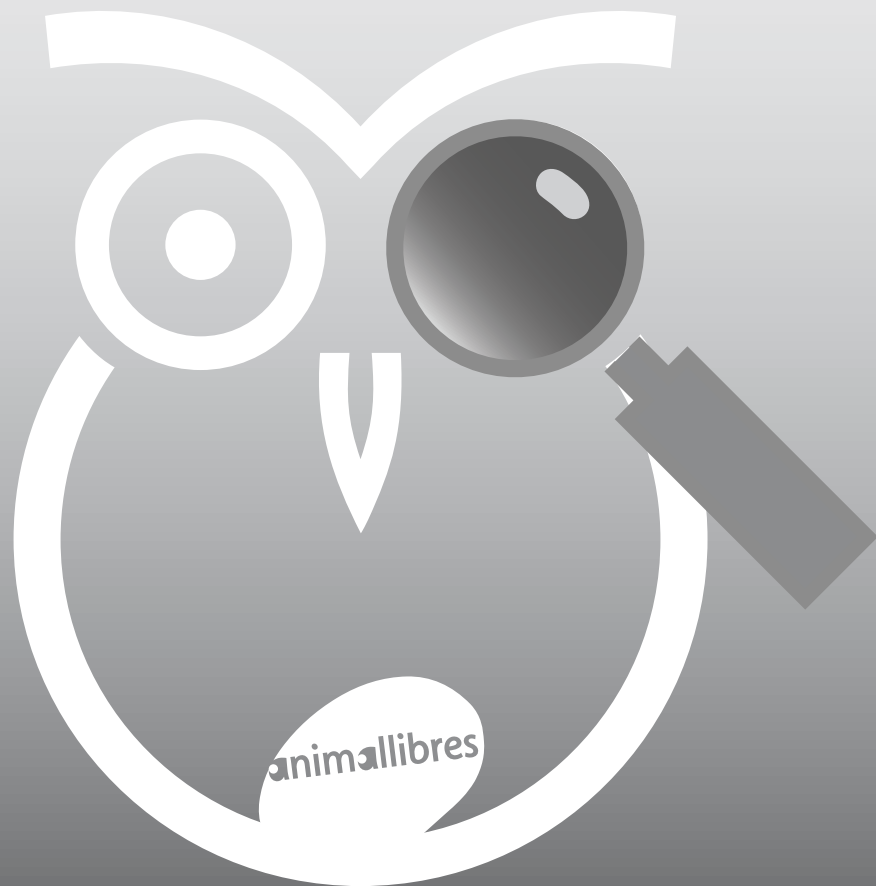


Elaborades per Laura Espot

Propostes didàctiques de la col·lecció

el mussol  detectiu



EL MUSSOL DETECTIU

DESCRIPCIÓ

Autors i il·lustradors diversos

Animallibres Editorial / Barcelona, 2008

Format: 20,5 x 13 cm.

Enquadernació en rústica. Impressió en blanc i negre

Edat: a partir de 9 anys.

«El Mussol Detectiu» és una col·lecció de llibres narratius plens de misteri i aventures per als lectors més desperts que són convidats a participar-hi a través de les preguntes que hi ha, molt sovint, al final de cada pàgina del llibre. Per tant, és en definitiva una col·lecció de narracions detectivesques, protagonitzades per una colla, que potencien la intel·ligència i inviten a aplicar-la en la resolució de les situacions de conflicte que van apareixent al llarg de les il·lustracions.

INTRODUCCIÓ

La col·lecció «El Mussol Detectiu» sorgeix amb afany d'innovació, amb la idea de crear una oferta literària que es desmarqui d'altres col·leccions que tenen també com a gènere la novel·la policíaca. Aquesta col·lecció, però, posa en joc uns elements i una estructura originals.

La novel·la policíaca és acció, suspens, intriga, violència –en les dosis i els termes escaients a l'edat dels nostres lectors– i, en definitiva, aventura. Una aventura que té la càrrega específica i particular dels elements literaris que acabem de citar. El bon maneig d'aquests elements és el que fa interessants les obres catalogades com a policíacues. Però, a més, l'interès fa que el lector s'impliqui

imaginativament en el relat i participi dels indicis, les coartades, les hipòtesis, les sospites, les pistes, els enganys, les actuacions dels personatges. Vulguis que no, el lector es torna detectiu i sovint intervé mentalment i emocionalment en la resolució dels casos. Aquesta intervenció imaginària, empàtica, del lector és el que es promou de forma directa en el plantejament dels llibres d'«El Mussol Detectiu». Les preguntes que el lector troba sovint a peu de pàgina n'incentiven bàsicament la capacitat d'anàlisi, els dots d'observació i el raonament lògic. Tot plegat vol dir sumar dos ingredients que afavoreixen l'interès lector: el relat d'aventura i intriga, d'un costat, i, de l'altre, el caràcter de joc que prenen les preguntes que, pas a pas, miren de conduir els dots detectivescos del lector.

Val la pena comentar també el nom de la col·lecció, perquè no és gratuït. El mussol és un animal mitològic, emblemàtic, que encara avui dia representa la intel·ligència o la saviesa. En l'antiga mitologia grecolatina, el mussol era el símbol de la filosofia, el símbol del pensament, de la reflexió. Les característiques que s'atorguen al mussol i que el fan, des de l'antiguitat, símbol de la intel·ligència i del pensament són també les més apropiades per a aquells que, davant dels fets obscurs que plantegen els casos detectivescos diversos, han d'analitzar i interpretar, servint-se de la reflexió, del pensament i de la capacitat d'anàlisi, els elements que el decurs dels fets observats ens van posant sobre la taula. Un bon detectiu ha de participar de les virtuts que representa el mussol. Les obres de la col·lecció «El Mussol Detectiu» conviden els lectors a fer de mussols, a exercir la intel·ligència, a potenciar-la, a aplicar-la en la resolució de les situacions de conflicte que van apareixent al llarg de les històries.

D'altra banda, les obres de la col·lecció «El Mussol Detectiu» són històries de colla. Sovint són un grup de nens i nenes qui assumeix les tasques pròpies d'un detectiu en la resolució d'un cas. L'actuació d'una colla, a més de tenir tradició literària, dóna versemblança als relats i permet una major identificació dels lectors amb els personatges protagonistes de l'obra.

En definitiva, la col·lecció «El Mussol Detectiu» és una eina que permet introduir els lectors en la novel·la policíaca i, a la vegada, fer-ho estimulants-ne la capacitat d'anàlisi i de deducció. L'objectiu principal que la col·lecció es proposa és divertir el lector, «enganxar-lo», i aconseguir que els nens i nenes s'apassionin amb les històries i amb els dots detectivescos que la lectura d'aquestes històries els demana.

CARACTERÍSTIQUES DE LA COL·LECCIÓ

L'estructura de les obres de la col·lecció «El Mussol Detectiu» es fonamenta en tres aspectes:

- la lectura,
- el joc, i
- la potenciació d'habilitats intel·lectuals diverses.

L'articulació harmònica d'aquests tres aspectes ha de configurar un terreny d'actuació triangular que pugui contribuir al foment del gust per la lectura.

Sovint, les obres d'«El Mussol Detectiu» incorporen preguntes al lector. Aquest element interpel·latiu estimula la capacitat d'anàlisi, la comprensió lectora i el raonament lògic. Les preguntes al lector, a més, formen part del joc i fomenten la implicació literària del lector. Ara bé, cal insistir, però, que més enllà del divertiment i del joc, els elements interpel·latius de les obres esdevenen una via de treball de determinades habilitats cognitives. En aquest sentit, podem fer referència a les habilitats següents:

- Atenció visual:** concentració, agudeses visual, discriminació visual, memòria visual.
- Orientació espacial:** esquerra-dreta, amunt-avall, sobre-sota, al costat, etc.

–**Raonament lògic:** relacions, codis lingüístics i numèrics, associacions, comparacions, criteris de classificació, deduccions.

Lectura, joc i habilitats cognitives són, per tant, els tres eixos sobre els quals es configuren els llibres d'aquesta col·lecció.

Finalment, hem de fer notar que, a més d'aquests tres elements, al final de cada obra es proposa un **test d'autoavaluació**. Cada detectiu-lector ha de puntuar l'encert que ha tingut en la resposta a cada una de les preguntes que han anat apareixent al llarg de la història. Un cop fet el test i com a colofó de l'obra apareix al final de cada llibre la «**Taula de puntuació del bon mussol detectiu**»; aquesta taula permet valorar la puntuació obtinguda d'acord amb quatre nivells de domini de la tasca de detectiu:

1. Aspirant a detectiu.
2. Ajudant de detectiu.
3. Detectiu de primera.
4. Superdetectiu.

ORIENTACIONS GENERALS PER A TREBALLAR LA NOVEL·LA POLICÍACA

Els personatges

Un dels elements propis de la narrativa policíaca és la contraposició entre dos personatges: el representant o defensor de la llei (policia o detectiu) i l'infractor (delinqüent o criminal). A l'hora de tractar la narrativa policíaca podeu fer, com a treball sistemàtic, la identificació del **protagonista** i l'**antagonista** de cada obra. El domini d'aquests dos termes tindran, a més, rendibilitat didàctica en poder ser transferibles als altres gèneres literaris.

Podeu establir també una tercera categoria de personatges literaris: els **personatges ajudants** o **còmplices**. El terme de personatges ajudants o secundaris valdria tant per al protagonista com per a l'antagonista, tot i que la paraula *còmplice*, en el context policíac, s'associa sempre al personatge ajudant del delinqüent o criminal.

Els escenaris

En la novel·la policíaca, els escenaris no són només un decorat. L'anàlisi dels escenaris i dels elements que contenen són, la major part de vegades, la primera pista per a poder resoldre un cas. En les obres d'«El Mussol Detectiu», l'observació dels escenaris té una rellevància particular.

A fi de promoure la capacitat d'observació, poden ser molt útils els clàssics jocs d'observació de diferències entre dos dibuixos aparentment iguals, o altres jocs d'observació similars, com ara la detecció d'un dibuix amagat o d'un personatge entre altres personatges similars.

Els elements argumentals

La novel·la policíaca desplega una sèrie de components que configuren la trama de l'obra. El coneixement d'aquests components comporta, a més, el domini d'un vocabulari. Podeu, doncs, aprofitar la novel·la policíaca per a enriquir el lèxic o incidir específicament en la precisió lèxica. A continuació, us fem una relació de les paraules que poden configurar aquest vocabulari:

- indici**: signe o fet que ens permet pensar sobre l'actuació d'algui en un cas o en els motius que pot haver tingut per a fer-ho.
- coartada**: fet d'haver estat absent del lloc del delictes a l'hora que se suposa que ha estat comès.

- hipòtesi**: explicació que es formula per a explicar un fet abans de tenir-ne proves que en demostrin l'explicació.
- sospita**: recel produït per una persona que, per circumstàncies diverses, podem creure culpable d'un delictes.
- pista**: senyal o indicati que porta al descobriment d'un fet.
- engany**: el resultat de provocar un error en una altra persona.
- xantatge**: pressió o coacció que una persona fa sobre una altra amenaçant-la de fer saber coses certes o falses que la poden perjudicar.
- revenge**: fet de tornar a algú altre, de mala manera, el mal que aquest altre t'ha fet anteriorment.
- mòbil**: raó per la qual algú comet un delictes.

L'aventura

L'aventura és un element central en moltes de les obres dirigides als infants. Aventura és sinònim de trencament de la rutina, és haver d'enfrontar-se a situacions noves o imprevistes. L'aventura va sovint associada a risc. En la novel·la policíaca, l'aventura va de bracet de la mateixa dificultat per a resoldre cada cas.

Podeu fer explicar oralment o per escrit als vostres alumnes quina aventura (o quin episodi de l'aventura en general) els ha agradat o impressionat més en la lectura de cada obra de narrativa policíaca. L'explicació per part dels alumnes d'aquest aspecte narratiu té almenys una doble dimensió didàctica:

1. La potenciació de l'expressió oral o escrita.
2. La detecció, per part del docent, del nivell d'interpretació i comprensió que cada alumne mostra sobre les seves lectures.

SOLUCIONARI

ACTIVITATS INDIVIDUALS

SOLUCIÓ DE L'ACTIVITAT NÚM. 1

E	L	N	O	M	D	E	L
5	12	14	15	13	4	5	12

D	E	T	E	C	T	I	U	É	S
4	5	20	5	3	20	9	21	5	19

S	H	E	R	L	O	C	H	O	L	M	E	S
19	8	5	18	12	15	3	8	15	12	13	5	19

SOLUCIÓ DE L'ACTIVITAT NÚM. 2

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

SOLUCIÓ DE L'ACTIVITAT NÚM. 5

L	E	I	T	O	B	À	T	S	E	T	A	R	R	E	T	N	E
<i>El</i>		<i>botí</i>				<i>està</i>				<i>enterrat</i>							

A	T	O	S	L	E	P	O	X	L	E	D	Í	D	R	A	J
<i>sota</i>				<i>el xop</i>					<i>del</i>			<i>jardí</i>				

A	A	L	A	D	N	A	B	S	É	M	A	M	I	X	Ò	R	P
<i>a</i>	<i>la</i>		<i>banda</i>					<i>més</i>			<i>pròxima</i>						

L	A	U	I	R
<i>al</i>		<i>riu.</i>		

SOLUCIÓ DE L'ACTIVITAT NÚM. 8

1

S									
O	2		3	4	5	6			
C	A	S	T	E	L	L			
	N	1	O	C	E	L	L		
	N		2	O	N	A			
	A			3	T	U	F		
						N			
						A			

SOLUCIÓ DE L'ACTIVITAT NÚM. 10

Posar-se guants molt fins, com els de metge, abans de tocar res en l'escenari del crim.

Entrar en l'escenari del crim amb les sabates ben netes, sense deixar-hi cap mena de petjada.

Fer fotos de l'escenari del crim. S'ha de tenir molt clar com s'ha trobat tot.

Comprovar si, en l'escenari del crim, hi és tot el que se suposa que hi hauria d'haver o hi falta alguna cosa.

Fixar-se bé en si hi ha una empremta o petjades en algun lloc de l'espai investigat.

Prendre nota de totes les pistes en una llibreta.

Portar bosses de plàstic transparent per recollir elements que puguin ser una pista o valgui la pena analitzar-los al laboratori.

SOLUCIÓ DE L'ACTIVITAT NÚM. 12

El sospitós del bar musical serà al carrer Major.

5-12 19-15-19-16-9-20-15-19 4-5-12 2-1-18 13-21-19-9-

3-1-12 19-5-18-1

1-12 3-1-18-18-5-18 13-1-10-15-18

PROPOSTES DE TREBALL

(MATERIAL FOTOCOPIABLE)*

* L'editorial autoritza la reproducció d'aquestes Propostes de treball amb finalitats didàctiques, però recorda que no es permet la reproducció, per fotocòpia o altres mitjans, del llibre a què es refereixen.

ACTIVITATS INDIVIDUALS

1. Resol aquest codi numèric i obtindràs el nom d'un reconegut detectiu:

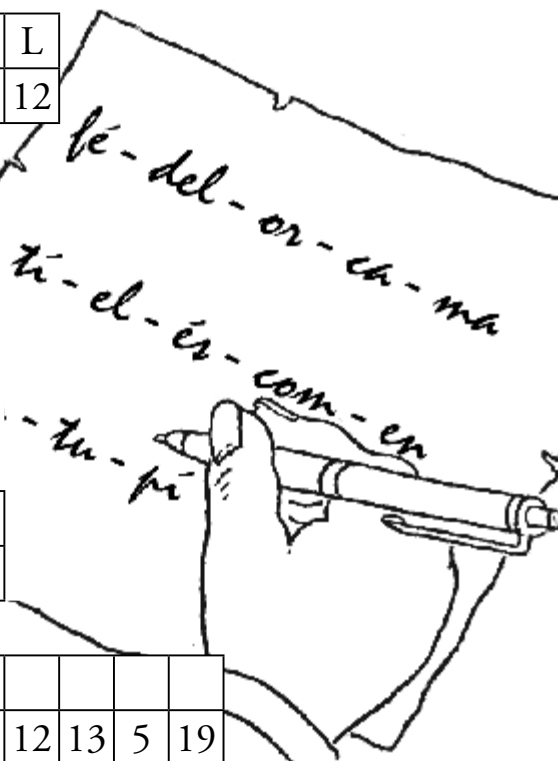
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22

5	12			14	15	13		4	5	12

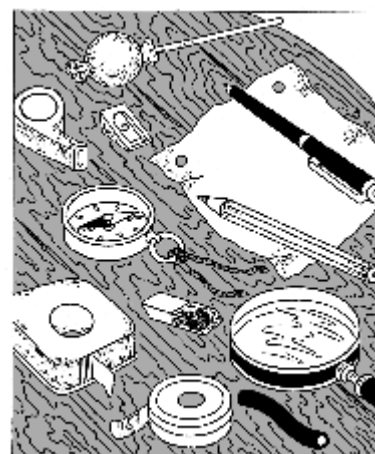
4	5	20	5	3	20	9	21	5	19

19	8	5	18	12	15	3	11	8	15	12	13	5	19



2. Busca en aquesta sopa de lletres cinc elements típics de la indumentària d'un bon detectiu:

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





3. Busca una caixa de tinta i fes sucar-hi el dit índex de tinta a tots els membres de la teva família. D'aquesta manera podràs registrar les empremtes digitals de tots els teus familiars i t'adonaràs que, tot i ser família, no n'hi cap d'igual. Ara, escriu el nom de cada membre a sota de l'empremta corresponent.
4. Fes una llista, tan exhaustiva com puguis, de tots aquells elements que ha de tenir un bon detectiu per a disfressar-se, si cal, i poder passar inadvertit:
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
5. Intenta desxifrar el missatge que ha deixat un lladre als seus col·legues. Per resoldre-ho has d'invertir l'ordre de les lletres de cada paraula:

L E I T O B À T S E T A R R E T N E

A T O S L E P O X L E D Í D R A J

A A L A D N A B S É M A M I X Ò R P

L A U I R.



Escriu el nom dels nens i nenes de la teva classe amb l'escriptura inversa:

.....

.....

.....

.....

Ara, escriu tu un missatge a un company o companya de classe fent servir aquesta tècnica d'escriptura inversa:

.....

.....

.....

.....

.....

6. Redacta una breu descripció d'un personatge *dolent* a partir dels adjectius següents. Després, fes-ne un dibuix:

- gros, alt . ulls foscos
- cara sense afaitar . cabells negres
- dents fosques . cicatriu a la cara
- sabates de pell de serp
- cinturó amb una sivella molt grossa

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

7. Marca amb una creu el mètode de treball amb el qual t'identificaries tu més si fossis un detectiu:
- Mètode de treball basat en l'observació i la capacitat de convertir qualsevol detall en una pista que haurà de conduir a la resolució del cas.
 - Mètode de treball basat en la deducció: cal descartar en primer lloc els personatges clarament innocents i fer després una relació dels sospitosos.
 - Mètode intuïtiu, és a dir, mirar de ficar-se de ple mentalment en la vida del sospitós i provar d'aprofundir en la seva personalitat i en el seu entorn familiar i de vida.
 - Mètode psicològic. Es fixa poc en les pistes i sí, en canvi, en les tafaneries, en la curiositat sobre els detalls i, sobretot, en la reacció dels personatges pròxims a l'escenari del cas.
 - Mètode problema. Només hi ha una resposta a l'enigma plantejat i a la solució s'hi arriba a través de l'observació i la deducció combinades.



8. Llegeix:

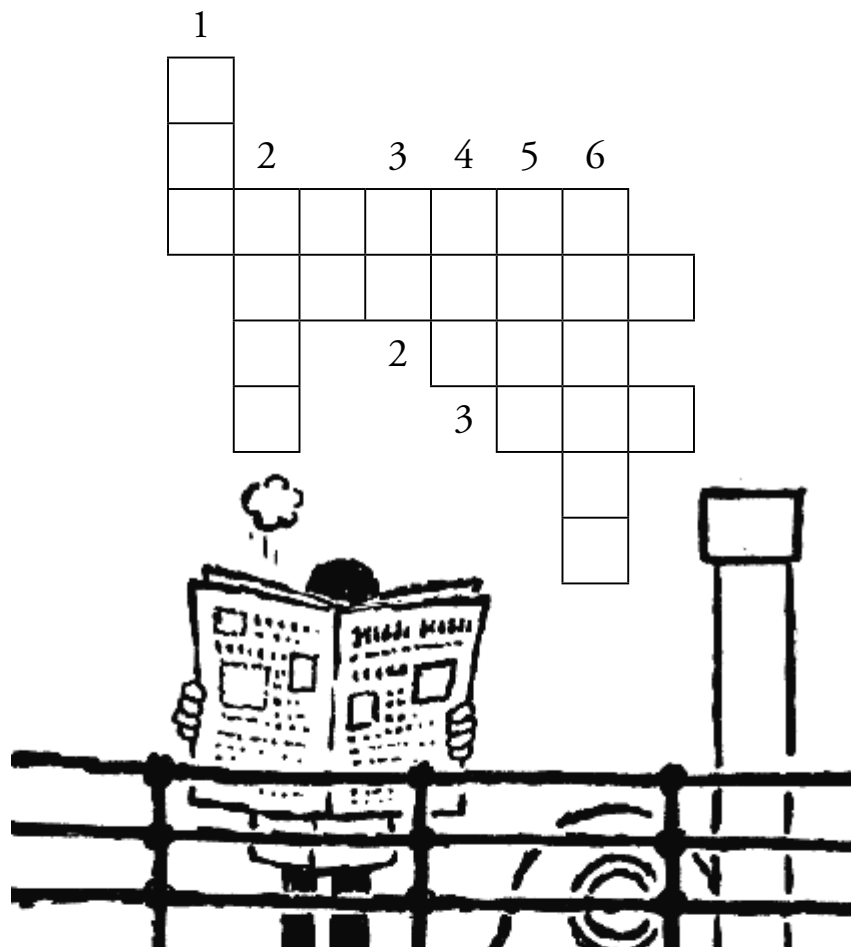
«Els de la Colla dels Mandrils han de resoldre aquests mots encruats per saber on s'ha amagat el lladre del collar de perles.»

Verticals

1. Calçat de fusta buidat perquè s'hi pugui posar el peu.
2. Nom de noia.
3. Qualitat del so.
4. Repetició d'un so.
5. Porció de vidre d'unes ulleres.
6. Recipient de metall on hi poden haver: sardines, refrescos, tonyina...

Horitzontals

1. Animal amb ales.
2. Moviment de les ones del mar.
3. Pudor.



9. Escriu un missatge secret amb tinta invisible. Per a fer-ho et cal:

–una llimona

–una ploma

–una espremedora

–un assecador de cabells

Primer de tot cal espremer el suc d'una llimona. Un cop tingueu el suc de la llimona suqueu-hi la ploma i comenceu a escriure en un paper. Després assequeu amb l'assecador el paper i podreu llegir ràpidament el missatge secret.

10. Marca amb una creu tot allò que et sembla que indica el que ha de fer un bon detectiu:

- Posar-se guants molt fins, com els de metge, abans de tocar res en l'escenari del crim.
- Entrar en l'escenari del crim amb les sabates ben netes, sense deixar-hi cap mena de petjada.
- Fer fotos de l'escenari del crim. S'ha de tenir molt clar com s'ha trobat tot.
- Agafar i posar en un lloc ben assolellat els objectes-proves que cal fotografiar, tot havent-los tocat ben bé amb les nostres mans.
- Comprovar si, en l'escenari del crim, hi és tot el que se suposa que hi hauria d'haver o hi falta alguna cosa.
- Fixar-se bé en si hi ha una empremta o petjades en algun lloc de l'espai investigat.
- Prendre nota de totes les pistes en una llibreta.
- Entretenir-se una bona estona a fer un dibuix de l'escenari del crim.
- Portar paper de diari per embolicar les pistes que ens endurem a la nostra oficina. Sempre ens podem endur el que vulguem.
- Portar bosses de plàstic transparent per recollir elements que puguin ser una pista o valgui la pena analitzar-los al laboratori.



11. Pensa en el nom que tindries si fossis detectiu privat. Dibuixa la teva targeta de visita.

12. Crea un codi numèric a partir de l'alfabet; és a dir, al número 1 li correspon la lletra **A**, al 2, la lletra **B**, i així successivament. D'aquesta manera podràs escriure també missatges numèrics secrets. Escriu tot seguit la correspondència entre números i lletres:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Ara, escriu aquest missatge utilitzant el codi numèric anterior:

El sospitós del bar musical serà al carrer Major.

13. Crea també missatges secrets substituint cada lletra pel dibuixet d'un animal el nom del qual comenci per aquesta lletra. Els animals pots tenir-los dibuixats en tampons, de tal manera que l'elaboració d'un missatge secret pot resultar relativament ràpida si la fas a partir de l'estampació.

Per exemple, digues quins animals faries servir per escriure, a través d'aquest codi secret, el següent missatge:

El malfactor viu a la zona dels crims.

14. Aprèn i fes servir un altre codi secret. Es tracta de substituir les vocals per punts de color. Per exemple, les *a* poden ser un punt **vermell**; les *e*, un punt **groc**; les *i*, un punt **verd**; les *o*, un punt **blau** i les *u*, un punt **lila**.

Inventa't un missatge secret fent servir aquest codi:

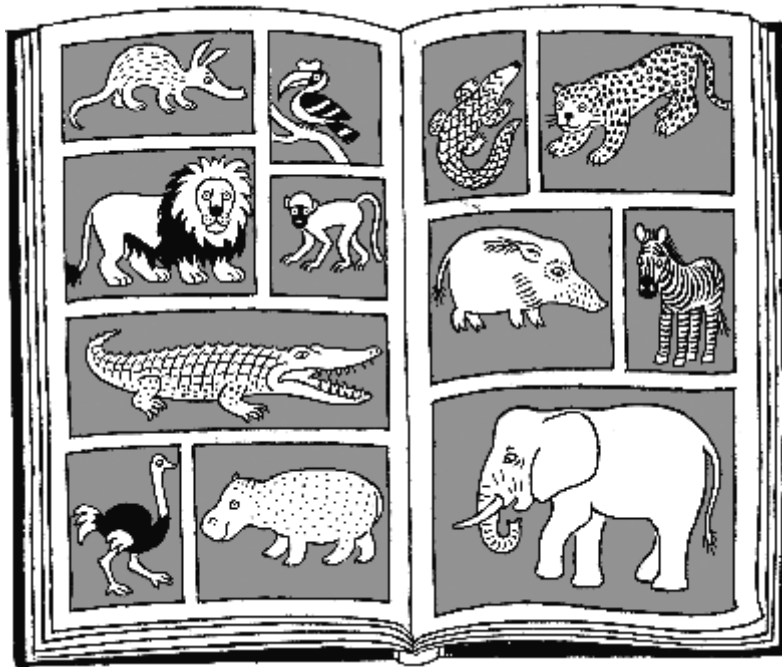
.....

.....

.....

.....


Intercanvia el teu missatge amb el d'un company o companya teus i comproveu que el sabeu desxifrar correctament.




ACTIVITATS COL·LECTIVES

1. Fitxa dels detectius més famosos

Feu grups de treball de quatre o cinc alumnes. Cada grup ha de buscar a internet fotos i informació de detectius literaris o del cinema que siguin prou famosos (Sherloc Holmes, Hercules Poirot, Perry Maison, etc.). Feu que els grups es posin d'acord sobre la distribució de detectius assignats a cada grup de treball. Un cop obtinguda la imatge i la informació de detectius, cada grup haurà d'elaborar una fitxa sobre cada detectiu similar a la següent:

	NOM:

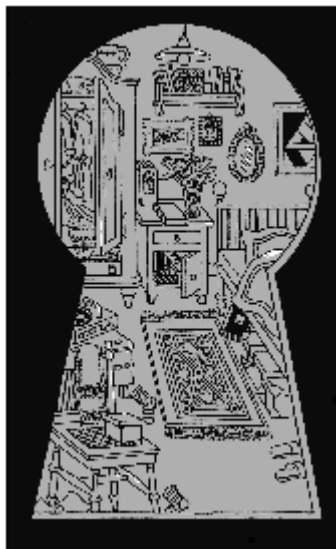
	PAÍS D'ORIGEN:

ESPECIALITAT PROFESSIONAL:	
.....	
OBRES LITERÀRIES ON INTERVÉ:	
.....	
.....	
PEL·LÍCULES QUE HA PROTAGONITZAT:	
.....	
.....	
EL CAS MÉS FAMÓS QUE HA RESOLT:	
.....	
.....	
.....	
.....	

2. El joc de la perla

Feu dos grups *secrets* entre els alumnes de l'aula. Uns seran policies i els altres lladres, però ningú no sabrà qui és policia i qui és lladre, perquè el professor/a repartirà un paper a cadascú amb l'assignació del seu rol: policia o lladre. Sobre la taula del professor/a o en un lloc visible de l'aula hi haurà un got de vidre transparent amb una pilota de ping-pong de color blanc a dins. Figurarà que la pilota de ping-pong és una perla enorme amb un valor incalculable i que la classe és, de fet, un museu, i el got, una vitrina.

Els policies han de custodiar la perla i mirar que cap lladre se l'endugui. Aquest és un joc que pot durar dies, perquè l'activitat dins l'aula ha de continuar com si res. Si en algun moment, un policia descobreix un lladre en l'instant de voler robar la perla, el lladre és empresonat (queda eliminat). Si algun lladre aconsegueix endur-se la perla o canviar-la per una altra de falsa (una altra pilota de ping-pong que no sigui de color blanc), llavors els policies han d'investigar qui i on pot tenir la perla. Atenció, la perla no pot sortir en cap cas de l'aula. A partir del moment que la perla és robada, els policies poden donar-se a conèixer entre ells, però correran el risc que els lladres sàpiguen qui són, i per tant, els puguin evitar o vigilar.



5. L'agulla d'estendre

L'agulla d'estendre representa un objecte que et fa ser culpable d'un delicte. El mestre/a iniciarà el joc col·locant d'amagatots l'agulla d'estendre al pupitre, la motxilla o l'abric d'un dels alumnes. L'alumne que es vegi en possessió de l'agulla d'estendre ha de desfer-se'n i, també d'amagatots, col·locar-la a algun company o companya seva. El joc es pot fer durar el temps que es vulgui, un dia, una setmana. En el moment fixat d'acabar el joc, qui té l'agulla d'estendre és qui representa que perd i fa el paper de *culpable*.

6. El Cluedo

Podeu fer que juguin al *Cluedo*, que és un joc de taula consistent a descobrir un assassí entre un conjunt de personatges. Podeu trobar aquest joc a qualsevol botiga de joguines.





Propostes didàctiques referides als llibres de la col·lecció
«El Mussol Detectiu»

© Animallibres Editorial, SL

Apartat de correus 6141, 08080 Barcelona

www.animallibres.cat

© Laura Esport, 2009