau del professor o la professora.

L'equip que proposi el premi per al guanyador més votat rebrà 1 punt.

L'equip que proposi el premi de consolació més votat rebrà 1 punt.

Temps!



UH, AH, MENTIDES I BATALLA DE GALLS!

Aquí teniu algunes proves de llengua divertides relacionades amb elements del llibre. En podeu triar alguna o fer-les totes... Som-hi!

UH, AH!

UH, AH! 5-10 min

Podríem dir que «UH, AH!» és el crit «de guerra» dels nostres protagonistes. Una mena de «senya d'identitat» del grup.

En aquesta prova, cada equip ha de dissenyar un crit «de guerra» per a la classe.

Quines opcions se us acudeixen? Quan s'acabi el temps, cada grup ha de cridar per torns la seva proposta i explicar per què ha triat aquell crit «de guerra» en concret.

Endavant!

L'equip que proposi el crit «de guerra» més votat rebrà 1 punt.



És hora de dir mentides... i veritats!

La Inés no volia anar a l'escola perquè tenia vergonya... i va deixar anar algunes mentides a la seva mare per deslliurar-se d'anar a classe. No li va servir de gaire, perquè la mare es va adonar ben de pressa que el que li feia mal era l'orgull.

Us ha fet mal l'orgull algun cop? Parleu-ne per equips.

En aquesta prova heu d'explicar tan bé com pugueu què vol dir que us «faci mal l'orgull» i posar un exemple real que us hagi passat.

També heu d'escriure la millor mentida creativa que us vingui al cap per no anar a l'escola.

Teniu 10-15 minuts i després haureu d'exposar les vostres propostes per torns.

L'equip que tingui l'explicació i l'exemple real més votats rebrà 1 punt.

L'equip que proposi la mentida creativa per deslliurar-se d'anar a l'escola més votada rebrà 1 punt.

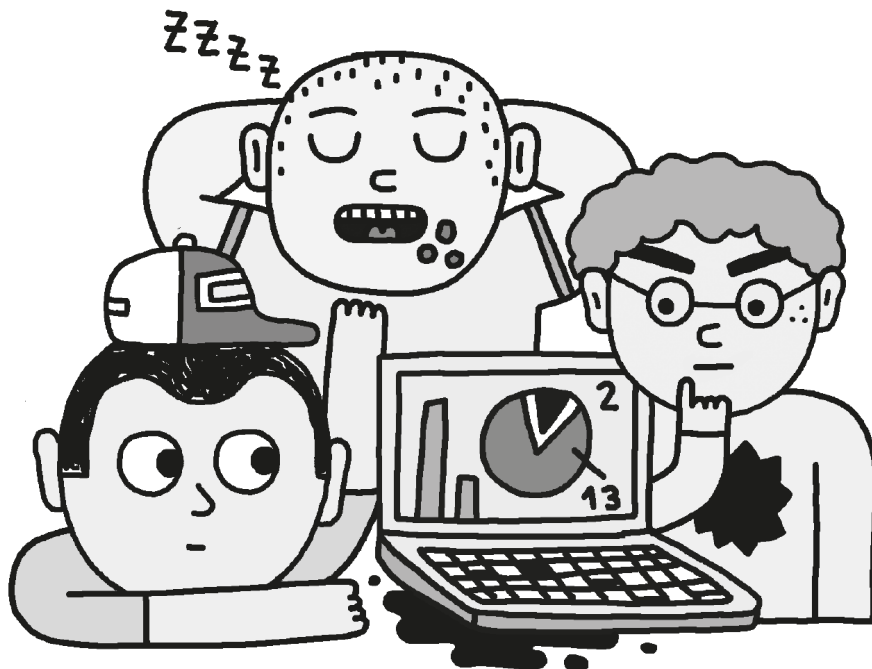
BATALLA DE GALLS!

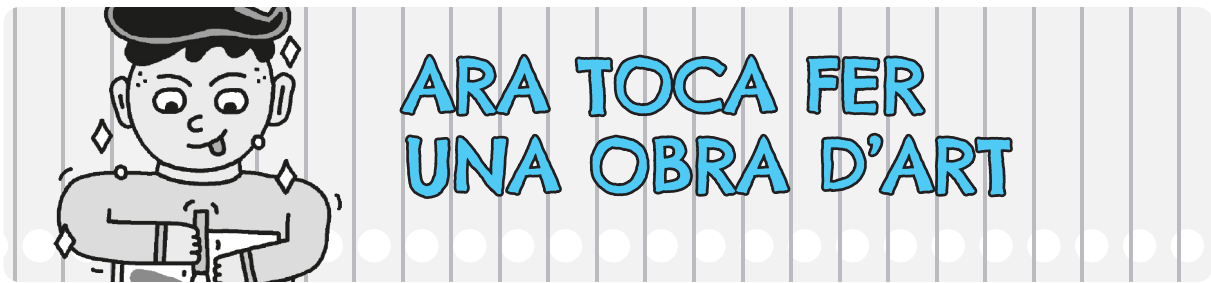
Heu de compondre un rap de com a mínim vuit versos en què vacil·leu del vostre equip i demostreu com sou d'al·lucinants.

Teniu 10-15 minuts per escriure les rimes i preparar-les. Després algú de cada equip rapejarà la seva composició per torns a tota la classe i votareu.

L'equip que tingui més vots per la composició del seu rap rebrà 1 punt.

L'equip que tingui més vots per la interpretació del seu rap rebrà 1 punt.





«I és que la Meteosat s'ho havia treballat un munt: l'escenari semblava un plató de televisió».

«La seva fortalesa és al fons d'un penya-segat.

Cal baixar per un barranc superdependent.

[...] Ha construït un castell enorme».

Ara fareu una prova de plàstica. Cada equip farà dos dibuixos (la mida, el temps i els materials permesos els podeu decidir a classe abans de començar la prova). Un ha de representar el plató de tele de la Meteosat i l'altre ha de ser la vostra versió creativa del castell del joc final de 6è B.

Després els ensenyareu a la resta dels equips i votareu.

L'equip que tingui més vots pel seu **plató de tele** rebrà 1 punt.

L'equip que tingui més bots pel seu **castell de 6è B** rebrà 1 punt.



Us toca dissenyar les proves
finals de les olimpíades.
Què podríeu fer?

Heu de proposar diverses proves que molin; es poden assemblar a les del llibre, però no és necessari. Per exemple, fer algun joc al pati, algun passatemps a internet, proves de matemàtiques, de ciències, d'idiomes, de cuina...

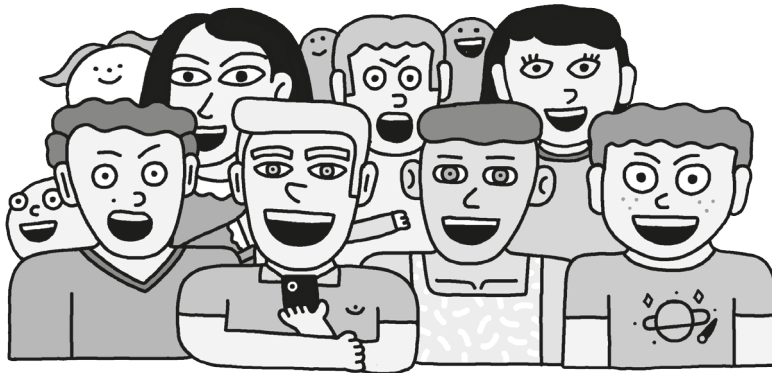
Tot el que us vingui al cap, teniu un munt d'opcions!

Cada equip tindrà 10-15 minuts per proposar 2 proves diferents. En aquesta ocasió es triaran 2 proves (les més votades), però han de ser proposades d'equips diferents.

Els equips que proposin les proves finals més votades rebran 1 punt cadascun.

I després... a jugar!

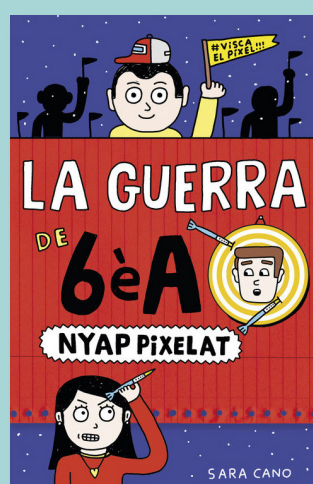
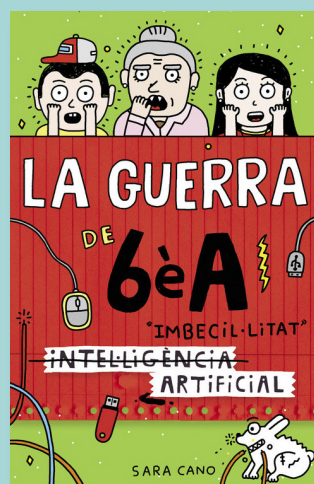
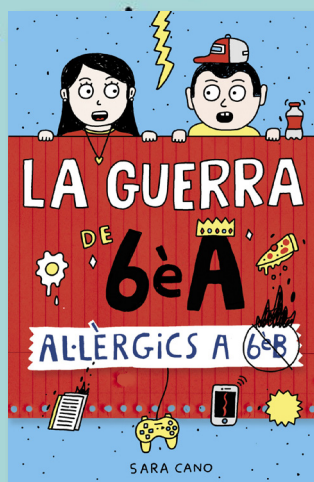
Heu de decidir com puntuareu les proves finals de les olimpíades. Passeu-vos-ho bé, gaudiu i compartiu els premis!



UH, AH!

LA GUERRA DE 6èA

UNA SÈRIE D'HUMOR
I D'ENFRONTAMENTS DIVERTITS!



UH, AH!

Aquesta és la història oficial i veritable de tot
el que va passar, documentada per nosaltres
mateixos, la meitat innocent de la guerra:
els nens de 6è A.



Esperem que hàgiu gaudit llegint aquest llibre meravellós i amb les activitats d'aquesta guia. Podeu compartir amb nosaltres el vostre treball o enviar-nos qualsevol comentari a penguin.aula@penguinrandomhouse.com. També podeu penjar imatges a l'Instagram del vostre centre i etiquetar [@penguinaulaes](https://www.instagram.com/penguinaulaes) perquè puguem compartir la vostra experiència. Moltes gràcies!